

Information zum Wertungsbereich Perfection before Progression (PbP)

30.10.2019

Liebe Vereine, liebe Trainer,
vor den Landesmeisterschaften möchten wir Euch gerne den neue Bewertungsbereich „*Perfection before Progression*“ (PbP) näher erläutern.

Der Bewertungsbereich ist mit einem Grund- bzw. Gesamtwert von 20 Punkten festgelegt.

Während der Routine werden alle Fehler durch die Wertungsjuroren notiert und in **4 Fehler-Kategorien** eingeteilt:

- Fehler eines Athleten im Tumbling
- Wackler bei Stunts, Pyras, Tosses
- Drop bei Stunts, Pyras, Tosses
- großer Drop bei Stunts, Pyras, Tosses

Für jede Fehler-Kategorie ist ein Abzug-Punktwert definiert, der im Anschluss vom Grundwert des PbP-Wertungsbereichs abgezogen wird:

- Fehler eines Athleten im Tumbling = 0,5 Punkte Abzug
- Wackler = 1 Punkt Abzug
- Drop = 2 Punkte Abzug
- großer Drop = 3 Punkte Abzug

<i>Beispiel:</i>			
<i>Team X:</i>	→	<i>2 Tumbling Drops</i>	<i>je 0,5 Punkte = 1 Punkt Abzug</i>
	→	<i>2 Wackler</i>	<i>je 1 Punkte = 2 Punkte Abzug</i>
	→	<i>1 Drop</i>	<i>2 Punkte = 2 Punkte Abzug</i>
<i>Bewertung PbP:</i>		<i>15 Punkte (20 Punkte minus 5 Punkte)</i>	

Hinweis: Die PbP-Bewertung bezieht sich ausschließlich auf die Wertungsbereiche Stunts, Pyramiden Tumbling und Tosses. Alle Fehler im CHEER werden nicht in die Bewertung von PbP einbezogen, sondern direkt im Bereich „CHEER“ bewertet.

In der folgenden Übersicht findet Ihr jeweils eine Erklärung und Beispiele zu den vier Fehler-Kategorien.

Wir wünschen Euch eine verletzungsfreie Wettkampfvorbereitung und eine erfolgreiche Saison.
Euer CCVD Rules-Board im Fachausschuss für Wettkampfwesen

Grundwert: 20 Punkte	Fehler eines Athleten	Wackler	Drop	großer Drop
Punktabzug	0,5	1	2	3
Beschreibung	Tumbling: Drops auf die Wettkampffläche während eines Tumbling und/oder Jump Elementes - z.B. <ul style="list-style-type: none"> • Hand/Hände oder Kopf auf dem Boden • Knie auf dem Boden 	Stunts / Pyramiden / Tosses: Wackler in Building Skills während eines Stunts, Pyramide oder Toss - z.B. <ul style="list-style-type: none"> • Wackler in Building Skills (Stunts, Tosses, Pyramiden) • Base fallen nach einem Skill auf den Boden 	Stunts / Pyramiden / Tosses: Drops von einem Building Skill oder einer Transition während eines Stunts, Pyramide oder Toss - z.B. <ul style="list-style-type: none"> • Base oder Spotter fallen auf die Wettkampffläche • Drops in einen Cradle und/oder eine Load Position • vorzeitiges Abbauen eines Skills, der sonst droppen würde 	Stunts / Pyramiden / Tosses: massive Drops einer Top und/oder Base/Spotter von einem Stunt, Pyramide oder Toss - z.B.: <ul style="list-style-type: none"> • mehrere Bases/Spotter fallen auf den Boden • Top fällt auf Bases/Spotter, welche auf dem Boden fallen • Top reißt einen anderen Stunt mit runter • ganze Pyramiden fallen
Beispiele	<ul style="list-style-type: none"> • Tumbling: Hände, Arme, Knie oder das Gesicht berühren die Wettkampffläche 	<ul style="list-style-type: none"> • Building Skills: deutliche Unsicherheiten in Stunts und Pyramiden <ul style="list-style-type: none"> → Skill wird gerade noch gerettet → Stunt wird fast bis zum Boden zurückgeführt z.B. in den Retake bevor es wieder in die Position geht. → Pyramiden Position wird nie eingenommen z.B. Full up Hitch • Stunt/ Toss wird ausgeführt und gefangen, danach fällt eine Base auf die Wettkampffläche oder setzt eine Hand auf. keine Wackler sind: <ul style="list-style-type: none"> → schlechte Technik der Bases → schlechte Technik des Flyers (z.B. Wandern in Stunts, unvollständige Rotation in Dismounts) → kleine Unsicherheiten in einer Gruppe der Sequenz 	<ul style="list-style-type: none"> • Drops in einen Cradle und/oder eine Load Position • Bases oder Spotter fallen auf die Wettkampffläche bei der Ausführung des Skills • Flyer fällt aus dem Stunt und wird von den Bases abgefangen • vorzeitiges Abbauen eines Skills, der sonst droppen würde 	<ul style="list-style-type: none"> • Flyer fällt ungebremst auf den Boden • Stunt/Flyer reißt weitere Gruppe mit <ul style="list-style-type: none"> → Pyramiden Level 6/7: Flyer und Middlelayer fallen auf die Wettkampffläche oder werden vom Spotter abgefangen → Pyramiden Level 6/7: 2 Flyer fallen auf die Wettkampffläche oder werden vom Spotter abgefangen → Pyramiden Level 1-5: Eine Gruppe reißt eine andere Gruppe mit herunter
Beispiele in Bildern	Fehler eines Athleten (Standing Full rechts) bei ca. 1:08 min → Link 1	Stunt Wackler in der Mitte bei ca. 8:56:34 → Link 2 Pyramiden Wackler linke Seite bei ca. 7:12:14 → Link 3	→ Link 4 Stunt Drop vorne links bei ca. 5:28:11 Pyramiden Drop rechts abgefangen bei ca. 4:12:36 Basket Drop in der Mitte bei ca. 5:55:42	großer Pyramiden Drop bei ca. 3.30 min → Link 5 großer Pyramiden Drop bei ca. 3.12min → Link 6