



WETTKAMPFORDNUNG

TEIL H STAGE EVENTS 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 H: stage@cheersport.de

Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINE WETTKAMPFRICHTLINIEN	1
Inhaltsverzeichnis	2
H.1 Geltungsbereich	3
1.1 Geltungsbereich und Verbindlichkeit	3
H.2 Teilnahmevoraussetzungen	3
2.1 Verbandsmitgliedschaft	3
2.2 CCVD ID-Card / Wettkampfpass	3
2.3 Kompetenzen des Trainers	3
H.3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts	3
3.1 Altersklassen	3
3.2 Offizielle Kategorien / s.g. "STAGES"	4
3.3 Doppelstarts	5
H.4 Wettkampfebenen, Teilnahmemöglichkeiten für nationale und internationale Ebene und Veranstaltungszeitraum	5
4.1 Wettkampfebenen und Teilnahme für nationale und internationale Ebene	5
4.2 Veranstaltungszeitraum	6
H.5 Anmeldung, Um- und Nachmeldung sowie Abmeldung zum / vom Wettkampf	6
5.1 Anmeldungen	6
5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Events	6
H.6 Wettkampfgeschehen	7
6.1 Wertungsrichter	7
6.2 Wertungskriterien	8
6.3 Wertungsspannen	8
6.4 Abzüge	9
6.5 Wertungsprozess	9
6.6 Star Ceremony	10
6.7 Wettkampffläche	10
6.8 Wettkampfleitung	10
H.7 Wettkampfprogramm	10
7.1 Routinebestandteile STAGE Events	10
7.1.1 Open Cheer	10
7.1.2 Gameday	11
7.1.3 Theme	12
7.1.4 Rookie Cheer	13
7.1.5 School	13
7.1.6 University	13
7.2 Sicherheitsstandards STAGE Events	14
Glossar	15

H.1 Geltungsbereich und Verbindlichkeit

- 1.1** Dieses Regelwerk gilt für alle Wettkämpfe, die im Cheerleading und Cheerperformance Verband Deutschland e.V. (nachfolgend CCVD genannt) im Rahmen der STAGE Events ausgetragen werden. Dem nachfolgenden Dokument sind die Ergänzungen und Abweichungen der STAGE Events zur CCVD-Wettkampfordnung (CCVD WKO) Teil A bis D zu entnehmen. Sollten keine Abweichungen formuliert sein, gilt die CCVD WKO.

H.2 Teilnahmevoraussetzungen

2.1 Verbandsmitgliedschaft

Teilnahmeberechtigt sind Teams, die einem ordentlichen Mitgliedsverein, einer Mitgliederabteilung oder einer Startgemeinschaft gemäß den Bestimmungen des CCVD angehören. Teams ohne Verbandsmitgliedschaft können ebenfalls teilnehmen, zahlen jedoch eine **höhere Teilnahmegebühr zusätzliche Gebühr jeweils pro Team und pro Wettkampf von 100,00 €.** Schul-Teams und Uni-Teams sind von dieser Zusatzgebühr befreit. Sie müssen für den Start eine Bestätigung über alle gemeldeten Teilnehmenden vorlegen, dass sie Schüler*innen der Schule bzw. aktuelle Student*innen der Universität sind.

2.2 CCVD ID-Card/ Wettkampfpass

Teilnahmeberechtigt sind Athleten, Coaches und Begleitpersonen mit und ohne CCVD ID Card / Wettkampfpass.

Alle Athleten, Coaches und Begleitpersonen ohne CCVD-ID Card ab dem 16. Lebensjahr müssen sich im Sinne der Schutzkonzepte zur Gewaltprävention am Check In mit einem Ausweisdokument ausweisen können.

2.3 Kompetenzen des Trainers

Die Teilnahme an den STAGE Events ist an keine Trainerlizenz gebunden.

Die Teilnahme an der digitalen "STAGE Events Coaches Hour" ist für jeden Verein erforderlich.

H.3 Altersklassen, Kategorien & Doppelstarts

3.1 Altersklassen

STAGE-Serie	Altersklassen	
STAGE Events Ausnahmen von den vorgegebenen Altersklassen sind bei stage@cheersport.de anzufragen.	Open Cheer STAGE, Gameday STAGE, Theme STAGE	Es erfolgt keine Unterteilung in Altersklassen. Athleten jeden Alters starten gemeinsam in einer Kategorie. Der Start aller Altersklassen in einem Team ist in den Kategorien Open Cheer, Theme und Gameday zulässig.
	Rookie-Cheer-STAGE	Die Kategorie Rookie Cheer wird ab der Saison 2025/26 bei den STAGE Championships angeboten (siehe WKO Teil A und Teil C)
	School STAGE	Jahrgang 2008 und jünger
	University STAGE	Jahrgang 2008 und älter

3.2 Offizielle Kategorien/ s.g. "STAGES"

Es gibt keine Unterteilung in Kategorien für Athleten mit und ohne Beeinträchtigung.

STAGE-Serie	offizielle Kategorien/ s.g. "STAGES" & Minimal- und Maximalanzahl der aktiven Athleten			
STAGE Events	Open Cheer STAGE	Cheerleading-Programme für Freizeit- und Einsteigerteams	5 - 30 Athleten	♀ ♂ ♀
	Gameday STAGE	"Cheer" & "Leading": Auftrittsprogramme zur Identifikation mit einer Mannschaft bei einem Sportevent und zur Anleitung des Publikums		
	Theme STAGE	Mottoprogramme aus dem Bereich Cheerleading und/oder Cheerperformance oder ein Stilmix		
	School STAGE	Programme von Schulteams	5 - 35 Athleten	
	University STAGE	Programme von Universitätsteams (oder vgl. Institutionen)		

3.3 Doppelstarts

keine Startlimitierung

Es gibt keine Begrenzung der Teams pro Verein pro STAGE. Das heißt, jeder Verein kann mit beliebig vielen Teams - auch in der gleichen Kategorie - an den STAGE Events teilnehmen.

Doppelstart eines Teams

Ein Team kann bei einem STAGE Event in mehreren Kategorien antreten. **Bei einem mehrfachen Start von einem Team fällt die Startgebühr dementsprechend oft an. Bei einem mehrfachen Start von Teams, kann nicht explizit beim Zeitplan darauf geachtet werden, dass es zu keinen zeitlichen Überschneidungen kommt.**

Doppelstart eines Athleten

Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in einer Kategorie ist möglich.
 Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in verschiedenen Kategorien ist möglich.
Bei einem mehrfachen Start von einem Team fällt die Startgebühr dementsprechend oft an. Bei einem mehrfachen Start von Teams, kann nicht explizit beim Zeitplan darauf geachtet werden, dass es zu keinen zeitlichen Überschneidungen kommt.

Teilnahme an mehreren STAGE-Events

Der Start bei den STAGE Events ist nicht regional gebunden und damit bundesweit möglich. Die Teilnahme an mehreren Events ist ebenso möglich.

H.4 Wettkampfebenen, Teilnahmemöglichkeiten für nationale und internationale Ebene und Veranstaltungszeitraum

4.1 Wettkampfebenen und Teilnahmemöglichkeiten für nationale und internationale Ebene

STAGE-Serie	Wettkampfebene & Nominierung für internationale Wettkampfebene	
STAGE Events	Open Cheer STAGE, Gameday STAGE, Theme STAGE , Rookie-Cheer STAGE	Die STAGE Events werden für die regionale Wettkampfebene angeboten. Teilnahme für alle Interessenten offen, d.h. keine Qualifikation nötig.
	School STAGE	Eine Nominierung für die internationale Wettkampfebene ist über die STAGE Events möglich. In der Kategorie School ist diese für die ICU World School Cheerleading Championship möglich. Das Regelwerk ¹ und Informationen zum internationalen Wettkämpfen ist folgendem Links zu entnehmen: > ICU World School Cheerleading Championship Die Nominierung erfolgt durch den CCVD.
	University STAGE	Eine Nominierung für die internationale Wettkampfebene ist über die STAGE Events möglich. In der Kategorie University gilt diese für die ICU University World Cup Cheerleading Championships. Das Regelwerk ² und Informationen zu internationalen Wettkämpfen ist folgendem Links zu entnehmen: > ICU University World Cup Cheerleading Championships Die Nominierung erfolgt durch den CCVD.

4.2 Veranstaltungszeitraum

Die STAGE Events finden im ersten und zweiten Quartal des Jahres statt.

¹ Achtung: abweichende Altersregelung

² Achtung: abweichende Altersregelung

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

5.1 Anmeldung

Die Anmeldung zu den STAGE Events findet ausschließlich über das CCVD-Backoffice statt. Ein Zugang kann jederzeit und ohne Verbandsmitgliedschaft per Mail an events@cheersport.de angefordert werden.

Zusätzlich zu den aktiven und passiven Athleten können max. 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, Teamfotograf/ -filmer usw.) pro Team und ein zusätzlicher Physiotherapeut pro Verein gemeldet werden.

5.2 Um- und Nachmeldungen nach Meldeschluss des jeweiligen Events

Grundsätzlich sind Um- und Nachmeldungen 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 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.

Ummeldung = die Person ist bereits für die Meisterschaft gemeldet (z.B. als Betreuer) und soll nun (z.B. als Aktiver) umgemeldet werden; Austausch von Personen gilt auch als Ummeldung, wenn angegeben wird, wer durch wen ersetzt wird.

Nachmeldung = eine Person wird zusätzlich für die Meisterschaft gemeldet

Ummeldungen von Athleten und Begleitpersonen

Pro Ummeldung fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe von 10,00 € pro Ummeldung der Hälfte der jeweiligen Teilnahmegebühr an. Die namentliche Ummeldung erfolgt per E-Mail an nachmeldung@cheersport.de (Wichtige Angaben: Meisterschaft, Vereinsname, Teamname, gewünschte Ummeldung). Die namentliche Ummeldung von Athleten und/oder Begleitpersonen erfolgt am Wettkampftag am Check In. Hierbei gilt die Ausweispflicht (siehe Punkt 2.2) für Teilnehmende ohne CCVD ID Card zu beachten.

Um- und Nachmeldungen sind per Mail an nachmeldung@ccvd.de zu kommunizieren. (Wichtige Angaben: Meisterschaft, Vereinsname, Teamname, gewünschte Um-/Nachmeldung) Pro Um- oder Nachmeldung eines Aktiven oder Betreuers fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr von 10€ an. Bei Nachmeldungen wird zusätzlich die Startgebühr fällig.

Nachmeldungen von Athleten und Begleitpersonen

Pro Nachmeldungen fällt eine zusätzliche Bearbeitungsgebühr in Höhe von 10,00 € pro Nachmeldung der jeweiligen Teilnahmegebühr an, zusätzlich fällt die Startgebühr pro Nachmeldung an. Die namentliche Nachmeldung erfolgt per E-Mail an nachmeldung@cheersport.de (Wichtige Angaben: Meisterschaft, Vereinsname, Teamname, gewünschte Ummeldung). Die Nachmeldung von Athleten und/oder Begleitpersonen erfolgt am Wettkampftag am Check In. Hierbei gilt es die Ausweispflicht (siehe Punkt 2.2) für Teilnehmende ohne CCVD ID Card zu beachten.

Absagen nach der Meldefrist

Eine Absage der Teilnahme nach der Meldefrist ist per Mail an events@cheersport.de zu senden. Die Startgebühr ist auch im Falle einer Absage nach Meldefrist in voller Höhe zu entrichten.

H.6 Wettkampfgeschehen

6.1 Wertungsrichter

STAGE-Serie	Wertungsrichter
STAGE Events	Bei einem STAGE Event sind mindestens 3 "Wertungsrichter" im Einsatz, die alle 6 5 STAGE Kategorien werten. Zusätzlich fließt eine Publikumswertung (Mischwertung) in das Gesamtergebnis der STAGE Events ein.

6.2 Wertungskriterien

Die Programme werden hinsichtlich folgender Kriterien von den einzelnen Wertungsrichtern beurteilt:

STAGE-Serie	Wertungskriterien											
STAGE Events	<table border="1"> <tr> <td>Ausführung</td> <td>Technik und Sicherheit/Sauberkeit der Elemente/ Styles, Synchronität, Präzision von Formationen (Spacing) etc.</td> </tr> <tr> <td>Entertainmentfaktor</td> <td>Publikumswirksamkeit, Ausstrahlung, Energie, Musikknutzung, Interaktion mit dem Publikum, Geschwindigkeit & Fluss der Routine etc.</td> </tr> <tr> <td>Kreativität</td> <td>Programmgestaltung, Vielseitigkeit, Kostümauswahl, Einsatz von Hilfsmitteln etc.</td> </tr> </table>	Ausführung	Technik und Sicherheit/Sauberkeit der Elemente/ Styles, Synchronität, Präzision von Formationen (Spacing) etc.	Entertainmentfaktor	Publikumswirksamkeit, Ausstrahlung, Energie, Musikknutzung, Interaktion mit dem Publikum, Geschwindigkeit & Fluss der Routine etc.	Kreativität	Programmgestaltung, Vielseitigkeit, Kostümauswahl, Einsatz von Hilfsmitteln etc.					
	Ausführung	Technik und Sicherheit/Sauberkeit der Elemente/ Styles, Synchronität, Präzision von Formationen (Spacing) etc.										
	Entertainmentfaktor	Publikumswirksamkeit, Ausstrahlung, Energie, Musikknutzung, Interaktion mit dem Publikum, Geschwindigkeit & Fluss der Routine etc.										
	Kreativität	Programmgestaltung, Vielseitigkeit, Kostümauswahl, Einsatz von Hilfsmitteln etc.										
Die Schwierigkeit der gezeigten Elemente ist kein eigenes Wertungskriterium, da die sichere und saubere Ausführung der Elemente, der Entertainmentfaktor und die Kreativität der Programme bei den STAGE Events im Mittelpunkt stehen.												
Jede STAGE Kategorie hat ein eigenes Schwerpunkt-Wertungskriterium , das jeweils mit doppelter Gewichtung berücksichtigt wird:												
<table border="1"> <tr> <td>Open Cheer STAGE</td> <td>Ausführung</td> </tr> <tr> <td>Gameday STAGE</td> <td>Entertainmentfaktor</td> </tr> <tr> <td>Theme STAGE</td> <td>Kreativität</td> </tr> <tr> <td>Rookie-Cheer STAGE</td> <td>Ausführung + Dopplung der Cheer-Jurorenwertung</td> </tr> <tr> <td>University STAGE</td> <td>Ausführung</td> </tr> <tr> <td>School STAGE</td> <td>Ausführung</td> </tr> </table>	Open Cheer STAGE	Ausführung	Gameday STAGE	Entertainmentfaktor	Theme STAGE	Kreativität	Rookie-Cheer STAGE	Ausführung + Dopplung der Cheer-Jurorenwertung	University STAGE	Ausführung	School STAGE	Ausführung
Open Cheer STAGE	Ausführung											
Gameday STAGE	Entertainmentfaktor											
Theme STAGE	Kreativität											
Rookie-Cheer STAGE	Ausführung + Dopplung der Cheer-Jurorenwertung											
University STAGE	Ausführung											
School STAGE	Ausführung											

6.3 Wertungsspannen

STAGE-Serie	Wertungsspannen										
STAGE Events	Bei den STAGE Events werden Wertungen in Form von Sternen vergeben. Jeder Wertungsrichter vergibt pro Wertungskriterium 1 bis 10 Sterne:										
	<table border="1"> <tr> <td>1 oder 2 Sterne</td> <td>3 oder 4 Sterne</td> <td>5 oder 6 Sterne</td> <td>7 oder 8 Sterne</td> <td>9 oder 10 Sterne</td> </tr> <tr> <td>mangelhaft</td> <td>ausreichend</td> <td>befriedigend</td> <td>gut</td> <td>sehr gut</td> </tr> </table>	1 oder 2 Sterne	3 oder 4 Sterne	5 oder 6 Sterne	7 oder 8 Sterne	9 oder 10 Sterne	mangelhaft	ausreichend	befriedigend	gut	sehr gut
	1 oder 2 Sterne	3 oder 4 Sterne	5 oder 6 Sterne	7 oder 8 Sterne	9 oder 10 Sterne						
mangelhaft	ausreichend	befriedigend	gut	sehr gut							

6.4 Abzüge

STAGE-Serie	Abzüge
STAGE Events	Die Abzüge für Regelverstöße erfolgen von der Gesamtpunktzahl:

Regelverstoß	Abzüge
Illegales Element	5 Sterne je Element
Zeitüber-/unterschreitung der Routine - ab 5 Sekunden - ab 10 Sekunden	Verwarnung 5 Sterne
Unerlaubter Schmuck, Piercings, Bandagen etc.	5 Sterne je Sportler
Sonstige Verstöße gegen die allg. Richtlinien	5 Sterne je Verstoß

6.5 Wertungsprozess

STAGE-Serie	Wertungsprozess																																			
STAGE Events	<p>Jeder Wertungsrichter vergibt pro Wertungskriterium 1 bis 10 Sterne. Die vergebenen Punkte im jeweiligen Schwerpunkt-Wertungskriterium werden doppelt gerechnet. Insgesamt sind somit maximal 40 Sterne pro Wertungsrichter zu erreichen.</p> <p><i>Beispiel Open Cheer STAGE - Wertungsrichter 1:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Wertungskriterium</th> <th>Sterne pro Wertungskriterium</th> <th>Schwerpunkt-Wertungskriterium</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ausführung</td> <td>☆☆☆☆☆☆ (6)</td> <td>☆☆☆☆☆☆ (6)</td> </tr> <tr> <td>Entertainmentfaktor</td> <td>☆☆☆☆☆☆ (7)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kreativität</td> <td>☆☆☆☆☆☆☆☆ (8)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gesamtanzahl</td> <td colspan="2">27 Sterne von Wertungsrichter 1</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Beispiel Open Cheer STAGE - mit 5 Wertungsrichtern:</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Wertungsrichter</th> <th>#1</th> <th>#2</th> <th>#3</th> <th>#4</th> <th>#5</th> <th>Gesamt</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vergebene Sterne</td> <td>27</td> <td>24</td> <td>31</td> <td>26</td> <td>27</td> <td>135</td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Errechnung STAGE Sterne:</i></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Sterne der 5 Wertungsrichter gesamt</td> <td>135</td> </tr> <tr> <td>ggf. Abzüge</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>STAGE Sterne</td> <td>130</td> </tr> </tbody> </table>	Wertungskriterium	Sterne pro Wertungskriterium	Schwerpunkt-Wertungskriterium	Ausführung	☆☆☆☆☆☆ (6)	☆☆☆☆☆☆ (6)	Entertainmentfaktor	☆☆☆☆☆☆ (7)		Kreativität	☆☆☆☆☆☆☆☆ (8)		Gesamtanzahl	27 Sterne von Wertungsrichter 1		Wertungsrichter	#1	#2	#3	#4	#5	Gesamt	vergebene Sterne	27	24	31	26	27	135	Sterne der 5 Wertungsrichter gesamt	135	ggf. Abzüge	5	STAGE Sterne	130
Wertungskriterium	Sterne pro Wertungskriterium	Schwerpunkt-Wertungskriterium																																		
Ausführung	☆☆☆☆☆☆ (6)	☆☆☆☆☆☆ (6)																																		
Entertainmentfaktor	☆☆☆☆☆☆ (7)																																			
Kreativität	☆☆☆☆☆☆☆☆ (8)																																			
Gesamtanzahl	27 Sterne von Wertungsrichter 1																																			
Wertungsrichter	#1	#2	#3	#4	#5	Gesamt																														
vergebene Sterne	27	24	31	26	27	135																														
Sterne der 5 Wertungsrichter gesamt	135																																			
ggf. Abzüge	5																																			
STAGE Sterne	130																																			

6.6 Star Ceremony

STAGE-Serie	Star Ceremony
STAGE Events	Beim STAGE Events Format gibt es keine Einzelsieger, sondern einen Bronze-, Silber- oder Gold-Status für das jeweilige Team. Die gezeigten Programme

werden anhand der Summe der erzielten STAGE Events Sterne in den Bronze-, Silber- oder Gold-Status eingeteilt. D.h. bei der Star Ceremony werden jeweils mehrere Teams einen Bronze-Stern, einen Silber-Stern oder einen Gold-Stern erhalten.

6.7 Wettkampffläche

Die Wettkampffläche beträgt 14 x 14 m (Breite x Tiefe). Die STAGE-Events werden auf einer Luftmattenfläche ausgetragen, welche streng geregelten Auflagen bezüglich Bauart, Luftdruck, Auflegematten und Stärke unterliegt.

6.8 Wettkampfleitung

Die Wettkampfleitung, bestehend aus dem jeweiligen Headjudge und einem anwesenden Präsidiumsmitglied, ist berechtigt, weitere notwendige Entscheidungen, die in diesem Regelwerk noch nicht definiert sind, vor Ort nach den Grundsätzen der CCVD Satzung, Ordnungen und Codices zu treffen.

H.7 Wettkampfprogramm

7.1 Routinebestandteile STAGE Events

7.1.1 Open Cheer

Für die Open Cheer Kategorie ist ein klassisches Cheerleading-Programm vorzubereiten. Der Cheer muss nicht fließend in die anderen Bestandteile greifen. Ein Wechsel der Positionen und eine Pause zwischen den Bestandteilen ist möglich. ~~und wird nicht in die maximale Präsentationszeit von 2:30 Min eingerechnet.~~ Der Cheer wird in die maximale Präsentationszeit eingerechnet. ~~In der Kategorie Open Cheer STAGE erfolgt keine feste Zeitvorgabe, hier können die Routines flexibel zwischen 2 und 3 Minuten gestaltet werden.~~

Routinebestandteile
Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen ³ :
Cheer (Anfeuerungsruf, welcher den Teamname und die Vereins- oder/ und Teamfarben im Fokus stehen hat. Er soll das Publikum, unterstützt durch sinnvoll gewählte Skills, zum generellen Anfeuern der Mannschaft animieren (vgl. Elemente Cheer im Teil B der CCVD WKO)). Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums. (z.B. Schilder, Poms, Flaggen, Megaphone und Maskottchen)
<ul style="list-style-type: none">- Die Maximaldauer von 0:30 Minuten soll hierbei nicht überschritten werden.- Der Einsatz von Musik ist nicht erlaubt
Motiontanz
Sprünge (Jumps)
Turnelemente (Tumbling oder/und grundlegende Tumblingtechniken bzw. Vorübungen)

³ Die gelisteten Bestandteile dienen als Anhaltspunkt für die Planung und Zusammenstellung der Routine

Hebefiguren (Stunts)
Würfe (Tosses)
Pyramiden

7.1.2 Gameday

In der Gameday Kategorie wird das traditionelle Cheerleading zur Unterstützung von Teams und Mannschaften am Spielfeldrand dargestellt. Hierfür ist eine einstudierte Choreografie mit fester Abfolge vorzubereiten. (Erläuterung: Die einzelnen Bestandteile müssen nicht fließend ineinander greifen. Wechsel und Pausen zwischen den Bestandteilen sind jedoch in der maximalen Präsentationszeit ~~von 2:30 Min~~ inbegriffen.) **In der Kategorie Gameday STAGE erfolgt keine feste Zeitvorgabe, hier können die Routines flexibel zwischen 2 und 3 Minuten gestaltet werden.**

Routinebestandteile
Zwei der folgenden Bestandteile sind hierbei mindestens zu zeigen ⁴ :
Cheer im Time Out-Style
Das zu unterstützende Team, der Teamname und die Vereins- oder/ und Teamfarben sollen im Fokus stehen. Er soll das Publikum, unterstützt durch sinnvoll gewählte Skills, zum generellen Anfeuern der Mannschaft animieren. (vgl. Elemente Cheer im Teil B der CCVD WKO) Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums.(z.B. Schilder, Poms, Flaggen, Megaphone und Maskottchen) <ul style="list-style-type: none"> - Die Maximaldauer von 1:00 Minuten soll hierbei nicht überschritten werden. - Der Einsatz von Musik ist nicht erlaubt.
Mögliche Elemente: Cheer, Sprünge (Jumps), Turnelemente aus dem Stand (Standing Tumbling), Hebefiguren (Stunts/ Lifts), Pyramiden
Crowd Leading Chant (freie Wahl des Szenarios und der Sportart.)
Situationsbezogene und sportartspezifisch repräsentative Chants mit Motionsfolgen, High-Kicks und Tanzelementen, die das Publikum in eine Spielszene einbeziehen und zum Mitmachen animieren. Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums (z.B. Schilder, Poms und Megaphone) hierbei möglich. <ul style="list-style-type: none"> - Die Maximaldauer von 0:30 Minuten soll hierbei nicht überschritten werden. - Der Einsatz von Musik ist verboten.
Mögliche Elemente: Chant, Sprünge (Jumps), Turnelemente (Tumbling), Motionfolgen
Timeout Performance
Die Timeout Performance ist ein kurzes Auftrittsprogramm, welches in der Regel vor

⁴ Es müssen mindestens zwei verschiedene Bestandteile gezeigt werden. Zusätzlich können diese Bestandteile wiederholt werden, wobei die maximale Dauer der Routine (WKO Teil H, Punkt 5.6) nicht überschritten werden darf.

<p>dem Spiel oder in einer Spielpause gezeigt werden kann. Im Rahmen dieser Performance können Skills aus den Bereichen Performance Cheer oder/ und Cheerleading eingesetzt werden.</p> <p>- Erlaubt ist der Einsatz von Hilfsmitteln und der Einsatz von Musik.</p>
<p>Mögliche Elemente: Sprünge (Jumps), Turnelemente (Tumbling), Hebefiguren (Stunts/ Lifts), Pyramiden</p>

7.1.3 Theme

In der Kategorie Theme sind Routines (Programme) vorzubereiten, welche ein frei wählbares Thema/ Motto bedienen. Bei der Umsetzung können Elemente aus dem Bereich Cheerleading, als auch Cheerperformance genutzt und verbunden werden. **In der Kategorie Theme STAGE erfolgt keine feste Zeitvorgabe, hier können die Routines flexibel zwischen 2 und 3 Minuten gestaltet werden.**

Routinebestandteile
Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen:
<ul style="list-style-type: none"> - Der Einsatz von Requisiten und Hilfsmitteln, welche das Motto/ Thema aufgreifen und unterstützen, sind erlaubt. - Die Requisiten dürfen die Intaktheit der Wettkampffläche nicht beeinträchtigen. (Erläuterung: Rückstände von Sprays, Ölen, Kleinteilen, Druckstellen, Risse oder vergleichbare Schäden dürfen nicht entstehen.) - Requisiten und Hilfsmittel müssen beim Betreten der Matte mitgenommen und platziert werden. Es gibt keine Vorbereitungszeit im Vorfeld des Auftritts. (Erläuterung: Jedes Requisit und Hilfsmittel muss von einem Athleten beim Auflaufen auf die Matte transportiert und platziert werden können.) - Requisiten und Hilfsmittel dürfen in folgenden Bereichen eingesetzt werden: <ul style="list-style-type: none"> ● in allen tänzerischen Passagen ● Übergängen und bei Laufwegen ● Jumps und Stunts, wenn von einer Person zu halten (Erläuterung: Die Größe und das Gewicht sollte vergleichbar mit Signs aus dem Bereich Cheer sein.)
Tanzpassagen
Sprünge (Jumps)
Turnelemente (Tumbling)
Hebefiguren (Stunts)
Würfe (Tosses)
Pyramiden

7.1.3 School

In der Kategorie **University-School** ist ein klassisches Cheerleading-Programm vorzubereiten. Schul-Teams müssen für den Start ein Schreiben ihrer Schule vorlegen, das bestätigt, dass die gemeldeten Teilnehmenden Schüler*innen der Schule sind und das Team im Rahmen der offiziellen Schulangebote aktiv ist.

Die Routinezeit in der Kategorie School STAGE darf maximal 2:30 Minuten betragen. Wird die Nominierung zu den ICU World School Cheerleading Championships angestrebt, muss ein Cheer präsentiert werden. Der Musikteil der Routine darf dann maximal 1:45 Minuten dauern, der Wechsel zum Cheer darf maximal 15 Sekunden betragen und muss Teil der maximalen Routinezeit von 2:30 Minuten sein.

Routinebestandteile
siehe Open Cheer

7.1.4 University

In der Kategorie University ist ein klassisches Cheerleading-Programm vorzubereiten. Uni-Teams müssen für den Start ein Schreiben ihrer Universität vorlegen, das bestätigt, dass die gemeldeten Teilnehmenden Studenten der Universität sind und das Team im Rahmen der offiziellen Universitätsangebote aktiv ist.

Die Routinezeit in der Kategorie University STAGE darf maximal 2:30 Minuten betragen. Wird die Nominierung zu den ICU University World Cup Cheerleading Championships angestrebt, muss ein Cheer präsentiert werden. Der Musikteil der Routine darf dann maximal 1:45 Minuten dauern, der Wechsel zum Cheer darf maximal 15 Sekunden betragen und muss Teil der maximalen Routinezeit von 2:30 Minuten sein.

Routinebestandteile
siehe Open Cheer

7.2 Sicherheitsstandards Events

Die Choreografien sind unter Berücksichtigung des Leitsatzes *Perfection before Progression* zu erstellen. Trainer **und Trainerinnen** sollen die Fähigkeiten von individuellen Personen, von einzelnen Gruppen, sowie des gesamten Teams in die Wahl der Elemente für ihre Routine einfließen lassen. Besonders ist hierbei auf die altersgerechte Einbindung der Sportler **und Sportlerinnen** in den Sequenzen zu achten.

Alle Wettkampfteilnehmer **und Wettkampfteilnehmerinnen** müssen sich in einem Leistungszustand befinden, der die Ausübung der jeweiligen Sportart unter Wettkampfbedingungen erlaubt (hier Cheerleading). Alle Tumbling-Elemente müssen auf der Wettkampffläche beginnen und enden. Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen ausschließlich frei auf der Wettkampffläche stehenden gebaut werden.

Tumbling-Elemente, Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen ausschließlich über oder unter ein "Hilfsmittel" ausgeführt werden, welches ein Mobilitätsgerät (z.B. Rollstuhl, Krücken, Prothesen o. ä.) für einen Sportler mit geistiger oder körperlicher Einschränkung ist.

Tumbling-Elemente, Stunts, Pyramiden und Tosses dürfen nicht über oder unter anderen Tumbling-Elementen, Stunts, Pyramiden und Tosses, auch nicht über oder unter Personen ausgeführt werden.

Sicherheitsstandards für Routinebestandteile:

Turnelemente (Tumbling)
Turnelemente (Tumbling) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
Hebefiguren (Stunts)
Hebefiguren (Stunts/ Lifts) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
Würfe (Tosses)
Würfe (Tosses) bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO <ul style="list-style-type: none">- Einschränkung bezüglich Drehung um die vertikale Achse: es sind nur Elemente mit max. $1\frac{1}{4}$ Drehungen um die vertikale Achse erlaubt (d.h. (Kick) Double Fulls sind verboten, aber einfache Saltos oder einfache (Kick) Fulls sind erlaubt etc.)
Pyramiden
Pyramiden bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO <i>mit folgenden Einschränkungen:</i> <ul style="list-style-type: none">- Pyramiden sind bis maximal $2\frac{1}{2}$ Körperlängen (Höhe "2 $\frac{1}{2}$-high") erlaubt. (Erläuterung: Die Tops werden von Personen (Middle Layern) gehalten, die nicht mindestens einen Fuß auf dem Boden haben. Diese tragen das Hauptgewicht der Tops.)- <i>Achtung: Die Pyramiden müssen mit mindestens 2 Middle Layern gebaut werden, von denen alle Gewicht tragen. (z.B. High-A, Tabletops, Flatback, 4-2-1, Swedish Fall)</i>- Pyramiden der Höhe "2 $\frac{1}{2}$-high" benötigen mindestens 3 Spotter für die Person, die sich auf der Höhe "2 $\frac{1}{2}$-high" befindet. Alle Spotter müssen auf dem Platz stehen, wenn der Aufstieg der Top in die Pyramide erfolgt. Zwei Spotter müssen hinter der Top sein und der andere Spotter muss vor der Top oder seitlich der Pyramide sein, so dass er in der Lage ist, die Top zu fangen, wenn der Abgang nach vorne erfolgt. Wenn die Pyramide sicher steht und sich kurz vor dem Abgang befindet, kann dieser Spotter sich nach hinten bewegen, um einen Cradle zu fangen.- Aufgänge (Mounts) ohne Drehungen der Top-Flyer, bei denen durchgehend Kontakt zu den Middle Layern besteht bzw. mit maximal $\frac{3}{4}$ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt (z.B. Flat Back)- Abgang (Dismounts): Straight Cradle bzw. mit maximal $\frac{3}{4}$ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt um in einer Cradle Position zu landen (z.B. aus Swedish Fall oder Flat Back)
Tanzpassagen
Unterliegen den Regelungen der CCVD WKO Teil C - Performance Cheer

Hinweis: University folgt dem WKO Teil B - Regelwerk bis einschließlich Level 7 und nicht den oben aufgeführten Sicherheitsstandards. Das Leitprinzip des CCVD, Perfection before Progression, ist zwingend einzuhalten.

