



Nationals - 15. Juni 2024

Version 2024.06.13

cheersport.de/skillmasters
skillmasters@cheersport.de

Großsprehalle
An der Bleiche 10, 36304 Alsfeld

Wettkampfablauf

Aufgrund der Größe des Starterfeldes finden die National Skill Masters in mehreren Sessions statt.

Station 1: Check In

- Check In ab 7:30 Uhr möglich
- am Check In erfolgt parallel die Auslosung der Startnummer und der Passcheck

Station 2 : Warm Up / Run Through Open Time Slot

- im Warm up & Run Through Bereich stehen ausreichend Matten zur Verfügung
- dieser Bereich darf frei benutzt werden (für das Erwärmen, Durchgehen von Counts oder Run Through der verschiedenen Routines - Basic, Advanced, Master)
- Musik für den Run Through (Basic, Advanced & Master Routine) wird zur Verfügung stehen

Station 3: Battles der Runde I und II

- alle Teilnehmer zeigen in den zuvor ausgelosten Battle-Paarungen ihre Basic- und Advanced Routine
- nur bei Gleichstand wird von den Battlepartnern die Master Routine zum Stechen gezeigt
- der Wettkampf findet auf **Hardfloor** statt

Station 4: Runde III - Finals

- die Master-Routines in den Finales werden von einer Doppelparty gewertet, d.h. ggf. finden Kategorien im Wechsel statt

Station 5: Siegerehrung

- Bei den Nationals Skill Masters kommt es zu folgenden Anpassungen im Wettkampfablauf:
 - Standard sind 3er Battles (betrifft Kategorien ab 5 TN)
 - keine Second Chance Runde
 - Sichtungskategorien: Die Starter, die die Runde III nicht erreicht haben, aber noch nicht ihre Master-Routine gezeigt haben (kein Stechen in Runde I oder II), zeigen ihre Master Routine in den Wertungspausen der Runde III. Es gibt für diese Master-Routines keine Punktwertung der Juroren aber eine Sichtung der Bundestrainer.

Sichtung Bundeskader



★ Antworten auf Eure Fragen zu diesem Punkt gibt's hier:



Anmeldung & Startgebühr

Die Anmeldungen sind abgeschlossen.
Die Startgebühr Qualifikanten der Regionals / Wildcard Athlet*innen beträgt 15 €. Bundeskaderathleten zahlen keine Startgebühr.

Zuschauer

Der Zuschauereintritt ist **FREI!** Das Mitbringen von Speisen und Getränken ist auch für Zuschauer erlaubt.

Parkplätze sind in der Nachbarschaft der Halle verfügbar.

Wettkampf-Updates 2024

Stechen: Am Ende einer Runde erfolgt bei einem Unentschieden das Stechen der Battle-Partner mit ihrer Master-Routine. (Hinweis Musik beachten)

Musik: 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 teilt uns dies bitte per Mail mit

Tosses: 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

Quick Links

Starterliste



Zeitplan



Battle Sheets



Skill Routines

