



WETTKAMPFORDNUNG

TEIL H

REGELWERK für CCVD STAGE Events



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.

H.1 Geltungsbereich

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 Teilnahmebedingungen

2.1 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.

2.2 Keine regionale Bindung

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

2.3 Doppelstart eines Teams

Ein Team kann bei einem STAGE Event in mehreren Kategorien antreten.

2.4 Doppelstart eines Athleten

Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in einer Kategorie ist nicht möglich. Der Doppelstart eines Athleten bei einem STAGE Event in verschiedenen Kategorien ist möglich.

2.5 Kompetenzen des Trainers

Die Teilnahme an den STAGE Events ist an keine Trainerlizenz gebunden. Falls keine Cheerleading-Trainerlizenz vorhanden ist, ist die Teilnahme am digitalen "STAGE Safety Course"¹ die Voraussetzung.

H.3 Teamzusammensetzung

3.1 Altersklassen

Es erfolgt keine Unterteilung in Altersklassen. Athleten jeden Alters starten gemeinsam in einer Kategorie. Der Start aller Altersklassen in einem Team ist zulässig.

3.2 Geschlecht

Es gibt keine Unterteilung in geschlechtsspezifische Kategorien (d.h. keine Unterscheidung in beispielsweise AllGirl oder Coed Teams)

3.3 Inklusion

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

¹ Informationen zum STAGE Safety Course folgen im 1. Quartal 2022



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.

3.4 Offizielle Kategorien /s.g. "STAGES"

Kategorie	Beschreibung
Open Cheer STAGE	Cheerleading-Programme für Einsteigerteams
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

Bei einem STAGE Event wird eine Kategorie durchgeführt, wenn sich mindestens 3 Teams für diese Kategorie an diesem Wettkampftag angemeldet haben.²

3.5 Anzahl der Teilnehmer pro Team

Kategorie	minimale und maximale Anzahl der aktiven Athleten
Open Cheer STAGE	5 - 30 Athleten
Gameday STAGE	5 - 30 Athleten
Theme STAGE	5 - 30 Athleten

Pro Team dürfen zusätzlich 5 Ersatzpersonen gemeldet werden.

Pro Team dürfen 5 Begleitpersonen (Trainer, Betreuer, Teamfotograf/-filmer usw.) und ein zusätzlicher Physiotherapeut gemeldet werden.

3.6 Wechsel der Kategorie

Ein Wechsel der Kategorie ist nur bis zum Ende der Meldefrist (4 Wochen vor dem Wettkampf) möglich.

H.4 Wettkampfebenen, Veranstaltungszeitraum & Wettkampffläche

4.1 Wettkampfebenen

Die STAGE Events werden für die regionale Wettkampfebene angeboten.

4.2 Veranstaltungszeitraum

Die STAGE Events finden im Mai und/oder Juni statt.

4.3 Wettkampffläche

Die STAGE Wettkampffläche beträgt 10 x 8 m (Breite x Tiefe)-

² Diese Regelung gilt zunächst für das STAGE Pilotjahr 2022.



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.

H.5 Wettkampfprogramm

Open Cheer STAGE

Für die Open Cheer Kategorie ist ein klassisches Cheerleading-Programm vorzubereiten.

→ **Routinebestandteile**

Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen³:

- Motiontanz
- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente (Tumbling oder/und grundlegende Tumblingtechniken bzw. Vorübungen)
- Hebefiguren (Stunts)
- Würfe (Tosses)
- Pyramiden

→ **Sicherheitsstandards**

Die Choreografien sind unter Berücksichtigung des Leitsatzes *Perfection before Progression* zu erstellen. Trainer 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 in den Sequenzen zu achten.

Alle Wettkampfteilnehmer 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.

Es ist ausschließlich das Halten von „Hilfsmitteln“ erlaubt, welches als Mobilitätsgerät (z.B. Rollstuhl, Krücken, Prothesen o. ä.) von einem Sportler mit geistiger oder körperlicher Einschränkung dient.

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 oder Hilfsmitteln (außer o.g. Mobilitätsgeräte) ausgeführt werden und auch nicht miteinander in Kontakt kommen.

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



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.

Für folgende Bereiche gelten Sicherheitsstandards. Es dürfen in den unten genannten Bereichen **ausschließlich** die genannten Elemente gezeigt werden:

Turnelemente (Tumbling)

Erlaubte Elemente:

- grundlegende Tumblingtechniken/ Vorübungen (z.B. Kerzen, Liegestützpositionen, Kopfstände)
- Vorwärts- und Rückwärtsrollen Variationen (z.B. Rückwärtsrolle in den Handstand, Flugrollen)
- Handstandvariationen
- Radvariationen
- Radwenden/ Rondat
- Bogengänge vorwärts und rückwärts
- freie Räder
- Handstandüberschläge vorwärts und rückwärts (z.B. Flickflack)
- Saltovariationen vorwärts und rückwärts

Alle erlaubten Tumbling-Elemente sind sowohl im Running Tumbling, als auch im Standing Tumbling zulässig. (Erläuterung: Ein Flickflack bspw. darf sowohl nach einem Anlauf Radwende, als auch aus dem Stand gezeigt werden.)

Alle erlaubten Tumbling-Elemente sind als Kombination und auch in Verbindung mit Jumps erlaubt.

Hebefiguren (Stunts)

Erlaubte Elemente:

- ein- und zweibeinige Stunts auf Extended Arm Level und Figuren (Bodypositions)

Drehungen (Rotationen) als Aufgang (Mount), Abgang (Dismount) und Übergang (Transition)

- eine vertikale Rotation in und aus Prep Level oder darunter (z.B. Full Ups, Full Arounds, Twists/ Fulls als Abgänge)
- eine vertikale Drehungen (Log/ und Barrel Rolls) aus und in einen Cradle oder eine liegende Position (z.B. Horizontal in Rückenlage gehalten (Flat Back) oder Bauchlage (Prone Position))

Übergänge (Transitions)

- mit ständigem Kontakt zu mindestens einer Base

Übergänge und Aufgänge ohne Kontakt zu den Bases (Release Moves):

- freie Beinwechsel (Tic Toc) bis Prep Level (Erläuterung: Freie Auf- und Übergänge (Mounts & Transitions) müssen auf Waist Level starten und dürfen maximal auf Prep Level gefangen werden.)
- gehaltene Beinwechsel (Tic Tocs) bis Extended Arm Level
- freie Beinwechsel (Tic Toc) sind mit direktem Ziehen einer Figur (Bodyposition) erlaubt

Abgänge (Dismounts):

- Abgang (Dismount) in die Cradle Position ohne Drehung sind immer erlaubt (auch aus extended Positionen & einbeinigen Stunts), d.h. Cradles aus Elevator, Extension, Liberty
- Abgang (Dismount) mit 1 ¼ Rotationen aus zweibeinigen Stunts auch aus extended Positionen, d.h. Twist aus Elevator, Extension



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.

- Abgang (Dismount) mit 1 ¼ Rotationen aus einbeinigen Stunts aus Prep Level, d.h. Twist aus Liberty auf Elevator-Höhe
- Abgang (Dismounts) mit einem Trick aus zweibeinigen Stunts (z.B.: Toe Touch, Kick) in einen Cradle (auch aus extended Positionen)
- Abgang (Dismounts) ohne Tricks und Drehung zur Wettkampffläche mit Unterstützung einer Base oder einem Spotter (z.B.: Pop Off)
- einfache Drops oder kleine Hop Offs von Waist Level zur Wettkampffläche ohne Unterstützung einer Base/ eines Spotters

Stunts benötigen über Prep Level für jede Top mindestens einen Spotter. (Erläuterung: Partnerstunts (Single-Based Stunts) dürfen von einer Person gehalten werden, müssen aber von einer weiteren abgesichert und gefangen werden.)

Abgänge (Dismounts) in den Cradle müssen mit mindestens drei Fingern gefangen werden, wobei mindestens einer die Hüft- bis Schulterregion unterstützt, um den Kopf- und Schulterbereich während des Cradles zu schützen (klassischer Backspot). (Ausnahme: Cradles aus Partnerstunts (Single-Based Stunts) dürfen mit zwei Fingern gefangen werden.)

Würfe (Tosses)

Erlaubte Elemente:

- Tosses mit 1 Trick während der Flugphase (z.B. Jump Tosses, Ball out, Pretty Girl)
- Tosses mit maximal 1 ¼ vertikale Drehungen (Rotation) (z.B. Twist/ Full)
- Tosses mit einem Trick und 1 ¼ Drehungen (Rotationen) (z.B. Kick Twist/ Kick Full)

Tosses dürfen mit maximal vier Bases geworfen werden. Eine Base muss während des Tosses hinter der Top positioniert sein und kann der Top in den Toss helfen (klassischer Backspot).

Alle Bases müssen ihre Füße auf der Wettkampffläche haben. Die Top muss beide Füße in/ auf den Händen der Bases haben, wenn der Toss eingeleitet wird.

Der Toss muss in einer Cradle Position landen und von mindestens 3 Originalbases gefangen werden, wobei mindestens eine die Hüft- bis Schulterregion unterstützt, um den Kopf- und Schulterbereich während des Cradles zu schützen (klassischer Backspot).

Tosses dürfen nicht absichtlich Wandern.

Pyramiden

Erlaubte Elemente:

- Pyramiden, die den Sicherheitsstandards für Stunts (Open Cheer - siehe oben) folgen.

Pyramiden sind bis maximal 2 Körperlängen (Höhe 2-high) erlaubt. (Erläuterung: Die Bases tragen das Hauptgewicht der Tops. Es dürfen keine Middle Layer eingesetzt werden.)

Unterstützende Tops (Bracer) müssen bereits vor der Einleitung des Elements mindestens eine Hand-Arm zu Hand-Arm Verbindung herstellen und dürfen nur auf Prep Level gehalten werden.



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.

Gameday STAGE

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.)

→ Routinebestandteile

Zwei der folgenden Bestandteile sind hierbei mindestens zu zeigen⁴:

- Cheer
- Crowd Leading Chant
- Timeout Performance

→ Sicherheitsstandards

Die Choreografien sind unter Berücksichtigung des Leitsatzes *Perfection before Progression* zu erstellen. Trainer 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 in den Sequenzen zu achten.

Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich in einem Leistungszustand befinden, der die Ausübung der jeweiligen Sportart unter Wettkampfbedingungen erlaubt.

Für folgende Routinebestandteile gelten als Sicherheitsstandards die WKO Teil B - Regelwerk Cheerleading im jeweils angegebenen Level und die WKO Teil C - Regelwerk Performance Cheer.

Routinebestandteil Cheer

- 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)
- Die Maximaldauer von 1:00 Minute soll hierbei nicht überschritten werden.
- Der Einsatz von Musik ist nicht erlaubt.

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.



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.

mögliche Inhalte

- Cheer
- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente aus dem Stand (Standing Tumbling) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Hebefiguren (Stunts/ Lifts) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Pyramiden bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO

Crowd Leading Chant

- Situationsbezogene und sportartspezifisch repräsentative Chants mit Motionsfolgen, High-Kicks und Tanzelementen, die das Publikum in eine Spielszene einbeziehen und zum Mitmachen animieren.
- Freie Wahl des Szenarios und der Sportart für welche/s der Chant dient.
- Einzusetzen sind Hilfsmittel zur Anleitung des Publikums (z.B. Schilder, Poms und Megaphone hierbei möglich).
- Die Maximaldauer von 0:30 Minuten soll hierbei nicht überschritten werden.
- Der Einsatz von Musik ist verboten.

mögliche Inhalte

- Chant
- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente (Tumbling) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Motionfolgen

Timeout Performance

- Die Timeout Performance ist ein kurzes Auftrittsprogramm, welches in der Regel vor 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.
- Erlaubt ist der Einsatz von Hilfsmitteln und der Einsatz von Musik.

mögliche Inhalte

- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente (Tumbling) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Hebefiguren (Stunts/ Lifts) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Pyramiden bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Motionfolgen / Tänze
- Würfe (Tosses) bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO

Einschränkung bezüglich Drehung um die vertikale Achse: es sind nur Elemente mit max. 1 ¼ Drehungen um die vertikale Achse erlaubt (d.h. (Kick) Double Fulls sind verboten aber einfache Saltos oder einfache Kick Fulls sind erlaubt etc.)



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.

Theme STAGE

→ Routinebestandteile

Die genannten Bestandteile sind optional und nicht als Pflichtelemente zu sehen:

- Tanzpassagen
- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente (Tumbling)
- Hebefiguren (Stunts)
- Würfe (Tosses)
- Pyramiden

→ Sicherheitsstandards

Die Choreografien sind unter Berücksichtigung des Leitsatzes *Perfection before Progression* zu erstellen. Trainer 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 in den Sequenzen zu achten.

Alle Wettkampfteilnehmer müssen sich in einem Leistungszustand befinden, der die Ausübung der jeweiligen Sportart unter Wettkampfbedingungen erlaubt.

Für folgende Routinebestandteile gelten als Sicherheitsstandards die WKO Teil B - Regelwerk Cheerleading im jeweils angegebenen Level und die WKO Teil C - Regelwerk Performance Cheer.

Theme
<ul style="list-style-type: none">- Der Einsatz von Requisiten und Hilfsmittel, welche das Motto/ Thema aufgreifen und unterstützen sind erlaubt.- Die Requisiten dürfen die Intaktheit der Wettkampffläche nicht beeinträchtigt. (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.)



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.

mögliche Inhalte

- Tanzpassagen
- Sprünge (Jumps)
- Turnelemente bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO
- Hebefiguren (Stunts/ Lifts) bis einschließlich Level 5 der CCVD WKO

- Würfe (Tosses) bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO
Einschränkung bezüglich Drehung um die vertikale Achse: es sind nur Elemente mit max. 1 ¼ Drehungen um die vertikale Achse erlaubt (d.h. (Kick) Double Fulls sind verboten aber einfache Saltos oder einfache Kick Fulls sind erlaubt etc.)

- Pyramiden bis einschließlich Level 6 der CCVD WKO *mit folgenden Einschränkungen:*
 - Pyramiden sind bis maximal 2 ½ Körperlängen (Höhe "2 ½-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.)
 - *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)*
 - Pyramiden der Höhe "2 ½-high" benötigen mindestens 3 Spotter für die Person, die sich auf der Höhe "2 ½-high" befindet. Alle Spotter müssen auf dem Platz stehen, wenn der Abgang 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 ¾ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt (z.B. Flat Back)
 - Abgang (Dismounts): Straight Cradle bzw. mit maximal ¾ Drehung (Rotation), wenn die Position des Flyers dies voraussetzt um in einer Cradle Position zu landen (z.B. aus Swedish Fall oder Flat Back)

H.6 Wertungsrichter & Wertungskriterien

6.1 Wertungsrichter

Bei einem STAGE Event sind 5 "Wertungsrichter" im Einsatz, die alle 3 STAGES (Kategorien werten):

- Cheerleading-Juror
- Cheerperformance-Juror
- Publikumskandidat
- Athlet/Trainer aus einer anderen Sportart
- "Überraschungsgast"

6.2 Wertungskriterien

Die Programme aller STAGES werden hinsichtlich folgender Kriterien von den einzelnen



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.

Wertungsrichtern beurteilt:

Kriterium	Inhalte
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 beim STAGE Event im Mittelpunkt stehen.

Jede STAGE hat ein eigenes **Schwerpunkt-Wertungskriterium**, das jeweils mit doppelter Gewichtung berücksichtigt wird:

STAGE	Wertungskriterium mit doppelter Gewichtung
Open Cheer STAGE	Ausführung
Gameday STAGE	Entertainmentfaktor
Theme STAGE	Kreativität

6.3 Wertungsspannen

Bei den STAGE Events werden Wertungen in Form von Sternen vergeben.
 Jeder Wertungsrichter vergibt pro Wertungskriterium 1 bis 10 Sterne:

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

Die Abzüge für Regelverstöße erfolgen von der Gesamtpunktzahl:

Regelverstoß	Hinweis	Abzüge
Illegales Element	CCVD WKO Teil H, Punkte 5.1.2/ 5.2.2/ 5.3.2	5 Sterne je Element
Inadäquate Choreografie, Kostümierung, Musik	CCVD WKO Teil H, Punkt 5.4	5 Sterne je Kriterium



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.

Zeitüberschreitung der Routine ab 5 Sekunden	CCVD WKO Teil H, 5.5	5 Sterne
Unerlaubter Schmuck, Piercings, Bandagen etc.	CCVD WKO Teil B, Punkt 6.8 & Teil C, Punkt 2.3	5 Sterne je Sportler
Sonstige Verstöße gegen die allgemeinen Richtlinien	CCVD WKO Teil A bis D	5 Sterne je Verstoß

6.5 Wertungsprozess

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.

Beispiel Open Cheer STAGE - Wertungsrichter 1:

Wertungskriterium	Sterne pro Wertungskriterium	Schwerpunkt-Wertungskriterium
Ausführung	☆☆☆☆☆☆ (6)	☆☆☆☆☆☆ (6)
Entertainmentfaktor	☆☆☆☆☆☆ (7)	
Kreativität	☆☆☆☆☆☆ (8)	
Gesamtanzahl	27 Sterne von Wertungsrichter 1	

Beispiel Open Cheer STAGE - alle Wertungsrichter:

Wertungsrichter	#1	#2	#3	#4	#5	Gesamt
vergebene Sterne	27	24	31	26	27	135

Errechnung STAGE Sterne:

Sterne der 5 Wertungsrichter gesamt	135
ggf. Abzüge	5
STAGE Sterne	130

6.6 Star Ceremony

Beim STAGE Event Format gibt es keine Einzelsieger, sondern einen Bronze-, Silber- oder Gold-Status für das jeweilige Team. Die gezeigten Programme werden anhand der erzielten STAGE 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.



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.

Die Bereiche sind für alle Kategorien wie folgt definiert⁵:

BRONZE-Status	SILBER-Status	GOLD-Status
20 bis 100 STAGE Sterne	101 bis 160 STAGE Sterne	161 bis 200 STAGE Sterne

6.7 Wettkampfleitung

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

⁵ Im Falle des kurzfristigen Ausfalls eines Wertungsrichters werden die zu erzielenden Punkte für den Bronze-, Silber- und Gold-Status prozentual angepasst



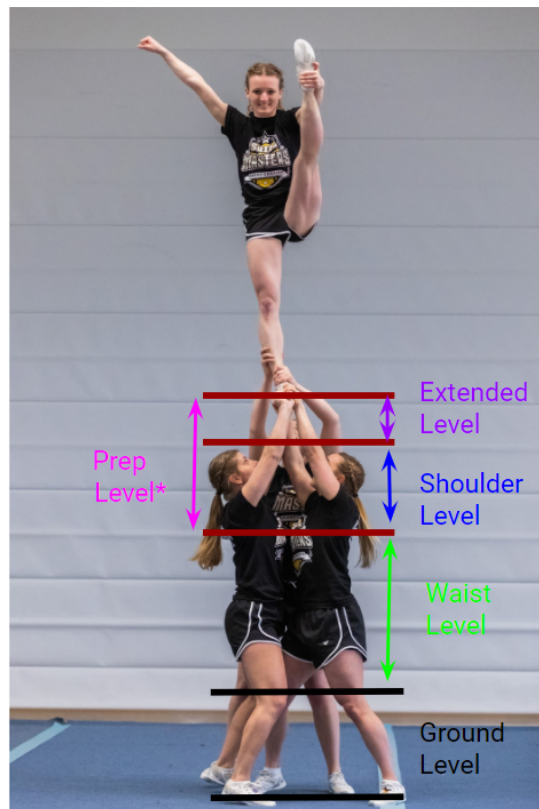
Der CCVD lebt Chancengleichheit und Vielfalt unabhängig von Alter, kultureller Herkunft, Handicap, sexueller Orientierung, Geschlecht und Geschlechtsidentität. Wenn in Publikationen die männliche Form verwendet wird, dient das lediglich der Lesbarkeit. Generell beziehen sich die Funktionsbezeichnungen im CCVD auf alle Menschen.

Glossar⁶

1. **Grundlegende Tumblingtechniken** Elemente und Vorübungen, welche methodisch auf die aufgelisteten Tumbling-Elemente vorbereiten oder/ und der Positionsschulung dienen. Z.B. Eine Kerze ist nicht als Tumbling-Element zu werten, kann aber als grundlegende Tumblingtechnik gezeigt werden. Sie schult die Hollow Position (C+) und das Halten dieser. Ebenso kann sie das Abrollen und Aufstehen aus einer Handstandposition oder einer Rolle vorbereiten.
2. **Höhen Level Stunts / Pyramiden**

Höhenlevel

Erläuterung Prep Level *
Ein Stunt wird ebenfalls als Prep Level Stunt angesehen, wenn die Arme der Base(s) über dem Kopf ausgestreckt sind, aber die Top nicht - wie hier im Bild - auf den Händen steht, sondern mit maximal halber Körperlänge darauf z.B. sitzt, liegt oder dergl. (z. B. Flatback, Straddle lifts, Chair, T-Lift, etc.).



3. **Middle Layer** Eine Person, die während einer Pyramide keinen Kontakt zur Bodenfläche hat und zusätzlich das Gewicht einer Top trägt. Sie ist zwischen Bases und Top eingesetzt und bildet die zweite Ebene bei einer Pyramide der Höhe 2 ½ Körperlängen.
4. **STAGES** Unterschiedliche Kategorien im STAGE Eventformat

⁶ Das Glossar ist als Ergänzung zu betrachten. Weitere Begriffe sind dem Cheerleading Glossar in der WKO Teil B, Punkt 3 zu entnehmen.



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.