

STAGE



WETTKAMPFORDNUNG

TEIL H REGELWERK für CCVD STAGE Events



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.

Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN	1
Inhaltsverzeichnis	2
H.1 Geltungsbereich	3
1.1 Geltungsbereich und Verbindlichkeit	3
H.2 Teilnahmevoraussetzungen	3
2.1 Verbandsmitgliedschaft	3
2.2 CCVD ID-Card / Wettkampfpass	3
2.3 Kompetenzen des Trainers	3
H.3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts	3
3.1 Altersklassen	3
3.2 Geschlecht	3
3.3 Inklusion	3
3.4 Kategorien/ STAGES	4
3.5 Anzahl pro Team	4
3.6 Doppelstart eines Teams / eines Athleten bei einem Wettkampf	4
H.4 Wettkampfebenen und Veranstaltungszeitraum	5
4.1 Wettkampfebenen	5
4.2 Veranstaltungszeitraum	5
H.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf	5
5.1 Anmeldungen	5
5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Events	5
H.6 Wettkampfgeschehen	6
6.1 Wertungsrichter	6
6.2 Wertungskriterien	6
6.3 Wertungsspannen	7
6.4 Abzüge	7
6.5 Wertungsprozess	7
6.6 Star Ceremony	8
6.7 Wettkampffläche	8
6.8 Wettkampfleitung	8
H.7 Wettkampfprogramm	9
7.1 Routinebestandteile	9
7.1.1 Open Cheer	9
7.1.2 Gameday	9
7.1.3 Theme	10
7.1.4 Rookie Cheer	11
7.2 Sicherheitsstandards	11
Glossar	13

H.1 Geltungsbereich

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

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

H.2 Teilnahmevoraussetzungen

2.1 Verbandsmitgliedschaft

Teilnahmeberechtigt sind Teams, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören. Teams ohne Verbandsmitgliedschaft können ebenfalls teilnehmen, zahlen jedoch eine höhere Teilnahmegebühr.

2.2 CCVD ID-Card / Wettkampfpass

Teilnahmeberechtigt sind Athleten mit und ohne CCVD ID Card / Wettkampfpass. Athleten ohne CCVD ID Card / Wettkampfpass zahlen eine höhere Startgebühr.

2.3 Kompetenzen des Trainers

Die Teilnahme an den STAGE Events ist an keine Trainerlizenz gebunden.
Die Teilnahme an der digitalen "STAGE Coaches Hour"¹ ist für jeden Verein erforderlich.

H.3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts

3.1 Altersklassen

Es erfolgt keine Unterteilung in Altersklassen. Athleten jeden Alters starten gemeinsam in einer Kategorie. Der Start aller Altersklassen in einem Team ist in den Kategorien Open Cheer, Theme und Gameday zulässig. Der Start in der Kategorie Rookie Cheer ist an folgende Altersgrenzen gebunden²:

Peewees: Jahrgang 2011 und jünger
Juniors: Jahrgang 2014 bis 2006
Seniors: Jahrgang 2010 und älter

3.2 Geschlecht

Es gibt keine Unterteilung in geschlechtsspezifische Kategorien (d.h. keine Unterscheidung in beispielsweise AllGirl oder Coed Teams)

3.3 Inklusion

Es gibt keine Unterteilung in Kategorien für Athleten mit und ohne Beeinträchtigung.

¹ Informationen zur STAGE Coaches Hour folgen im 1. Quartal 2023

² Erklärung: Innerhalb der Teams sind die Altersspannen entsprechend der Vorgaben einzuhalten und die Gestaltung der Routine auf an die Levelrichtlinien halten. Alle Altersklassen können jedoch in einer Kategorie gemeinsam starten, da es keine Plätzierungen und somit Verdrängung auf Platzierungen gibt. Das heißt: Peewees, Junior und Seniors starten jeweils gemeinsam in der Kategorie Rookie Cheer Level 0, Level 1 oder Level 2.

3.4 Offizielle Kategorien /s.g. "STAGES"

Kategorie	Beschreibung
Open Cheer STAGE	Cheerleading-Programme für Einsteigerteams
Gameday STAGE	"Cheer" & "Leading": Auftrittsprogramme zur Identifikation mit einer Mannschaft bei einem Sportevent und zur Anleitung des Publikums
Theme STAGE	Mottoprogramme aus dem Bereich Cheerleading und/oder Cheerperformance oder ein Stilmix
Rookie Cheer STAGE ³	jeweils PeeWee/Junior/Senior Rookie Level 0 Rookie Level 1 Rookie Level 2

3.5 Anzahl der Teilnehmer pro Team

Kategorie	minimale und maximale Anzahl der aktiven Athleten
Open Cheer STAGE	5 - 30 Athleten
Gameday STAGE	5 - 30 Athleten
Theme STAGE	5 - 30 Athleten
Rookie Cheer STAGE	8 - 30 Athleten

3.6 Doppelstarts

keine Startlimitierung

Es gibt keine Begrenzung der Teams pro Verein pro STAGE. Das heißt, jeder Verein kann mit beliebig vielen Teams - auch in der gleichen Kategorie - an den STAGE Events teilnehmen.

Doppelstart eines Teams

Ein Team kann bei einem STAGE Event in mehreren Kategorien antreten.

Doppelstart eines Athleten

Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in einer Kategorie ist möglich.
 Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in verschiedenen Kategorien ist möglich.

Teilnahme an mehreren STAGE-Events

Der Start bei den STAGE Events ist nicht regional gebunden und damit bundesweit möglich. Die Teilnahme an mehreren Events ist ebenso möglich.

³Erklärung: Innerhalb der Teams sind die Altersspannen entsprechend der Vorgaben einzuhalten und die Gestaltung der Routine auf an die Levelrichtlinien halten. Alle Altersklassen können jedoch in einer Kategorie gemeinsam starten, da es keine Platzierungen und somit Verdrängung auf Platzierungen gibt. Das heißt: Peewees, Junior und Seniors starten jeweils gemeinsam in der Kategorie Rookie Cheer Level 0, Level 1 oder Level 2.

H.4 Wettkampfebenen und Veranstaltungszeitraum

4.1 Wettkampfebenen

Die STAGE Events werden für die regionale Wettkampfebene angeboten.

4.2 Veranstaltungszeitraum

Die STAGE Events finden zwischen April und Juni statt.

H.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf

5.1 Anmeldung

Die Anmeldung zu den STAGE Events findet ausschließlich über das CCVD-Backoffice statt. Ein Zugang kann jederzeit und ohne Verbandsmitgliedschaft per Mail an stage@ccvd.de angefordert werden.

Pro Team dürfen maximal 35 aktive Athleten (maximal 30 Aktive sowie 5 Ersatzpersonen) gemeldet werden. Zusätzlich können max. 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, Teamfotograf/ filmer usw.) pro Team und ein *zusätzlicher* Physiotherapeut pro Verein gemeldet werden.

5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Events

Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen

Pro Ummeldung fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der Hälfte der jeweiligen Teilnahmegebühr an.

Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen

Pro Nachmeldungen fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe der jeweiligen Teilnahmegebühr an.

Anmeldung oder Kategoriewechsel nach Meldeschluss

Unter folgenden Voraussetzungen möglich:
a) die Einreichung eines Nachmeldeantrags oder eines Antrags auf Wechsel der Kategorie per Mail an office@ccvd.de spätestens 48 Stunden vor dem Wettkampfbeginn.
b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters.
Für die Nach- oder Ummeldung von Teams (Kategoriewechsel) fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.

Absagen nach der Meldefrist

Eine Absage der Teilnahme nach der Meldefrist ist per Mail an office@ccvd.de zu senden. Die Startgebühr ist auch im Falle einer Absage nach Meldefrist in voller Höhe zu entrichten.

H.6 Wettkampfgeschehen

6.1 Wertungsrichter

Bei einem STAGE Event sind mindestens 4 "Wertungsrichter" im Einsatz, die alle 4 STAGES (Kategorien werten):

- Cheerleading-Juror
- Cheerperformance-Juror
- Vereinsvertreter (Mischwertung aus je einem Vertreter pro Verein)
- Athlet/Trainer aus einer anderen Sportart
oder/ und
- "Überraschungsgast"

6.2 Wertungskriterien

Die Programme aller STAGES werden hinsichtlich folgender Kriterien von den einzelnen Wertungsrichtern beurteilt:

Kriterium	Inhalte
Ausführung	Technik und Sicherheit/Sauberkeit der Elemente/ Styles, Synchronität, Präzision von Formationen (Spacing) etc.
Entertainmentfaktor	Publikumswirksamkeit, Ausstrahlung, Energie, Musikknutzung, Interaktion mit dem Publikum, Geschwindigkeit & Fluss der Routine etc.
Kreativität	Programmgestaltung, Vielseitigkeit, Kostümauswahl, Einsatz von Hilfsmitteln etc.

Die Schwierigkeit der gezeigten Elemente ist kein eigenes Wertungskriterium, da die sichere und saubere Ausführung der Elemente, der Entertainmentfaktor und die Kreativität der Programme beim STAGE Event im Mittelpunkt stehen.

Jede STAGE hat ein eigenes **Schwerpunkt-Wertungskriterium**, das jeweils mit doppelter Gewichtung berücksichtigt wird:

STAGE	Wertungskriterium mit doppelten Gewichtung
Open Cheer STAGE	Ausführung
Gameday STAGE	Entertainmentfaktor
Theme STAGE	Kreativität
Rookie Cheer STAGE	Ausführung + Dopplung der Cheer-Jurorenwertung

6.3 Wertungsspannen

Bei den STAGE Events werden Wertungen in Form von Sternen vergeben.
 Jeder Wertungsrichter vergibt pro Wertungskriterium 1 bis 10 Sterne:

1 oder 2 Sterne	3 oder 4 Sterne	5 oder 6 Sterne	7 oder 8 Sterne	9 oder 10 Sterne
mangelhaft	ausreichend	befriedigend	gut	sehr gut

6.4 Abzüge

Die Abzüge für Regelverstöße erfolgen von der Gesamtpunktzahl:

Regelverstoß	Hinweis	Abzüge
Illegales Element	CCVD WKO Teil H, Punkte 5.1.2/ 5.2.2/ 5.3.2	5 Sterne je Element
Inadäquate Choreografie, Kostümierung, Musik	CCVD WKO Teil H, Punkt 5.4	5 Sterne je Kriterium
Zeitüberschreitung der Routine ab 5 Sekunden ab 10 Sekunden	CCVD WKO Teil H, 5.5	Verwarnung 5 Sterne
Unerlaubter Schmuck, Piercings, Bandagen etc.	CCVD WKO Teil B, Punkt 6.8 & Teil C, Punkt 2.3	5 Sterne je Sportler
Sonstige Verstöße gegen die allgemeinen Richtlinien	CCVD WKO Teil A bis D	5 Sterne je Verstoß

6.5 Wertungsprozess

Jeder Wertungsrichter vergibt pro Wertungskriterium 1 bis 10 Sterne.
 Die vergebenen Punkte im jeweiligen **Schwerpunkt-Wertungskriterium** werden doppelt gerechnet.
 Insgesamt sind somit maximal 40 Sterne pro Wertungsrichter zu erreichen.

Beispiel Open Cheer STAGE - Wertungsrichter 1:

Wertungskriterium	Sterne pro Wertungskriterium	Schwerpunkt-Wertungskriterium
Ausführung	☆☆☆☆☆☆ (6)	☆☆☆☆☆☆ (6)
Entertainmentfaktor	☆☆☆☆☆☆ (7)	
Kreativität	☆☆☆☆☆☆ (8)	
Gesamtanzahl	27 Sterne von Wertungsrichter 1	

Beispiel Open Cheer STAGE - mit 5 Wertungsrichtern:

Wertungsrichter	#1	#2	#3	#4	#5	Gesamt
vergebene Sterne	27	24	31	26	27	135

Errechnung STAGE Sterne:

Sterne der 5 Wertungsrichter gesamt	135
ggf. Abzüge	5
STAGE Sterne	130

In der Kategorie Rookie Cheer erfolgt im Nachgang eine offizielle Wertung (entsprechend der WKO Teil B - Regelwerk) durch lizenzierte CCVD Juroren, was die höhere Startgebühr in dieser Kategorie begründet.

6.6 Star Ceremony

Beim STAGE Event Format gibt es keine Einzelsieger, sondern einen Bronze-, Silber- oder Gold-Status für das jeweilige Team. Die gezeigten Programme werden anhand der erzielten STAGE Sterne in den Bronze-, Silber- oder Gold-Status eingeteilt. D.h. bei der Star Ceremony werden jeweils mehrere Teams einen Bronze-Stern, einen Silber-Stern oder einen Gold-Stern erhalten.

Die Bereiche sind bei 4 Juroren für alle Kategorien wie folgt definiert⁴:

STAGE-Urkunde	BRONZE-Status	SILBER-Status	GOLD-Status
20 bis 80 STAGE Sterne	81 bis 107 STAGE Sterne	108 bis 134 STAGE Sterne	135 bis 160 STAGE Sterne

Die Bereiche sind bei 5 Juroren für alle Kategorien wie folgt definiert⁵:

STAGE-Urkunde	BRONZE-Status	SILBER-Status	GOLD-Status
20 bis 100 STAGE Sterne	101 bis 134 STAGE Sterne	135 bis 168 STAGE Sterne	169 bis 200 STAGE Sterne

6.7 Wettkampffläche

Die STAGE Wettkampffläche beträgt 14 x 14 m (Breite x Tiefe).

6.8 Wettkampfleitung

Die Wettkampfleitung, bestehend aus dem jeweiligen Headjudge und einem anwesenden Präsidiumsmitglied, ist berechtigt, weitere notwendige Entscheidungen, die in diesem Regelwerk noch

⁴ Im Falle des Ausfalls eines Wertungsrichters werden die zu erzielenden Punkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status prozentual angepasst

⁵ Im Falle des Ausfalls eines Wertungsrichters werden die zu erzielenden Punkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status prozentual angepasst

nicht definiert sind, vor Ort nach den Grundsätzen der CCVD Satzung, Ordnungen und Codices zu treffen.

H.7 Wettkampfprogramm

7.1 Routinebestandteile

7.1.1 Open Cheer

Für die Open Cheer Kategorie ist ein klassisches Cheerleading-Programm vorzubereiten.

Routinebestandteile
Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen ⁶ :
Motiontanz
Sprünge (Jumps)
Turnelemente (Tumbling oder/und grundlegende Tumblingtechniken bzw. Vorübungen)
Hebefiguren (Stunts)
Würfe (Tosses)
Pyramiden

7.1.2 Gameday

In der Gameday Kategorie wird das traditionelle Cheerleading zur Unterstützung von Teams und Mannschaften am Spielfeldrand dargestellt. Hierfür ist eine einstudierte Choreografie mit fester Abfolge vorzubereiten. (Erläuterung: Die einzelnen Bestandteile müssen nicht fließend ineinander greifen. Wechsel und Pausen zwischen den Bestandteilen sind jedoch in der maximalen Präsentationszeit von 2:30 min inbegriffen.)

Routinebestandteile
Zwei der folgenden Bestandteile sind hierbei mindestens zu zeigen ⁷ :
Cheer im Time Out-Style
Das zu unterstützende Team, der Teamname und die Vereins- oder/ und Teamfarben sollen im Fokus stehen. Er soll das Publikum, unterstützt durch sinnvoll gewählte Skills, zum generellen Anfeuern der Mannschaft animieren. (vgl. Elemente Cheer im Teil B der CCVD WKO) Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums.(z.B. Schilder, Poms, Flaggen, Megaphone

⁶ Die gelisteten Bestandteile dienen als Anhaltspunkt für die Planung und Zusammenstellung der Routine

⁷ Es müssen mindestens zwei verschiedene Bestandteile gezeigt werden. Zusätzlich können diese Bestandteile wiederholt werden, wobei die maximale Dauer der Routine (WKO Teil H, Punkt 5.6) nicht überschritten werden darf.

<p>und Maskottchen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Maximaldauer von 1:00 Minute soll hierbei nicht überschritten werden. - Der Einsatz von Musik ist nicht erlaubt.
<p>Mögliche Elemente: Cheer, Sprünge (Jumps), Turnelemente aus dem Stand (Standing Tumbling), Hebefiguren (Stunts/ Lifts), Pyramiden</p>
<p>Crowd Leading Chant (freie Wahl des Szenarios und der Sportart.)</p>
<p>Situationsbezogene und sportartspezifisch repräsentative Chants mit Motionsfolgen, High-Kicks und Tanzelementen, die das Publikum in eine Spielszene einbeziehen und zum Mitmachen animieren. Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums (z.B. Schilder, Poms und Megaphone hierbei möglich).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Maximaldauer von 0:30 Minuten soll hierbei nicht überschritten werden. - Der Einsatz von Musik ist verboten.
<p>Mögliche Elemente: Chant, Sprünge (Jumps), Turnelemente (Tumbling), Motionfolgen</p>
<p>Timeout Performance</p>
<p>Die Timeout Performance ist ein kurzes Auftrittsprogramm, welches in der Regel vor dem Spiel oder in einer Spielpause gezeigt werden kann. Im Rahmen dieser Performance können Skills aus den Bereichen Performance Cheer oder/ und Cheerleading eingesetzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erlaubt ist der Einsatz von Hilfsmitteln und der Einsatz von Musik.
<p>Mögliche Elemente: Sprünge (Jumps), Turnelemente (Tumbling), Hebefiguren (Stunts/ Lifts), Pyramiden</p>

7.1.3 Theme

In der Kategorie Theme sind Routines (Programme) vorzubereiten, welche ein freiwählbares Thema/ Motto bedienen. Dieses kann sich bei der Umsetzung Elementen aus dem Bereich Cheerleading, als auch Cheerperformance bedienen und diese verbinden.

<p>Routinebestandteile</p>
<p>Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen:</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Der Einsatz von Requisiten und Hilfsmittel, welche das Motto/ Thema aufgreifen und unterstützen sind erlaubt. - Die Requisiten dürfen die Intaktheit der Wettkampffläche nicht beeinträchtigt. (Erläuterung: Rückstände von Sprays, Ölen, Kleinteilen, Druckstellen, Risse oder vergleichbare Schäden dürfen nicht entstehen.) - Requisiten und Hilfsmittel müssen beim Betreten der Matte mitgenommen und platziert werden.

<p>Es gibt keine Vorbereitungszeit im Vorfeld des Auftritts. (Erläuterung: Jedes Requisit und Hilfsmittel muss von einem Athleten beim Auflaufen auf die Matte transportiert und platziert werden können.)</p> <ul style="list-style-type: none">- Requisiten und Hilfsmittel dürfen in folgenden Bereichen eingesetzt werden:<ul style="list-style-type: none">• in allen tänzerischen Passagen• Übergängen und bei Laufwegen• Jumps und Stunts, wenn von einer Person zu halten (Erläuterung: Die Größe und das Gewicht sollte vergleichbar mit Signs aus dem Bereich Cheer sein.)
Tanzpassagen
Sprünge (Jumps)
Turnelemente (Tumbling)
Hebefiguren (Stunts)
Würfe (Tosses)
Pyramiden

7.1.4 Rookie Cheer

Für die Kategorie Rookie Cheer sind Cheerleading-Programme entsprechend der WKO Teil A - Wettkampfordnung & B - Regelwerk Cheerleading Level 0, Level 1 oder Level 2 vorzubereiten und zu präsentieren.

Routinebestandteile
siehe CCVD WKO Teil B - Regelwerk.

7.2 Sicherheitsstandards Open Cheer, Gameday und Theme

Die Choreografien sind unter Berücksichtigung des Leitsatzes *Perfection before Progression* zu erstellen. Trainer sollen die Fähigkeiten von individuellen Personen, von einzelnen Gruppen, sowie des gesamten Teams in die Wahl der Elemente für ihre Routine einfließen lassen. Besonders ist hierbei auf die altersgerechte Einbindung der Sportler in den Sequenzen zu achten.

Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich in einem Leistungszustand befinden, der die Ausübung der jeweiligen Sportart unter Wettkampfbedingungen erlaubt (hier Cheerleading).

Alle Tumbling-Elemente müssen auf der Wettkampffläche beginnen und enden. Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen ausschließlich frei auf der Wettkampffläche stehenden gebaut werden.

Tumbling-Elemente, Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen ausschließlich über oder unter ein "Hilfsmittel" ausgeführt werden, welches ein Mobilitätsgerät (z.B. Rollstuhl, Krücken, Prothesen o. ä.) für einen Sportler mit geistiger oder körperlicher Einschränkung ist.

Tumbling-Elemente, Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen nicht über oder unter anderen Tumbling-Elementen, Stunts, Pyramiden und Tosses auch nicht über oder unter Personen ausgeführt werden.

Sicherheitsstandards für Routinebestandteile:

Turnelemente (Tumbling)
Turnelemente (Tumbling) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
Hebefiguren (Stunts)
Hebefiguren (Stunts/ Lifts) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
Würfe (Tosses)
Würfe (Tosses) bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO <ul style="list-style-type: none">- Einschränkung bezüglich Drehung um die vertikale Achse: es sind nur Elemente mit max. 1 ¼ Drehungen um die vertikale Achse erlaubt (d.h. (Kick) Double Fulls sind verboten, aber einfache Saltos oder einfache (Kick) Fulls sind erlaubt etc.)
Pyramiden
Pyramiden bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO <i>mit folgenden Einschränkungen:</i> <ul style="list-style-type: none">- Pyramiden sind bis maximal 2 ½ Körperlängen (Höhe "2 ½-high") erlaubt. (Erläuterung: Die Tops werden von Personen (Middle Layern) gehalten, die nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden haben. Diese tragen das Hauptgewicht der Tops.)- <i>Achtung: Die Pyramiden müssen mit mindestens 2 Middle Layern gebaut werden, von denen alle Gewicht tragen. (z.B. High-A, Tabletops, Flatback, 4-2-1, Swedish Fall)</i>- Pyramiden der Höhe "2 ½-high" benötigen mindestens 3 Spotter für die Person, die sich auf der Höhe "2 ½-high" befindet. Alle Spotter müssen auf dem Platz stehen, wenn der Aufstieg der Top in die Pyramide erfolgt. Zwei Spotter müssen hinter der Top sein und der andere Spotter muss vor der Top oder seitlich der Pyramide sein, so dass er in der Lage ist die Top zu fangen, wenn der Abgang nach vorne erfolgt. Wenn die Pyramide sicher steht und sich kurz vor dem Abgang befindet, kann dieser Spotter sich nach hinten bewegen um einen Cradle zu fangen.- Aufgänge (Mounts) ohne Drehungen der Top-Flyer, bei denen durchgehend Kontakt zu den Middle Layern besteht bzw. mit maximal ¾ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt (z.B. Flat Back)- Abgang (Dismounts): Straight Cradle bzw. mit maximal ¾ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt um in einer Cradle Position zu landen (z.B. aus Swedish Fall oder Flat Back)
Tanzpassagen
Unterliegen den Regelungen der CCVD WKO Teil C - Performance Cheer

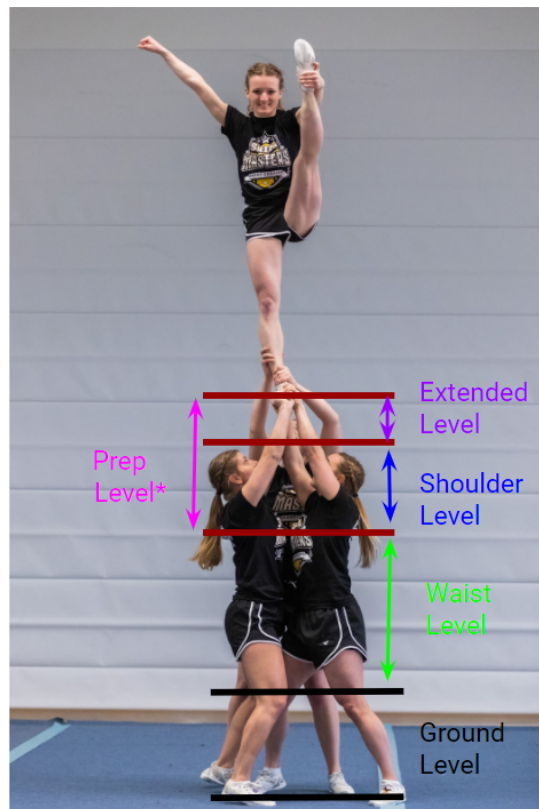
Hinweis: Rookie Cheer folgt dem WKO Teil B - Regelwerk und nicht den oben aufgeführten Sicherheitsstandards.

Glossar⁸

1. **Grundlegende Tumblingtechniken** Elemente und Vorübungen, welche methodisch auf die aufgelisteten Tumbling-Elemente vorbereiten oder/ und der Positionsschulung dienen. Z.B. Eine Kerze ist nicht als Tumbling-Element zu werten, kann aber als grundlegende Tumblingtechnik gezeigt werden. Sie schult die Hollow Position (C+) und das Halten dieser. Ebenso kann sie das Abrollen und Aufstehen aus einer Handstandposition oder einer Rolle vorbereiten.
2. **Höhen Level Stunts / Pyramiden**

Höhenlevel

Erläuterung Prep Level *
Ein Stunt wird ebenfalls als Prep Level Stunt angesehen, wenn die Arme der Base(s) über dem Kopf ausgestreckt sind, aber die Top nicht - wie hier im Bild - auf den Händen steht, sondern mit maximal halber Körperlänge darauf z.B. sitzt, liegt oder dergl. (z. B. Flatback, Straddle lifts, Chair, T-Lift, etc.).



3. **Middle Layer** Eine Person, die während einer Pyramide keinen Kontakt zur Bodenfläche hat und zusätzlich das Gewicht einer Top trägt. Sie ist zwischen Bases und Top eingesetzt und bildet die zweite Ebene bei einer Pyramide der Höhe $2 \frac{1}{2}$ Körperlängen.
4. **STAGES** Unterschiedliche Kategorien im STAGE Eventformat

⁸ Das Glossar ist als Ergänzung zu betrachten. Weitere Begriffe sind dem Cheerleading Glossar in der WKO Teil B, Punkt 3 zu entnehmen.