Anpassung der Routinezeit – WHY?

Die Verkürzung der Routinezeit auf 2 Minuten ist ein zukunftsorientierter Schritt in der Weiterentwicklung des Cheersports. Es handelt sich dabei um eine Anpassung auf internationaler Ebene. Der Fokus verschiebt sich: Statt möglichst viele Inhalte unterzubringen, stehen nun Qualität, saubere Technik und durchdachte Choreografien noch stärker im Mittelpunkt – ganz im Sinne von **„Perfection before Progression“**.

Die kürzere Belastungsdauer unterstützt zudem die Verletzungsprävention, da sie die Ermüdung reduziert und das Risiko von Fehlbelastungen sowie daraus resultierenden Verletzungen deutlich senkt.

Eine Anpassung auf 2 Minuten sorgt außerdem für eine stärkere Zuschauerbindung – sowohl live vor Ort als auch über Livestreams. Die Sichtbarkeit des Cheersports wird dadurch auch im Bereich des sportpolitischen Prozesses gestärkt.

Insgesamt fördert die 2-Minuten-Anpassung eine höhere Qualität, mehr Sicherheit und eine stärkere Präsentation – und leistet damit einen wichtigen Beitrag zur nachhaltigen Weiterentwicklung unseres Sports.

Hat die Kürzung der Routinezeit einen Einfluss auf die Gewichtung der Wertungsbereiche?

Die Kürzung der Routinezeit hat keinen Einfluss auf die Gewichtung der Wertungsbereiche, d.h. die Wertungsbögen und die jeweiligen Punkte für die Wertungskriterien ändern sich nicht. Lediglich die Anzahl der Achter-Takte reduziert sich. Siehe dazu untenstehendes Beispiel für das Level 3 und 4.

Vergleich der Anzahl der Achter(8er) pro Skillbereich für das Level 3 & 4

Hinweis:
Dies ist ein erster Überblick und soll als Orientierungshilfe in der Routineplanung dienen.

Skillbereich	Prozentuale Verteilung	Routinezeit 2:30 Min. ~ 46/8er	Routinezeit 2:00 Min. ~ 37/8er
Stunts **max. 25 Punkte**	31,25%	ca. 14-15 Achter	ca. 11-12 Achter
Pyramiden **max. 15 Punkte**	18,75%	ca. 10-11 Achter	ca. 8-9 Achter
Jumps&Tumbling **max. 25 Punkte**	31,25%	ca. 14-15 Achter	ca. 11-12 Achter
Tosses **max. 15 Punkte**	18,75%*	ca. 6-7 Achter	ca. 4-5 Achter
Flow max. 5 Punkte	Laufwege und Choreografie sind entsprechend in der Anzahl der 8 Counts der jeweiligen Skillbereiche eingerechnet. Ein möglicher Dance müsste, wenn er gezeigt wird, noch in der Verteilung der 8 Counts berücksichtigt werden. Mit der Gewichtung der anderen Skillbereiche sind 2-3/8er ausreichend.		
Overall max. 10 Punkte			

*Die Verteilung der 8 Counts im Skillbereich Tosses weicht von der prozentualen Verteilung etwas ab, da diese weniger Zeit in Anspruch nehmen. Die verbleibenden 8 Counts wurden auf den Skillbereich Pyramiden verteilt.

Allgemeiner Hinweis:

- Routinezeit 2:30 min. ca. 42-48 Achter vs. Routinezeit 2:00 min. ca. 34-38 Achter
- Die Gewichtung der 8 Counts berechnet sich nach der Maximalpunktzahl pro Skillbereich

Empfehlung für Coaches:

- Die prozentuale Verteilung der einzelnen Skillbereiche kann nach Altersklasse, Level und Leistungsstand sowie Stärken und Schwächen im Rahmen angepasst werden.

Ergänzung nach der Coaches Hour am 10.06.2025

Empfehlung:

➔ Skills in **Gruppen zeigen**, **Vermeiden von Einzelleistungen**

➔ die **besten Skills** zeigen/ Stärken highlighten (mit Beachtung der Ranges)

➔ **Wiederholung** von Skills **vermeiden**

➔ **weniger Zeit für Transitions** aufwenden

➔ **Weglassen** von reinen **Choreographie-Elementen**

Wird die Anpassung auch offene Meisterschaften des CCVD betreffen?

STAGE Championships:
Ab der Saison 2025/26 wird die Routinezeit im Rahmen der STAGE Championships sowohl bei den Regionals als auch bei den Nationals, auf 2 Minuten angepasst.
Ergänzend dazu führen wir eine neue, altersklassenübergreifende Kategorie ein, in welcher in der Saison 2025/26 mit einer Routinezeit von 2:30 Minuten gestartet werden kann.
Alle weiteren Informationen finden sich in der kommenden Aktualisierung des Regelwerks.

STAGE Events:
Im Rahmen der STAGE Events werden ab der Saison 2025/26 die Routinezeiten kategoriegerecht angepasst:

- In den Kategorien Open Cheer STAGE, Gameday STAGE und Theme STAGE erfolgt keine feste Zeitvorgabe, hier können die Routines künftig flexibel zwischen 2 und 3 Minuten gestaltet werden.
- In den Kategorien School STAGE und University STAGE ist die Routinezeit noch in Klärung.

Inwiefern dies auch CCVD lizenzierte Wettkämpfe betrifft, ist noch in Klärung.

Werden andere Anbieter auch eine Anpassung vornehmen?
Dazu liegen uns aktuell keine Informationen vor.

Wann werden die aktualisierten Ranges veröffentlicht?
Diese wurden bereits im Info-Dokument am 03.06.25 verlinkt. Sie sind auf der Website unter "Downloads" abrufbar und hier verlinkt.

Wann wird das Regelwerk angepasst?
Die Anpassung ist für Anfang Juli geplant.

Wird es angepasste CCVD-8-Count-Mixes geben?
Es liegen noch keine konkreten Informationen vor, aber 8-Count-Mixes sind auf jeden Fall vorgesehen – alles Weitere wird noch abgestimmt.

Gibt es weiterhin Punkte für Bodypositions?
Ja, das Zeigen von Bodypositions ist weiterhin ein Bewertungskriterium (sh. Ranges).

Bleiben Jumps weiterhin Teil der Routine oder liegt nun der Fokus komplett auf Stunts, Pyramide, Tosses & Tumbling?
Der Skillbereich Jumps bleibt weiterhin Bestandteil des Bewertungsbogens (Level 0-4, im Level 5-7 sind diese optional).

Reicht eine Jump-Sequenz[1] in der Routine aus?
Auszug aus den Ranges Level 2: "Variation[2] aus synchronisierten Beginner Sprungkombinationen oder Advanced Einzel Jumps."

Sind nach wie vor zwei Toss-Sequenzen und einzelne Zusatz-Tosses gewünscht?
Auszug aus den Ranges Level 2: "Die offensichtliche Mehrheit des Teams ist in Tosses beteiligt. Zusätzliche Tosses zu **einer Teamsequenz** werden innerhalb der Routine gezeigt." ~~(Auszug aus den Ranges)~~

Zitat aus der Aufzeichnung: "Wir empfehlen, für die hohe Range eine Teamsequenz zu zeigen und zusätzliche Tosses in die Routine zu verbauen."

Muss ein Dance gezeigt werden?
Ein Dance ist nicht verpflichtend, kann jedoch gezeigt werden. Er wird nur im Bereich „Overall" berücksichtigt.

Wie viele Stunt-Sequenzen müssen gezeigt werden?
Dazu gibt es keine feste Vorgabe.

Wie viele Pyramiden-Sequenzen sollten enthalten sein?
Auszug aus den Ranges (Level 5-7): "Zusätzliche Pyramiden Structures in mehr als einer Sequenz der Routine". Es sollte jedoch auf die Ranges und Anzahl der Structures[3] geachtet werden.

Ist es sinnvoll, einen Skill mehrfach zu zeigen?
Es wird eher empfohlen, eine Vielfalt an Skills mit der offensichtlichen Mehrheit des Teams zu zeigen, statt Wiederholungen.

Sollte man in die Routine gar keine kreativen Elemente mehr einbauen?

---

[1] Sequenz = ein Abschnitt einer Routine
[2] Variation = Vielfalt von Bewegungen/Skills (Bsp. zwei T-Jumps zeigen keine Variation, aber ein T-Jump & ein Pike zeigen eine Variation)
[3] Structure = wenn sich eine Person auf dem höchstmöglichen Höhenlevel im jeweiligen Schwierigkeitslevel befindet. Zwischen Structures muss es immer eine deutliche Veränderung des Pyramiden Bildes in Form einer Transition geben, um erneut als Structure zu zählen. Eine Structure muss deutlich zum Stehen kommen. Structures aller Pyramiden-Sequenzen werden zusammengezählt.

Kreative Elemente können weiterhin eingesetzt werden – idealerweise in Verbindung mit levelgerechten Inhalten. Auch Transitions und Übergänge können kreativ gestaltet sein. Der Fokus sollte jedoch auf Athletik liegen, nicht auf reiner Show[4].

Wenn Ihr weitere Fragen in Bezug auf die Anpassung der Routinezeit habt, meldet Euch gern per E-Mail unter zeitanpassung@cheersport.de.

Nützliche Links:

Newsletter

Aufzeichnung

[4] Beispiele für einen sinnvollen Routine-**Aufbau** findet ihr hier (CCVD Bewertungsbereiche beachten).