



# WETTKAMPFORDNUNG

## TEIL G

### REGELWERK für CCVD Skill Masters



Der CCVD lebt Chancengleichheit und Vielfalt unabhängig von Alter, kultureller Herkunft, Handicap, sexueller Orientierung, Geschlecht und Geschlechtsidentität. Wenn in Publikationen die männliche Form verwendet wird, dient das lediglich der Lesbarkeit. Generell beziehen sich die Funktionsbezeichnungen im CCVD auf alle Menschen.

## G.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für alle Wettkämpfe, die im Cheerleading und Cheerperformance Verband Deutschland e.V. (nachfolgend CCVD genannt) im Rahmen der Skill Master Serien ausgetragen werden.

**Dem nachfolgenden Dokument sind die Ergänzungen und Abweichungen der Skill Master Serie zur CCVD -Wettkampfordnung (CCVD WKO) Teil A bis D zu entnehmen. Sollten keine Abweichungen formuliert sein, gilt die CCVD- Wettkampfordnung.**

## G.2 Teilnahmebedingungen

### 2.1 Verbandsmitgliedschaft

Startgemeinschaften sind bei den Skill Masters möglich. Mehr Informationen dazu in der CCVD WKO Teil A Punkt 2.1.

### 2.2 Keine Startlimitierung

Es gibt keine Begrenzung der Skill Groups pro Verein bzw. pro Team. Das heißt jeder Verein / jedes Team kann mit beliebig vielen Skill Groups - auch in der gleichen Kategorie - an den Skill Masters teilnehmen.

### 2.3 Keine regionale Bindung

Der Start bei den Regional Skill Masters ist nicht regional gebunden und damit bundesweit möglich.

### 2.4 Doppelstart einer Skill Group

Eine Skill Group kann bei einem Skill Master Wettkampf nur in einer Kategorie antreten.  
Eine Skill Group kann in einer Saison an mehreren Regional Skill Master Wettkämpfen jeweils in der gleichen Kategorie teilnehmen.

### 2.5 Doppelstart eines Athleten

Der aktive<sup>1</sup> Doppelstart eines Athleten bei ein und demselben Regional Skill Master Wettkampf in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich.

Der aktive Doppelstart eines Athleten bei unterschiedlichen Regional Skill Master Wettkampf in unterschiedlichen Skill Groups ist möglich.<sup>2</sup>

Der aktive<sup>3</sup> Doppelstart eines Athleten bei den National Skill Masters in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich.

**Ein Doppelstart eines\*r Athlet\*in in einer Stunt- und Tumbling-Kategorie ist möglich<sup>4</sup>.**

### 2.6 Kompetenzen des Trainers

Die teilnehmenden Athleten bzw. der zuständige Trainer müssen mit den level- bzw. disziplin-spezifischen Anforderungen der CCVD WKO - Teil B (Cheerleading) bzw. Teil C (Performance Cheer) vertraut sein.

<sup>1</sup> betrifft nicht Erstatzstarter-Status

<sup>2</sup> Ein Athlet kann somit innerhalb einer Saison mit verschiedenen Skill Groups bei verschiedenen Regional Skill Masters an den Start gehen.

<sup>3</sup> betrifft nicht Erstatzstarter-Status

<sup>4</sup> Wir können nicht gewährleisten, dass der Zeitplan der Skill Masters nach den Doppelstartern erstellt wird, werden aber versuchen, die Interessen der Doppelstartet bestmöglich zu berücksichtigen.

## G.3 Altersklassen, Kategorien & Anzahl der Teilnehmer

### 3.1 Altersklassen

In den Stunt-Kategorien müssen alle Athleten einer Skill Group angehören - entweder der **Youth-**, Junior- oder der Senior-Altersklasse. Die gewählte Altersklasse der Skill Masters Athleten ist unabhängig von der gewählten Altersklasse bei der Cheersport Wettkampfsreihe. Für die Skill Masters 2024 gilt folgende Altersklassen-Regelung:

Cheer-leading	In den Stunt-Kategorien müssen alle Athleten einer Skill Group - entweder der Junior- oder der Senior-Altersklasse - angehören.		
	<b>Youth Stunt Kategorien:</b> Jahrgang 2013 bis 2008  <b>Youth Tumbling Kategorien:</b> Jahrgang 2015 bis 2008 (primär für TSP/LSP-Athlet*innen)	<b>Juniors:</b> Jahrgang 2010 bis 2005  → für Teilnahme an Sichtung <b>Juniors Bundeskader:</b> Jahrgang 2010 bis 2006	<b>Seniors:</b> Jahrgang 2009 oder älter  → für Teilnahme an Sichtung <b>Senior Bundeskader:</b> Jahrgang 2008 oder älter

### 3.2 Skill Master Kategorien

Die Skill Groups können sich unter Berücksichtigung der CCVD Wettkampfordnung (\*Premier Level 6 & 7 nur für Skill Groups in der Senior-Altersklasse) für die unten stehenden Skill Master Kategorien anmelden. Die Kategorien werden nicht in Altersklassen unterteilt.

<b>STUNT-Kategorien*</b>		
Median - AllGirl Stunt Level 2 & 3 Elite - AllGirl Stunt Level 4 & 5 Premier - AllGirl Stunt Level 6 & 7	Median - Partnerstunt Level 2 & 3 Elite - Partnerstunt Level 4 & 5 Premier - Partnerstunt 6 & 7	Median - Coed Groupstunt Level 2 & 3 Elite - Coed Groupstunt Level 4 & 5
<b>TUMBLING-Kategorien</b> Median - bis Level 3 Elite - ab Level 4		

### 3.3 Anzahl der Teilnehmer pro Skill Group

Groupstunts (AllGirl & Coed)	4 Athleten + 2 Ersatz-Athleten (nur 4 Athleten auf der Matte)
Partnerstunts	2 Athleten + 1 Ersatz-Athlet + 1 Spotter (laut Regelwerk)
<b>Tumbling</b>	<b>1 Athlet</b>

In welcher Formation die jeweilige Skill Group an den Start geht, muss erst am Tag des Wettkampfes am Pass Check final festgelegt werden. Nach dem ersten Pass Check ist die Auswechslung von Athleten im jeweiligen Skill Master Wettkampf nicht mehr möglich.  
 Für alle Skill Groups ist die Anzahl der Begleitpersonen auf maximal 2 (inkl. einem möglichen Physiotherapeut) begrenzt.

### 3.4 Wechsel der Kategorie

Ein Wechsel der Kategorie ist nur bis zum Ende der Meldefrist (4 Wochen vor dem Wettkampf) möglich.

## G.4 Wettkampfebenen & Veranstaltungszeitraum

### 4.1 Wettkampfebenen & Qualifikationskriterien

Die Skill Masters werden in zwei Wettkampfebenen angeboten.. Die Teams (Skill Groups) die bei den Regional Skill Masters die 3. Runde (Master Runde) erreichen, sind für die National Skill Masters qualifiziert. Die Qualifikation ist vereins- und in Bezug auf mindestens die Hälfte der Athleten personengebunden.

### 4.2 Veranstaltungszeitraum

Die Skill Master-Serie findet jährlich im 2. Quartal des Jahres statt und umfasst folgende Wettkämpfe:  
→ Regionals (Nord, Süd, Ost, West)  
→ Nationals

## G.5 Wettkampfprogramm

### 5.1 Wettkampfinhalt

Für jede Kategorie sind drei Programme für einen Skill Master Wettkampf vorzubereiten, zwei Pflicht-Programme (sog. Basic & Advanced Skill Routine) und ein Kür-Programm (sog. Master Routine). Es kann unterschiedliche Wettkampf-Abläufe für verschiedene Kategorien-Größen geben.

### 5.2 Basic & Advanced Skill Routine

Die beiden Pflicht-Programme sind durch den CCVD vorgegebene Demo-Routines, die jeweils zwischen 30 und 45 Sekunden lang sind. Die Basic und die Advanced Skill Routine müssen identisch entsprechend der Vorlage präsentiert werden (Elemente, Technik, Counts, PC: Richtungen bei Turns). Die Demo-Routines werden mit Wort und Bild (Video) vom CCVD veröffentlicht und sind jederzeit auf der Skill Masters Seite der CCVD Homepage abrufbar.

### 5.3 Master Routine

Die Master Routine ist ein Kürprogramm mit einer maximalen Dauer von 45 Sekunden. Das Programm ist unter Beachtung der CCVD Wettkampfordnung für die entsprechende Kategorie frei choreografierbar - ~~mit der Ausnahme, dass keine Tosses erlaubt sind.~~

Für die Cheer Kategorien gibt es [> Hinweise](#) für mögliche Master Routine Elemente. **Tosses sind in den Master Routines erwünscht. Es sind nur Tosses der jeweilig zugeordneten Level erlaubt. Median = bis max. Level 3 / Elite = bis max. Level 5 / Premier = bis max. Level 7**

**Sollte die Master Routine bei einem Unentschieden zum Stechen präsentiert werden (siehe Punkt 6.1), muss diese auf den [> offiziellen 45 Sekunden Skill Masters](#) 8 Count Track gezeigt werden. In der Final Runde (= Runde 3) kann für die Master Routine auch eigene Musik verwendet werden.**

### 5.4 Musik

Die Musik ist für die Basic & Advanced Skill Routine vorgegeben und steht zum Download auf der Skill Masters Seite der CCVD Homepage zur Verfügung.

Die Musik für die Master Routine ist frei wählbar. Die Musik muss auf einem Ton-Träger mit USB-Anschluss zum Wettkampf mitgebracht werden. Desweiteren sind die Inhalte in der CCVD WKO Teil A, Punkt 5.7 zu beachten (Ausnahme: kein Musik-Upload im CCVD Backoffice).

## 5.5 Wettkampffläche & Wettkampfboden

Die Stunt Kategorien werden auf einer 4 x 4 m großen Hardfloor-Fläche pro Skill Group ausgetragen.  
Für die Tumbling-Kategorien steht eine Fläche von 3 x 14 m zur Verfügung.  
Eine Warm Up / Run Through Fläche steht zur Verfügung.

## G.6 Wettkampfablauf<sup>5</sup>

### 6.1 Wettkampfrunden

Jede Skill Master Kategorie umfasst maximal 3 Wettkampfrunden. Der Ablauf der Skill Masters ist abhängig von der Größe der jeweiligen Kategorie.

Runde 1 und Runde 2 finden im Battle-Format statt, d.h. es treten jeweils zwei Skill Groups gleichzeitig gegeneinander mit den **Pflicht-Programmen (Basic- & Advanced Routine) und dem Kür-Programm (Master Routine)** an. Bei einem Unentschieden erfolgt das Stechen der Battle-Partner mit ihrer Master-Routine. Im Fall eines Stechens muss die Master-Routine auf den > offiziellen 45 Sekunden Skill Masters 8 Count Track gezeigt werden, d.h. beim Stechen kann für die Master Routine keine eigene Musik verwendet werden. Die Skill Group, die das jeweiligen Battle gewinnt, kommt eine Runde weiter.

Die Battle-Paarungen werden vor dem Wettkampf ausgelost.

Die für Runde 3 qualifizierten Skill Groups zeigen in dieser finalen dritten Runde ihre Master Routine nacheinander. **Die Master-Routine eines Teams darf von Runde zu Runde variieren.**

### 6.2 Second Chance Runde

Zwischen der ersten und der zweiten Wettkampfrunde wird eine Second Chance Runde angeboten. In der Second Chance Runde können alle Skill Groups, die in Runde 1 unterlegen waren, noch einmal gleichzeitig ihre **Pflicht-Programme (Basic- und Advanced-Routine)** präsentieren. **Bei einem Unentschieden erfolgt das Stechen der Battle-Partner mit ihrer Master-Routine.** Die Jury wird dann je nach Starterfeld ein, zwei oder bei großen Starterfeldern auch drei weitere Tickets für Runde 2 vergeben.

### 6.3 Abbruch von Routines

Ein in der WKO Teil A unter Punkt 5.5 definierten Abbruch einer Skill Routine in Runde 1 oder Runde 2 ist gleichbedeutend mit dem Battle-Sieg der anderen Skill Group desselben Battles. Bei einem Abbruch der Routine in Runde 3 kann die Master Routine nicht wiederholt werden.

## G.7 Juroren & Wertungskriterien

### 7.1 Juroren

Bei einem Skill Master Wettkampf sind zwei Juroren vor Ort, von denen einer als Head Judge für den Wettkampf fungiert. Weitere Juroren werten den Wettkampf digital am Livestream von einem mobilen Arbeitsplatz aus.

<sup>5</sup> Der hier beschriebene reguläre Wettkampfablauf kann je nach Größe des Starterfeldes von Kategorie zu Kategorie in einigen Punkten abweichen. Details dazu werden circa eine Woche vor dem ersten Skill Masters Wettkampf der Saison veröffentlicht.

## 7.2 Wertungskriterien Battle-Runden 1 & 2

Die Juroren entscheiden in den Battle-Runde ausschließlich nach dem Gewinner-Verlierer-Prinzip, d.h. es gibt in den Battle-Runden keine Punktwertung. Die jeweilige Juroren-Entscheidung wird unmittelbar und live nach dem Battle getroffen und auch verkündet.

Die Entscheidung treffen die Juroren anhand folgender Kriterien:

- saubere Ausführung der einzelnen Skills und Elemente bzw. Styles in den Performance Kategorien
- technisch korrekte Ausführung der einzelnen Skills und Elemente
- Einhaltung der vorgegebenen Technik und Counts
- Uniformität der Athleten und Ausführung im korrekten Timing

## 7.3 Wertungskriterien für die Master Routine in Runde 3

Die Juroren achten bei der Bewertung des individuelle Master-Routine-Programms (max. 45 Sekunden, keine Tosses) auf folgende Kriterien:

- regelkonforme & levelgerechte Stunts-Skills bzw. kategoriegerechte Performance Cheer Skills
- Sauberkeit der Ausführung und Technik bzw. Styles in den Performance Cheer Kategorien
- Synchronität im Performance Cheer und Timing
- Kreativität

### Wertungsbogen Master Routine Stunt-Kategorien

Judging Criteria	Description	Points
Execution	Technik und Ausführung der Elemente	10
Difficulty	Schwierigkeit (Level der Skills)	10
Transitions	Absetzen zwischen Stunts, Länge der Pausen, Schnelligkeit von Skill zu Skill	10
Flow of the Routine	Geschwindigkeit und Fluss der Routine	10
Showmanship	Kreativität der Stunts, Musiknutzung, Ausstrahlung	10
<b>TOTAL</b>		<b>50</b>

### Wertungsbogen Master Routine Tumbling

Judging Criteria	Description	Points
Running Tumbling	Ausführung/Schwierigkeit	10
Standing Tumbling	Ausführung/Schwierigkeit	10
Jumps*	Ausführung/Schwierigkeit	(10)
Overall		10
<b>TOTAL</b>		<b>40 (30)</b>

*\* nur Median Level*

*Im Medien Level werden Sprünge (bspw. Einzelsprünge oder Sprungkombinationen) unter dem Bewertungspunkt Jumps bewertet. Im Elite Level sind Sprünge optional. Jump-Standing Tumbling-Kombinationen finden unter dem Bewertungspunkt Standing Tumbling seine Berücksichtigung.*

## 7.4 Wettkampfleitung

Die Wettkampfleitung, bestehend aus dem jeweiligen Headjudge und einem anwesenden Präsidiumsmitglied, ist berechtigt, weitere notwendige Entscheidungen vor Ort nach den Grundsätzen der CCVD Satzung, Ordnungen und Codices zu treffen.

---

## Glossar

1. **Skill Routines** Die vom CCVD vorgegebenen - Pflicht Routines. Die Advanced Skill Routine ist eine Progression von der Basic Skill Routine. Aufnahmen dieser Skill Routines (für die Cheerleading sowie Performance Cheer Kategorien) findet Ihr auf der CCVD Homepage > Wettkämpfe > Skill Masters Serie.
2. **Master Routine** Ein individuelles, d. h. selbst choreografiertes Programm von maximal 45 Sekunden.
3. **Skill Group** Als Skill Group wird ein Groupstunt, ein Partnerstunt bzw. ein Performance Cheer Double bezeichnet.
4. **Battle Runden** Die Basic und Advanced Runden finden jeweils im Battleformat statt. D. h. zwei Skill Groups zeigen zeitgleich ihre Skill Routine auf der Auftrittsfäche. Eine Skill Group kommt direkt in die nächste Runde, die andere nicht.
5. **Second Chance Runde** Die Skill Groups, die nach der Basic Runde nicht weiter gekommen sind, haben die Chance ein direktes Ticket in die Advanced Runde zu bekommen. Dazu zeigen alle Skill Groups, die nach der ersten Runde nicht weiter gekommen sind noch einmal ihre Basic Routine. Die Juroren entscheiden dann welche/r Skill Group doch noch in die Advanced Runde nachrutscht.
6. **Skill Master Serie** Eine Skill Master Serie umfasst alle Skill Master Wettkämpfe in einer Saison.