



# Regionals West - 5. Mai 2024

cheersport.de/skillmasters  
skillmasters@cheersport.de

Sportzentrum Schürenkamp:  
Grenzstraße, 45881 Gelsenkirchen

## Wettkampfablauf

### Station 1: Check In

- Check In ab 12.45 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, 4 & 5 : Runde I, Second Chance & II - Battles

- 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 6: Runde III - Finals

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

### Hinweis zum Zeitplan:

- der Zeitplan ist ein PLAN der zur groben Orientierung dient, die Zeiten können aufgrund des offenen Formats +/- 30min abweichen

## Sichtung Bundeskader



- ★ Die **Regionals** sind ein **Sichtungs- & Feedback-Angebot** für neue Landes- & Bundeskader-Interessenten. Alle Routines, für die eine Sichtung angefragt ist, werden aufgezeichnet und an die Landes- und Bundestrainer zur Sichtung weitergegeben. Die Teilnehmer erhalten innerhalb von 4 Wochen ein Feedback

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



## Zuschauer

Tickets gibt es an der Tageskasse für 5 €  
das **Mitbringen von Speisen und Getränken** ist für Zuschauer nicht 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

Skill Routines



Starterliste



Zeitplan



Regelwerk



Wettkampfablauf



Impressionen 2023

