CHEERLEADING UND CHEERPERFORMANCE
VERBAND DEUTSCHLAND E.V.

WETTKAMPFORDNUNG

TEIL G

SKILL MASTERS (CHEERLEADING)

Saison 2025/26

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.

Kontakt für Fragen & Hinweise zum
WKO Teil G: **skillmasters@cheersport.de**

INHALTSVERZEICHNIS

G.1 Geltungsbereich **3**
G.2 Teilnahmebedingungen **3**
2.1 Verbandsmitgliedschaft 3
2.2 CCVD ID-Card/ Wettkampfpass 3
2.3 Keine Startlimitierung 3
2.4 Keine regionale Bindung 3
2.5 Doppelstart einer Skill Group/ eines Tumblers 3
2.6 Doppelstart eines Athletinnen 3
2.7 Kompetenzen des Trainers 4
G.3 Altersklassen, Kategorien & Anzahl der Teilnehmer **4**
3.1 Altersklassen 4
3.2 Skill Master Kategorien 4
3.3 Anzahl der Teilnehmer pro Skill Group 5
G.4 Wettkampfebenen & Veranstaltungszeitraum **5**
4.1 Wettkampfebenen & Qualifikationskriterien 5
4.2 Veranstaltungszeitraum 6
G.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf **6**
5.1 Um- und Nachmeldungen von Athletinnen und Begleitpersonen 6
5.3 Kategoriewechsel von Skill Groups/ Tumblern 6
5.4 Nachmeldungen von Skill Groups/ Tumblern 7
G.6 Wettkampfablauf **7**
6.1 Wettkampfrunden 7
6.2 Second Chance Runde 7
6.3 Abbruch von Routines 7
6.4 Wettkampftitel 7
G.7 Wettkampfprogramm **8**
7.1 Wettkampfinhalt 8
7.2 Pflicht-Routine & Tie-Breaker Skills bei Stechen 8
7.3 Master Routine 8
7.4 Musik 8
G.8 Juroren & Wertungskriterien **8**
8.1 Juroren 8
8.2 Wertungskriterien Battle-Runden 1 & 2 9
8.3 Wertungskriterien für die Master Routine in Runde 3 9
8.4 Wettkampfleitung 10
Glossar **10**

G.1 Geltungsbereich

Dieses Regelwerk gilt für alle Wettkämpfe, die im Cheerleading und Cheerperformance Verband Deutschland e.V. (nachfolgend CCVD genannt) im Rahmen der Skill Master Serien ausgetragen werden.

Dem nachfolgenden Dokument sind die Ergänzungen und Abweichungen der Skill Master Serie zur CCVD -Wettkampfordnung (CCVD WKO) Teil A bis D zu entnehmen. Sollten keine Abweichungen formuliert sein, gilt die CCVD-Wettkampfordnung.

G.2 Teilnahmebedingungen

2.1 Verbandsmitgliedschaft
Startgemeinschaften sind bei den Skill Masters möglich. Teilnahmeberechtigt sind Skill Groups & Athletinnen, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören.

2.2 CCVD ID-Card/ Wettkampfpass
Teilnahmeberechtigt sind Athletinnen, die im Besitz einer/s gültigen CCVD ID-Card/ Wettkampfpasses sind. Details regelt die CCVD ID Card-Richtlinie.

2.3 Keine Startlimitierung
Es gibt keine Begrenzung der Skill Groups/ Tumbler pro Verein bzw. pro Team. Das heißt, jeder Verein / jedes Team kann mit beliebig vielen Skill Groups/ Tumbler - auch in der gleichen Kategorie - an den Skill Masters teilnehmen.

2.4 Keine regionale Bindung
Ob der Start bei den Regional Skill Masters regional gebunden oder bundesweit möglich ist, entscheidet der jeweilige Ausrichter.

2.5 Doppelstart einer Skill Group/ eines Tumblers
Ein/e Skill Group/ Tumbler kann bei einem Skill Master Wettkampf nur in einer Kategorie antreten.
Ein/e Skill Group/ Tumbler kann in einer Saison an mehreren Regional Skill Master Wettkämpfen jeweils in der gleichen Kategorie teilnehmen.

2.6 Doppelstart eines Athletinnen
Der aktive[1] Doppelstart eines Athletinnen bei ein und demselben Regional Skill Master Wettkampf in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich.
Der aktive Doppelstart eines Athletinnen bei unterschiedlichen Regional Skill Master Wettkämpfen in unterschiedlichen Skill Groups ist möglich.[2]
Der aktive[3] Doppelstart eines Athletinnen bei den National Skill Masters in unterschiedlichen Skill Groups ist nicht möglich.
Ein Doppelstart einer Athletin in einer Stunt- und Tumbling-Kategorie ist möglich[4].

[1] betrifft nicht Ersatzstarter-Status
[2] Eine Athletin kann somit innerhalb einer Saison mit verschiedenen Skill Groups bei verschiedenen Regional Skill Masters an den Start gehen.
[3] betrifft nicht Ersatzstarter-Status
[4] Wir können nicht gewährleisten, dass der Zeitplan der Skill Masters nach den Doppelstartern erstellt wird, werden aber versuchen, die Interessen der Doppelstarter bestmöglich zu berücksichtigen.

2.7 Kompetenzen des Trainers

Die teilnehmenden Athletinnen bzw. der zuständige Trainer müssen mit den level- bzw. disziplin-spezifischen Anforderungen der CCVD WKO - Teil B (Cheerleading) vertraut sein.

G.3 Altersklassen, Kategorien & Anzahl der Teilnehmer

3.1 Altersklassen

In den Stunt-Kategorien müssen alle Athletinnen einer Skill Group einer Altersklasse angehören - entweder der Youth-, Junior- oder der Senior-Altersklasse. Die gewählte Altersklasse der Skill Masters Athletinnen ist unabhängig von der gewählten Altersklasse bei der Cheersport Wettkampfserie.
Für die Skill Masters 2026 gilt folgende Altersklassen-Regelung:

Youth+[5]: Jahrgang 2015 bis 2011 →Ausnahme Tumbling nur für TSP/LSP Athletinnen: ab Jahrgang 2017 bis 2010	Juniors+: Jahrgang 2012 bis 2007 → für Teilnahme an Sichtung Junior Bundeskader: Jahrgang 2012 bis 2008	Seniors+: Jahrgang 2011 oder älter

3.2 Skill Master Kategorien

Die Skill Groups können sich unter Berücksichtigung der CCVD Wettkampfordnung für die unten stehenden Skill Master Kategorien anmelden. Die Kategorien werden in die Leistungsstufen (Bronze, Silber, Gold, Platin) unterteilt, aber nicht in Altersklassen. (Alle Athletinnen einer Stuntgroup müssen jedoch der gleichen Altersklasse angehören.) Für jede Kategorie gibt es eine vorgegebene Pflicht-Routine. Zusätzlich muss eine Master-Routine vorbereitet werden.

STUNT-Kategorien (mögliche Altersklassen: Y=Youth, J=Junior, S=Senior)		
Bronze - AllGirl Groupstunt (Y/J) Silber - AllGirl Groupstunt (Y/J/S) Gold - AllGirl Groupstunt (Y*/J/S) Platin - AllGirl Groupstunt (S)	Bronze - Partnerstunt (Y/J) Silber - Partnerstunt (Y/J/S) Gold - Partnerstunt (Y*/J/S) Platin - Partnerstunt (S)	Bronze - Coed Groupstunt (Y/J) Silber - Coed Groupstunt (Y/J) Gold - Coed Groupstunt (Y*/J)
* Die Leistungsstufe beinhaltet auch Level 5 Elemente. Bitte achtet auf das individuelle Leistungsniveau und die Trainingsetappe der Athletinnen.		
Master-Routine (darf je Leistungsstufe nur jeweils erlaubte Elemente erhalten) Bronze - Elemente bis einschließlich Level 2 Silber - Elemente bis einschließlich Level 4 Gold - Elemente bis einschließlich Level 5 Platin - Elemente bis einschließlich Level 7		

[5] Die Altersklassen sind hier jeweils um ein Jahr erweitert (+ Zeichen), um so den Athletinnen, die erst in der Folgesaison in der jeweiligen Altersklasse startberechtigt wären, bereits die Teilnahme zu ermöglichen und den Wettkampf als Vorbereitung für die Folgesaison nutzen zu können.

TUMBLING-Kategorien (mögliche Altersklassen: Y=Youth, J=Junior, S=Senior)
Bronze - Tumbling (Y/J) Silber - Tumbling (Y/J/S) Gold - Tumbling (Y/J/S) Platin - Tumbling (Y/J/S)
Master-Routine (darf je Leistungsstufe nur jeweils erlaubte Elemente erhalten) Bronze - Elemente bis einschließlich Level 2 Silber - Elemente bis einschließlich Level 3 Gold - Elemente bis einschließlich Level 4 Platin - Elemente bis einschließlich Level 5

3.3 Anzahl der Teilnehmer pro Skill Group

AllGirl Groupstunt (alle Kategorien)	4 Athletinnen	♀⚧
Partnerstunt (alle Kategorien)	2 Athletinnen	1♀+1♂
Coed Groupstunt (alle Kategorien)	4 Athletinnen	♀⚧ + mind. 1 ♂
Tumbling (alle Kategorien)	1 Athletin	♀♂⚧

Zusätzliche Personen:

Groupstunts (AllGirl & Coed): 2 Ersatzpersonen (nur 4 Athletinnen auf der Matte) + 1 Spotter (welcher ausschließlich bei Baskets als Front mit werfen und fangen darf)

Partnerstunts: 1 Ersatzperson + 1 Spotter
(Der Spotter darf alle Dismounts aktiv mit fangen. In der Leistungsklasse Platin darf er zusätzlich Powerpress Bewegungen zum Einleiten eines invertiertenDismounts unterstützen.)

Für alle Skill Groups ist die Anzahl der Begleitpersonen auf maximal 2 (inkl. einem möglichen Physiotherapeut) begrenzt.
In welcher Formation die jeweilige Skill Group an den Start geht, muss erst am Tag des Wettkampfes am Pass Check final festgelegt werden. Nach dem ersten Pass Check ist die Auswechslung von Athletinnen im jeweiligen Skill Master Wettkampf nicht mehr möglich.

G.4 Wettkampfebenen & Veranstaltungszeitraum

4.1 Wettkampfebenen & Qualifikationskriterien

Die CCVD Skill Masters sind ein Wettkampfformat für Einzelathletinnen und Kleingruppen (Groupstunt, Partnerstunt - sog. Skill Groups) in der Youth-, Junior- und Senior-Altersklasse, sowie für die Athletinnen der Talent- und Leistungsstützpunkte.

Das Hauptziel der Skill Masters ist die Förderung der Leistungsspitzen der jeweiligen Mitgliedsvereine. Die Regional und National Skill Masters sind zugleich Sichtungsveranstaltungen für Talentstützpunkt-, Landes- und Bundeskader.[6]
Die Skill Masters werden in zwei Wettkampfebenen angeboten.
Regionals - Teilnahme für alle Interessenten offen, d.h. keine Qualifikation
Nationals - Teilnahme qualifikationsgebunden, aktuelle Kadermitgliedschaft oder Wildcard der Bundestrainer. Die Teams (Skill Groups) die bei den Regional Skill Masters die 3. Runde (Master Runde) erreichen, sind für die National Skill Masters qualifiziert. Die Qualifikation ist vereins- und in Bezug auf mindestens die Hälfte der Athletinnen personengebunden.

4.2 Veranstaltungszeitraum

Die Skill Master-Serie findet jährlich statt und umfasst folgende Wettkämpfe:
→ Regionals sowie → Nationals

G.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf

5.1 Um- und Nachmeldungen von Athletinnen und Begleitpersonen [7]

… sind grundsätzlich bis zum Tag der Meisterschaft möglich.

Verfahrensweise für Um- und Nachmeldungen, die bis 48 Stunden vor der Meisterschaft beantragt werden:
1. Der Antrag ist per E-Mail an nachmeldung@cheersport.de zu senden
2. Ihr erhaltet von der Geschäftsstelle eine Bestätigung, wenn der Vorgang bearbeitet wird.
3. Die Bearbeitungsgebühr muss noch vor der Meisterschaft auf das Konto des CCVD unter Angabe der Rechnungsnummer überwiesen werden - Überweisungsbeleg bitte per Mail an nachmeldung@cheersport.de senden

Verfahrensweise für Um- und Nachmeldungen, die innerhalb von 48 Stunden vor der Meisterschaft anfallen, bitte direkt am Wettkampftag vornehmen:
1. Anträge sind am Tag der Meisterschaft mündlich beim Check In und am Passcheck vorzubringen.
2. Die Bearbeitungsgebühr wird nach dem Wettkampf über das Backoffice in Rechnung gestellt und muss innerhalb von 5 Werktagen beglichen werden.

Achtung: die Um- und Nachmeldung am Wettkampftag erfolgt vorbehaltlich einer nachträglichen Prüfung

Pro Um- und/oder Nachmeldung fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe von 15,00 € an. Bei Nachmeldungen ist außerdem zusätzlich die Startgebühr zu entrichten.

5.3 Kategoriewechsel von Skill Groups/ Tumblern

… nach Meldeschluss sind ausschließlich auf der Ebene der Regional Skill Masters möglich.
Voraussetzungen für den Kategoriewechsel nach Meldeschluss sind
a) die Einreichung eines Antrag auf Wechsel der Kategorie per Mail an skillmasters@cheersport.de mindestens 1 Woche vor dem Wettkampftermin
b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters

[6] Details dazu in der CCVD Wettkampfordnung - Teil G - Regelwerk Skill Masters
[7] Was ist eine Ummeldung von Athletinnen und Begleitpersonen? Die Person war bereits für den Wettkampf im Backoffice gemeldet, soll aber z.B. in ein anderes Team oder vom Status einer Begleitperson auf den Status einer aktiven Athletin umgemeldet werden.

Für den Kategoriewechsel fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.

5.4 Nachmeldungen von Skill Groups/ Tumblern

… nach Meldeschluss sind generell nur BIS 48 Stunden vor dem Wettkampf möglich.
Voraussetzungen für die Nachmeldung von Skill Groups/ Tumblern sind
a) die Einreichung eines Nachmeldeantrags per Mail an skillmasters@ccvd.de spätestens 48 Stunden vor dem Wettkampfbeginn
b) die Zustimmung des jeweiligen Wettkampfausrichters
Für die Nachmeldung von Skill Groups/ Tumbler fällt ggf. eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr an.

G.6 Wettkampfablauf[8]

6.1 Wettkampfrunden

Jede Skill Master Kategorie umfasst maximal 3 Wettkampfrunden. Der Ablauf der Skill Masters ist abhängig von der Größe der jeweiligen Kategorie.
Runde 1 und Runde 2 finden im Battle-Format statt, d.h. es treten jeweils mind. zwei Skill Groups/ Tumbler gleichzeitig gegeneinander mit der Pflicht-Routine an. Bei einem Unentschieden erfolgt das Stechen der Battle-Partner anhand der Präsentation von. mind. 2 Tie-Breaker Skills, welche vor dem Stechen ausgelost werden. Eine Übersicht der möglichen Skill-Elemente je Kategorie findet sich > hier (Seite 3: Tie-Breaker Skills).Die Skill Group/der Tumbler, die/der das jeweiligen Battle gewinnt, kommt eine Runde weiter.
Die Battle-Paarungen werden vor Ort ausgelost.
Die für Runde 3 (Finals) qualifizierten Skill Groups/ Tumbler zeigen in dieser finalen dritten Runde ihre Master Routine nacheinander.

6.2 Second Chance Runde

Zwischen der ersten und der zweiten Wettkampfrunde kann eine Second Chance Runde angeboten werden. In der Second Chance Runde können alle Skill Groups, die in Runde 1 unterlegen waren, noch einmal gleichzeitig ihre Pflicht-Routine präsentieren. Bei einem Unentschieden erfolgt das Stechen der Battle-Partner anhand von. mind. 2 Tie-Breaker Skills, welche vor dem Stechen ausgelost werden. Die Jury wird dann je nach Starterfeld ein, zwei oder bei großen Starterfeldern auch drei weitere Tickets für Runde 2 vergeben.

6.3 Abbruch von Routines

Ein in der WKO Teil A unter Punkt 5.5 definierter Abbruch einer Skill Routine in Runde 1 oder Runde 2 ist gleichbedeutend mit dem Battle-Sieg der anderen Skill Group desselben Battles.
Bei einem Abbruch der Routine in Runde 3 kann die Master Routine nicht wiederholt werden.

6.4 Wettkampftitel

Sieger einer Kategorie ist das Team, das von der Jury die höchste Punktzahl für die Master Routine erhält. Bei Punktegleichstand zweier oder mehrerer Teams nehmen alle Teams denselben Platz ein. Die entsprechende Anzahl von nachfolgenden Plätzen bleibt unbesetzt.

Folgende Titel werden bei den Skill Masters vergeben:
- Regional Master (Regionals)
- National Master (Nationals)

[8] Der hier beschriebene reguläre Wettkampfablauf kann je nach Größe des Starterfeldes von Kategorie zu Kategorie in einigen Punkten abweichen. Details dazu werden circa eine Woche vor dem ersten Skill Masters Wettkampf der Saison veröffentlicht.

G.7 Wettkampfprogramm

7.1 Wettkampfinhalt

Für jede Kategorie sind zwei Programme für einen Skill Master Wettkampf vorzubereiten, eine Pflicht-Routine und ein Kür-Programm (sog. Master Routine). Es kann unterschiedliche Wettkampf-Abläufe für verschiedene Kategorien-Größen geben.

7.2 Pflicht-Routine & Tie-Breaker Skills bei Stechen

Die Pflicht-Routine ist eine durch den CCVD vorgegebene Demo-Routine und muss identisch entsprechend der Vorlage präsentiert werden (Elemente, Technik, Counts).
Die Demo-Routines werden mit Wort und Bild (Video) vom CCVD veröffentlicht und sind jederzeit auf der Skill Masters Seite der CCVD Homepage abrufbar.
Kommt es in einer Runde durch ein Unentschieden zu einem Stechen, müssen von den Skill Groups/ Tumblern entsprechende Tie-Breaker Skills präsentiert werden, anhand derer entschieden wird, welche/r Skill Group/ Tumbler in die nächste Runde einzieht.
In > diesem Dokument sind die Tie-Breaker Skills aufgelistet (Seite 3 & 4).

7.3 Master Routine

Die Master Routine ist ein Kürprogramm mit einer maximalen Dauer von 45 Sekunden. Das Programm ist unter Beachtung der CCVD Wettkampfordnung für die entsprechende Kategorie frei choreografierbar.

Für die Kategorien gibt es > hier Hinweise für mögliche Master Routine Elemente. Tosses sind in den Master Routines in Groupstunt Kategorien verpflichtend. Es sind nur Elemente der jeweils zugeordneten Level erlaubt (siehe Tabelle unter 3.2 dieser WKO). Für die Master Routine kann eigene Musik verwendet werden (max. 45s).

7.4 Musik

Die Musik ist für die Pflicht-Routine vorgegeben und steht zum Download auf der Skill Masters Seite der CCVD Homepage zur Verfügung.
Die Musik für die Master Routine ist frei wählbar (max. 45s). Die Musik muss auf einem Tonträger mit USB-Anschluss zum Wettkampf mitgebracht werden. Des Weiteren sind die Inhalte in der CCVD WKO Teil A, Punkt 5.7 zu beachten (Ausnahme: kein Musik-Upload im CCVD Backoffice).

7.5 Wettkampffläche & Wettkampfboden

Die Stunt Kategorien werden auf einer 4 x 4 m großen Hardfloor-Fläche pro Skill Group ausgetragen.
Für die Tumbling-Kategorien steht eine Fläche von 2 x 14 m zur Verfügung.
Eine Warm Up / Run Through Fläche steht zur Verfügung.

G.8 Juroren & Wertungskriterien

8.1 Juroren

Bei einem Skill Master Wettkampf sind zwei Juroren vor Ort, von denen einer als Head Judge für den Wettkampf fungiert. Weitere Juroren werten den Wettkampf digital am Livestream von einem mobilen Arbeitsplatz aus. Die Jury setzt sich aus CCVD Juroren und/oder CCVD Stützpunkt- /Bundestrainern zusammen.

8.2 Wertungskriterien Battle-Runden 1 & 2

Die Juroren entscheiden in den Battle-Runden ausschließlich nach dem Gewinner-Verlierer-Prinzip, d.h. es gibt in den Battle-Runden keine Punktwertung. Die jeweilige Juroren-Entscheidung wird unmittelbar und live nach dem Battle getroffen und auch verkündet.

Die Entscheidung treffen die Juroren anhand folgender Kriterien:

- saubere Ausführung der einzelnen Skills und Elemente
- technisch korrekte Ausführung der einzelnen Skills und Elemente
- Einhaltung der vorgegebenen Technik und Counts
- Uniformität der Athletinnen und Ausführung im korrekten Timing

8.3 Wertungskriterien für die Master Routine in Runde 3

Die Juroren achten bei der Bewertung des individuellen Master-Routine-Programms (max. 45 Sekunden) auf folgende Kriterien:

- regelkonforme & levelgerechte Skills
- Sauberkeit der Ausführung und Technik
- Kreativität

Für unerlaubte Elemente in den levelspezifischen Masterroutines (vgl. Regelwerk Cheerleading Teil B bzw. C der CCVD Wettkampfordnung) werden 5 Punkte pro Juror abgezogen.

Wertungsbogen Master Routine Groupstunt-Kategorien

Judging Criteria	Description	Points
Building* Execution	Technik und Ausführung der Elemente	15
Building* Difficulty	Schwierigkeit (Level der Skills)	15
Toss Execution	Technik und Ausführung der Elemente	5
Toss Difficulty	Schwierigkeit (Level der Skills)	5
Transitions	Absetzen zwischen Stunts, Länge der Pausen, Schnelligkeit von Skill zu Skill	5
Showmanship	Kreativität der Stunts, Musiknutzung, Ausstrahlung, Fluss der Routine	5
TOTAL		**50**

*beinhaltet Mounts, Transitions und Dismounts

Wertungsbogen Master Routine Partnerstunt-Kategorien

Judging Criteria	Description	Points
Building* Execution	Technik und Ausführung der Elemente	15
Building* Difficulty	Schwierigkeit (Level der Skills)	15
Transitions	Absetzen zwischen Stunts, Länge der Pausen, Schnelligkeit von Skill zu Skill	5
Showmanship	Kreativität der Stunts, Musiknutzung, Ausstrahlung, Fluss der Routine	5
TOTAL		**40**

*beinhaltet Mounts, Transitions und Dismounts

Wertungsbogen Master RoutineTumbling

Judging Criteria	Description	Points
Running Tumbling	Ausführung/Schwierigkeit	10

Standing Tumbling	Ausführung/Schwierigkeit	10
Jumps*	Ausführung/Schwierigkeit	(10)
Overall		10
TOTAL		**40 (30)**

** nur Bronze, Silber, Gold*
In den Leistungsstufen Bronze, Silber und Gold werden Sprünge (bspw. Einzelsprünge oder Sprungkombinationen) unter dem Bewertungspunkt Jumps bewertet. In der Leistungsstufe Platin sind Sprünge optional. Jump- Standing Tumbling- Kombinationen finden unter dem Bewertungspunkt Standing Tumbling seine Berücksichtigung.

8.4 Wettkampfleitung

Die Wettkampfleitung, bestehend aus dem jeweiligen Headjugde und einem anwesenden Präsidiumsmitglied oder Eventmanager, ist berechtigt, weitere notwendige Entscheidungen vor Ort nach den Grundsätzen der CCVD Satzung, Ordnungen und Codices zu treffen.

Glossar

1. **Skill Routines** Die vom CCVD vorgegebenen Pflicht-Routines sind auf der CCVD Homepage > Wettkämpfe > Skill Masters Serie zu finden.
2. **Master Routine** Ein individuelles, d. h. selbst choreografiertes Programm von maximal 45 Sekunden.
3. **Skill Group** Als Skill Group wird ein Groupstunt, ein Partnerstunt bezeichnet.
4. **Battle Runden** Die Runden 1 & 2 finden jeweils im Battleformat statt. D. h. mind. zwei Skill Groups/Tumbler zeigen zeitgleich ihre Pflicht-Routine auf der Auftrittsfläche. Eine Skill Group/ Tumbler kommt direkt in die nächste Runde, die/ der andere nicht.
5. **Second Chance Runde** Zwischen der ersten und der zweiten Wettkampfrunde kann eine Second Chance Runde angeboten werden. In der Second Chance Runde können alle Skill Groups/ Tumbler, die in Runde 1 unterlegen waren, noch einmal gleichzeitig ihre Programme präsentieren.
6. **Skill Master Serie** Eine Skill Master Serie umfasst alle Skill Master Wettkämpfe in einer Saison.
7. **Leistungsklasse** Es gibt vier verschiedene Leistungsklassen (Bronze, Silber, Gold, Platin), welche durch unterschiedliche Schwierigkeitslevel definiert sind.