



# WETTKAMPFORDNUNG

**TEIL F**

**REGELWERK für Adaptive Abilities Kategorien**

## F Adaptive Abilities Kategorien:

### Adaptive Abilities Unified Intermediate Cheer

### Adaptive Abilities Unified Performance Cheer

### (Freestyle Pom, Hip Hop)

#### F.1 Was ist inklusives Cheerleading und Performance Cheer?

Inklusive Teams bestehen zu einem Teil (Unified) oder vollständig (Traditional) aus Athleten mit Beeinträchtigung. Dabei gibt es noch weitere Einteilungen in Kategorien, die sich hauptsächlich auf die Art der Beeinträchtigung beziehen.

ADAPTIVE ABILITIES	SPECIAL ABILITIES	SPECIAL OLYMPICS
Athleten mit physischen, geistigen und sensorischen Beeinträchtigungen	Athleten mit geistigen Beeinträchtigungen	
		alle Athleten, Trainer und Betreuer müssen eine Registrierung und Zertifizierung des Special Olympics Programms besitzen
Unified Richtlinien: mind. 25% der Athleten mit Beeinträchtigung*	Unified Richtlinien: mind. 50% der Athleten mit Beeinträchtigung*	

\*Die Verhältnisse können je nach Wettkampf variieren.

Derzeit bietet der CCVD nur Adaptive Abilities-Kategorien an.

#### F.2 Qualifizierungs- und Klassifizierungsrichtlinie – Adaptive Abilities Kategorien

Zum Zweck der Unterstützung und Förderung der Entwicklung der Adaptive Abilities-Möglichkeiten für Athleten mit und ohne Behinderung in unserem Sport soll als Richtlinie die Kurzbeschreibung der IPC der 10 Beeinträchtigungsarten genutzt werden. Diese findet sich auch unter <https://www.paralympic.org/classification> (unter Abschnitt 2, Kapitel 3.13 im IPC-Handbuch).

\*Notiz 1: Da die Entwicklung des Adaptive Abilities-Programms noch ganz am Anfang steht, ermutigt die ECU die Verbände der Mitgliedsländer dazu, die Kurzbeschreibung der IPC nur als Leitfaden zu verstehen – und die Teilnahme von allen behinderten Athleten zu fördern, die unter Umständen die unten aufgelisteten Beeinträchtigungen erfüllen. Wenn sich das Adaptive Abilities-Programm weiterentwickelt, wird später die strikere Einhaltung der Kurzbeschreibung für künftige Wettkämpfe angestrebt.

\*Notiz 2: Basierend auf der Einzigartigkeit von Performance Cheer Wettkämpfe, fügt die ECU Hörbeeinträchtigungen (#11) als Richtlinie ein, ebenso für mögliche zukünftige Entwicklungen mit konformen Programmen der ICDS. Die ECU ermutigt noch einmal die nationalen Verbände inklusiv mit Sportlern aller Arten von Beeinträchtigung zu arbeiten, die/oder die sich nicht in der Beeinträchtigungsliste wiederfinden – für die Zwecke der Adaptive Abilities Entwicklung.

\*Notiz 3: In 2020 führte die ECU ein Adaptive Abilities Richtlinienprogramm für einen Basiswert von 25 Punkten (von 100 Punkten) für die Team Cheer Kategorien ein.

### **Kurze Erklärung des IPC der 10 berechtigten Beeinträchtigungstypen**

1. Beeinträchtigte Muskelkraft: Reduzierte Kraft, generiert von Muskeln oder Muskelgruppen, wie Muskeln von Gliedmaßen oder der unteren Körperhälfte, hervorgerufen, z.B. durch Rückenmarksverletzungen, Spina bifida oder Kinderlähmung.
2. Beeinträchtigte passive Bewegungsfreiheit: Die Bewegungsfreiheit in einem oder mehr Gelenken ist permanent reduziert, z.B. aufgrund von Arthrose. Hyperbeweglichkeit von Gelenken, instabile Gelenke oder akute Zustände, wie Gelenkentzündungen werden nicht als berechnete Beeinträchtigung gesehen.
3. Mangel an Gliedmaßen: Totales oder teilweise Fehlen von Knochen oder Gelenken als Folge eines Traumas (z.B. Autounfall), Krankheit (z.B. Knochenkrebs) oder angeborenem Fehlen von Gliedmaßen (z.B. Dismelie).
4. Beinlängenunterschied: Knochenkürzung in einem Bein durch angeborenes Fehlen oder durch ein Trauma hervorgerufen.
5. Kleinwüchsigkeit: Reduzierte Körperhöhe aufgrund von abnormalen Längen von Knochen der oberen und unteren Gliedmaßen oder des Rumpfs, z.B. hervorgerufen durch Achondroplasie oder einer Dysfunktion der Wachstumshormone.
6. Hypertonie: Anormaler Anstieg der Muskelspannung und der reduzierten Möglichkeit des Muskels sich zu dehnen/strecken, aufgrund von neurologischen Umständen, wie Zerebralparese, Gehirnverletzung oder MS.
7. Ataxia: Mangel an Koordination der Muskelbewegung aufgrund einer neurologischen Störung, wie Zerebralparese, Gehirnerkrankung oder MS.
8. Athetose: allgemein charakterisiert durch unausgeglichene und unfreiwillige Bewegungen und der Schwierigkeit, eine symmetrische Haltung aufrecht zu erhalten, aufgrund von neurologischen Störungen wie Zerebralparese, Gehirnerkrankung oder MS.
9. Sehbeeinträchtigung: Sehfähigkeit ist beeinflusst von einer Beeinträchtigung der Augenstruktur, der Sehnerven oder der optischen Pfade oder des Visuellen Kortex.
10. Intellektuelle Beeinträchtigung: Einschränkung der intellektuellen Funktion und entsprechend angepassten Verhaltens, was sich im Verbalen, Sozialen Verhalten und Praktischen ausdrückt/zeigt und das vor dem 18. Lebensjahr diagnostiziert wurde.
11. Hörbeeinträchtigung: Das Hören ist beeinflusst entweder durch eine Beeinträchtigung der Ohrstruktur, einer Erkrankung oder anderer Faktoren.

## F.3 Ergänzungen zu vorangegangenen Regelwerksteilen (A,B und C)

Nachfolgend sind die Abweichungen der AA-Kategorien 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

Grundsätzlich gilt, dass alle Athleten 12 Jahre oder älter sein müssen im Jahr des jeweiligen Wettkampfs.

Wettkampfsaison 2023/24: Jahrgang 2012 oder älter

Wettkampfsaison 2024/25: Jahrgang 2013 oder älter

#### 3.2 offizielle Kategorien (CCVD)

Disziplin	Minimal- und Maximalanzahl der Athleten
Adaptive Abilities Unified Cheer L2*	12 (16*) bis 24
Adaptive Abilities Unified Team PC Pom und PC Hip Hop	8 (16*) bis 24

Die Mindestanzahl beeinträchtigter Athleten beträgt 25% und ist durch eine ärztliche oder behördliche Bescheinigung nachzuweisen.

*\*International (ICU und ECU) 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 Wettkampfsjahr.*

### Ergänzung zu Teil A.8 Medizinische Richtlinien

8.9 Die „Proof of Disability“ oder der gültige Schwerbehindertenausweis der beeinträchtigten Athleten der Adaptive Abilities Kategorien muss am Tag des Wettkampfes beim Passcheck vorgezeigt werden.

### Ergänzung zu Teil B1 Generelle Cheerleading Richtlinien

20. Adaptive Abilities Unified Teams müssen mindestens 25 % und kleiner 100% beeinträchtigte Athleten im Team haben. (bei 100% wäre es ein „Traditional Team“ und kein inklusives Team mehr.)

### Auszüge – deutsch/englisch - aus dem ECU Regelwerk 2019:

**Adaptive Abilities Unified Kategorien - Spezifische Einteilungskriterien**  
**Adaptive Abilities Unified Divisions – Specific Division Criteria**

- A. Alle allgemeinen Regeln und Richtlinien, wie es den Anforderungen an die Routine entspricht.  
A. *All general rules and guidelines, as well as routine requirements apply.*
- A1 Die Adaptive Abilities Unified Median Cheer Kategorie orientiert sich vorläufig an der CCVD Cheerleading Kategorie Level 2. Perspektivisch wird die Orientierung an den internationalen Richtlinien der ECU und ICU angestrebt (Level 3).
- A2 Für die Kategorie gilt der Bewertungsbogen der Level 5-7 des CCVD.  
Änderung: Basket Tosses sind nicht erlaubt.  
Es wird eine Klassifizierungspunktzahl in Höhe von 25 Punkten ergänzt.
- A3 In der Saison 2023/2024 wird der Cheer erst ab der Regionalmeisterschaft gezeigt.
- B. In allen Adaptive Abilities Unified National Teams müssen im Minimum 25% oder mehr Athleten mit einer Beeinträchtigung pro Team enthalten sein. Erläuterung: Die Bedingung für einen Adaptive Abilities Athleten entsprechen vorbehaltlich der jeweiligen allgemeinen Regeln und Richtlinien, sowie es der nationale Verband vorschreibt und/oder eines medizinischen Dokuments. So ist es gewünscht. (Für weitere Informationen siehe Adaptive Abilities Bedingungen und Einteilungsrichtlinien in 2.3. (ECU Rulebook))  
B. *All Adaptive Abilities Unified National Teams must be comprised of a minimum 25% or more Athletes with a disability per team. Clarification: Adaptive Abilities Athlete qualification is subject to respective general rules and guidelines, as well as National Federation confirmation and/or medical documentation, as requested (Please see the Adaptive Abilities Qualification and Classification Guidelines at 2.3. for more information).*
- C. Rollstuhlfahrer müssen aus Sicherheitsgründen als Base in Stunts und Pyramiden während des Skills mit allen Rädern und einer zusätzlichen und geeigneten Kippsicherung (oder einem Spotter, der mit beiden Füßen Kontakt zur Wettkampffläche hat und den Rollstuhl mit beiden Händen an den hintern Griffen festhält, um den Rollstuhl auf der Wettkampffläche zu stabilisieren) Kontakt zur Wettkampffläche haben. Erläuterung: Damit eine Kippsicherung geeignet ist, muss sie am Stuhl angebracht sein und zusätzlich zu den Rädern des Rollstuhls Kontakt mit der Wettkampffläche haben.  
C. *Wheelchair users when basing stunts and pyramids must have all wheels in contact with the performance surface during the skill with an added and appropriate anti-tip attachment (or a spotter / bracer with both feet firmly placed on the performance surface with both hands gripped on the 2 back handles stabilizing the wheelchair with both wheels on the performance surface) for safety. Clarification: For an wheelchair anti-tip attachment to be appropriate, it must be in contact with the chair and the performance surface as an additional point of contact to the performance surface while both wheels of the wheelchair are also in contact with the performance surface.*
- D. Rollstuhlfahrer müssen einen Sicherheitsgurt (oder eine ähnliche Vorrichtung) nutzen, wenn sie Tops in Stunts und Pyramiden sind.  
D. *Wheelchair users when topping stunts and pyramids in the wheelchair (or similar apparatus) must use a seatbelt.*
- E. Alle Athleten, die spotten, fangen und/oder einen Skill cradlen müssen über Mobilität im unteren Körperbereich verfügen (mit oder ohne Nutzung von Mobilitätsequipment), um den Aufprall des Skills zu absorbieren. Zudem müssen sie über ausreichend Lateralgeschwindigkeit verfügen, um den Skill zu spotten, zu fangen oder zu cradlen.  
E. *All athletes spotting, catching and/or cradling a skill must have mobility through their lower body (with or without use of mobility equipment) to absorb the impact of the skill, as well as with adequate lateral speed to spot, catch and/or cradle the skill.*

- F. Alle Athleten, die spotten, fangen und/oder einen Skill cradlen müssen mindestens einen vollständigen Arm (nach dem Ellenbogen) haben, wobei eine Prothese oder ein anderes Hilfsmittel nicht zählt, um den Skill angemessen zu unterstützen.
- F. *All athletes spotting, catching and/or cradling a skill must have at minimum 1 arm extended, not including a prosthetic or other device, beyond the elbow to adequately assist with the skill.*
- G. Release Moves und Dismounts dürfen von Personen gefangen werden, die nicht die ursprünglichen Bases waren, wenn die ursprünglichen Bases nicht zum Fangen und/oder Cradlen des Skills in der Lage sind.
- G. *Release moves and dismounts may be caught by individuals who were not the original base(s) if the main base(s) are not capable of catching and/or cradling the skill.*
- H. Mobilitätshilfen (d.h. Rollstühle, Krücken etc.) dürfen verwendet werden, um einer Top Hilfestellung zum Einsteigen in einen Stunt oder eine Pyramide zu geben.  
Beispiel: Eine Top darf über jeden Teil eines Rollstuhls, einer Mobilitätshilfe und/oder einer Base, die durch eine Krücke gestützt wird, einen Skill beginnen.
- H. *Mobility devices (i.e. wheelchairs, crutches, etc.) may be used to aid the top person in loading into a stunt and/or pyramid. Example: A top person may step upon any portion of a wheelchair, mobile device, and/or upon a base supporting a crutch to load into a skill.*
- I. Sämtliches Mobilitätsequipment, Prothesen und Stützen werden als Teil des Athleten betrachtet, außer wenn sie entfernt werden. Dann werden sie als legale Hilfsmittel betrachtet, bis sie wieder am Athleten platziert werden oder er sie wiederbekommt.
- I. *All mobility equipment, prosthesis, and braces are considered part of the athlete unless they are removed, in which case they are considered legal props, until replaced on or returned to the athlete.*
- J. Basket Tosses sind nicht erlaubt.
- J. *Basket tosses are not allowed.*

## **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 Assistentziers ist gestattet (gegensätzlich zu den generellen Performance Cheer-Regeln).

4. Alle Adaptive Abilities Unified Teams müssen pro Team aus mindestens 25 % Athleten mit einer Beeinträchtigung bestehen.
5. 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. 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.

## F.4 Bewertungskriterien und Punkteverteilungen in Adaptive Abilities Kategorien

### Punkteverteilung in Adaptive Abilities Unified Team PC Pom Kategorie:

Bewertungskriterien		Beschreibung	Punkte
<b>Technische Ausführung</b>	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
<b>Ausführung in Gruppen</b>	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 Auftrittsfäche während der Routine und in den Übergängen	10
<b>Choreographie</b>	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
<b>Overall</b>	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
<b>Total</b>			<b>100</b>

**Punkteverteilung in Adaptive Abilities Unified Team PC Hip Hop Kategorie:**

<b>Bewertungskriterien</b>		<b>Beschreibung</b>	<b>Punkte</b>
<b>Technische Ausführung</b>	Stilausführung	Groove und Qualität des Hip Hop/Street Style	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
<b>Ausführung in Gruppen</b>	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 Auftrittfläche während der Routine und in den Übergängen	10
<b>Choreographie</b>	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
<b>Overall</b>	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
<b>Total</b>			<b>100</b>

**Punkteverteilung in Adaptive Abilities Unified Median Cheer Kategorie:**

<b>Bewertungskriterien</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Punkte</b>
<b>Klassifizierungspunktzahl</b>	Basierend auf Klassifizierungskriterien	25
<b>Cheer</b>	Fähigkeit, die Menge zu leiten, Nutzung von Schildern, Poms oder Megaphonen, Einsatz von Stunts/Pyramiden, um die Menge zu führen, Ausführung	10
<b>(Partner) Stunts</b>	Nutzung aller Athleten in den Stunts während der gesamten Routine. Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität, Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	25
<b>Pyramiden</b>	Nutzung aller Athleten in Pyramiden während der gesamten Routine. Ausführung der Skills/Elemente, saubere Technik, Synchronität (falls anwendbar), Schwierigkeit (Level of skill), Kreativität, Vielfalt	25
<b>Tumbling/Individuelle Elemente</b>	Gruppentumbling, Ausführung der Elemente (schließt Jumps mit ein, falls durchführbar), Schwierigkeit, saubere Technik, Synchronität	10
<b>Fluss der Routine / Übergänge</b>	Ausführung der Routinekomponenten, Fluss, Tempo, Timing der Elemente, Übergänge	5
<b>Overall, Publikumswirksamkeit, Tanz</b>	Gesamteindruck, Showmanship, Tanz, Publikumswirksamkeit	10
<b>Scoring Deductions</b>	Ausführung der einzelnen Skillbereiche, Einbeziehung des Level angemessenen Skills	10
<b>Total</b>		<b>120</b>