



Mitglied im DOSB



[www.c-v-d.info](http://www.c-v-d.info)

# **ANLAGE DANCE CVD**

## **2017/2018**

## INHALT

### I. DANCE BEWERTEN

- PIROUETTEN
- KICKS
- JETÉS

### II. BEWERTUNGSKRITERIEN

- BEWERTUNGSBOGEN PEEWEE CHEERDANCE
- BEWERTUNGSBOGEN CHEERDANCE
- BEWERTUNGSBOGEN POM DANCE
- BEWERTUNGSBOGEN STREET CHEER
- KONTROLLBOGEN DANCE
- TÄNZERISCHER AUSDRUCK
- ARM MOTIONS
- SPAGAT
- KICKS
- PIROUETTEN
- JETÉS
- SPRÜNGE
- VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEITEN
- FLUSS DES PROGRAMMS
- SYNCHRONITÄT
- GESAMTEINDRUCK
- PERFEKTION/SICHERHEIT

### III. UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE



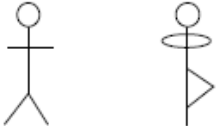
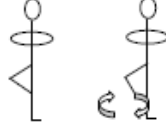
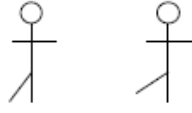

- PROGRAMMABLAUFBOGEN
- AUSHÄNDIGUNG WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN
- AUSKÜNFTE NACH DER MEISTERSCHAFT

# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## TEIL I – DANCE BEWERTEN

### PIROUETTEN

Definition einer Pirouette: Eine Drehung von mindestens 360 Grad auf einem Fuß. Der andere Fuß (Spielbein) ist vom Boden entfernt und meistens in einer Libertyposition. Die Drehung kann vorwärts und rückwärts ausgeführt werden. Vorwärts wird meistens im Basic Level gezeigt, rückwärts (en dehors) ist die gebräuchlichere und schwierigere Ausführung.

	Name des Elements und Zeichnung	Ausführung
Basic Pirouette	Parallel 	Das Standbein ist gestreckt Das Spielbein ist locker, aber mit Spannung mit dem Fuß auf Kniehöhe des Standbeines angetippt. Beide Knie zeigen nach vorne
Basic Pirouette	Ausgedreht 	Das Standbein ist gestreckt. Das Spielbein ist locker, aber mit Spannung mit dem Fuß auf Kniehöhe des Standbeines angetippt. Das Knie des Spielbeines zeigt zur Seite.
Piquet Pirouettes		Eine Pirouette mit einer Fortbewegung seitwärts auf das Standbein in die Pirouette. Das Spielbein ist auf Kniehöhe und berührt die Rückseite des Knies.
Fouette Pirouette	Standard 	Die Pirouette wird rückwärts gedreht. Das Spielbein dreht sich aus-/rückwärts. Begonnen wird mit einer Basic Pirouette rückwärts und geht in das Fouetté (kleine Kreise mit dem Bein, Hüfte und Oberschenkel sind angespannt, die Füße sind während der Bewegung bis in die Zehen gestreckt). Der Fuß wird nach hinten gebracht, um die nächste Drehung anzusetzen.
Fouette Pirouette	A la second 	Die Drehbewegung ist dieselbe, das Spielbein bewegt sich nicht (keine Kreise). Arme und Beine sind in einer festen Position. Das Spielbein in 45° oder 90° (90° = schwer)
Fouette Pirouette	Attitude 	Beginnt wie eine Standardpirouette. Mit dem Spielbein wird ein kleiner Kreis beschrieben, dann wird das Spielbein in einem größeren Kreis endend, in eine Attitude Position gebracht (Arabesque mit einem leicht gebeugten Knie). Der Fuß wird nach hinten gebracht, um die nächste Drehung anzusetzen

Einfache Pirouetten – Doppelte Pirouetten – Dreifache Pirouetten - ... usw.

### Arm Positionen bei Pirouetten

#### Leicht

#### 1.Position



#### 1.Position



#### 2.Position



#### 4.Position



#### Schwer

#### 3.Position


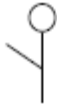




# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## TEIL I – DANCE BEWERTEN

### Kicks

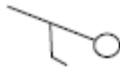
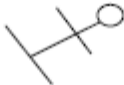

Definition eines Kicks: Ein High Kick mit gestreckten Beinen. Beide Beine, also Standbein und Spielbein, sind gestreckt. Ein High Kick ist schnell und explosiv und zeigt Flexibilität.

Front Kick	
Side Kick	
Back Kick	
Fan Kick	

### Körperpositionen

Leicht

Schwer

Nach vorne gelehnt	Zur Seite gelehnt	Nach hinten gelehnt
		

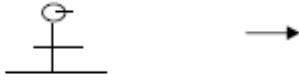
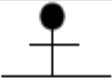

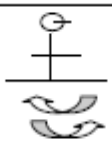
# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## TEIL I – DANCE BEWERTEN

### Jetés

Definition eines Jetés: Ein Sprung aus einer Bewegung, von einem Fuß auf den anderen. Beide Beine sind gestreckt und in der Luft in einer Spagatposition.

Definition Durchschlagsprung: Beginnt wie ein normaler Jeté und geht dann in einen neuen Jeté über während in der Luft die Beine vorne und hinten wechseln, ohne den Boden zu berühren.

Front Jeté	
Seit Jeté	
Rückwärts Jeté	
Durchschlagsprung	
Durchschlagsprung mit 90 Grad Drehung	
Durchschlagsprung Vorne + Seit	
Durchschlagsprung mit 180 Grad Drehung	

# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungsbogen Dance

Team: \_\_\_\_\_  
Verein: \_\_\_\_\_

Kategorie: \_\_\_\_\_  
Alterskl.: \_\_\_\_\_

#### TECHNIK

Tänzerischer Ausdruck	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Arm-Motions/-Haltung/-Positionierung	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Spagat	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Kicks	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Pirouetten	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Jetés	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Sprünge	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/55 P.

#### SCHWIERIGKEIT

Verteilung der Schwierigkeiten	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Fluss des Programms/Effekte	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/20 P.

#### GESAMTEINDRUCK

Gesamteindruck	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Synchronität	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Perfektion/Sicherheit	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5

\_\_\_/25 P.

\_\_\_/100 P.

Juror  1  2  3  4  5

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungsbogen Double Dance

Team: \_\_\_\_\_  
Verein: \_\_\_\_\_

Kategorie: \_\_\_\_\_  
Alterskl.: \_\_\_\_\_

Technik (Gezeigte Pflichtelemente)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Synchronität	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Aufbau des Programms (Gleichgewicht, Fluss, Visuelle Effekte, Kreativität, Musiknutzung)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Ausdruck (Tanzstil, Arbeit als Paar)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Gesamteindruck (Enthusiasmus, Unterhaltungswert, Selbstvertrauen)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_\_/50 P.

Juror  1  2  3  4  5

# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## Bewertungsbogen Pom Dance

Team: \_\_\_\_\_  
Verein: \_\_\_\_\_  
Style: \_\_\_\_\_

Kategorie: \_\_\_\_\_  
Alterskl.: \_\_\_\_\_

### TECHNIK

Tänzerischer Ausdruck 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10  
Arm-Motions/-Haltung/-Positionierung 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10  
Sprünge 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_\_/30 P.

### SCHWIERIGKEIT

Verteilung der Schwierigkeiten 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10  
Fluß des Programms/Effekte 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_\_/20 P.

### GESAMTEINDRUCK

Gesamteindruck 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10  
Synchronität 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10  
Perfektion/Sicherheit 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_\_/30 P.

\_\_\_\_/80 P.

Juror  1  2  3  4  5



## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungsbogen Street Cheer

Team: \_\_\_\_\_  
Verein: \_\_\_\_\_

Kategorie: \_\_\_\_\_  
Alterskl.: \_\_\_\_\_

#### TECHNIK

Stimmlicher Ausdruck

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Tänzerischer Ausdruck

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Sprünge

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/30 P.

#### SCHWIERIGKEIT

Verteilung der Schwierigkeiten

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Fluss des Programms/Effekte

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/20 P.

#### GESAMTEINDRUCK

Gesamteindruck

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Synchronität

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

Perfektion/Sicherheit

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/30 P.

\_\_\_/80 P.

Juror  1  2  3  4  5

# ANLAGE DANCE – 2017/2018

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN



Cheerleadervereinigung Deutschland im AFVD e. V.

Spagat	Kicks	Pirouetten	Jetes	Cheersprünge	Poms	Motionsdance

**Team:** \_\_\_\_\_ **Kategorie:** \_\_\_\_\_

### KONTROLLBOGEN DANCE

- |  |                          |                         |
|--|--------------------------|-------------------------|
| Überschreitung Set up-/Leaving Time                                    | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Zeitüberschreitung/Zeitüberschreitung                                  | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Offensichtlich beabsichtigtes Verlassen der markierten Auftrittfläche  | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Benutzung unerlaubtes Equipment/Hilfsmittel                            | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Verlorene Poms   | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Verstoß gegen Kleiderordnung   | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Bei Programmbeginn nicht 1 Fuß am Boden                                | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Bereitlegen Equipment durch nicht aktive TN (pro P.)                   | <input type="checkbox"/> | 1,0 P. von End. x ____  |
| Unerlaubtes Schuhwerk  | <input type="checkbox"/> | 5,0 P. von End. x ____  |
| Tragen von Schmuck Aktive/Spotter                                      | <input type="checkbox"/> | 5,0 P. von End. x ____  |
| Tragen nicht genehmigte med. Gegenstände                               | <input type="checkbox"/> | 5,0 P. von End. x ____  |
| Aus-/angezogene/weggeworfene Uniformteile                              | <input type="checkbox"/> | 10,0 P. von End. x ____ |
| Verstoß gegen die Sicherheitsrichtlinien                               | <input type="checkbox"/> | 10,0 P. von End. x ____ |
| Fehl. Pflichtelement, fehl. Motion Dance,                              | <input type="checkbox"/> | 10,0 P. von End. x ____ |
| Nichtnutzung Poms  | <input type="checkbox"/> | 10,0 P. von End. x ____ |
| Präsentieren ungeeignete Programme                                     |                          | Disqualifikation        |
| Anstößige Bekleidung   | <input type="checkbox"/> | 50,0 P. von End. x ____ |
| Zweideutige, vulgäre, rassistische oder geschmacklose Bewegungen/Worte |                          | Disqualifikation        |
| von Teilnehmern/Vereinsverantwortlichen/Spottern/Coaches/Fans          | <input type="checkbox"/> | Disqualifikation        |
| Kopiertes Material (ganze Routine)                                     | <input type="checkbox"/> | Disqualifikation        |
| Verstoß: _____   | <input type="checkbox"/> | ____ P. von End. x ____ |
| Verstoß: _____   | <input type="checkbox"/> | Disqualifikation        |

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Die Fähigkeit des Teams, das Publikum durch grundlegende Eigenschaften des Cheerleadings – Fröhlichkeit, Vitalität, Mut und Kraft zu begeistern und zu berühren.

Ein langweiliger, angestrenzter oder ängstlicher Ausdruck und nichtssagende Hilfsmittel können kein Publikum begeistern.

Im Cheerdance ist es wichtig den Gesichtsausdruck einem Wechsel in der Musik und der Bewegung anzupassen. Es geht darum, den Tanz zu leben.

Die Choreografie soll das Publikum begeistern, Spaß machen, stark und kraftvoll sein und vielfältige Bewegungen beinhalten.

### TÄNZERISCHER AUSDRUCK (10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Augenkontakt
- Ausdruck
- Nutzung Hilfsmittel und Effekte
- Synchronität
- Timing
- Motions

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bei den nachfolgenden Techniken sind Kombinationen oder mehrere Darbietungen erwünscht. Das heißt nicht, dass jedes Element zehn Mal durchgeführt werden soll! Es soll eine gute Balance zwischen zu viel und zu wenig sein. Die Elemente sollen nicht nacheinander abgehakt werden, sondern in den Tanz flüssig eingefügt werden.

### ARM-MOTIONS/-HALTUNG/-POSITIONIERUNG (5/10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Sharpness, Tempo und Genauigkeit der Cheer Motions, sowie zusätzlicher Tanzstile
- Synchronität
- Körperkontrolle, Körperhaltung

### SPAGAT (5 PUNKTE)

Spagat nach vorne oder seitlich werden gleich bewertet. Punkte werden für Flexibilität vergeben. Für die richtige Technik und Körperhaltung müssen die Beine komplett gestreckt sein und das Körpergewicht ist in der Mitte.

#### Bewertungskriterien:

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

### KICKS (5 PUNKTE)

Kicks können nach vorne, zur Seite oder nach hinten ausgeführt werden. Punkte werden für Flexibilität, Schwierigkeit, korrekte Technik und Kickkombinationen vergeben. Kicks können frei oder in Kick Lines ausgeführt werden.

#### Bewertungskriterien:

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### PIROUETTEN (10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Technik
- Körperhaltung
- Stabilität
- Vorbereitung, Drehung, Landung
- Armhaltung
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

### JETÉS (10 PUNKTE)

Ein sich fortbewegender Sprung von einem Fuß auf den anderen, bei dem beide Beine in der Luft bis zur Spagatposition gestreckt werden. Er wird nach vorne, zur Seite oder gewechselt/gedreht ausgeführt. Bewertet wird die korrekte Technik.

#### Bewertungskriterien:

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung/Dehnung
- Höhe
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

### SPRÜNGE (10 PUNKTE)

Cheersprünge werden von 2 Füßen auf 2 Füße ausgeführt. Zusätzliche Dancesprünge bringen zusätzliche Punkte, können aber nicht das geforderte Pflichtelement ersetzen.

#### Bewertungskriterien:

- Flexibilität
- Technik
- Körperhaltung
- Beinstreckung/Dehnung
- Höhe
- Kombinationen
- Schwierigkeit, Vielfältigkeit, Perfektion

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEIT (10 PUNKTE)

Hier wird der Aufbau des Gesamtprogramms bewertet. Die Verteilung der Höhen und Tiefen und der Schwierigkeiten.

#### **Bewertungskriterien:**

- Verteilung Höhen und Tiefen
- Schwierigkeit des Programms
- Aufbau des Programms
- Balanceerforderlichkeit in den Schwierigkeiten

### FLUSS DES PROGRAMMS (10 PUNKTE)

- Fluss von Element zu Element
- Formationswechsel
- visuelle Effekte
- originelle Effekte

### SYNCHRONITÄT (10 PUNKTE)

#### **Bewertungskriterien:**

- Platzierung der Motions (Arme, Hände, Füße etc.)
- Formationswechsel
- Ripple
- Levelchanges
- Elemente + Höhen

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### GESAMTEINDRUCK (10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Choreografie
- visuelle Effekte
- Gänsehauteffekte
- Formationswechsel
- Verteilung Höhen und Tiefen
- Kreativität und Originalität
- Wirkung auf den Juror
- Flüssigkeit
- Unsicherheiten
- Schwierigkeit, Abwechslung, Schnelligkeit
- Musikknutzung

### PERFEKTION / SICHERHEIT (5/10 PUNKTE)

#### Bewertungskriterien:

- Perfektion der Elemente
- Perfektion der Choreografie
- Perfektion der Einzel- und Teamleistungen
- Kontinuität, Einheitlichkeit, Stetigkeit
- Erscheinungsbild

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Street Cheer Technik (10 Punkte)

Beurteile die Fähigkeit des Teams, die grundlegenden technischen Eigenschaften und Elemente des gewählten Tanzstils auszuführen und zu präsentieren.

Bewerte Synchronität und Genauigkeit und schaue, ob der gezeigte Tanzstil mit der entsprechenden Körperposition und –spannung ausgeführt wird.

Achte auf die korrekte Stabilität, korrekte Technik und Schwierigkeitsgrad.

Bei der Technik wollen wir auch Kombinationen mehrerer Elemente sehen.

(s. hierzu auch die Erklärungen zu den Technik-Bewertungen: Spagat, Kicks, tänzerische Schritte, Pirouetten, Cheer-Jumps, tänzerische Sprünge).

#### Punkte, die zu beachten sind:

- Führen alle Teammitglieder die gezeigten Technik-Elemente aus? Schau auch nach hinten.
- Wie fügen sich die Technik-Elemente in die Choreografie? Unterbrechen sie komplett den Fluss?
- Führen Alle die Elemente im gleichen Tempo oder ist es ein Durcheinander?
- Kreiert das Team einen visuellen Effekt?
- Sind Höhe, Tempo, ggfs. Flexibilität bei allen gleichstark vorhanden?
- Ist jedes Element fehlerfrei und sauber?



## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungs-Richtlinie:

- 10 Eine fantasievolle Kombination vieler sauberer technischer Elemente mit hohem Schwierigkeitsgrad. Perfekt von allen Teammitgliedern ausgeführt.
- 9 Eine Kombination vieler sauberer technischer Elemente mit hohem Schwierigkeitsgrad.
- 8 Viele saubere technische Elemente, sowie zusätzliche schwierige Tricks, sauber ausgeführt.
- 7 Viele saubere technische Elemente, sowie zusätzliche Tricks.
- 6 Viele saubere technische Elemente.
- 5 Saubere technische Elemente.
- 4 Unsaubere technische Elemente, tanzstilgerechte Technik.
- 3 Wenige unsaubere technische Elemente, tänzerische Technik.
- 2 Sehr Unsaubere Elemente, fast ohne Technik ausgeführt.
- 1 Keine technischen Elemente, der gewählte Tanzstil wurde ohne die erforderliche Technik gezeigt.

## TEIL III – UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

### PROGRAMMABLAUFBOGEN

Der Programmablaufbogen muss, maschinell geschrieben, am Tag des Wettkampfes in 1-facher Ausfertigung mitgebracht werden.

Der Programmablaufbogen ist beim morgendlichen Check in abzugeben und wird an die Kontrollperson des Tages weitergeleitet.

### WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN

Die Teams erhalten die Wertungs- und Kontrollbögen mit der Siegerehrung.

Auskünfte zu Abzügen o. ä. werden, auf Anfrage des Trainers, bis 30 Minuten nach der Meisterschaft von der Kontrollperson erteilt, danach sind keine Auskünfte mehr möglich. Hier wird nicht über Differenzen zwischen Jurorwertungen o. ä. diskutiert.