WETTKAMPFORDNUNG

TEIL F

REGELWERK für inklusive Teams

Saison 2025/2026

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

F REGELWERK für inklusive Teams

F.1 Was ist inklusives Cheerleading und Performance Cheer? 3
F.2 Klassifizierungssystem und Handicapfaktor 4
F.3 Ergänzungen zu WKO Teil A: Allgemeine Wettkampfrichtlinien CHEERSPORT / CHEERLEADING & PERFORMANCE / CHEERDANCE 6
F.4 Ergänzungen zu WKO Teil B: Regelwerk Cheerleading 7
F.5 Ergänzungen zu WKO Teil C: Regelwerk Performance Cheer 7
F.6 Bewertungskriterien und Punkteverteilungen 11

F REGELWERK für inklusive Teams

F.1 Was ist inklusives Cheerleading und Performance Cheer?

Inklusive Teams bestehen zu einem gewissen Anteil (Unified) oder vollständig zu 100% (Traditional) aus Athleten mit Behinderung*. Dabei gibt es **international** noch weitere Einteilungen in Kategorien, die sich hauptsächlich auf die Art der Behinderung beziehen.

Die Bestandserhebung des CCVD zeigt, dass die aktuell bestehenden inklusiven Teams – sowohl im Cheer als auch im Performance Cheer – dem Bereich „Unified" zuzuordnen sind. Aus diesem Grund wird die inklusive Kategorie ab der Saison 2025/26 offiziell als „Unified Cheer" bezeichnet, ergänzt durch das entsprechende Leistungslevel.

Unified Cheer = bezieht sich im CCVD auf ein inklusives Team, welches Menschen mit Behinderung und Menschen ohne Behinderung vereint, dabei muss für einen Start am Wettkampftag ein Handicapfaktor (siehe F.2) von 0,1 vorhanden sein. Es ist kein Mindestanteil an Personen mit Beeinträchtigung zu erfüllen. Die Vergleichbarkeit wird über den Handicapfaktor sichergestellt.

Da eine Qualifikation bei der Deutschen Meisterschaft den Weg zur Teilnahme an der Europameisterschaft eröffnet, ist eine frühzeitige Auseinandersetzung mit den verpflichtenden Vorgaben der ICU Europe unerlässlich.

Diese Tabellen zeigen die Regelung auf der Europameisterschaft (ICU Europe) - Angaben ohne Gewähr:

<table>
<tr><th>ADAPTIVE ABILITIES</th><th>SPECIAL ABILITIES</th><th>SPECIAL OLYMPICS</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Athleten mit physischen, ~~geistigen~~ / intellektuellen und sensorischen Beeinträchtigungen</td><td colspan="2">Athleten mit ~~geistigen~~ / intellektuellen Beeinträchtigungen</td></tr>
<tr><td></td><td>alle Athleten, Trainer und Betreuer müssen eine Registrierung und Zertifizierung des Special Olympics Programms besitzen</td></tr>
<tr><td>Unified Richtlinien:
mind. 25% der Athleten mit Beeinträchtigung*</td><td colspan="2">Unified Richtlinien:
mind. 50% der Athleten mit Beeinträchtigung*</td></tr>
<tr><td>Mindestalter: ab +12 Jahre
Mindeststarter: 16-24 Athleten</td><td colspan="2">Mindestalter: ab +12 Jahre
Mindeststarter: 16-24 Athleten</td></tr>
</table>

Kategorien auf der Europameisterschaft:

Divisons Cheerleading	***Divisions – Team Performance Cheer***
Special Abilities Traditional Novice Special Abilities Unified Intermediate Adaptive Abilities Unified Median Adaptive Abilities Unified All Girl Advanced Adaptive Abilities Unified Coed Advanced	Adaptive Abilities Unified Pom Adaptive Abilities Unified Hip Hop Special Abilities Unified / Traditional Pom Special Abilities Unified / Traditional Hip Hop

Im CCVD bildet eine Projektgruppe die Grundlage für die Weiterentwicklung des inklusiven Cheersports.

Diese Gruppe setzt sich intensiv mit den inklusiven Kategorien auseinander, insbesondere mit der Frage, wie ein Klassifizierungssystem gestaltet sein muss, das **Fairness, Gleichberechtigung und wettkampforientierten Sport miteinander** vereint.

Da es auf internationaler Ebene bislang keine einheitlichen Vorgaben gibt, wurde ein eigenes Klassifizierungssystem innerhalb des CCVD entwickelt. Die Saison 2024/25 diente als Pilotphase, in der durch eine intensive Praxisphase wertvolle Erkenntnisse gewonnen werden konnten. Auf Basis dieser Ergebnisse wurde die Klassifizierung weiterentwickelt und um einen sportartspezifischen Faktor ergänzt, der ab der aktuellen Saison in die Berechnung einfließt.

Vor dem Hintergrund, dass Inklusion ein zunehmend bedeutenderes und sich stetig weiterentwickelndes Thema im Sport ist, stellt diese Weiterentwicklung einen wichtigen Schritt dar, um den unterschiedlichen Anforderungen noch gerechter zu werden. Daher gelten für die Saison 2025/26 folgende Rahmenbedingungen:

- mit dem Start bei der LM erklären sich die Coaches der Teams für die Teilnahme an der Evaluierung zur Anpassung des Regelwerks für den laufenden Prozess bereit, um diese Learnings für den Folgewettkampf und die Folgesaison abzuleiten
- auf nationaler Ebene gilt ein Qualifikationswert: das bedeutet, dass ein Team bei einem Start auf der Landesmeisterschaft (LM) eine bestimmte Punktzahl erreichen muss, um sich für die nächsthöhere Wettkampfebene zu qualifizieren → dieser Qualifikationswert wird separat festgelegt
- eine EM-Qualifikation ist möglich, wenn der vor dem nationalen Spitzenwettkampf definierte EM-Qualifikationswert erreicht wird
- bei einer Teilnahme auf der *ICU Europe* kann eine mögliche “Wildcard” auf der kommenden Landesmeisterschaft eingelöst werden, somit ist eine Teilnahme auf der Landesmeisterschaft der kommenden Saison freiwillig und berechtigt für den Start auf der CCVD Regionalmeisterschaft

**das Wort Behinderung dient als Begrifflichkeit und schließt die Wörter Beeinträchtigung oder Schädigung mit ein*

F.2 Klassifizierungssystem und Handicapfaktor

Für das Klassifizierungssystem in der Saison 25/26 wird der Klassifizierungswert durch den neuen Handicapfaktor ersetzt, welcher diese zwei Faktoren berücksichtigt:

- **Grad der Behinderung / Grad der Schädigung / Schwerbehindertenausweis**
  →Nach Antragstellung beim zuständigen Versorgungsamt oder der entsprechenden Behörde des Kreises bzw. der kreisfreien Stadt erfolgt ein Feststellungsbescheid, der den Grad der Behinderung ausweist.
- **sportspezifischen Faktor**
  → dieser Faktor gibt an, wie stark eine/mehrere Behinderungen auf das Training/ Wettkampf/ Routine Auswirkungen haben. Dieser wird testweise in Abstimmung durch einen Mitarbeiter des CCVDs, einem Juror und dem jeweiligen Trainer festgelegt. Für die Zukunft soll dieser Faktor durch einen spezifischen Test ermittelt werden.

Für die Berechnung des Handicapfaktors sind die ärztlichen Diagnosen in Form des ICD Codes und eine Bescheinigung über den Grad der Behinderung (GdB) oder Grad der Schädigung (GdS) oder Schwerbehindertenausweis verpflichtend. Sollten diese Dokumente nicht vorhanden sein, kann eine vollumfängliche Bewertung nicht stattfinden.

Für einen Start in der inklusiven Kategorie muss der Handicapfaktor mind. 0,1 betragen.

Grad der Behinderung/ der Schädigung (in Zehnerschritten)	**Klassifizierungs-punktzahl** (Berechnet :10)	**sportspezifischer Faktor** (wie stark haben die Behinderungen Einfluss auf das Training)	**Klassifizierungs-punktzahl**
0	0	gar nicht	0
10	1	leicht	10
20	2	mittel	20
30	3	stark	30
40	4	sehr stark	40
50	5		
60	6		
70	7		
80	8		
90	9		
100	10		

Nach Ermittlung des Handicapfaktors (der maximal 50 pro Person ergeben kann) wird dieser in eine vereinfachte Berechnungsformel zur Bestimmung des Handicap-Faktors übernommen:

Handicapfaktorermittlung:

Summe Klassifizierungs -punktzahl	*	Anteil der Menschen mit Behinderung in Prozent	*	Faktor von 10	:	maximal erreichbare Klassifizierungspunktzahl (Anzahl Menschen mit Behinderung * 50)	=	**Handicapfaktor**

Das Juroren- Routineergebnis des jeweiligen Levels wird um den Inklusionswert* erhöht und im Anschluss mit dem Handicapfaktor multipliziert.

**Der Inklusionswert liegt bei 0-10 Punkten und wird durch die Juroren vergeben. Er richtet sich nach der Einbindung von Menschen mit Behinderung in die Choreografie.*

F.3 Ergänzungen zu WKO Teil A: Allgemeine Wettkampfrichtlinien CHEERSPORT / CHEERLEADING & PERFORMANCE / CHEERDANCE

Nachfolgend sind die Abweichungen zur aktuellen CCVD-Wettkampfordnung zu entnehmen. Sollten keine Abweichungen formuliert sein, gilt die CCVD-Wettkampfordnung.

Ergänzung zu Teil-A 3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts

3.1 Altersklassen

Auf nationaler Ebene gilt derzeit kein Mindestalter[1].
→das langfristige Ziel ist eine Alterseinteilung durch einen Mix aus:

- PeeWee & Youth
- Junior & Senior

3.2 offizielle Kategorien

	Kategorie	Minimal- und Maximalanzahl der Startenden
Cheer	Unified Cheer Level 0 Unified Cheer Level 1 Unified Cheer Level 2	~~12~~ 8 (16*) bis 24
Performance Cheer	Unified PC Pom	8 (16*) bis 24

**International (ICU und ICU Europe) gibt es bereits die Kategorien Adaptive Abilities Unified Cheer L3 und L4 (Coed und Allgirl), sowie Adaptive Abilities Unified Team Cheer Freestyle Pom und -Hip Hop, mit mindestens 16 und maximal 24 Athleten. Das Mindestalter entspricht mindestens 12 Jahre und älter im Wettkampfjahr.*

3.3 Doppelstart eines Teams/eines Athleten bei einem Wettkampf

Der Doppelstart von Athlet*innen in Ability- und nicht inklusiven Kategorien ist möglich, wenn diese im Wettkampfablauf umsetzbar und für andere Teams keinen Wettbewerbsnachteil zur Folge hat. Die Anfrage / Anmeldung des beabsichtigten Doppelstarts muss durch den Coach des ~~Ability~~ Teams SPÄTESTENS bei Meldeschluss per E-Mail an das CCVD Eventmanagement (events@ccvd.de) beantragt werden.

---

[1] → **Warum gibt es derzeit kein festgelegtes Mindestalter bzw. weshalb ist zukünftig eine alternative Einteilung vorgesehen?**
Bei Menschen mit intellektuellen Beeinträchtigungen (früher oft irreführend als „geistige Behinderung“ bezeichnet) kann die Entwicklung in Bereichen wie Sprache, sozialem Verhalten oder Selbstständigkeit verlangsamt oder eingeschränkt verlaufen. Der Entwicklungsstand kann in einzelnen Aspekten kindlichen Entwicklungsphasen ähneln. Dennoch handelt es sich um erwachsene Menschen mit eigenen Erfahrungen, Bedürfnissen und Persönlichkeiten. Sie dürfen keinesfalls wie Kinder behandelt werden, benötigen jedoch eine individuell angepasste Betreuung und differenzierte Beurteilung.

3.4 Ergänzung zu Teil A.6 Wettkampfgeschehen - 6.1 Dauer der Routine und Betreten der Matte

Cheer: Die Dauer der Routine beträgt **2:00** Min und es gibt keinen Cheer.
Performance Cheer: Die Dauer der Routine beträgt **2:00** Min.

F.4 Ergänzungen zu WKO Teil B: Regelwerk Cheerleading

Ergänzend zu dem Regelwerk des CCVDs gelten die Regularien aus dem ICU Europe Regelwerk 2025 mit folgenden Ergänzungen:

1. Es ist kein Mindestanteil an Personen mit Beeinträchtigung zu erfüllen. Die Vergleichbarkeit wird über den Handicapfaktor sichergestellt.
2. Regularien aus dem regulären Regelwerk, die aufgrund der körperlichen Beeinträchtigung nicht zu erfüllen sind (z.B. Hand-Hand-Verbindung in Pyramiden, aufgrund fehlender Hand) können nach entsprechender Machbarkeit abgewandelt werden werden (z.B. in Hand-Arm-Verbindung). WICHTIG: der Grundgedanke der Regularien (in der Regel die Sicherheit der Sportler) muss weiterhin gegeben sein. Eine Anpassung auf z.B. Hand-Arm-Verbindung ist möglich. Ein komplett freies Zeigen des Elementes ist hingegen jedoch nicht erlaubt. Im Zweifel ist im Vorfeld eine entsprechende Anfrage bei der Jury zu stellen.
3. Hinweis Baskets sind verboten!
4. Die Jury wird vorher informiert, dass Tumblingelemente mit Rollstuhl nicht möglich sind und als vollwertig anzurechnen sind.
5. Die Standardanzahl in Stunts und Pyramiden sollte 5 Personen je Gruppe betragen. Aus Sicherheitsgründen dürfen Fronts eingesetzt werden. Dies wirkt sich nicht negativ auf die Bewertung aus und ist für den Inklusionswert ein wichtiger Faktor.
6. Der Handicapfaktor wird final am Tag der Meisterschaft festgelegt, nachdem feststeht, welche Athleten tatsächlich starten. Die jeweiligen Werte zur Berechnung des Handicapfaktors an sich werden jedoch vor dem Wettkampf festgelegt.

F.5 Ergänzungen zu WKO Teil C: Regelwerk Performance Cheer

Ergänzungen zu Teil C Regelwerk Performance Cheer

A. Generelle Regeln für Adaptive Abilities Unified Team PC Pom und Hip Hop

1. Es gelten weiterhin die Kriterien für die Definitionen der Kategorien Pom und Hip Hop (WKO Teil C.1), die generellen Performance Cheer-Richtlinien (WKO Teil C.2) zu Allgemeinem, Requisiten/Hilfsmittel und Choreographie, Musik- und Kostümwahl, sowie die Performance Cheer-Regeln (WKO Teil C.3).
   Zu beachten ist Hinweis 2 unter Punkt 2.2.1 bezüglich der Requisiten/Hilfsmittel.
   Es gilt: In den Para Cheer-Kategorien werden alle Fortbewegungsmittel, Prothesen und Krücken als Teil des Athleten angesehen oder als erlaubte Hilfsmittel für den Fall, dass diese entfernt werden, bis sie wieder an den Athleten zurückgegeben oder ersetzt sind.
2. Für Athleten mit einer intellektuellen Beeinträchtigung oder neurologischen Symptomen, die möglicherweise eine Atlanto-Axial-Instabilität (AAI) oder ein anderes physisches Leiden im Zusammenhang mit einer Rückenmarkskompression aufweisen, gelten die spezifischen Regeln und

Kriterien der ECU Special Abilities Performance Cheer Kategorien. Diese sind im ECU Competition Rulebook unter den Punkten 5.12, 5.13 und 5.14 (Stand 2023) zu finden.

3. Der Einsatz eines Assistenztieres ist gestattet (gegensätzlich zu den generellen Performance Cheer-Regeln).
4. Die Einstufung eines Athleten mit einer Beeinträchtigung speziell für die Adaptive Abilities Kategorien unterliegt den entsprechenden Regeln und Richtlinien des CCVD und/oder medizinischer Dokumente, sofern gefordert. Genauere Informationen dazu gibt es unter dem Punkt „Qualifikations- und Klassifizierungsrichtlinien – Adaptive Abilities Kategorien“.

B Generelle Regeln für Special Abilities

1. Alle allgemeinen Regeln und Richtlinien für Performance Cheer sowie die Anforderungen an die Routine gelten.
2. Der Einsatz von Assistenzhunden durch Athleten ist erlaubt (nicht in den allgemeinen ECU-Regeln gestattet).
3. Bis zu drei (3) Trainer und/oder Assistenten dürfen von der Vorderseite der Matte aus Signale geben, dürfen dabei jedoch nicht die Sicht der Wertungsrichter behindern. Zusätzlich gibt es keine Begrenzung der Anzahl von Assistenten, die sich in hockender Position um den Rand der Fläche herum aufhalten dürfen.
4. Assistenten sollen im Gegensatz zu den Athleten in kontrastierender Kleidung gekleidet sein, damit für die Wertungsrichter jederzeit erkennbar ist, wer die Athleten und wer die Assistenten auf der Fläche sind. Beispielsweise sollen Assistenten ein helles T-Shirt und eine Hose tragen, die im Kontrast zur dunkleren Kostüm-/Uniformfarbe der Athleten stehen (oder umgekehrt). Assistenten dürfen während der Routine kein Cheerleading- oder Performance-Cheer-Kostüm/Uniform tragen.
5. Assistenten sollen sportliche Schuhe tragen (z. B. keine Flip-Flops) und keinen Schmuck tragen, um die Athleten zu schützen.
6. Für Athleten mit einer geistigen Beeinträchtigung oder neurologischen Symptomen, die möglicherweise eine Atlanto-Axial-Instabilität (AAI) oder ein anderes physisches Leiden im Zusammenhang mit einer Rückenmarkskompression aufweisen, ist es strengstens untersagt, Elemente auszuführen, die eine Gefahr für einen Athleten mit AAI oder einer Kompression des Rückenmarks darstellen könnten (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Vorwärtsrollen, Rückwärtsrollen und alle Elemente, die ein Risiko für einen Athleten mit AAI oder einer Rückenmarkskompression darstellen könnten usw.). Die schriftliche Genehmigung/Freigabe durch einen medizinischen Fachmann sowie der Nachweis aller Verzichtserklärungen und Dokumentationen vor körperlicher Aktivität liegen in der direkten Verantwortung des Teamleiters und Coaches.

C. Regeln für Mobilitäts- und Unterstützungshilfen

Hinweis: Die Verwendung des Begriffs „Rollstuhl“ im Folgenden gilt auch für die Nutzung von elektrischen Rollstühlen und ähnlichen Mobilitätsgeräten.

Allgemeine Regeln

1. Alle Mobilitätshilfen, Prothesen und Bandagen gelten als Teil des Athleten, es sei denn, sie werden entfernt und für visuelle Effekte der Performance verwendet. In diesem Fall gelten sie als Requisiten und nicht als zulässig. Wenn jedoch eine medizinische Hilfe entfernt wird, damit der Athlet ein bestimmtes Element ausführen kann und das Gerät selbst nicht als Requisite verwendet wird, ist dies erlaubt.
2. Mobilitätshilfen (z. Bsp. Rollstühle, Krücken, …) sind im Rahmen der Regeln für die einzelnen Kategorien erlaubt und dürfen als Unterstützung eines Athleten während der Ausführung von Elementen genutzt werden.

3. Es liegt in der Verantwortlichkeit des Coaches sicherzustellen, dass alle Steine oder scharfen Objekte, die die Performance-Fläche beschädigen könnten, vor Beginn der Routine aus den Rädern der Mobilitätshilfe entfernt werden.

Regeln für Adaptive Abilities Team PC Pom und Hip Hop

1. Wenn ein Rollstuhlfahrer einen Lift unterstützt oder hält, müssen alle Räder des Rollstuhls in Kontakt mit dem Boden während des Elements sein. Aus Sicherheitsgründen muss dabei der Rollstuhl über einen geeigneten Kippschutz verfügen oder ein Spotter muss mit beiden Füßen fest auf dem Boden stehend an beiden Schiebegriffen halten, um ihn zu stabilisieren.
   Hinweis: Damit ein Kippschutz geeignet ist, muss dieser am Rollstuhl angebracht sein und zusätzlich zu beiden Rädern des Rollstuhls Kontakt zum Boden haben.
2. Ausführende Athleten im Rollstuhl (oder ähnlichem), die in einem Lift gehoben werden, müssen einen Sicherheitsgurt tragen.
3. Alle Athleten, die ein Element absichern, halten und/oder fangen, müssen über Beweglichkeit im Unterkörper (mit oder ohne Gebrauch von Mobilitätshilfen) verfügen, um den Aufprall abfedern zu können, sowie eine ausreichende Geschwindigkeit in Seitwärtsbewegungen, um ein Element absichern, halten und/oder fangen zu können.
4. Alle Athleten, die ein Element absichern, halten und/oder fangen, müssen mindestens einen Arm ohne Prothese oder anderer medizinischer Hilfe über den Ellbogen hinaus ausstrecken können, um das Element angemessen unterstützen zu können.

Regeln für Special Abilities Team PC Pom und Hip Hop

1. Athleten, die nicht motorisierte Rollstühle verwenden:
   a. müssen mindestens 2 Räder in Kontakt mit der Bodenfläche haben. Aus Sicherheitsgründen muss dabei der Rollstuhl über einen geeigneten Kippschutz verfügen oder ein Spotter muss mit beiden Füßen fest auf dem Boden stehend an beiden Schiebegriffen halten, um ihn zu stabilisieren.
   b. und einen Lift unterstützen oder halten – wobei kein Spotter mit beiden Füßen fest auf dem Boden stehend an beiden Schiebegriffen hält, um ihn zu stabilisieren – müssen die Räder in der Sperrposition sein.
      Hinweis: Damit ein Kippschutz geeignet ist, muss dieser am Rollstuhl angebracht sein und zusätzlich zu beiden Rädern des Rollstuhls Kontakt zum Boden haben.
2. Athleten, die motorisierte Rollstühle verwenden, müssen zu jeder Zeit alle Räder auf der Bodenfläche haben.
3. Ein Athlet darf aus einem Rollstuhl gehoben werden. Der Rollstuhl selbst darf jedoch nicht von der Bodenfläche gehoben werden.
4. Sobald ein Athlet in einem Rollstuhl in Bewegung ist, müssen die Trainer/Assistenten bei dem Athleten bleiben, bis der Rollstuhl zum Stillstand gekommen ist.
   Hinweis: Athleten in einem Rollstuhl, die Unterstützung benötigen, um sich fortzubewegen, dürfen nicht geschoben und dann losgelassen werden.

D Performance Cheer-Richtlinien für Special Abilities Team PC Pom und Hip Hop

D.1 Ausführung eines Einzelnen

1. Invertierte Elemente:
   a. Elemente ohne Flugphase sind erlaubt (Bsp.: Kopfstand), wobei mindestens eine Hand während der gesamten Ausführung unterstützen muss.
   b. Elemente mit Flugphase (airborne) sind nicht erlaubt.
   c. Poms und Kleidungsstücke (Bsp.: gebraucht für choreografische Zwecke) sind in unterstützenden Händen nicht erlaubt.

2. Elemente mit Hip over Head Rotation:
   a. dürfen nicht airborne sein.
   b. sind auf 2 aufeinanderfolgende Rotationen begrenzt.
   c. müssen mit freien Händen (ohne Poms Und Kleidungsstücke) ausgeführt werden. (Ausnahmen: Vorwärts- und Rückwärtsrollen)
3. Gleichzeitiges Tumbling mit Hip over Head Rotation zweier Teilnehmer über- oder unterhalb des jeweils anderen ist nicht erlaubt.
4. Drops (airborne) auf andere Körperteile als Hände oder Füße sind nicht erlaubt.
5. Landungen aus einem airborne Element in den Liegestütz direkt auf die Bodenfläche sind nicht erlaubt.

D.2 Ausführung in Gruppen oder Paaren

Lifts und Hebungen dürfen eigenständig ausgeführt werden, wenn ein Trainer/Assistent als zusätzlicher Unterstützender ist und:

1. Die Hüften des ausführenden Athleten dürfen die Kopfhöhe nicht überschreiten.
2. Der ausführende Athlet muss während der gesamten Fertigkeit Kontakt zu mindestens einem unterstützenden Athleten haben, der direkten Kontakt mit der Bodenfläche hat.
3. Mindestens ein unterstützender Athlet muss während der gesamten Fertigkeit Kontakt zum ausführenden Athleten halten.
4. Hip over Head Rotationen und invertierte Elemente sind nicht erlaubt, wenn der Ausführende von der Bodenfläche gehoben wird.

D.3 Ungestützte Abgänge auf die Bodenfläche

Ungestützte Abgänge sind nicht erlaubt. Der ausführende Athlet darf nicht losgelassen werden, um auf der Bodenfläche zu landen.

F.6 Bewertungskriterien und Punkteverteilungen

Punkteverteilung Performance Cheer:

Bewertungskriterien		Beschreibung	Punkte
Technische Ausführung	Stilausführung	Qualität der Pomtechnik: Platzierung, Kontrolle, genaue und starke Bewegung	10
	Bewegungstechnische Ausführung	Bewegung ist stark, intensiv, platziert, kontrolliert, präsent und engagiert	10
	Ausführung technischer Elemente	Möglichkeit, dem Level gerechte Elemente auszuführen mit korrekter Platzierung, Ausrichtung des Körpers, Kontrolle, Extension, Balance, Spannung und Bewegungsausführung	10
Ausführung in Gruppen	Synchronität/Timing mit Musik	Das Nutzen aller Tänzer in der Routine. Korrektes Timing mit Teammitgliedern und der Musik	10
	Uniformität der Bewegungen	Bewegungen sind bei allen gleich klar, sauber und präzise	10
	Spacing	Korrekte Positionen/ Abstände zwischen Individuen auf der Auftrittsfläche während der Routine und in den Übergängen	10
Choreographie	Musikalität	Bewegungen, die die Musikakzente, Rhythmus, Tempo, Ausdruck, Liedtext, Stil, etc. herausheben. In kreativer, einzigartiger und origineller Weise.	10
	Routine Staging/Visuelle Effekte	Nutzen abwechslungsreicher Formationen und nahtlose Übergänge bei Nutzung aller TänzerInnen während der gesamten Routine. Visuelle Wirkung durch Gruppenarbeit, Partnerarbeit, Bodennutzung, Hebungen, Höhenlevel, Gegensätzlichkeiten, etc.	10
	Schwierigkeit der Bewegungen	Schwierigkeitsgrad der Bewegungen, wie Tempowechsel, Gewichtsverlagerung, Richtungswechsel, Konnektivität, Kontinuität, Komplexität der Bewegung, etc. Schwierigkeit der Elemente in Relation zur Ausführung dieser	10
Overall	Kommunikation/Projektion/Wirkung auf das Publikum und Angemessenheit	Nutzung aller TänzerInnen während der gesamten Routine. Fähigkeit, eine dynamische Routine zu zeigen, mit echtem Showmanship und Erreichen des Publikums. Dem Alter angemessene Musik, Kostüme und Choreographie, welche den Auftritt unterstreichen	10
Inklusionswert		Einbindung aller Athlet*innen in die Choreographie	10
Total			**110**

Punkteverteilung Cheer, Level 0:

Bewertungskriterien	Beschreibung	Punkte
Stunts	Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität, Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	25
Pyramiden	Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität, Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	15
Tumbling (Standing & Running)	Gruppentumbling, Ausführung der Elemente, Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität	20
Jumps	Ausführung der Elemente, Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität, Teamauslastung	5
Fluss der Routine / Übergänge	Ausführung der Routinekomponenten, Fluss, Tempo, Timing der Elemente, Übergänge	5
Overall, Publikumswirksamkeit, Tanz	Gesamteindruck, Showmanship, Tanz, Publikumswirksamkeit	10
Scoring Deductions	Ausführung der einzelnen Skillbereiche, Einbeziehung des Level angemessenen Skills	10
Inklusionswert	Einbindung aller Athlet*innen in die Choreographie	10
Summe		**100**

Punkteverteilung Cheer, Level 1&2:

Bewertungskriterien	Beschreibung	Punkte
Stunts	Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität, Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	25
Pyramiden	Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität, Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	15
Standing Tumbling	Gruppentumbling, Ausführung der Elemente, Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität	10
Running Tumbling	Gruppentumbling, Ausführung der Elemente, Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität	10
Jumps	Ausführung der Elemente, Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität, Teamauslastung	5
Fluss der Routine / Übergänge	Ausführung der Routinekomponenten, Fluss, Tempo, Timing der Elemente, Übergänge	5
Overall, Publikumswirksamkeit, Tanz	Gesamteindruck, Showmanship, Tanz, Publikumswirksamkeit	10
Scoring Deductions	Ausführung der einzelnen Skillbereiche, Einbeziehung des Level angemessenen Skills	10
Inklusionswert	Einbindung aller Athlet*innen in die Choreographie	10
Summe		**100**