Regelwerk für

Cheer-Wettkämpfe

Saison

2011 / 2012

CCVD
CHEERLEADING UND CHEERDANCE
VERBAND DEUTSCHLAND

1 ALLGEMEINE REGELN

1.1. Geltungsbereich

Dieses Regelwerk für Wettkämpfe gilt für alle Wettkämpfe, die im CCVD e.V. oder in dessen Mitgliedsverbänden ausgetragen oder von diesen unterstützt werden.

1.2 Meisterschaftsturnus, Regionen und Qualifikation

Teams qualifizieren sich in ihren Kategorien für die Deutsche Meisterschaft über die Punktzahlen auf den Regionalmeisterschaften Nord, Ost, Süd oder West. Im Zuge der Regionalmeisterschaften werden auch die Landesmeisterschaften der jeweiligen Bundesländer ausgetragen und die Landesmeister gekürt. Befinden sich mehrere Teams nach einer Meisterschaft auf dem gleichen Platz, können sich alle diese Teams zur weiterführenden Meisterschaft qualifizieren, wenn die Regularien dieser Meisterschaft es erlauben. Sollten die Regularien der Meisterschaft eine Qualifikation mehrerer Teams oder nur eine kleinere Anzahl von Teams erlauben, werden die Punktstände der vorhergehenden Meisterschaft vor der qualifizierenden Meisterschaft zum Vergleich der Teams herangezogen (Beispiel: Zwei Deutsche Meister führt zum Vergleich der Punktzahlen der Regionalmeisterschaften, wenn es um die Qualifikation zu einer z.B. Weltmeisterschaft geht). Sollte das Heranziehen einer vorhergehenden Meisterschaft keine Unterscheidungsmöglichkeit der Teams beinhalten, entscheidet das Los über die weiterführende Qualifikation.

Die verschiedenen Regionen für die Regionalmeisterschaften 2011 werden wie folgt definiert:
Region Ost: Berlin, ~~Mecklenburg-Vorpommern~~, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen, Brandenburg
Region Süd: Baden-Württemberg, Bayern, Hessen
Region West: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Saarland
Region Nord: Bremen, Hamburg, Niedersachsen, Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern

Aus den Ergebnissen der Regionalmeisterschaften wird ein allgemeines bundesdeutsches Ranking für die verschiedenen Kategorien erstellt. Die punktbesten Teams pro Kategorie (Anzahl definiert pro Kategorie) sind auf der Deutschen Meisterschaft startberechtigt. Ein Nachrücken bei der Absage von Teams ist möglich. Die Anzahl der Teams pro Kategorie, die sich für die Deutsche Meisterschaft qualifizieren, ist wie folgt definiert:

Peewee Cheer (Cheer Level 1)	keine Qualifikation zur DM
Peewee Cheer (Cheer Level 2)	je 15 Teams
Junior Allgirl Cheer (Cheer Level 3)	keine Qualifikation zur DM
Junior Allgirl Cheer (Cheer Level 4)	je 15 Teams
Junior Coed Cheer (Cheer Level 3)	keine Qualifikation zur DM
Junior Coed Cheer (Cheer Level 4)	je 8 Teams
Senior Allgirl Cheer	je 14 Teams
Senior Coed Cheer	je 7 Teams
Senior Limited Coed Cheer	je 7 Teams
alle Groupstunt-Kategorien	je 8 Teams
Senior Coed Partnerstunt	je 8 Teams

Die Kategorien Peewee Level 1 und Junior Level 3 existieren nur auf der Ebene der Regionalmeisterschaften und werden auf der Deutschen Meisterschaft nicht angeboten.

Die Qualifikation in den Kategorien Junior Coed Cheer, Senior Coed Cheer und Senior Limited Coed Cheer ist auf diese Kategorien beschränkt. Ein Überwechseln zur jeweils anderen Kategorie ist zur Deutschen Meisterschaft nicht möglich. Dies bedeutet, dass ein Coed Team sich sicher sein sollte, dass der männliche Kader der Mannschaft groß genug ist.

Für die Europameisterschaft der ECU qualifizieren sich jeweils Platz 1 und 2 der jeweiligen Kategorie auf der Deutschen Meisterschaft. Im Senior Coed-Bereich qualifiziert sich jeweils der erste Platz im Senior Coed und Senior Limited Coed Cheer. Es darf jeweils maximal Platz 3 nachrutschen.
Im Peewee-Bereich ist keine Qualifikation zur Europameisterschaft möglich.

Ein Team, welches sich für die ICU Worlds in einer Kategorie qualifiziert hat und dort auch antritt, ist automatisch für die nächste Saison zur Deutschen Meisterschaft in der jeweiligen Kategorie qualifiziert.

1.3 Anmeldung und Absagen

Bei der Anmeldung zu den Regionalmeisterschaften und der Deutschen Meisterschaft sowie allen Meisterschaften, die nach diesem Regelwerk für Wettkämpfe ausgetragen werden, muss jedes teilnehmende Team schriftlich erklären, dass das gültige Regelwerk für Wettkämpfe bekannt, verstanden und anerkannt ist.

Eine Anmeldung für eine Regionalmeisterschaft oder die Deutsche Meisterschaft ist bis zu 4 Wochen vor dem Termin der Meisterschaft schriftlich an die Geschäftsstelle des CCVD möglich. Die Anmeldung zur Meisterschaft (namentliche Meldung aller Teammitglieder und sonstige Anmeldeunterlagen) muss von einem Vereinsverantwortlichen (Vorstandsmitglied oder Abteilungsleiter) bestätigt werden. Eine Absage der Meisterschaft steht einer Nichtteilnahme gleich. Eine Anmeldung über das elektronische Backoffice System ist der obigen schriftlichen Anmeldung gleichbedeutend.
Wir bitten darum, dass sich Partnerstuntpaare mit ihren Namen anmelden, um Verwechslungen vorzubeugen.

Ein Antrag auf den Wechsel der Kategorie oder des Levels zu den Regionalmeisterschaften ist möglich, wenn eine ausführliche schriftliche Stellungnahme mind. eine Woche vorher per Mail an jury@ccvd.de (Ausschuss für Juroren, Regelwerk und Meisterschaften) gestellt wird. Ein Wechsel der Kategorie zur Deutschen Meisterschaft ist nicht möglich.

Eine Absage der Teilnahme ist bis zum Vortag der Meisterschaft 13 Uhr per Mail an jury@ccvd.de möglich oder vor Ort unverzüglich am Check-In mitzuteilen.

Pro Team dürfen 30 aktive Cheerleader gemeldet werden. Diese Zahl beinhaltet mögliche Ersatzpersonen, die z.B. bei der Verletzung eines Aktiven zum Einsatz kommen können. Zusätzlich können max. fünf Begleitpersonen (Trainer, Betreuer usw.) gemeldet werden. Teilnehmende Teams, die nur in einer Partnerstunt-Kategorie antreten, dürfen zwei aktive Cheerleader melden. Zusätzlich können in dieser Kategorie max. zwei Begleitpersonen gemeldet werden. Ein Einsatz von Ersatzpersonen bei z.B. Verletzungen ist nicht möglich. Teilnehmende Teams, die nur in einer Groupstunt-Kategorie antreten, dürfen sechs aktive Cheerleader melden. Diese Zahl beinhaltet mögliche Ersatzpersonen, die z.B. bei der Verletzung eines Aktiven zum Einsatz kommen können. Zusätzlich können in dieser Kategorie zwei Begleitpersonen gemeldet werden. Spätere Änderungen im Sinne von Streichungen sind in allen Kategorien möglich.

Wir bitten darum, dass sich pro Verein max. 2 Groupstunts und Partnerstunts pro Alterklasse auf den Regionalmeisterschaften anmelden.

1.4 Teilnahmebedingungen

1.4.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt auf Meisterschaften sind Teams, die einem ordentlichen oder außerordentlichen Mitgliedsverein oder einer Mitgliedsabteilung oder einem Anschlussmitglied eines Landesverbandes für Cheerleading und Cheerdance im CCVD angehören.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams für zwei verschiedene Vereine auf einer Meisterschaft ist nicht möglich.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen (Peewee, Junior und/oder Senior) oder Levels ~~(bezogen auf z.B. die Kategorien: Peewee Cheer (Cheer Level 1) und Junior Cheer (Cheer Level 3))~~ auf einer Meisterschaft ist nicht möglich.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen (Peewee, Junior und/oder Senior) auf Meisterschaften innerhalb einer Saison (RMs und DM) ist nicht möglich.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams in einer Altersklasse in der Allgirl Cheer und Coed/Limited Coed Cheer Team-Kategorie ist nicht möglich.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams in einer der Team Cheer-Kategorien und der FreestylePom oder HipHop oder Jazz Kategorie ist erlaubt.

→ Der Doppelstart/ Mehrfachstart eines Cheerleaders in der Partnerstunt- oder Groupstunt-Kategorie und in einer beliebigen anderen Kategorie ist erlaubt, wenn die Altersklasse nicht gewechselt wird.

→ Ein Doppelstart in einer Coed und einer Limited Coed-Kategorie ist nicht möglich.

→ Der Doppelstart eines Cheerleaders in mehreren Groupstunts oder Partnerstunts in einer Altersklasse auf einer Meisterschaft ist nicht erlaubt.

Alle Teilnehmer eines Teams müssen dem gleichen Verein oder der gleichen Abteilung angehören. Im Falle einer Qualifikation für eine weiterführende Meisterschaft (z.B. Deutsche Meisterschaft) in den Kategorien Partnerstunt und Groupstunt ist die Qualifikation personengebunden.

Es wird darauf hingewiesen, dass ein Doppelstart/ Mehrfachstart in mehreren Kategorien gut überlegt werden muss, da bei der zeitlichen Planung der Meisterschaften nicht immer auf Doppelstarts besondere Rücksicht genommen werden kann.

1.4.2 Zentrale Bundespassstelle und Bundesstartpässe

Die Bundespassstelle führt ein zentrales Register aller Cheerleader, die auf Meisterschaften teilnehmen. Die Personendaten, die Vereinszugehörigkeit, das Lichtbild und ggf. Strafen einer Person, eines Mitgliedsvereins oder einer Abteilung werden hier registriert. Die Bundespassstelle stellt die im CCVD gültigen Bundesstartpässe aus.
Jeder teilnehmende Cheerleader einer Meisterschaft muss durch seinen Mitgliedsverein in der zentralen Bundespassstelle registriert sein und bekommt hierdurch seinen gültigen Bundesstartpass für seinen Mitgliedsverein. Eine Meldung bei der zentralen Bundespassstelle ist bis drei Wochen vor einer Meisterschaft möglich. Bei Verlust eines Bundesstartpasses kann ein neuer Bundesstartpass nach den Gebühren, die für diesen Fall in der Finanzordnung des CCVD festgelegt sind, beantragt werden.
Die Startberechtigung eines Cheerleaders für eine Meisterschaft wird durch die zentrale Bundespassstelle geprüft. Bei den Meisterschaften finden Ausweiskontrollen und ein Abgleich mit der namentlichen Meldung statt. Bei fehlendem Bundesstartpass oder einer Nichterteilung der Starterlaubnis durch die Bundespassstelle ist ein aktiver Cheerleader nicht berechtigt, auf der Meisterschaft zu starten.

1.4.3 Vereinswechsel

Der Wechsel eines Teams von einem zu einem anderen Verein ist bis zu sechs Wochen vor einer Meisterschaft möglich. Sollte der Wechsel später stattfinden, ist das Team nicht startberechtigt. Zusammenschlüsse von Hauptvereinen sind nicht als Wechsel anzusehen.
Der Wechsel eines aktiven Cheerleaders von einem zu einem anderen Verein ist nur bis zu vier Monate vor einer Meisterschaft möglich, es sei denn, es liegt eine Freigabe des abgebenden Vereins vor. Maßgeblich für den Wechselzeitpunkt des Cheerleaders ist das Datum, an dem der Bundesstartpass des Cheerleaders für das neue Team beantragt wurde. Liegt bei Antrag eines Bundesstartpasses bereits ein Bundesstartpass für die gleiche Person und für einen anderen Verein vor, so wird dieser Verein über den Neuantrag des Bundesstartpasses informiert.

1.4.4 Teilnehmer aus den USA und Kanada

Je Team darf nur eine Person die Staatsangehörigkeit aus den Ländern USA oder Kanada besitzen, außer diese Person hat länger als fünf Jahre ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland. In den Kategorien Partnerstunt und Groupstunt ist kein Teilnehmer mit der Staatsangehörigkeit aus den Ländern USA oder Kanada erlaubt, außer die Person hat länger als fünf Jahre ihren ständigen Wohnsitz in Deutschland. Der Nachweis über die Periode von fünf Jahren des ständigen Wohnsitzes in Deutschland muss schriftlich an die zentrale Bundespassstelle mindestens drei Wochen vor der Meisterschaft erbracht werden.

1.4.5 Altersklassen

Die folgenden Altersklassen existieren in Bezug auf das Geburtsjahr:

Wettkampfperiode 2012 (RMs 2012, DM 2012):		Wettkampfperiode 2013 (RMs 2013, DM 2013):	
Peewee	Jahrgang 2000 und jünger	Peewee	Jahrgang 2001 und jünger
Junior	Jahrgang 1994 bis 2001	Junior	Jahrgang 1996 bis 2002
Senior	Jahrgang 1997 oder älter	Senior	Jahrgang 1998 oder älter

Jeder Trainer oder Verantwortliche eines Teams ist angehalten, die aktiven Cheerleader nach bestem Wissen über die Entwicklungsstufe und die Belastbarkeit der Einzelperson entsprechend in einer Altersklasse anzumelden.

1.4.6 Kategorien

Die folgenden Kategorien existieren im Bereich des CCVD. Angegeben ist die Minimalanzahl und Maximalanzahl der Personen, die aktiv auf der Auftrittsfläche an der Routine beteiligt sein dürfen. Bei den Team Cheer-Kategorien ist zudem das Cheer Level angegeben, in der die Kategorie ausgetragen wird.

Team Cheer-Kategorie	Anzahl der Teilnehmer	Cheer Level
Peewee Cheer Level 1	8 - 26 Personen	1
Peewee Cheer Level 2	8 - 26 Personen	2
Junior Allgirl Cheer Level 3	8 - 26 Personen, keine männliche Personen	3
Junior Allgirl Cheer Level 4	8 - 26 Personen, keine männliche Personen	4
Junior Coed Cheer Level 3	8 - 26 Personen, 1 oder mehr männliche Personen	3
Junior Coed Cheer Level 4	8 - 26 Personen, 1 oder mehr männliche Personen	4

Senior Allgirl Cheer	8 - 26 Personen, keine männliche Personen	6
Senior Coed Cheer	8 - 26 Personen, 5 oder mehr männliche Personen	6
Senior Limited Coed Cheer	8 - 26 Personen, 1 – 4 männliche Personen	6

Spezial-Kategorie	**Anzahl der Teilnehmer**
Senior Coed Partnerstunt	1 weibliche Person, 1 männliche Person
Junior Allgirl Groupstunt	4 - 5 weibliche Personen
Senior Allgirl Groupstunt	4 - 5 weibliche Personen
Senior Coed Groupstunt	4 - 5 Personen, mind. 1 weibliche und bis zu 4 männliche Personen

1.5 Meisterschaft

1.5.1 Turnierleitung und Anfragen betreffend der Meisterschaft

Die Turnierleitung einer Meisterschaft wird durch den Ausschuss für Juroren, Regelwerke und Meisterschaften im CCVD vorgeschlagen und durch das Bundespräsidium benannt. Alle Anfragen bezüglich Regeln oder des Ablaufs der Meisterschaft werden durch genau eine offizielle Person des Teams (z.B. Trainer, Captain etc.) ausschließlich nur an die Turnierleitung gestellt. Anfragen sollten im Vorfeld des Auftritts des Teams sowie Fragen zu dem Auftritt selbst direkt nach dem Auftritt gestellt werden.
Anfragen bezüglich einer Meisterschaft oder Bewertung müssen innerhalb einer Woche nach der Meisterschaft an den Ausschuss für Juroren, Regelwerk und Meisterschaften schriftlich gestellt werden. an jury@ccvd.de

1.5.2 Jury und Endgültigkeit von Entscheidungen

Die Juroren der Meisterschaften werden von dem Juryobmann/-frau im Ausschuss für Juroren, Regelwerke und Meisterschaften im CCVD vorgeschlagen und durch das Bundespräsidium benannt. Die Jury einer Meisterschaft bewertet die Leistungen der teilnehmenden Teams und bestimmt die Gesamtpunktzahl der Teams.

Die Teilnehmer der Meisterschaft willigen ein, dass jegliche Entscheidungen der Jury und der Turnierleitung endgültig sind und nicht im Nachhinein angefochten werden. Alle Teilnehmer bestätigen, dass die Jury eine faire Momententscheidung trifft und dass alle Teams und Teilnehmer auf eine rechtliche Anfechtung dieser Entscheidungen in jeglichen Formen verzichten. Es gilt die Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD.

1.5.3 Unterbrechung der Routine und Verletzungen

Falls nach Meinung der Turnierleitung der Grund für die Unterbrechung der Routine eines Teams bei dem Equipment der Meisterschaft, der Veranstaltungshalle oder bei einer anderen Quelle liegt, die nicht dem Team zuzuordnen ist, sollte das Team die Routine vollständig abbrechen. Das Maß und der Effekt der Unterbrechung wird von der Turnierleitung festgelegt und das Team kann in diesem Fall die Routine an einem Punkt fortsetzen, der alleine von der Turnierleitung der Meisterschaft bestimmt wird. Falls der Grund eines Abbruchs der Routine auf das Team selbst zurückzuführen ist (z.B. schadhaftes Equipment), muss das Team die Routine direkt fortsetzen oder von der Meisterschaft zurücktreten. ~~Im Falle einer Verletzung muss das Team entweder die Routine fortsetzen oder von der Meisterschaft zurücktreten. Die Turnierleitung behält sich vor, im Falle einer Verletzung die Routine zu unterbrechen. In diesem Falle wird von der Turnierleitung entschieden, wo die Routine fortgesetzt wird, falls das Team in der Lage ist die Meisterschaft fortzuführen und falls das Team nicht aus obigen Gründen keine Erlaubnis haben, sollte die Routine fortzuführen~~

Die einzigen Personen, die eine Routine wegen Verletzungen unterbrechen dürfen, sind:
Offizielle der Turnierleitung, Juroren, der Coach des antretenden Teams oder der/ die Verletzte. Die Offiziellen der Turnierleitung/ Juroren bestimmen, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal auftreten darf. Die Wertung erfolgt dann erst ab dem Zeitpunkt, zu dem die Routine abgebrochen wurde. Der/ die Verletzte darf nicht noch einmal auftreten, es sei denn, die Offiziellen der Turnierleitung/ Juroren bekommen die offizielle Zusage von dem anwesenden Meisterschaftsarzt UND einem Elternteil UND DANN des Trainers oder Betreuers des Teams.

1.5.4 Bestimmung des Siegers

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

1.5.4 Musik

Die Musik für die Routine eines Teams muss spätestens eine Woche vor der Meisterschaft per Email an musik@ccvd.de (nur im MP3-Format) ~~in der Geschäftsstelle des CCVD~~ eingehen. Dabei ist die Datei wie folgt mit der Kategorie und dem Teamnamen zu versehen: kategorienkürzel_teamname.mp3. Zur Meisterschaft selbst sind zwei Ersatz-CDs im Audioformat mitzubringen.

1.5.5 Sportliches Verhalten, Strafen und Rechtsweg

Es gilt die Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD. Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich nach allen Regeln des sportlichen Verhaltens vor, während und nach der Meisterschaft zu verhalten. Der Trainer sowie Vereinsoffizielle sind verantwortlich, dass sich Teilnehmer, Trainer, Eltern sowie mit dem Team in Verbindung stehende Personen nach sportlichen Maßstäben verhalten und den Sport positiv repräsentieren.

Grob unsportliches Verhalten kann zur Disqualifikation führen.
Die folgenden Taten führen zur Disqualifikation:

- Tätlichkeiten oder Beleidigungen gegenüber der Jury, Offiziellen, Teilnehmern oder Zuschauern
- Einsatz eines nicht angemeldeten Cheerleaders
- Verstoß gegen die Anti-Doping-Verordnung
- Verstoß gegen Altersbestimmungen
- Grob unsportliches Verhalten

Desweiteren gelten die Verfahrenswege und Strafen der Rechts- und Verfahrensordnung des CCVD.

2 CHEER-KATEGORIEN

Alle Teams müssen die generellen Cheer-Richtlinien und die Cheer-Level-Richtlinien für ihre Kategorie beachten. Der Bewertungsablauf, die Bewertungskriterien und die Verteilung der maximal erreichbaren Punktzahlen für die verschiedenen Kriterien der verschiedenen Juroren sowie mögliche Punktabzüge werden später in diesem Kapitel beschrieben. Das Glossar dieses Dokuments enthält viele Erklärungen und Definitionen von Fachbegriffen, da in diesem Regelwerk darauf geachtet wurde, dass international gültige Bezeichnungen beibehalten und benutzt werden.

2.1 Generelle Cheer-Richtlinien

- Alle Teams müssen durch einen qualifizierten Trainer oder Offiziellen während der Meisterschaft beaufsichtigt werden.
- Trainer sollen sichergehen, dass Elemente von ihrem Team beherrscht werden, bevor schwierigere Elemente trainiert werden (Perfection before Progression). Trainer sollen die Fähigkeiten von individuellen Personen, von einzelnen Gruppen sowie des gesamten Teams in die Wahl der Elemente für ihre Routine einfließen lassen
- Alle Teams, Trainer und Offizielle sollen einen Notfallplan haben, falls eine Verletzung auftreten sollte.
- Es müssen Schuhe mit weicher Sohle während der Routine getragen werden. Es sind keine Tanzschuhe oder Gymnastikschuhe erlaubt, die man aufrollen kann.
- Jeglicher Schmuck, unter anderem Ohr-, Nasen-, Zungen-, Bauchnabel- oder Gesichtsringe sowie Armreife und Ketten und Anstecker an Uniformen sind verboten. Jeglicher Schmuck muss entfernt und darf nicht abgetaped werden. Ausnahme ist Strass auf Uniformen. Strass darf nicht auf die Haut aufgebracht werden.
- Personen mit „Dermal anchors“ (implantierte Piercings) dürfen nur nach Meldung bei der Jury und entsprechender ärztlicher „Versorgung“ (sicher abtapen) durch den Medical Staff antreten.
- Die Zeit für die Routine darf 2 Minuten und 30 Sekunden in allen Cheer-Kategorien nicht überschreiten. Es gibt keine Karenzzeit. Alle Cheerleader müssen mindestens einen Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil (keine Haare) auf der Auftrittsfläche haben, wenn die Routine beginnt. Ausnahme: Cheerleader dürfen ihre Füße in den Händen der Bases haben, wenn sich die Hände der Bases auf der Auftrittsfläche befinden. Die Zeitnahme beginnt entweder mit dem ersten choreographischen Element oder mit dem ersten Ton der Musik und endet mit dem letzten choreographischen Element oder mit dem letzten Ton der Musik. (Achtung: Stunts und Pyramiden müssen regelkonform auch nach Ende der Routine abgebaut werden)
- Jegliche Hilfsmittel, mit denen eine Person an Höhe gewinnen könnte, sind verboten. (Ausnahme: Spring Floor / Sprungboden)
- Flaggen, Banner, Schilder, Poms, Stofftücher und Megaphone sind die einzigen Hilfsmittel, die erlaubt sind. Hilfsmittel, die Stangen oder ähnliche Vorrichtungen enthalten, dürfen nicht in Verbindung mit Stunts oder Tumbling-Elementen verwendet werden. Alle Hilfsmittel müssen auf sicherem Wege abgelegt werden. Jegliche Teile der Uniform, die absichtlich abgenommen werden, um einen visuellen Effekt zu erzielen, werden als Hilfsmittel angesehen.
- Medizinische Schienen, die hart oder unbiegsam sind oder harte Ecken haben, müssen mit weichem Material abgedeckt werden.
- In Bezug auf die Cheer-Level-Richtlinien beinhalten die Elemente, die in einem bestimmten Level erlaubt sind alle Elemente der niedrigeren Level.
- Alle Positionen für benötigte Spotter müssen durch aktive Teammitglieder ausgefüllt werden. Es ist allerdings erlaubt, dass Spotter, die als Begleitpersonen angemeldet werden müssen, die Routine zusätzlich sichern. Diese Personen sollten gleich gekleidet sein, müssen aber von den aktiven Cheerleadern unterscheidbar sein. Sie dürfen dem Team keine choreographischen Hilfestellungen

geben (zählen oder Befehle zurufen). Sie sollen keine besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Sie dürfen insbesondere kein Tumbling spotten oder anderweitig in die Routine eingreifen, außer um Personen zu schützen (z:B. bei Stürzen).

- Direkte Drops (Fall) auf die Knie, in den Sitz, vorwärts und rückwärts, sowie Drops in den Spagat aus einem Sprung, Stunt oder einer Inversion (Füße oberhalb der Hüfte) sind verboten, wenn die Hauptlast nicht durch mindestens einen Fuß oder eine Hand abgefangen wird. Shushunovas sind erlaubt.

2.2 Cheer-Level-Richtlinien

Die Cheer-Level-Richtlinien sind für die Elemente Tumbling, Stunts, Pyramiden, Tosses und Dismounts (Abgänge) beschrieben. Diese Richtlinien definieren, welche Elemente erlaubt und welche verboten sind. Für einige Elemente gelten zu den spezifischen Level Richtlinien allgemeine Richtlinien, die zuerst genannt werden. In Bezug auf die Cheer-Level-Richtlinien beinhalten die Elemente, die in einem bestimmten Level erlaubt sind alle Elemente der niedrigeren Levels. Die Zuordnung der Kategorien, die auf der Meisterschaft angeboten werden zu dem jeweiligen Level ist in Abschnitt 1.4.6 zu finden.

2.2.1 Tumbling

- Alle Tumbling-Elemente müssen auf der Auftrittsfläche beginnen und auch auf der Auftrittsfläche enden. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Tumbling-Elemente in oder aus einem Stunt/ Transition.
- Jegliche Tumbling-Elemente über oder unter einen Stunt, eine Person oder ein Hilfsmittel oder während eine Person Kontakt zu einem Hilfsmittel hat, sind verboten. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Rollen über Hilfsmittel und Personen.
- Spotted, Assisted (Tumbling mit Hilfestellung) oder Connected Tumbling (physischer Kontakt mehrerer Personen während des Tumblings) sind verboten (Beispiele: Doppelradschläge zweier oder mehrerer Personen, Rückwärtssalto mehrerer Personen, während sie sich an den Händen halten und Chorus Line Flips sind verboten).
- Definition von Standing Tumbling: „Tumbling-Elemente, die ausgehend aus dem Stand begonnen werden, ohne zuvor eine Vorwärtsbewegung eingegangen zu sein. Werden Rückwärtsschritte vor einem Tumbling-Element ausgeführt, zählt dieses zum Standing Tumbling“.
- Definition von Running Tumbling: „Tumbling-Elemente, die mit einem Anlauf beginnen und z.B. ein Rad, eine Radwende, usw. enthalten, um Geschwindigkeit aufzunehmen, um danach weitere Tumbling-Elemente zu zeigen. Immer, wenn eine Vorwärtsbewegung einem Tumbling-Element voran geht, wird dieses als Running Tumbling definiert“. Diese Definition fordert mehrere Tumbling-Elemente, die miteinander verbunden werden. Es müssen also mindestens zwei zusammenhängende Tumbling-Elemente gezeigt werden, wobei Sprünge nicht als solche gezählt werden.

▸ <u>Tumbling Level 1</u>

- Während allen Tumbling-Elementen muss der Tumbler ständigen Kontakt zum Boden haben. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Radwenden und Block Cartwheels (Radschläge, bei denen sich der Tumbler mit den Händen vom Boden abdrückt und damit kurzzeitig vom Boden gelöst ist).
- Vorwärts- und Rückwärtsrollen, Bogengänge vorwärts und rückwärts, Handstände sowie ein- und beidarmige Radschläge sind erlaubt.
- Handstandüberschläge, ob vorwärts oder rückwärts (Flickflack) sowie Flugrollen sind verboten.

▸ <u>Tumbling Level 2</u>

- Flugrollen sind erlaubt.
- Mehrere direkt aufeinanderfolgende Handstandüberschläge, ob vorwärts oder rückwärts, sind im Running und Standing Tumbling erlaubt. (Anmerkung: zwei oder mehr Flickflacks im Standing Tumbling sind erlaubt.)

ALT: ~~Mehrere direkt aufeinanderfolgende Handstandüberschläge, ob vorwärts oder rückwärts, sind nur im Running Tumbling erlaubt. (Anmerkung: Bogengang in einen Flickflack ist im Standing Tumbling erlaubt, mehrere Flickflacks direkt nacheinander sind verboten). Mehrfachtumbling im Standing erlaubt~~

- Sprünge in Kombination vor einem Handstandüberschlag vorwärts oder rückwärts sind erlaubt. Sprünge nach einem Handstandüberschlag vorwärts oder rückwärts sind verboten (Beispiele: Toe Touch-Flickflack ist erlaubt; Flickflack-Toe Touch ist verboten).
- Jegliche Drehungen um die Längsachse sind verboten, während sich der Tumbler in der Luft befindet. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Radwenden.
- Flips sind verboten (Beispiele: Salto, freies Rad, freier Bogengang sind verboten).

▸ <u>Tumbling Level 3</u>

- Flips im Standing Tumbling sind verboten.
- Mehrere direkt aufeinanderfolgende Handstandüberschläge, ob vorwärts oder rückwärts, sind erlaubt.
- Flips sind im Running Tumbling erlaubt, allerdings nur aus einer Radwende oder einer Radwende-Flickflack-Kombination. Es sind lediglich Tuck-Position erlaubt (Beispiele: X-Out, Layout, Layout Step Out, Whip, freier Bogengang, freies Rad sind verboten).
- Tumbling-Elemente nach einem gehockten Salto sind verboten. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Vorwärts- und Rückwärtsrollen nach einem Salto. Allerdings ist nach diesen Rollen kein weiteres Tumbling-Element erlaubt.
- Jegliche Drehungen um die Längsachse sind verboten, während sich der Tumbler in der Luft befindet. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Radwenden.

▸ <u>Tumbling Level 4</u>

- Flips aus dem Stand und aus einem Flickflack sind im Standing Tumbling erlaubt (Beispiel: Standing Back Tuck ist erlaubt).
- Es sind keine direkten Sprung-Salto-Kombinationen aus dem Stand erlaubt. (Beispiel: Toe Touch-Rückwärtssalto und Pike-Vorwärtssalto sind verboten). Kombinationen, in denen Sprung und Salto nicht direkt aufeinander folgen, sind erlaubt (Beispiel: Toe Touch-Flickflack-Salto ist erlaubt).
- Direkte Salto-Salto-Kombinationen sind verboten (Beispiel: Rückwärtssalto-Vorwärtssalto ist verboten).
- Tumbling-Elemente mit einer Drehung, bei welcher der Tumbler eine invertierte Position und bis zu einer Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, sind im Running Tumbling erlaubt. Tumbling-Elemente mit einer Drehung, bei welcher der Tumbler eine invertierte Position und keine Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, sind im Standing Tumbling erlaubt. Einzige erlaubte Ausnahmen sind freie Räder und Onodis.

▸ <u>Tumbling Level 5</u>

- Tumbling-Elemente mit einer Drehung, bei welcher der Tumbler eine invertierte Position und bis zu einer Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, sind erlaubt.

▸ Tumbling Level 6

- Tumbling-Elemente mit einer Drehung, bei welcher der Tumbler eine invertierte Position und bis zu zwei Drehungen um die vertikale Körperachse durchläuft, sind erlaubt.

2.2.2 Stunts

- Single-Based Split Catches (eine Person hält eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf) sind verboten.
- Single-Based Double Awesomes / Cupies benötigen für jede Top einen separaten Spotter.
- Die Definition eines Spotters ist wie folgt:
    - Ein Spotter ist eine Person, deren Hauptaufgabe es ist, eine andere Person während der Ausübung eines Skills zu schützen.
    - Spotter müssen in direktem Kontakt mit dem Boden sein.
    - Spotter müssen den Skill, den sie spotten, die ganze Zeit aufmerksam beobachten.
    - Spotter müssen in der richtigen Position sein, um Verletzungen vorzubeugen. Sie müssen allerdings nicht im direkten Kontakt mit einem Stunt sein.
    - Spotter dürfen nicht so stehen, dass ihr Oberkörper unter einem Stunt ist.
    - Spotter dürfen einen Stunt nicht mit beiden Händen unter der Sohle der Top unterstützen. Ein Spotter darf die Handgelenke der Bases, die Fußgelenke oder andere Teile der Top berühren, muss aber nicht zwingend direkten Kontakt mit dem Stunt haben.
    - Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein und müssen in richtiger Spotting-Technik ausgebildet sein.
    - Spotter werden manchmal auch als Bases gezählt (z.B. bei Transitional Stunts).

▸ <u>Stunts Level 1</u>

- Stunts, die von allen Bases auf Extended Arm Level gehalten werden, sind verboten bzw. dürfen nicht durchlaufen werden (Beispiele: Extended V-Sit, Extended Flatback, Extension sind verboten).
- Einbeinige Stunts dürfen nur unter Schulterhöhe der Bases gehalten werden.
- Während Transitions dürfen die Bases nicht wechseln. Alle Bases müssen in Kontakt mit dem Stunt bleiben.
- Aufgänge und Transitions mit Drehungen der Top um die vertikale Körperachse sind verboten.
- Bases dürfen sich nicht drehen, während die Top in einer Aufwärts- oder Abwärtsbewegung ist. Transitions, bei denen eine Base 1/4 Drehung macht, um unter den Stunt zu gelangen, sind erlaubt.
- Freie und gehaltene Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bei Aufgängen und Transitions verboten.
- Helicopters und Log/Barrel Rolls sind verboten.
- Alle Stunts auf Prep-Level und höher benötigen einen Back-Spotter und zwei Bases (Beispiele: V-Sit, Suspended Split, Flatback, Extension Prep). Ein Spotter wird benötigt bei Shoulder Straddles / Sits.

▸ <u>Stunts Level 2</u>

- Einbeinige Stunts dürfen nicht in einer Extended Position gehalten werden oder diese durchlaufen.
- Aufgänge und Transitions sind bis zu einer 1/2 Drehung der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- Bases dürfen sich nur bis zu einer 1/4 Drehung drehen, während die Top in einer Aufwärts- oder Abwärtsbewegung ist.
- Freie Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bei Aufgängen und Transitions verboten. Gehaltene Drehungen der Top, bei welchen die Top eine invertierte Position, und eine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft sind bei Aufgängen und Transitions verboten. (Anmerkung: gehaltene Schrauben sind nicht erlaubt). Downward Inversions sind nur auf Prep-Level erlaubt.
- Beim Fangen einer Transition auf Prep-Level und höher müssen mindestens drei Fänger beteiligt sein.
- Alle Stunts auf Prep-Level und höher benötigen einen Back Spot und zwei Bases (Beispiele: V-Sit, Suspended Split, Flatback, Extension Prep). Ein Spotter wird benötigt bei Shoulder Straddles / Sits.

- Release Moves sind erlaubt, sie dürfen nicht in einer Prone Position landen und müssen von den Original Bases gefangen werden. Release Moves über oder unter Stunts, Pyramiden oder Personen sind nicht erlaubt.
- Helicopters sind verboten. Log/Barrel Rolls sind nur mit einer Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt. Log/Barrel Rolls müssen in einer Cradle Position starten und enden.

▸ Stunts Level 3

- Einbeinige Extended Stunts sind erlaubt.
- Aufgänge und Transitions sind bis zu einer Drehung der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- Freie Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bei Aufgängen und Transitions verboten.
- Beim Fangen einer Transition auf Prep-Level und höher müssen mindestens drei Fänger beteiligt sein.
- Alle Stunts auf Prep-Level und höher benötigen einen Back Spot und zwei Bases (Beispiele: V-Sit, Suspended Split, Flatback, Extension Prep). Kein Spotter wird benötigt bei Shoulder Straddles/ Sits.
- Release Moves sind erlaubt, sie dürfen nicht in einer Prone Position landen und müssen von den Original Bases gefangen werden. Release Moves über oder unter Stunts, Pyramiden oder Person sind nicht erlaubt.
- Helicopters sind verboten. Log/Barrel Rolls sind nur mit einer Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt. Log/Barrel Rolls müssen in einer Cradle Position starten und enden.

▸ Stunts Level 4

- Einbeinige Extended Stunts sind erlaubt.
- Aufgänge und Transitions sind bis zu 1-1/2 Drehungen der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- Freie Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bei Aufgängen und Transitions verboten.
- Release Moves sind erlaubt, sie dürfen nicht in einer Prone Position landen und müssen von den Original Bases gefangen werden. Release Moves über oder unter Stunts, Pyramiden oder Personen sind nicht erlaubt.
- Helicopters sind verboten. Log/Barrel Rolls sind nur mit einer Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt. Log/Barrel Rolls müssen in einer Cradle Position starten und enden.
- Alle Extended Stunts sowie Single-Based Stunts auf Prep-Level benötigen einen Spotter.
  (Erläuterung: Auch Doublebase Stunts benötigen einen zusätzlichen Spotter)

▸ Stunts Level 5

- Einbeinige Extended Stunts sind erlaubt.
- Aufgänge und Transitions sind bis zu zwei Drehungen der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- Freie Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bei Aufgängen und Transitions erlaubt und auf eine Drehung, bei welcher die Top eine invertierte Position und keine Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, limitiert. Zudem wird ein Spotter bei Aufgängen und Transitions mit freien Drehungen der Top benötigt.
- Single-Based Stunts auf Prep-Level mit weiblicher Base benötigen keinen Spotter
- Alle Extended Stunts benötigen einen Spotter. Einzige Ausnahme sind Stunts mit nur männlichen Bases, bei denen die Top den Fuß nicht vom Körper weggestreckt hat (Beispiel: Liberty, Cupie/Awesome benötigen keinen Spotter, Stretch benötigt einen Spotter).
- Doublebase Partnerstunts benötigen keinen separaten Spotter, wenn die Bases männlich sind.
- Transitional Stunts dürfen einen Wechsel der Bases enthalten.

- Release Moves sind erlaubt, sie dürfen nicht in einer Prone Position landen und müssen von den Original Bases gefangen werden. Release Moves über oder unter Stunts, Pyramiden oder Personen sind nicht erlaubt.
- Helicopters sind bis zu einer 180° Rotation und 1/2 Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt und benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während der Cradle. Log/Barrel Rolls sind bis zu zwei Drehungen um die vertikale Körperachse erlaubt. Die Fänger dürfen nicht gewechselt werden.
- Downward Inversions über Prep-Level müssen von mind. zwei Bases unterstützt werden. Die Top muss Kontakt zu den Bases halten.

▸ <u>Stunts Level 6</u>

- Ein Spotter wird benötigt:
  1. Bei extended one-arm Stunts. Einzige Ausnahme sind Stunts , bei denen die Top den Fuß nicht vom Körper weggestreckt hat (Beispiel: Liberty, Cupie/Awesome benötigen keinen Spotter, Stretch benötigt einen Spotter)
  2. Bei Aufgängen und Transitions mit freien Drehungen der Top (z.B: Full ups und Rewinds)
- Aufgänge und Transitions sind bis zu 2 Drehungen der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- Freie oder gehaltene Drehungen der Top ,bei welche diese eine invertierte Position durchläuft, bei Aufgängen und Transitions sind erlaubt und auf eine Drehung , bei welcher diese eine invertierte Position durchläuft, und ~~1~~ 2 Drehung um die vertikale Körperachse limitiert.
  Rewinds dürfen nur vom Boden aus geworfen werden.
  Ausnahme 1: Rewinds in einen Cradle sind erlaubt. Alle freien Salto-Transitions die auf Prep-Level oder darunter gefangen werden, benötigen eine zusätzlichen Fänger , der den Kopf und Nacken schützt. (Beispiel: Ein Salto, der in der Straddle Position landet, benötigt einen Spotter, der mit mind. einer Hand den Stunt absichert)
  Ausnahme 2: Radwende Rewinds und Standing Single Flickflack Rewind sind erlaubt. Weitere Tumblingelemente vor der Radwende oder dem FlickFlack sind verboten.
- ~~Single-Based Stunts auf Prep-Level mit weiblicher Base benötigen keinen Spotter.~~
- ~~Alle extended Stunts benötigen separaten einen Spotter. Einzige Ausnahme sind Stunts mit nur männlichen Bases, bei denen die Top den Fuß nicht vom Körper weggestreckt hat (Beispiel: Liberty, Cupie/Awesome benötigen keinen Spotter, Stretch benötigt einen Spotter).~~
- ~~Doublebase Partnerstunt benötigen keinen separaten Spotter, wenn die Bases männlich sind.~~
- Transitional Stunts dürfen einen Wechsel der Bases enthalten.
- Release Moves sind erlaubt, sie dürfen nicht in einer Prone Position landen und müssen von den Original Bases gefangen werden. Release Moves über oder unter Stunts, Pyramiden oder Personen sind nicht erlaubt.
- Helicopters sind bis zu einer 180° Rotation und ½ ~~einer~~ Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt und benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während der Cradle. Log/Barrel Rolls sind bis zu zwei Drehungen um die vertikale Körperachse erlaubt.
  Die Fänger dürfen nicht gewechselt werden.
- Downward Inversions über Prep-Level müssen von mind. zwei Bases unterstützt werden. Die Top muss Kontakt zu den Bases halten.

2.2.3 Pyramiden

▸ Pyramiden Level 1

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Level 1 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-High" erlaubt. Einzige erlaubte Ausnahmen sind zweibeinige Stunts auf Extended Arm Level und einbeinige Stunts auf Prep-Level, wenn sie von zwei Personen auf maximal Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) werden. Die Verbindung zu diesen Personen muss über die Hände erfolgen.
  (Anmerkung: Die Tops müssen sich an den Händen/Handgelenken fassen. Ein Kontakt am Fuß der Top reicht nicht aus)
- Tops auf Prep-Level müssen beide Füße in den Händen ihrer Bases haben. Einzige erlaubte Ausnahme sind Shoulder Sits, Double-Based Thighstands und Double-Based Shoulder Stands.
- Tops müssen direkt von Bases gehalten werden. Erklärung: Es sind keine Pyramiden erlaubt, bei denen Personen durch Tops gehalten werden, die schon auf Bases stehen (z.B. 4-2-1 Variationen sind verboten).
- Stunts auf Extended Arm Level und einbeinige Stunts auf Prep-Level dürfen keinen anderen Stunt unterstützen (brace) oder von einem anderen Stunt auf Extended Arm Level oder einbeinigen Stunt auf Prep-Level gestützt werden.
- Hängende Pyramiden sind verboten.
- Pyramiden Transitions mit invertierten Positionen der Tops sind verboten.
- Pyramiden Transitions dürfen keinen Wechsel der Bases enthalten

▸ Pyramids Level 2

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Levels 2 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-High" erlaubt. Einzige erlaubte Ausnahmen sind einbeinige Extended Stunts, wenn sie von einer Person auf maximal Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) werden. Die Verbindung zu dieser Person kann über die Hände oder Füße erlangt werden. Die Top auf Prep-Level muss beide Füße in den Händen ihrer Bases haben. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Shoulder Sits, Double-Based Thighstands und Double-Based Shoulder Stands. Erklärung: Auch Variationen der Liberty auf Extended Arm Level (Stretch, Arabesque etc.) sind erlaubt, wenn die Top von einer anderen Person auf maximal Prep-Level unterstützt wird.
- Tops müssen direkt von Bases gehalten werden. Erklärung: Es sind keine Pyramiden erlaubt, bei denen Personen durch Tops gehalten werden, die schon auf Bases stehen (z.B. 4-2-1 Variationen sind verboten)
- Einbeinige Extended Stunts dürfen keinen anderen Stunt unterstützen (brace) oder von einem anderen Extended Stunt gestützt werden.
- Pyramiden Transitions dürfen invertierte Positionen der Tops beinhalten, wenn die Top von mindestens zwei Personen auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung dabei bleibt. Die Rotationsbewegung ist limitiert auf 1-1/4 Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position und keine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft. Downward Inversions (Transitions, bei welchen die Top eine invertierte Position während einer Abwärtsbewegung durchläuft) sind bis Prep-Level erlaubt.
- Pyramiden Transitions ohne invertierte Positionen der Tops dürfen Wechsel der Bases enthalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung dabei bleibt.

- Pyramids Level 3

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Levels 3 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-High" erlaubt.
- Tops müssen direkt von Bases gehalten werden. Erklärung: Es sind keine Pyramiden erlaubt, bei denen Personen durch Tops gehalten werden, die schon auf Bases stehen (z.B. 4-2-1 Variationen sind verboten).
- Pyramiden Transitions dürfen invertierte Positionen der Tops beinhalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung bleibt. Die Rotationsbewegung ist limitiert auf 1-1/4 Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position und keine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft. Bei Downward Inversions (Transitions, bei welchen die Top eine invertierte Position während einer Abwärtsbewegung durchläuft) dürfen die Bases nicht gewechselt werden.
- Pyramiden Transitions ohne invertierte Positionen der Tops dürfen Wechsel der Bases enthalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung bleibt. Transition mit invertierten Positionen der Top dürfen keinen Wechsel der Base enthalten.

- Pyramids Level 4

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Levels 4 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-1/2 high" erlaubt.
- Bei Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" muss ein Spotter jeweils vor und hinter der Pyramide für jede Person auf dem dritten Level da sein. Die Spotter müssen die gesamte Zeit an ihrem Platz sein, solange die Top auf Höhe „2-1/2 high" ist. Sie müssen jederzeit in der Position sein, die Top zu spotten und die gesamte Zeit über Blickkontakt zur Top halten. Der Spotter darf auch leicht seitlich stehen. Spotter dürfen kein Gewicht der Pyramide tragen. Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein.
- Während einer Pyramiden Transition ist es erlaubt, dass eine Top höher als „2-1/2 high" ist, wenn sie im direkten Kontakt mit mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter ist.
- Pyramiden Transitions dürfen invertierte Positionen der Tops beinhalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung bleibt. Die Rotationsbewegung ist limitiert auf 1-1/4 Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position und eine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft. Bei Downward Inversions (Transitions, bei welchen die Top eine invertierte Position während einer Abwärtsbewegung durchläuft) dürfen die Bases nicht gewechselt werden.
- Pyramiden Transitions ~~ohne~~ mit invertierten Positionen der Tops dürfen Wechsel der Bases enthalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird und die Top in ständiger Bewegung dabei bleibt.
- Aufgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, in Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" sind verboten.

- Pyramids Level 5

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Levels 5 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-1/2 high" erlaubt.
- Bei Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" muss ein Spotter jeweils vor und hinter der Pyramide für jede Person auf dem dritten Level da sein. Die Spotter müssen die gesamte Zeit an ihrem Platz sein, solange die Top auf Höhe „2-1/2 high" ist. Sie müssen jederzeit in der Position sein, die Top zu spotten und die gesamte Zeit über Blickkontakt zur Top halten. Der Spotter darf auch leicht seitlich stehen. Spotter dürfen kein Hauptgewicht der Pyramide tragen. Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein.
- Während einer Pyramiden Transition ist es erlaubt, dass eine Top höher als „2-1/2 high" ist, wenn sie im direkten Kontakt mit mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter ist.

- Aufgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft sind in Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" erlaubt und begrenzt auf eine Rotation, bei der die Top eine invertierte Position und keine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft.
- Pyramiden Transitions dürfen Wechsel der Bases enthalten, wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (brace) wird und die Top in ständiger Bewegung dabei bleibt.

▸ <u>Pyramids Level 6</u>

- Pyramiden müssen die Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts des Levels 6 erfüllen und sind bis zu einer Höhe von „2-1/2 high" erlaubt. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Extended Stunts auf Thighstands.
- Bei Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" muss ein Spotter jeweils vor und hinter der Pyramide für jede Person auf dem dritten Level da sein. Die Spotter müssen die gesamte Zeit an ihrem Platz sein, solange die Top auf Höhe „2-1/2 high" ist. Sie müssen jederzeit in der Position sein, die Top zu spotten, und die gesamte Zeit über Blickkontakt zur Top halten. Der Spotter darf auch leicht seitlich stehen. Spotter dürfen kein Hauptgewicht der Pyramide tragen. Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein.
- Während einer Pyramiden Transition ist es erlaubt, dass eine Top höher als „2-1/2 high" ist, wenn sie im direkten Kontakt mit mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter ist.
- Aufgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind in Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" erlaubt. Sie sind begrenzt auf eine Rotation, bei der die Top eine invertierte Position und eine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft, oder keine freie Drehung der Top, bei welcher diese eine invertierte Position und zwei Rotationen um die vertikale Körperachse durchläuft.
- Pyramiden Transitions dürfen Wechsel der Bases enthalten.
- Es sind Stunts mit invertierten Positionen bis zur Höhe „2-1/2 high" erlaubt,wenn die Top von mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt (braced) wird.
- Downward Inversions über Prep-Level müssen von 2 Bases unterstützt werden. Die Top muss dabei den Kontakt mit einer Base oder einer anderen Top halten.
- Gehaltene Saltos sind bis zu 1-1/4 Drehung um die horizontale Achse und 1 Drehung um die vertikale Achse erlaubt.
- Gehaltene Saltos sind erlaubt,wenn die Top im direkten Kontakt mit mindestens einer Person auf Prep-Level oder darunter ist und es müssen 2 Fänger beteiligt sein.

2.2.4 Dismounts

- Abgänge direkt auf den Boden von Stunts oder Pyramiden müssen durch Original Bases unterstützt werden.
- Tension Drops / Rolls sind verboten.
- Bei Cradles von Single-Based Double Awesomes/ Cupies muss jede Top von mindestens einer Person gefangen werden. Fänger und Bases müssen in ihrer Position bleiben, sobald der Cradle initiiert ist.

▸ <u>Dismounts Level 1</u>

- Abgänge mit freien oder gehaltenen Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Es sind nur Straight Pop Downs, Straight Cradles und Cradles mit 1/4 Drehung (Quarter Turns) von Stunts aus Prep-Level erlaubt.
- Twist Cradle mit mehr als 1/4 Drehung um die vertikale Körperachse sind nicht erlaubt. Sämtliche weitere Variationen des Cradles sind verboten (Beispiele: Toe Touch Cradle, Pike Cradle sind verboten).
- Cradles von Multi-Based Stunts auf Prep-Level oder darüber benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während des Cradles.

- Dismounts Level 2

- Abgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Abgänge von Stunts aus Prep-Level oder darunter mit gehaltener Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bis zu einer Drehung, bei welcher die Top eine invertierte Position und eine Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, erlaubt, wobei die Top von mindestens drei Fänger gefangen werden muss. (Anmerkung: Gehaltene Schraube als Abgang ist erlaubt).
- Es sind nur Straight Pop Downs, Straight Cradles und Cradles mit 1/4 Drehung (Quarter Turns) aus Extended Stunts erlaubt.
- Es sind Twist Cradles mit bis zu 1-1/4 Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt von allen Stunts auf Prep-Level oder darunter.
- Cradles von Multi-Based Stunts auf Prep-Level oder darüber benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während des Cradles.

- Dismounts Level 3

- Abgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Es sind Twist Cradles mit bis zu 1-1/4 Drehungen um die vertikale Körperachse von sämtlichen Stunts erlaubt.
- Cradles von Multi-Based Stunts auf Prep-Level oder darüber benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während des Cradles.

- Dismounts Level 4

- Abgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Es sind Twist Cradles mit bis zu 2-1/4 Drehungen um die vertikale Körperachse von sämtlichen Stunts erlaubt.
- Cradles von Single-Based Stunts auf Prep-Level oder darüber benötigen einen separaten Spotter mit mindestens einer Hand zur Unterstützung des Kopf / Schulter Bereiches während des Cradles.
- Cradles von Multi-Based Stunts auf Prep-Level oder darüber benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top während des Cradles.
- Cradles von Pyramiden der Höhe „2-1/2 high" benötigen drei Fänger, davon ein Fänger positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top.

- Dismounts Level 5

- Abgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind verboten, wenn sie direkt auf den Boden landen.
- Es sind Twist Cradles mit bis zu 2-1/4 Drehungen um die vertikale Körperachse von sämtlichen Stunts erlaubt.
- Abgänge mit freien Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind nur von Stunts auf Prep-Level oder darunter erlaubt, wobei keine Drehung um die vertikale Körperachse erfolgen darf und die Top von mindestens zwei Fänger gefangen werden muss.
- Cradles von Stunts auf Prep-Level oder darüber (ausgenommen Pyramiden der Höhe „2-1/2 high") benötigen mindestens zwei Fänger. Einzige Ausnahme sind Straight Cradles von Single-Based Stunts mit einer männlichen Base.

- Cradles von Pyramiden der Höhe „2-1/2 high” benötigen drei Fänger, davon ein Fänger positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top.

▸ Dismounts Level 6

- Single Based Cradles über 1-1/4 Drehungen um die vertikale Achse benötigen einen Spotter, der den Cradle mit mind. einer Hand/Arm am Kopf-/Schulterbereich der Top unterstützt.
- Abgänge mit freien Drehungen der Top bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, direkt auf den Boden sind verboten. Einzige erlaubte Ausnahmen sind Front Offs (ein einfacher Vorwärtssalto der Top aus einem Stunt auf Prep-Level, wenn dieser von mindestens einer Original Base unterstützt wird)
- Es sind Twist Cradle mit bis zu 2-1/4 Drehungen um die vertikale Körperachse von sämtlichen Stunts der Höhe 2 high erlaubt und benötigen 2 Fänger. Cradles von Pyramiden der Höhe „2-1/2 high” sind bis zu 1-1/4 1-1/2 Drehungen um die vertikale Achse erlaubt und benötigen 3 Fänger.

(Ausnahme: Bei einer 2-1-1 high stand sind zwei Drehungen um die vertikale Achse als Abgang erlaubt, wenn der Stunt nach vorn zeigt.Bsp: Extension,Liberty, Stretch.)

- ~~Cradles von Stunts auf Prep-Level oder darüber (ausgenommen Pyramiden der Höhe „2-1/2 high“) benötigen mindestens zwei Fänger. Einzige Ausnahme sind straight Cradles von Single-Based Stunts mit einer männlichen Base.~~
- Abgänge mit freien Drehungen der Top , bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, sind bis zu einer Drehung , bei welcher die Top eine invertierte Position durchläuft, und keiner ~~einer~~ Drehung um die vertikale Körperachse erlaubt, wobei die Top von mindestens zwei Fänger gefangen werden muss.(Anmerkung: Schraubenabgänge sind nicht erlaubt)
- Cradles von Pyramiden der Höhe „2-1/2 high” benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter, positioniert am Kopf-/ Schulterbereich der Top.

2.2.5 Tosses

- Tosses müssen vom Boden aus geworfen und in einem Cradle von mindestens drei Bases gefangen werden. Eine Base muss am Kopf-/ Schulterbereich der Top positioniert sein.
- Tosses dürfen mit bis zu vier Bases geworfen werden, wobei eine Base hinter der Top positioniert sein muss, um der Top in den Toss helfen zu können.
- Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel dürfen nicht über oder unter einen Toss laufen und ein Toss darf nicht unter oder über Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmitteln geworfen werden.

▸ Tosses Level 1 → Keine Tosses erlaubt.

▸ Tosses Level 2 → Keine Tosses erlaubt.

▸ Tosses Level 3

- Bases dürfen sich während des Tosses nicht bewegen.
  Ein Element (Skill) ist während des Tosses erlaubt (Beispiele: Kick Arch, Tuck Arch, Toe Touch ist erlaubt).
- Die Top darf maximal eine Rotation um die vertikale Körperachse durchführen.
- Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Tosses, die nicht von der ursprünglichen Werfergruppe gefangen werden (Flyover), sind verboten.

- Tosses Level 4

- Die Top darf maximal 2-1/4 Rotationen um die vertikale Körperachse durchführen.
- Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position durchläuft, sind verboten.
- Tops, die zu einer anderen Gruppe von Bases getossed werden, müssen in einer Cradle Position von mindestens drei Fängern gefangen werden. Die Fänger dürfen in keinem anderen choreographischen Element involviert sein und müssen ständigen Blickkontakt zur Top halten, sobald der Toss initiiert wird. Eine Werfergruppe darf nicht direkt nachfolgend eine Top fangen, auch wenn diese im Ripple geworfen werden. Tosses zu anderen Bases sind limitiert auf keine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position durchläuft und 1-1/2 Rotationen um die vertikale Körperachse.

- Tosses Level 5

- Die Top darf maximal 2-1/4 Rotationen um die vertikale Körperachse durchführen.
- Tosses mit Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position durchläuft, sind limitiert auf eine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position und eine Rotation um die vertikale Körperachse durchläuft.
- Tops, die zu einer anderen Gruppe von Bases getossed werden, müssen in einer Cradle Position von mindestens drei Fängern gefangen werden. Die Fänger dürfen in keinem anderen choreographischen Element involviert sein und müssen ständigen Blickkontakt zur Top halten, sobald der Toss initiiert wird. Eine Werfergruppe darf nicht direkt nachfolgend eine Top fangen, auch wenn diese im Ripple geworfen werden. Tosses zu anderen Bases sind limitiert auf eine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position durchläuft, wobei keine Rotation um die vertikale Körperachse erfolgen darf, oder auf 1-1/2 Drehungen um die vertikale Körperachse, falls keine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position durchläuft, erfolgt.

- Tosses Level 6

- Die Top darf maximal 3-1/4 Rotationen um die vertikale Körperachse durchführen.
- Tosses mit Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position durchläuft, sind limitiert auf eine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position und zwei Rotationen um die vertikale Körperachse durchläuft. ~~(Ausnahme: Arabian-DoubleTwist)~~
- Tops, die zu einer anderen Gruppe von Bases getossed werden, müssen in einer Cradle Position von mindestens drei Fängern gefangen werden. Die Fänger dürfen in keinem anderen choreographischen Element involviert sein und müssen ständigen Blickkontakt zur Top halten, sobald der Toss initiiert wird. Eine Werfergruppe darf nicht direkt nachfolgend eine Top fangen, auch wenn diese im Ripple geworfen werden. Tosses zu anderen Bases sind limitiert auf eine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position und 1-1/2 Drehungen um die vertikale Körperachse durchläuft.

Erlaubt (Zwei Skills)

Tuck flip, X-Out, Full Twist
Double Full-Twisting Layout
Kick, Full-Twisting Layout
Pike, Open, Double Full-Twist
Arabian Front, Full-Twist
NOTE: Ein Arabian 1 ½ twist ist erlaubt.

Nichterlaubt (Drei Skills)

Tuck flip, X-Out, Double Full Twist
Kick, Double Full-Full Twisting Layout
Kick, Full-Twisting Layout, Kick
Pike, Split, Double Full-Twist
Full-Twisting Layout, Split, Full-Twist

2.3 Judging Process

Die Judges Panel können durch mehrere Judges besetzt sein und ein Judge bewertet alle Skillbereiche. Die Summen der Wertungen werden gemittelt. Diese werden miteinander addiert und mit Hilfe eines Normalisierungsfaktors in einen Wert zwischen 0.0 und 10.0 Punkten umgerechnet. Danach folgen ggf. Abzüge auf Grund von Regelverstößen. Die folgenden Punkte können von den Judges vergeben werden:

Bewertungsbogen Cheer

Skills		**Punkte**
Stunts	Ausführung der Stunts Schwierigkeit der Stunts	20 20
Pyramiden	Ausführung der Pyramiden Schwierigkeit der Pyramiden	20 20
Tosses	Ausführung der Tosses Schwierigkeit der Tosses	15 15
Dance/Motions	Ausführung von Dance / Motions Schwierigkeit von Dance / Motions	10 10
Tumbling	Ausführung des Tumblings Schwierigkeit des Tumblings	15 15
Jumps	Ausführung der Jumps Schwierigkeit der Jumps	5 5
Flow of Routine & Transitions		15
Allgemeiner Eindruck der Routine		15
Gesamtpunktzahl		**200**

2.4 Abzüge bei Regelverstößen

Im Falle von Regelverstößen werden die folgenden Punktabzüge von der Gesamtsumme abgezogen, nachdem der Normalisierungsfaktor angewandt wurde:

- Im Falle von illegalen Elementen (Stunts, Tumbling-Elemente, Tosses, Pyramiden, Hilfsmittel etc.) ist ein Abzug von 0.5 Punkten pro Element anzuwenden. Das gezeigte illegale Element fließt nicht in die Bewertung ein.
- Im Falle eines fehlenden Spotters ist ein Abzug von 0.5 Punkten pro Vorfall anzuwenden.
- Im Falle einer Zeitüberschreitung ist ein Abzug von 1.0 Punkten anzuwenden.
- Im Falle von sonstigen Verstößen gegen die generellen Cheer-Richtlinien ist ein Abzug von 0.5 Punkten anzuwenden.

3 PARTNERSTUNT

Es gelten die generellen Cheer-Richtlinien und Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts Level 6 mit folgenden Ausnahmen:

- Die Gesamtzeit der Routine darf 1 Minute nicht überschreiten.
- Die Routine muss die ganze Zeit mit Musik unterlegt sein.
- Jegliche Hilfsmittel sind verboten.

Die folgenden Punkte können von den Judges vergeben werden:

Partnerstunt		**Punkte**
Stunts	Ausführung der Stunts Schwierigkeit der Stunts	10 10
Mounts	Ausführung der Mounts Schwierigkeit der Mounts	10 10
Dismounts	Ausführung der Dismounts Schwierigkeit der Dismounts	10 10
Transitions	Ausführung der Transitions Schwierigkeit der Transitions	10 10
Allgemeiner Eindruck der Routine		10
Gesamt		**90**

Die Elemente werden von Judges bewertet, die zu einem Judges Panel zusammengefasst werden. Die Wertungen der verschiedenen Judges werden addiert und mit Hilfe eines Normalisierungsfaktors in einen Wert zwischen 0.0 und 10.0 Punkten umgerechnet.

Im Falle von Regelverstößen werden die folgenden Punktabzüge von der Gesamtsumme abgezogen, nachdem der Normalisierungsfaktor angewandt wurde:

- Im Falle von illegalen Elementen (Hilfsmittel etc.) ist ein Abzug von 0.5 Punkten pro Element anzuwenden.
- Im Falle einer Zeitüberschreitung ist ein Abzug von 1.0 Punkten anzuwenden.

4 GROUPSTUNT

Es gelten die generellen Cheer-Richtlinien und Cheer-Level-Richtlinien für Stunts und Dismounts Level 6 mit folgenden Ausnahmen in allen Altersklassen:

- Die Gesamtzeit der Routine darf 1 Minute nicht überschreiten.
- Die Routine muss die ganze Zeit mit Musik unterlegt sein.
- Jegliche Hilfsmittel sind verboten.
- Die Top darf aus sämtlichen Stunts maximal 3-1/4 Rotationen um die vertikale Achse durchführen. Tosses mit Rotationen, bei welchen die Top eine invertierte Position durchläuft, sind limitiert auf eine Rotation, bei welcher die Top eine invertierte Position und zwei Rotationen um die vertikale Körperachse durchläuft.
- Eine Top muss direkt von Bases gehalten werden. Es sind keine Pyramiden erlaubt, in denen Personen durch Tops gehalten werden, die schon auf Bases stehen (sogenannte Middlelayer, Bsp.: eine 2-1-1 ist verboten).
- Freie Drehungen der Top, bei welchen diese eine invertierte Position durchläuft, bei Aufgängen und Transitions sind erlaubt und auf eine Drehung, bei welcher die Top eine invertierte Position und eine Drehung um die vertikale Körperachse durchläuft, limitiert.

Die folgenden Punkte können von den Judges vergeben werden:

Groupstunt		**Punkte**
Stunts	Ausführung der Stunts Schwierigkeit der Stunts	10 10
Mounts	Ausführung der Mounts Schwierigkeit der Mounts	10 10
Dismounts	Ausführung der Dismounts Schwierigkeit der Dismounts	10 10
Transitions	Ausführung der Transitions Schwierigkeit der Transitions	10 10
Tosses	Ausführung der Tosses Schwierigkeit der Tosses	10 10
Allgemeiner Eindruck der Routine		10
Gesamt		**110**

Die Elemente werden von Judges bewertet, die zu einem Judges Panel zusammengefasst werden. Die Wertungen der verschiedenen Judges werden addiert und mit Hilfe eines Normalisierungsfaktors in einen Wert zwischen 0.0 und 10.0 Punkten umgerechnet.

Im Falle von Regelverstößen werden die folgenden Punktabzüge von der Gesamtsumme abgezogen, nachdem der Normalisierungsfaktor angewandt wurde:

- Im Falle von illegalen Elementen (Toss, Hilfsmittel etc.) ist ein Abzug von 0.5 Punkten pro Element anzuwenden.
- Im Falle einer Zeitüberschreitung ist ein Abzug von 1.0 Punkten anzuwenden.

5 Glossar

Airborne/ Aerial
Keinen Kontakt mit einer anderen Person oder dem Boden haben.

Airborne Tumbling Skill
Ein Tumbling-Element, bei dem sich die Person aus eigener Kraft vom Boden löst (aerial) und welches eine invertierte Position enthält.

Assisted-Flipping Mount
Ein Aufgang in einen Stunt, bei dem die Top eine invertierte Position durchläuft und die Top während dieser Rotation direkten Kontakt zu einer oder mehreren Bases hat. (Siehe auch „Suspended Flip“, „Braced Flip“)

Assisted Tumbling/ Tumbling mit Hilfestellung
Ein Tumbling-Element, bei der physische Hilfestellung durch eine andere Person gegeben wird. Dies umfasst keine Tumbling-orientierten Stunts, die in den verschiedenen Levels erlaubt sind.

Awesome
Ein Extended Stunt, bei dem die Top geschlossen hält und diese in den Händen der Bases sind. Auch genannt: „Cupie”

Back Spot
Die Person, die an der hinteren Position im Stunt steht und hauptsächlich für den Schutz des Kopf-/ Schulterbereiches der Top verantwortlich ist.

Back Walkover / Bogengang rückwärts
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person rückwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt und nach einer Überkopfbewegung landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Backward Roll / Rückwärtsrolle
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person auf dem Boden eine Rückwärtsrotation mit der Hüfte über den Kopf macht und hierbei in einer zusammengerollten Position über den Boden rollt, bis sie wieder auf den Füßen landet. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Barrel Roll --> siehe „ Log Roll”.

Base
Eine Person, die in direktem Kontakt mit dem Boden steht und die das Hauptgewicht einer anderen Person trägt. Auch eine Person, die eine Top hält, trägt, wirft oder in einen Stunt hilft. „New Base“ ist eine Person, die vor einem Übergang eines Stunts noch nicht in Kontakt zu einer Top ist und den Kontakt erst nach dem Übergang erlangt.

Basket Toss
Ein Toss, bei dem nicht mehr als vier Bases beteiligt sein dürfen und zwei Bases die Hände miteinander verschränken.

Block
Ein Tumbling-Begriff, der den Vorgang beschreibt, bei dem sich eine Person mit den Händen vom Boden abdrückt und ihren Oberkörper sowie Beine benutzt, um an Höhe zu gewinnen. Die Person löst sich hierbei kurzzeitig vom Boden. Die momentane vom Boden losgelöste Position (momentary airborne position), die durch einen Block herbeigeführt wird, ist in allen Levels erlaubt.
Block Cartwheel
Ein Radschlag, bei dem die Person durch Hilfe eines Blocks momentan vom Boden losgelöst ist.

Brace
Eine physische Verbindung von Personen, die eine Top unterstützt und stabilisiert.

Braced Flip
Ein Stunt, bei dem die Top eine invertierte Position durchläuft, während sie die ganze Zeit von einer oder mehreren Personen berührt und unterstützt wird.

Cartwheel/ Radschlag
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person seitwärts in aufrechter Position rotiert und sich dabei über die Hände und Arme abstützt und mit einem Fuß nach dem anderen landet. Sie durchläuft dabei eine invertierte Position und ist niemals ohne Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Catcher/ Fänger
Eine der Personen, die während eines Stunts dafür verantwortlich ist, dass die Top sicher nach dem Stunt landet.

Chorus Line Flips
Ein Tumbling-Element, bei dem eine Person eingehängt zwischen zwei anderen Personen einen Back Flip durchführt.

Connected Tumbling
Tumbling-Elemente, bei denen Kontakt zwischen mehreren Personen besteht.

Cradle
Ein Abgang, bei dem die Fänger die Top mit den Handflächen nach oben sowohl am Rücken als auch an der Hüfte fangen. Die Top nimmt eine gebückte Position (Pike) ein und landet mit dem Gesicht nach oben.

Cupie
Siehe „Awesome".

Dirty Bird (D-Bird)
Ein Toss, bei dem die Top ausgestreckt in einer X-Position auf dem Rücken einer Base landet und von hier typischerweise durch die Beine weiter in einen Scooper geht.

Dismount/ Abgang
Die Bewegung einer Top aus einem Stunt oder einer Pyramide in einen Cradle oder direkt auf den Boden. Die Bewegung von einem Cradle auf den Boden wird nicht als Dismount/ Abgang angesehen.

Dive Roll/ Flugrolle
Ein Tumbling-Element, das einer Vorwärtsrolle ähnelt, bei dem die Person allerdings vor der Rolle vom Boden abspringt (aerial) und in die Rolle übergeht.

Double-Leg Stunt
Siehe „Stunt".

Downward Inversion
Ein Stunt oder eine Pyramide, bei der eine Person eine invertierte Position durchläuft und sich der Schwerpunkt der Person nach unten bewegt.

Downward Motion
Die Bewegung des Schwerpunkts einer Person nach unten.
Drop
Ein direkter Fall auf die Knie, in den Sitz, vorwärts und rückwärts oder in den Spagat aus einer vom Boden losgelösten Position (airborne), ohne zunächst die Hauptlast durch die Füße oder Hände abzufangen.

Entrance Skill
Der Anfang einer Reihe von Tumbling- oder Stunt-Elementen.

Extended Arm Level
Der Abstand zwischen dem Boden und dem höchsten Punkt einer Base, wenn diese aufrecht mit den Armen nach oben vollständig ausgestreckt steht. „Extended Arms" deuten nicht gleichzeitig auch auf einen „Extended Stunt" hin. Siehe auch „Extended Stunt".

Extended Position
Eine Top, die von Bases gehalten wird, welche ihre Arme vollständig ausgestreckt haben. „Extended Arms" deuten nicht gleichzeitig auch auf einen „Extended Stunt" hin. Siehe auch „Extended Stunt".

Extended Single-Leg Stunt/ Einbeiniger Extended Stunt
Ein Extended Stunt, bei der die Top ihr Hauptgewicht auf einem Bein hat.

Extended Stunt
Wenn der gesamte Körper der Top aufrecht über den Bases ist und diese ihre Arme über den Kopf ausgestreckt haben (Beispiele für Stunts, die nicht als Extended gelten würden: Chair, Flatback, Straddle Lift. Bei diesen Stunts haben die Bases zwar die Arme nach oben gestreckt, aber sie gelten nicht als Extended Stunts, da die Höhe der Top ähnlich eines Stunts auf Prep-Level ist).

Extension Prep oder Prep (oder Half)
Wenn die Top auf Schulterhöhe der Bases gehalten wird.

Flat Back
Ein Stunt, bei dem die Top flach horizontal von den Bases gehalten wird.

Flip
Ein aerial Element, welches eine Überkopfbewegung enthält und die Person keinen Kontakt zum Boden hat, während sie in der invertierten Position ist.

Flipping Toss
Ein Toss, bei dem die Top eine invertierte Position durchläuft.

Flyer
Siehe „Top".

Forward Roll/ Vorwärtsrolle
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person auf dem Boden eine Vorwärtsrotation mit der Hüfte über den Kopf macht und hierbei in einer zusammengerollten Position über den Boden rollt, bis sie wieder auf den Füßen landet. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Free-Flipping Mount

Ein Aufgang in einen Stunt, bei dem die Top eine invertierte Position durchläuft und dabei keinen Kontakt zum Boden oder zu einer anderen Person hat.

Front Limber
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person vorwärts eine invertierte Position durchläuft und wieder auf beiden Beinen gleichzeitig landet, indem der Rücken überstreckt wird (kein aerial Element).

Front Spot
Eine Person, die vor einem Stunt positioniert ist, um diesen zu unterstützen, auch bekannt als „Fourth Base".

Front Tuck/ Vorwärtssalto
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person eine vorwärts invertierte Position durchläuft und wieder auf den Beinen landet, auch bekannt als „Punch Front".

Front Walkover/ Bogengang vorwärts
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person vorwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt, nach einer invertierten Position landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Full
Eine 360° Rotation um die vertikale Körperachse einer Person.

Full-Up Toe Touch
Ein Element ohne invertierte Position, bei der die Top eine 360° Rotation um die vertikale Körperachse macht und danach direkt einen Toe Touch durchführt. Typischerweise wird dieses Element in einem Toss ausgeführt.

Ground Level
Auf der Höhe des Bodens sein.

Half
Siehe „Extension Prep".

Hand/ Arm Connection
Der physische Kontakt zwischen mehreren Personen, bei denen die Hände und Arme benutzt werden.

Handspring/ Handstandüberschlag
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person in eine Handstandposition übergeht und sich mit den Händen vom Boden abdrückt, um wieder auf den Füßen zu landen. Dieses Element ist sowohl vorwärts als auch rückwärts üblich.

Handstand
Ein Tumbling-Element, bei dem eine Person auf den Händen in einer vollständig ausgestreckten Position steht.

Hanging Pyramid
Eine Pyramide, bei der eine oder mehrere Personen an anderen Personen hängen und keinen direkten Kontakt zum Boden haben.

Helicopter ~~Toss~~
Ein Stunt ~~/ Toss~~, bei dem die Top in einer horizontalen Position geworfen wird und sich um die vertikale Achse (wie ein Helikopter) dreht, bevor sie wieder gefangen wird.

Inversion / invertierte Position
Siehe „Inverted".

Inverted
Wenn die Schultern einer Top unterhalb ihrer Hüfte sind und sich mindestens ein Fuß oberhalb der Hüfte befindet, spricht man von einer invertierten Position. (Bsp: Salto-Elemente zählen als invertierte Position)
Jump/ Sprung
Ein Element, bei dem sich eine Person vom Boden löst, aber keine invertierte Position durchläuft.

Kick Arch
Ein Element (Trick), bei dem die Top typischerweise bei einem Toss mit einem Bein einen Kick ausführt und dann den Rücken überstreckt und in einem Cradle landet.

Kick Double Full
Ein Element (Trick), bei dem die Top typischerweise während eines Tosses mit einem Bein einen Kick ausführt und dann eine 720° Rotation um die vertikale Körperachse durchführt, bevor sie gefangen wird. Eine anfängliche 1/4 Drehung der Top ist üblich, um die Rotation einzuleiten.

Kick Full
Ein Element (Trick), bei dem die Top typischerweise während eines Tosses mit einem Bein einen Kick ausführt und dann eine 360° Rotation um die vertikale Körperachse durchführt, bevor sie gefangen wird. Eine anfängliche 1/4 Drehung der Top ist üblich, um die Rotation einzuleiten.

Knee (Body) Drop
Siehe „ Drop".

Layout
Eine Position oder Element, bei welcher der gesamte Körper gestreckt oder leicht überstreckt ist.

Layout Step Out
Ein Element ähnlich einem Layout, bei dem die Person eine Scherenbewegung mit den Beinen durchführt und z.B. im Tumbling mit einem Bein nach dem anderen landet.

Leap Frog
Ein gestützter Übergang, bei dem eine Top von einer Gruppe von Bases zu einer anderen übergeht, indem sie zwischen den Armen der Person hindurchgeht, die sie stützt. Die Top ist jederzeit aufrecht und in direktem Kontakt zu der Person, die sie stützt.

Log Roll
Ein Release Move, bei dem eine Top mindestens 360° um ihre vertikale Körperachse rotiert, wobei sie mit ihrer vertikalen Körperachse parallel zum Boden bleibt. Auch bekannt als "Barrel Roll".

Middlelayer
Eine Person, die eine weitere Top hält, welche keinen Kontakt zu Bases hat.

Mount / Aufgang
Siehe „Stunt".

Multi-Based Stunt
Ein Stunt mit 2 oder mehr Bases, wenn man den Back Spot nicht mitzählt.

New Base(s)
Bases, die vor einer Transition/ Übergang nicht in Kontakt mit der Top waren.

Non-Inverted Position
Eine Position, bei welcher der Körper der Top aufrecht ist, also die Schultern über der Hüfte sind.

One half (1/2) Twist Toe Touch
Ein Element ohne Über-Kopf Rotation, bei dem die Top eine 180° Rotation um die vertikale Körperachse und danach direkt einen Toe Touch durchführt. Typischerweise wird dieses Element in einem Toss ausgeführt.

Onodi
Ausgehend von einer Flickflack-Position macht der Tumbler, nachdem er abgesprungen ist, eine halbe Drehung um seine vertikale Körperachse und geht über die Hände in einen Handstandüberschlag Step Out über.

Original Base(s)
Eine Base, die schon bei der Initiierung eines Stunts in Kontakt zur Top war.

Paper Dolls
Identische einbeinige Stunts, die sich gegenseitig stützen.

Partner
Siehe „Top".

Pike
Position, bei der der Oberkörper nach vorne gebeugt ist und die Beine gerade bleiben.

Prep
Siehe „Extension Prep".

Prep-Level
~~Die Höhe eines Stuntes, wenn eine Hand der Bases und mindestens ein Fuß der Top auf Shoulder Level Höhe sind.~~ Die Hände der Bases und mindestens ein Fuß der Top befinden sich auf Schulterhöhe der Bases. Chairs, Torches, Flatbacks, Arm-n-arms und Straddle Lifts werden dem Prep-Level zugeordnet.

Primary Support
Den Großteil des Gewichtes einer Top halten.

Prone Position
Eine Position, bei der sich eine Person ausgestreckt horizontal zum Boden mit dem Gesicht nach unten befindet.

Prop/ Hilfsmittel
Ein Objekt, welches benutzt werden kann.

Punch --> siehe „Rebound".

Pyramid
Eine Gruppierung von mehreren Stunts, die miteinander verbunden sein können und die einen visuellen Effekt erzielen. Personen, die am Boden stehen können Teil dieser Gruppierung sein.

Rebound
Ein Tumbling-Begriff, bei dem sich die Person vom Boden löst und die Beine benutzt, um vom Boden abzuspringen und an Höhe zu gewinnen. Auch bekannt als „Punch". Es handelt sich nicht um eine invertierte Position.

Release Move

Wenn die Bases und die Top sich kurzzeitig voneinander lösen und die Top wieder zu den Bases zurückkehrt. Ein Single-Based Toss vom Boden z.B. in Hands ist kein Release Move, aber auch kein Toss im unten definierten Sinne. Release Moves beziehen sich nur auf Stunts und nicht auf Pyramiden.

Reload
Wenn die Top in die Ausgangsposition (Loading Position) mit beiden Füßen in den Händen der Bases zurückkehrt.
Retake
Wie ein Reload zu einem Stunt, wobei die Top allerdings mit einem Fuß den Boden berührt, bevor sie in die Reload Position geht.

Rewind
Ein Free Flipping Release Move als Aufgang in einen Stunt.

Round Off/ Radwende
Ein Tumbling-Element, bei dem sich die Person mit einem Bein abdrückt und seitlich durch eine Radbewegung, die Beine zusammenschlagend die Beine nach unten peitscht und mit beiden Beinen zugleich wieder auf dem Boden landet.

Running Tumbling
Tumbling-Elemente, die mit einem Anlauf beginnen und z.B. ein Rad, eine Radwende, usw. enthalten, um Geschwindigkeit aufzunehmen, um danach weitere Tumbling-Elemente zu zeigen. Immer, wenn eine Vorwärtsbewegung einem Tumbling-Element voran geht, wird dieses als Running Tumbling definiert. Diese Definition fordert mehrere Elemente, die miteinander verbunden werden. Es müssen also mindestens zwei zusammenhängende Elemente gezeigt werden, wobei Sprünge nicht als Elemente gezählt werden.

Scooper
Übergang in einen Stunt, bei dem die Top typischerweise durch die Beine einer Base geführt wird.

Scrunch Toss
Siehe „ Sponge Toss".

Second Level
Jegliche Personen, die keinen Kontakt zum Boden haben und von Bases gehalten werden.

Series Front und / oder Back Handsprings
Mehrere aufeinanderfolgende Überschläge, die direkt nacheinander ausgeführt werden.

Show and Go
Ein Übergang bei Stunts, bei dem ein Stunt ein Extended Level durchläuft und in einer Reload Position oder in einer anderen Position unter der Höhe Extended Arm Level endet.

Shoulder Stand Level
Höhe der Hüfte der Top während Shoulder Stands.

Shushunova
Ein Sprung (Toe Touch), wobei die Person in einer Liegestütz-Position landet.

Single-Based Double Awesome / Cupie
Ein Stunt, bei der eine Base zwei Tops hält, die ihre Füße geschlossen halten. Siehe auch Definition von „Awesome" und „Cupie".

Single-Based Split Catch

Ein Stunt, bei dem eine Person eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf hält. Dieser Stunt ist verboten.

Single-Based Stunt
Ein Stunt, bei dem nur eine Base eine oder mehrere Tops hält.

Single-Leg Stunt --> Siehe „Stunt".

Sponge Toss
Ein Toss, bei dem die Bases die Füße der Top greifen, bevor diese getossed wird.

Spotted Tumbling --> Siehe „Assisted Tumbling".

Squishy (Toss) --> Siehe „Sponge Toss".

Standing Tumbling
Tumbling-Elemente, die ausgehend aus dem Stand begonnen werden, ohne zuvor eine Vorwärtsbewegung eingegangen zu sein. Werden Rückwärtsschritte vor einem Tumbling-Element ausgeführt, zählt dieses zum Standing Tumbling.

Straight Cradle
Ein Abgang, bei dem die Top in einer Cradle Position landet, ohne zuvor andere Skills (z.B. Twist, Kick, Toe Touch) ausgeführt zu haben.

Spotter
Eine Person, deren Hauptaufgabe es ist, eine andere Person während der Ausübung eines Skills zu schützen.

- Spotter müssen in direktem Kontakt mit dem Boden sein.
- Spotter müssen den Skill, den sie spotten, die ganze Zeit aufmerksam beobachten.
- Spotter müssen in der richtigen Position sein, um Verletzungen vorzubeugen. Sie müssen allerdings nicht in direktem Kontakt mit einem Stunt sein.
- Spotter dürfen nicht so stehen, dass ihr Oberkörper unter einem Stunt ist.
- Spotter dürfen einen Stunt nicht mit beiden Händen unter der Sohle der Top unterstützen. Ein Spotter darf die Handgelenke der Bases, die Fußgelenke oder andere Teile der Top berühren, aber braucht nicht zwingend direkten Kontakt mit dem Stunt haben.
- Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein und müssen in richtiger Spotting Technik ausgebildet sein.
- Spotter werden manchmal auch als Bases gezählt (z.B. bei Transitional Stunts).

Straight Ride
Die Position des Körpers der Top, wenn sie einen Toss ausführt, ohne weitere Skills (Tricks) durchzuführen. Die ausgestreckte Haltung der Top trägt dazu bei, die maximale Höhe zu erreichen.

Stunt
Ein Element, bei dem eine Top von einer oder mehreren Personen gehalten wird und sich nicht auf dem Boden befindet. Auch genannt „Mount". Ein Stunt kann ein- oder beidbeinig sein, je nachdem, auf wie viele Beine die Hauptlast der Top verteilt ist.

Suspended Flip/ Roll
Ein Stunt, bei dem die Top eine invertierte Position durchläuft und die Top während dieser Rotation direkten Kontakt zu einer oder mehreren Bases hat.

Tension Roll/ Drop
Eine Pyramide oder Stunt, bei denen sich die Bases und die Tops in Formation nach vorne lehnen, bis die Top von den Bases fällt. Diese Art von Stunts / Abgängen sind verboten.

Three Quarter (3/4) Front Flip
Eine invertierte Vorwärtsrotation von einer aufrechten Position in eine Cradle Position.

Tic-Toc
Ein Stunt bzw. Übergang, bei dem die Top in einer statischen Position auf einem Bein gehalten wird. Die Bases machen einen Dip und werfen die Top nach oben, wobei die Top das Gewicht auf das andere Bein verlagert und wieder in einer statischen Position auf den Bases landet.

Toe/ Leg Pitch
Ein Toss mit einer oder mehreren Bases, wobei die Top an einem Bein unterstützt wird, um Höhe zu gewinnen.

Toss
Ein Stunt, bei dem die Top von Hüfthöhe der Bases nach oben geworfen wird. Die Top hat dann keinen Kontakt zu den Bases und die Top hat keinen Kontakt zum Boden, wenn der Toss initiiert wird (Beispiel: Basket Toss oder Sponge Toss). Ein Toss vom Boden zu Hands oder z.B. einem Extended Stunt wird nicht als Toss angesehen.

Top
Die Person auf einem Stunt oder in einem Toss. Auch genannt „Flyer" oder „Partner".

Transitional Stunt
Ein Stunt, bei dem die Top von einem Stunt in einen anderen Stunt übergeht, so dass die Konfiguration des Stunts geändert wird.

Traveling Toss
Ein Toss, bei dem so getossed wird, dass die Bases sich absichtlich bewegen müssen, um die Top zu fangen.

Tuck Arch
Ähnlich einem Kick Arch. Allerdings handelt es sich hier um eine überstreckte Position (Arch) aus einer Tuck Position und nicht aus einem Kick.

Tuck Position / Angehockte Position
Eine Position, bei der die Knie und die Hüfte gebeugt sind und die Knie zur Brust gezogen sind.

Tumbling
Jegliche turnerischen Elemente, die auf dem Boden ausgeübt werden.

Twist
Rotation um die vertikale Körperachse, während die Person keinen Kontakt zum Boden hat (airborne).

Twisting Mount
Ein Aufgang, bei dem sich die Top um die vertikale Körperachse dreht.

Twisting Toss
Jegliche Art von Tosses, bei denen die Top mindestens eine 1/4 Drehung um die vertikale Körperachse ausführt.

Two - High Pyramid
Alle Tops müssen direkten Kontakt zu Bases haben, die wiederum direkten Kontakt zum Boden haben müssen.

Two & One Half (2-1/2) High Pyramid
Die Höhe von Pyramiden wird wie folgt definiert:

- Chairs, Thigh Stands und Shoulder Straddles sind 1-1/2 Körperlängen.
- Shoulder Stands sind 2 Körperlängen.
- Extended Stunts (z.B. Extension, Liberty, usw.) sind 2-1/2 Körperlängen.
- Die folgenden Punkte müssen für eine “2-1/2 high” Pyramide erfüllt sein:
    - Ein Middlelayer darf sich maximal auf ~~Höhe “2 high”~~ einem Stunt auf Prep-Level befinden.
    - Eine Top darf aufrecht maximal auf dem Unterarm eines Middlelayers stehen, wenn dieser auf ~~Höhe “2 high”~~ Shoulder Stand Level ist (Beispiel: High Elevator ist nicht erlaubt).
    - Hält ein Middlelayer~~, der auf Höhe “2 high” ist,~~ auf Shoulder Stand Level eine Top mit extended Arms, darf die Top ~~nicht aufrechter als in einer V-Sit Position sein (Erklärung: eine Flatback Position ist z.B. erlaubt).~~ nur in einer Flatback Position sein (Beispiele: High Straddle- und High Star-Pyramiden, wo die Middlelayer die Top mit extended Arms halten, sind verboten; High Chair, wo ein Middlelayer auf Shoulder Stand Level einen Chair hält, ist verboten).

Two-Leg Extended Stunt
Extended Stunts, bei denen das Gewicht der Top auf beide Beine verteilt ist.

Walkover /Bogengang
Ein Tumbling-Element, bei dem die Person rückwärts oder vorwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt und nach einer Überkopfbewegung landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Whip / Temposalto
Ein leicht überstreckter Salto, der aussieht wie ein Flickflack, bei dem keine Hände aufgesetzt werden.

Wolf Wall Transition
Ein Übergang, bei dem die Top über das Bein einer sie unterstützenden Person, die sich auf Prep-Level befindet, steigt oder geworfen wird. Das Bein der unterstützenden Person ist dabei vom Körper weg gestreckt und mit einer dritten Person auf Prep-Level verbunden (Fuß-/ Hüftkontakt).

X-Out
Eine invertierte Position, bei der die Arme und Beine während der Rotation in einem X auseinander gestreckt sind.