



**Mitglied im DOSB**



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

# **REGELN & REGELHANDBUCH**

# **CVD**

# **2017/2018**

## 1. WETTKAMPFRICHTLINIEN

ALLGEMEINES

ALTERSGRUPPEN, ALTERSBEGRENZUNGEN UND TEAMGRÖSSEN

KATEGORIEN

DAS PROGRAMM

KLEIDUNG, EQUIPMENT, DRESS CODE ETC.

CHEER KATEGORIEN

GROUP STUNT KATEGORIEN

PARTNER STUNT KATEGORIEN

CHEERDANCE KATEGORIEN

POM DANCE KATEGORIEN

STREET CHEER KATEGORIEN

DOUBLEDANCE KATEGORIEN

## 2. SICHERHEITSRICHTLINIEN

ALLGEMEINES

DEFINITIONEN

HÖHENBEGRENZUNGEN UND EBENEN

HÖHENBEGRENZUNGEN

SPOTTERREGELUNG

SICHERHEITSRICHTLINIEN PEEWEES

SICHERHEITSRICHTLINIEN JUNIORS

SICHERHEITSRICHTLINIEN SENIORS

SICHERHEITSRICHTLINIEN DANCE

## 3. STRAFEN

ALLGEMEINES

WETTKAMPFSTRAFEN

## 1. WETTKAMPFRICHTLINIEN

In diesem Kapitel werden alle wichtigen Punkte bezüglich des Wettkampfes und der Vorgaben für die Programme aufgeführt.

### ALTERSGRUPPEN, ALTERSBEGRENZUNGEN UND TEAMGRÖSSEN

#### **Peeweess:**

Teilnehmer können 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres.  
Teilnehmer dürfen nicht 13 Jahre oder älter sein und nicht jünger als 5 Jahre alt.

#### **Juniors:**

##### **U 14**

Teilnehmer können 10, 11, 12, 13, 14 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres.  
Teilnehmer dürfen nicht 15 Jahre oder älter sein und nicht jünger als 9 Jahre alt sein.

##### **U 17**

Teilnehmer können 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres.  
Teilnehmer dürfen nicht 18 Jahre oder älter sein und nicht jünger als 10 Jahre alt sein.

#### **Seniors:**

Teilnehmer müssen ab 16 Jahre alt sein zum Ende des Kalenderjahres.

Teilnehmer dürfen nicht jünger als 15 Jahre alt sein.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

KATEGORIE	ALTER VON	ALTER BIS	Personen MIND.	Personen MAX.
PeeWee Group Stunt	5	12	5	5
PeeWee Cheer	5	12	8	25
PeeWee Dance	5	12	5	25
PeeWee Double Dance	5	12	2	2
U 14 Junior Group Stunt	10	14	5	5
U 14 Junior Cheer	10	14	8	25
U 14 Junior Dance	10	14	5	25
U 14 Junior Double Dance	10	14	2	2
U 17 Junior GS All Girl/Coed	11	17	4 + 1 E/5	5
U 17 Junior PS	11	17	2	2
U 17 Junior Cheer All Girl/Coed	11	17	8	25
U 17 Junior Dance	11	17	8	25
U 17 Junior Double Dance	11	17	2	2
Senior GS All Girl/Coed	16	N/A	4 + 1 E/5	5
Senior PS	16	N/A	2	2
Senior Cheer All Girl/Coed	16	N/A	8	25
Senior Dance	16	N/A	5	25
Senior Double Dance	16	N/A	2	2

In den Groupstunt Kategorien muss min. 1 Ersatzperson gemeldet werden, wenn nur 4 Aktive antreten.

Im Falle einer Qualifikation für die EM oder WM sind die Kategorien Double Dance, Partnerstunt und Groupstunt personengebunden.

In der Kategorie Junior U14 Cheer ist keine Qualifikation für die EM und WM möglich.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## KATEGORIEN

Teams dürfen nur in den Altersklassen und Kategorien auf den Deutschen Meisterschaften starten, mit welchen sie die Qualifikation erreicht haben. Das bedeutet, ein Team, welches sich z.B. in der Kategorie Junior Cheerdance über die Landesmeisterschaft für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert hat, kann auf der Deutschen Meisterschaft nicht im Senior Cheerdance antreten.

Teilnehmer können die Altersklasse immer nur in die jeweilig höhere Altersklasse wechseln. Ist der Teilnehmer bereits in einer höheren Altersklasse gestartet, kann dieser nicht wieder in eine niedrigere Altersklasse zurückwechseln.

Jeder Teilnehmer kann nur einer Altersklasse angehören, darf jedoch in beiden Oberkategorien Cheer/Dance starten.

Es ist allerdings nicht zulässig im Team All Girl und Team Coed bzw. im GS All Girl und GS Coed zu starten. Innerhalb der Oberkategorie Dance sind max. 1 Doppelstart in verschiedenen Kategorien (z.B. Cheerdance und Freestyle Dance) möglich sowie ein Start im Doubledance. Doppelstarts in einer Kategorie sind generell nicht möglich.

KATEGORIE		OBERKATEGORIE	SPORTART
Cheer All Girl	Cheer Coed	Cheer	Cheerleading
Group Stunt All Girl	Group Stunt Coed		
Partner Stunt			
Cheerdance		Dance	
Pom Dance			
Street Cheer			
Double Dance			

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

---

## **PeeWee Cheer**

Im PeeWee Bereich ist das Geschlecht unerheblich. Es gibt keine Unterscheidung hinsichtlich All Girl und Coed.

## **Junior U14 Cheer**

Im Junior U14 Cheer Bereich ist das Geschlecht unerheblich. Es gibt keine Unterscheidung hinsichtlich All Girl und Coed.

## **Junior U17/Senior Cheer All Girl**

Ein Team mit ausschließlich weiblichen Teilnehmern gilt als All Girl Team.

## **Junior U17/Senior Cheer Coed**

Ein Team mit Teilnehmern beider Geschlechter gilt als CoEd Team.

## **PeeWee Group Stunt**

Ein Team aus 5 Teilnehmern gilt als Pee Wee Group Stunt.

## **Junior U14 Group Stunt**

Ein Team aus 5 Teilnehmern gilt als Junior U14 Group Stunt.

## **Junior U17/Senior Group Stunt All Girl**

Ein Team mit 4<sup>1</sup>-5 weiblichen Teilnehmern gilt als Group Stunt All Girl.

## **Junior U17/Senior Group Stunt Coed**

Ein Team mit 4<sup>1</sup>-5 Teilnehmern beider Geschlechter gilt als Group Stunt CoEd.

## **Junior U17/Senior Partner Stunt**

Ein Junior/Senior Partner Stunt besteht aus einem männlichen und einem weiblichen Teilnehmer.

## **Oberkategorie Dance**

Das Geschlecht ist unerheblich. Es gibt keine Unterscheidung hinsichtlich All Girl und Coed.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## DAS PROGRAMM

### Wettkampffläche

Das absichtliche Verlassen der Wettkampffläche (markiert 12m x 12m) **während** des Programms durch die Aktiven wird bestraft (siehe Strafenkatalog).

### Vorbereitungszeit (Set up time)

Ein Team hat maximal 20 Sekunden Zeit für die Formierung und das Bereitlegen von Hilfsmitteln auf der Wettkampffläche (Aktive, Trainer, Spotter).

Die Zeitnahme der **Set up time** beginnt, wenn die erste Person die Wettkampffläche betritt und wird gestoppt, wenn das gesamte Team (Aktive) zum Stillstand kommt. Verzögerungen bis zum Musikstart werden außer Acht gelassen, wenn offensichtlich ein technisches Problem vorliegt. (Verstoß, siehe Strafen)

### Beginn des Programms

Das Programm kann mit einem Kommando und/oder Musik beginnen. Das Programm muss innerhalb der Wettkampffläche beginnen und alle Teilnehmer müssen mindestens einen Fuß am Boden haben. Alle Teilnehmer müssen zum vollständigen Stillstand gekommen sein, bevor das Programm beginnen kann. (Verstoß, siehe Strafen)

### Programmdauer

KATEGORIE	SET UP TIME	PROGRAMM-DAUER MIND.	PROGRAMM-DAUER MAX.	LEAVING TIME
Cheer	0:20 Min.	2:15 Min.	2:30 Min.	0:20 Min.
Dance	0:20 Min.	2:15 Min.	2:30 Min.	0:20 Min.
Group Stunt	0:20 Min.	1:00 Min.	1:10 Min.	0:20 Min.
Partner Stunt / Double Dance	0:20 Min.	1:00 Min.	1:10 Min.	0:20 Min.

Die Zeitnahme des Programms (Routine) beginnt mit dem ersten Ton der Musik, dem ersten hörbaren Kommando oder der ersten Bewegung (Zeichen) und endet mit dem Ende des Cheer/Chants, dem letzten Ton der Musik und wenn alle Teammitglieder zum völligen Stillstand gekommen sind. (Verstoß, siehe Strafen)

### Programmende (Leaving time)

Die Teilnehmer (Aktive, Trainer, Spotter) haben nach Beendigung des Programms 20 Sekunden Zeit die Wettkampffläche zu verlassen bzw. Equipment von der Wettkampffläche wegzuräumen. (Verstoß, siehe Strafen)

## Ende des Programms

Das Programm endet mit dem Ende des Cheer/Chants, dem letzten Ton der Musik und wenn alle Teammitglieder zum völligen Stillstand gekommen sind. (Verstoß, siehe Strafen)

## Programmabbruch

Ein Programmabbruch, welcher auf eine Verletzung zurückzuführen ist, muss unverzüglich mitgeteilt werden und kann ausschließlich durch den auf der namentlichen Meldeliste genannten lizenzierten Trainer oder des zuständigen Hauptjurors erfolgen.

Nach Rücksprache zwischen dem gemeldeten Trainer und Hauptjurors, kann das Team zu einem späteren Zeitpunkt erneut starten. Die Wertung bis zum verletzungsbedingten Abbruch bleibt bestehen, im erneuten Auftritt wird ab dem Zeitpunkt des Abbruchs bis zum Ende des Programms weitergewertet.

Entscheidet sich das betreffende Team, nicht erneut zu starten, wird es keine abschließende Wertung/ Punktvergabe also keine Ehrung geben.

Sollte ein Neustart erfolgen, kann ein Ersatzcheerleader für die ausgefallene Person eingesetzt werden, sofern dieser den Passcheck als Ersatzperson durchlaufen hat.

## Musik

Die präsentierten Programme müssen familienfreundlich sein. Dazu muss eine passende Musik und Choreografie verwendet werden. Teams, die auffällig zweideutige, vulgäre, rassistische oder geschmacklose Bewegungen, Worte und/oder Musik benutzen, werden mit Punktabzug bis hin zur Disqualifikation bestraft werden.

Jedes Team muss die Musik zweifach auf Tonträgern mitbringen, welche mit der Startnummer, dem Namen des Teams, dem Verein, sowie der Kategorie und Altersklasse beschriftet/bezeichnet sind. Ein Verantwortlicher von jedem Team muss zwei Auftritte vor dem geplanten eigenen Auftritt an der Musikanlage bereitstehen. Der Ersatz Tonträger muss mitgebracht werden. Der Verantwortliche, ist selbst dafür verantwortlich Start und Pause, sowie Stopp, wie für den Ablauf des Programms nötig, zu drücken oder das entsprechende Kommando dafür zu geben. Der Verantwortliche muss während der Dauer des Auftritts bei der Musik bleiben und muss den Tonträger mitnehmen, wenn das Programm beendet ist und das Team die Wettkampffläche verlässt.

Sollte es technische Probleme geben, hat **ausschließlich** der Hauptjuror mit dem Musikverantwortlichen und/oder DJ Rücksprache über die Art des Problems zu halten und entscheidet dann, ob das Team noch einmal starten darf.

Sollten die Probleme auf den Tonträger oder einen Bedienfehler der Teamverantwortlichen zurückzuführen sein, muss das Team seinen Auftritt ohne Musik zu Ende bringen oder es wird andernfalls nicht mehr bewertet.



## KLEIDUNG, EQUIPMENT, DRESS CODE ETC.

Verstöße gegen die nachfolgenden Regelungen siehe Strafenkatalog.

Alle nachfolgenden Regelungen gelten auch für externe Spotter.

### **Erlaubtes Equipment Cheer**

Erlaubtes Equipment sind Schilder, Flaggen, Fahnen, Banner, Poms, Megaphone (nicht strombetrieben), Bust Out's und Break Through Signs.

### **Erlaubtes Equipment Dance**

Erlaubtes Equipment: Poms.

Sollten hier Hüte/Handschuhe o.ä. genutzt werden, muss sichergestellt sein, dass diese während des gesamten Programms auf-/anbehalten werden, damit diese nicht als Hilfsmittel, sondern als Uniformteil gelten.

### **Dresscode Cheer/Dance**

Uniformen und Kostüme müssen für Cheerleading und Dance angemessen sein. Alle **Aktiven** müssen, geeignete Kleidung, wie Uniformen/Kostüme o.ä. tragen. Unterwäsche darf nicht absichtlich sichtbar sein. Es dürfen keine Uniform-/Kostümteile an- und/oder ausgezogen oder weggeworfen werden.

PeeWee- und Juniorkategorien: Absichtlich bauchfreie Kleidung, Uniformen und Kostüme sowie Hot Pants sind verboten. Das Oberteil muss mit dem Bund des Unterteils abschließen, wenn der Teilnehmer die Arme am Körper hat. Das Unterteil (wie Rock/Pants) hat deutlich unterhalb des Gesäßes zu enden (mind. 3 cm unterhalb).

### **Haare**

Alle aktiven Teilnehmer, egal welchen Geschlechts, mit einer Haarlänge ab Schulterlänge, müssen diese aus dem Gesicht binden, um eine sichere Präsentation zu gewährleisten.

Ausnahme Dance: Hier sind offene Haare erlaubt.

### **Schmuck**

Es darf **kein** Schmuck getragen werden, sprich Schmuckstücke am oder/und im Körper, insb. Piercings und Implantate. Tunnel müssen entfernt und zusätzlich abgeklebt werden.

### **Medizinische Hilfen**

Gips(-Schienen), Bandagen mit festen Schienen o.ä. dürfen während des Programms nicht getragen werden. Brillen, Tape sowie flexible Sportbandage sind zwar medizinische Hilfsmittel, unterliegen aber nicht der Genehmigungspflicht. Anderweitige benötigte medizinische Hilfsmittel sind grundsätzlich spätestens 14 Tage vor dem Wettkampf per Attest bei dem Hauptjuror des Tages per E-Mail einzureichen (es zählt das Eingangsdatum der E-Mail). Die Entscheidung auf Zulassung erfolgt seitens der Hauptjurorin schriftlich.

*Hinweis ECA: Lediglich flexible Brillen sind hier als Hilfsmittel zugelassen.*

## **Schuhwerk Cheer**

Alle Teilnehmer haben während des Auftritts feste Sportschuhe mit nicht färbender Sohle zu tragen.

## **Schuhwerk Dance**

Alle Teilnehmer **müssen** während des Auftritts Schuhe tragen. Jazz Schuhe, Ballett Schuhe, Dance Schuhe und Textilschuhe sind in den Dance Kategorien erlaubt. Nicht erlaubt sind High Heels, Stiefel sowie Schuhwerk, welches die Wettkampffläche beschädigen kann.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

---

## CHEER KATEGORIEN

(PeeWee, Junior U14, Junior U17 All Girl, Junior U17 Coed, Senior All Girl, Senior Coed)

Teampflichtelemente	Pflichtelemente
1 Cheer oder Chant	1 Tumbling Element
1 Tanz	1 Stunt & 1 Basket <sup>2</sup>
1 Cheersprung	1 Pyramide

Alle Teampflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden und im Programm enthalten sein.

Alle Pflichtelemente müssen im Programm enthalten sein. (Ausnahme: Basket in der Alterklasse PeeWee)

Cheer und Chant dürfen nicht mit Musik unterlegt werden.

## GROUP STUNT/PARTNERSTUNT KATEGORIEN

Erlaubt sind alle Stunts und Pyramiden, die für die entsprechende Alterskategorie freigegeben sind und den Regeln entsprechen.

### Verboten

Alle Hilfsmittel, Cheers, Chants, Dancemoves und Tumbling, welches nicht als Aufgang/Abgang/Transition genutzt wird.

---

<sup>2</sup> Für Alterklasse PeeWee nicht verpflichtend.

## DANCE KATEGORIEN

### CHEERDANCE

Cheerdance beinhaltet eine Kombination aus verschiedenen Tanztechniken und Stilrichtungen (z. B. Ballett, Jazz, Modern, Hip Hop etc.)

Neben dem klassischen Motion Dance muß eine andere Stilrichtung in der Routine enthalten sein. Die Pflichtelemente müssen tänzerisch dargeboten und die Poms optisch originell und effektiv in das dargebotene Programm integriert werden.

### Allgemein

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden.

Es muss ein Motion Dance enthalten sein und es müssen 2 Poms je aktiven Teilnehmer eingesetzt werden. Für männliche Cheerdancer sind Poms nicht verpflichtend.

### Verboten

Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Akrobatik, Tumbling aus der Kategorie Cheer und nichterlaubtes Equipment.

### Pflichtelemente PeeWee

- 1 einfache Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 High Kick
- 1 Spagat,
- 1 Cheersprung,
- 1 Jete

### Pflichtelemente Junior

- 1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 Spagat,
- 1 Jeté,
- 2 Cheersprünge,
- 2 High Kicks

### Pflichtelemente Senior

- 1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette),
- 1 Spagat,
- 2 Jetés,
- 2 Cheersprünge,
- 2 High Kicks

## Pom Dance

### Allgemein

Das Programm ist tänzerisch frei gestaltbar, welches unterhaltend und kreativ gestaltet sein soll. Die Routine erfordert technische Tanzfähigkeiten. Die Pflichtelemente müssen tänzerisch dargeboten und die Poms optisch originell und effektiv in das dargebotene Programm integriert werden.

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden. Poms müssen das ganze Programm über genutzt werden (optional für Männer).

**Verboten** : Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Tumbling und Akrobatik aus der Kategorie Cheer, Hilfsmittel

Pflichtelemente  
Ausdruck & Kreativität  
1 Cheersprung  
Motions  
Poms

## Street Cheer

### Allgemein

Das Programm soll eine Vielzahl von Street Dance Moves und ein Cheer, Chant oder Rap enthalten. Die Routine sollte einen "Wow Factor" haben und kann Gewichts tragende/verlagernde Elemente enthalten, die in der Bewegung flüssig und kontinuierlich sind.

### Hinweis:

Alle Pflichtelemente müssen von allen Teilnehmern zur selben Zeit oder in einer Wellenabfolge (Ripple) ausgeführt werden. Poms müssen genutzt werden (optional für Männer).

### Verboten

Stunts, Pyramiden,

### Pflichtelemente

Street Style Moves (Peewee) Street Style (Junior/Senior)

Cheer, Chant oder Rap

1 Cheersprung

Motions

Poms

## DOUBLEDANCE KATEGORIEN

### Allgemein

Unterschieden wird in die Kategorien:

- a) Cheerdance Double, Pom Dance Double, Street Cheer Double; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben (ausser Teilnehmerzahl und Programmdauer)

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## DANCE Überblick Minimale Anforderungen

	<b>PeeWees</b>	<b>Juniors</b>	<b>Seniors</b>
	<b>2:15-2:30 Minuten</b>	<b>2:15-2:30 Minuten</b>	<b>2:15-2:30 Minuten</b>
<b>Cheer Dance</b>	1 einfache Drehung auf einem Bein (Pirouette), 1 Spagat, 1 Jete, 1 Cheersprung, 1 High Kick, Poms weitere Stilrichtung  <b>Verboten</b> Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Akrobatik, Tumbling aus der Kategorie Cheer und nichterlaubtes Equipment.	1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette), 1 Spagat, 1 Jeté, 2 Cheersprünge, 2 High Kicks Poms weitere Stilrichtung  <b>Verboten</b> Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Akrobatik, Tumbling aus der Kategorie Cheer und nichterlaubtes Equipment.	1 doppelte Drehung auf einem Bein (Pirouette), 1 Spagat, 2 Jetés, 2 Cheersprünge, 2 High Kicks Poms weitere Stilrichtung  <b>Verboten</b> Cheers, Chants, Stunts, Pyramiden, Akrobatik, Tumbling aus der Kategorie Cheer und nichterlaubtes Equipment.
<b>Cheer Dance</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>
	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben
<b>Pom Dance</b>	Ausdruck/Kreativität 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.	Ausdruck/Kreativität 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.	Ausdruck/Kreativität 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.
<b>Pom Dance</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>
	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben
<b>Street Cheer</b>	Street Style Moves Cheer, Chant oder Rap 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.	Street Style Cheer, Chant oder Rap 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.	Street Style Cheer, Chant oder Rap 1 Cheersprung Motions Poms  <b>Verboten</b> Stunts, Pyramiden und nichterlaubtes Equipment.
<b>Street Cheer</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>	<b>Doubles 1:00-1:10 Minuten</b>
	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben	2 Teilnehmer; hier gelten die Regelungen wie in den Kategorien angegeben



## SICHERHEITSRICHTLINIEN

In diesem Kapitel werden Definitionen sowie alle wichtigen Punkte bezüglich Sicherheit und verbotenen Elementen behandelt.

## DEFINITIONEN

- Cheer** Einmaliges Ausführen eines beliebig langen Textes und der dazugehörigen Motions vom gesamt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.
- Chant** Ein Anfeuerungsruf aus maximal 12 Worten und den dazugehörigen Motions, welche sich nach der individuellen Vorgabe mindestens 3 Mal vom Text her wiederholt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.
- Dance** Bewertet werden Tanzsequenzen, die mindestens 16 Bewegungen enthalten.  
**(in Cheerkategorie)** Tumbling => 3 Bewegungen (Absprung, Element, Landung)  
Jumps => 4 Bewegungen (Schwung holen, Absprung, Element, Landung).
- Stunts** Stunts sind freistehende Hebefiguren, bei denen keine Middlelayer beteiligt sind. Die Flyer haben direkten Kontakt zu ihren Bases.
- Basket toss** Baskets sind vertikale, freie Würfe, die über den sog. Basket grip ausgeführt werden. Dabei bilden zwei Bases eine Plattform für den Flyer, indem sie mit den Händen jeweils ihr eigenes Handgelenk und das der anderen Base fassen. Der Flyer wird nach Ausführung eines Elements ausschließlich von den Werfern selbst in einem Cradle (Beine in Pike Position) gefangen.
- Toss** Ein Stuntelement, welches ausschließlich vertikal ausgeführt wird. Hier ist der Flyer völlig frei vom Kontakt zu den Bases. Flyer, die getosst werden, landen meist in einem Stunt oder der Toss wird für eine Transition genutzt. Dient der Toss nicht als Aufgang/Abgang in/aus Stunt und/oder Pyramide wird der Flyer von der Werfergruppe selbst gefangen. Nicht zu verwechseln mit dem Abgang Pop off/Pop up.
- Pyramiden** Pyramiden sind zusammenhängende Stunts, sowie Stunts, bei denen Middlelayer zum Einsatz kommen. Pyramiden dürfen 3 Ebenen nicht überschreiten.
- Transitions** Eine durchgehende Bewegung von einem Stunt in den anderen. Höhenbegrenzungen und Ebenen dürfen währenddessen kurzfristig überschritten werden (Ausnahme: Ausführung verbotener Elemente).
- Cradle** Eine oder mehrere Bases fangen den Flyer in einer Pike Position (der Beine).

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

---

<b>Prone Catch</b>	Fangen eines Flyers in Bauchlage mit dem Gesicht nach unten.
<b>Toe pitch</b>	Aufgangsmethode, bei der ein oder mehrere Bases die Hände als Plattform benutzen (wie „Räuberleiter“), um den Flyer mit einem Toss in Position zu bringen.
<b>Toe flip (verboten)</b>	Aufgangsmethode, bei der ein oder mehrere Bases die Handflächen als Plattform benutzen (wie „Räuberleiter“), um einen Flyer in die Höhe zu werfen, wobei der Flyer eine Querachsenrotation ausführt. Nicht zu verwechseln mit dem erlaubten Aufgang in Stunts und Pyramiden (Rewind).
<b>Boden-Tumbling</b>	Turnerische Elemente, welche auf dem Boden ausgeführt werden und sich aus Absprung, Element sowie Landung zusammensetzen.
<b>Tumbling in Kategorie GS/PS</b>	Einzelne Turnerische Elemente, welche als Aufgang, Transition und/oder Abgang verwandt werden, haben entweder im Stunt zu beginnen (Beginn=Abgang aus Stunt, Ausführung Element, Landung am Boden) oder zu enden (Beginn=Absprung am Boden, Ausführung Element, Landung direkt im Stunt).
<b>Middlelayer</b>	Eine Person, die in direktem Kontakt mit/auf der (Main-)Bases steht und noch eine weitere Person hält, welche keine Verbindung zu den Bases hat.
<b>Flyer</b>	Eine Person, die keinen direkten Kontakt zum Boden hat. Sie hat nur Kontakt zu den Bases bzw. Middlelayern.
<b>Akrobatik in Dance</b>	Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers auf seinen Händen ist Kategorie Dance (verboten) und die Hüfte rotiert/nach oben über den Kopf geht, ohne die Unterstützung von einem oder zwei Füßen. (Ausnahmen s. Street Cheer)
<b>Stunten in Dance (verboten)</b>	Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers durch einen anderen Dancer unterstützt wird (ausgenommen tänzerische Hebefiguren). ACHTUNG: Dies ist im internationalen Regelwerk nicht erlaubt.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## HÖHENBEGRENZUNGEN UND EBENEN

Eine Einheit, welche die Anzahl der Ebenen von Personen in einem Stunt/Pyramide ausdrückt.

1. Ebene                                    mindestens 1 Fuß ist am Boden
2. Ebene                                    die Hälfte oder mehr als die Hälfte des Körpergewichts wird durch eine 1. Ebene Person getragen
3. Ebene                                    die Hälfte oder mehr als die Hälfte des Körpergewichts wird durch eine 2. Ebene Person getragen

KATEGORIE	EBENE		HÖHE/KÖRPERLÄNGE	
Pee Wee Cheer	Pyramiden	2	Pyramiden	2 ½
	Stunts	2	Stunts	2 ½
Pee Wee Group Stunt	Stunts	2	Stunts	2 ½
Junior Cheer All Girl / Junior Cheer CoEd	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3
	Stunts	2	Stunts	2 ½
Junior Group Stunt All Girl / Junior Group Stunt CoEd	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3
	Stunts	2	Stunts	2 ½
Junior Partner Stunt	Stunts	2	Stunts	2 ½
Senior Cheer All Girl/ Senior Cheer CoEd	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3 – Ausnahme Tower / High Chair
	Stunts	2	Stunts	3
Senior Group Stunt All Girl / Senior Group Stunt CoEd	Pyramiden	3	Pyramiden	unter 3 - Ausnahme Tower / High Chair
	Stunts	2	Stunts	3
Senior Partner Stunt	Stunts	2	Stunts	3

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## Höhen- und Ebenendefinitionen anhand einiger Beispiele

STUNT/PYRAMIDE	EBENE	HÖHE/KÖRPERLÄNGE
Thigh Stand (Flyer steht auf den Oberschenkeln der Base)	2	1,5
Shoulder Sit (Flyer sitzt auf den Schultern der Base)	2	1,5
Chair Sit (Flyer sitzt auf dem ausgestreckten Arme der Base)	2	1,5
Shoulder Stand (Flyer steht auf den Schultern der Base)	2	2
Elevator (Flyer steht in den Händen der Base, die Füße des Flyers sind auf Schulterhöhe der Bases)	2	2
Extension (Flyer steht in den Händen der ausgestreckten Arme der Bases)	2	2,5
High Chair Sit (Middle Layer steht in einem Elevator, während er einen anderen Flyer im Chair Sit hält)	3	2,5
4-2-1/2-2-1 (zwei Middle Layer stehen in einem Elevator oder Shoulder Stand und halten einen Flyer vor der Hüfte oder der Brust => nicht im Elevator)	3	2,5 / 2 <sup>3</sup> / <sub>4</sub>
Tower	3	3

## SPOTTERREGELUNG

### Allgemein

Es gibt 2 Arten von Spotter (intern/extern). Beide müssen zu jeder Zeit Blickkontakt zu den Flyern haben und sich in ausreichender Nähe zum Eingreifen im Notfall befinden. Der Spotter ist in erster Linie für den Schutz des Kopfes und Schulterbereiches des Flyers zuständig.

**Interne Spotter** sind Teil des aktiven Teams. Ein interner Spotter kann entweder aktiv (Backspott/Scoop) bei der Kontrolle der Pyramide oder des Stunt helfen, trägt aber hierbei nie die Hauptlast als Base oder passiv, sprich ohne den Stunt zu berühren den Flyer absichern.

**Externe Spotter** dürfen mit auf die Wettkampffläche und können diese jederzeit verlassen, sind aber nicht Teil des Teams. Externe Spotter sind nicht in die Routine des Teams eingebaut, dürfen keinerlei Hilfestellung leisten, sind ausschließlich für die Sicherheit der Flyer/Tops verantwortlich.

Für externe Spotter gelten ebenfalls die Regelungen über Haare, Schmuck und medizinische Hilfen (RHB).

Die externen Spotter sind durch einheitliche Sportkleidung (Keine Oberteile mit Kapuzen und/oder Reißverschlüssen), die sich deutlich von der Teamuniform unterscheidet, klar erkennbar zu machen und müssen feste Sportschuhe tragen.

Externe Spotter dürfen aus Sicherheitsgründen Equipment **während** des Programms wegräumen (nicht bereitlegen, nicht geben und nicht abnehmen).

*Hinweis ECA: erforderliche Spotterpositionen müssen auf Europaebene von aktiven Teammitgliedern wahrgenommen werden.*

## **PeeWee Cheer**

Grundsätzlich müssen alle Stunts und Pyramiden von Spottern gesichert werden.

Wenn an einem Level 1 Stunt kein Back beteiligt ist, benötigt dieser einen externen Spotter.

Alle Stunts/Pyramiden ab 2 Körperlängen müssen zwei externe Spotter haben.

## **PeeWee Group Stunt**

Jedes PeeWee Group Stunt Team muss zwei externe Spotter mitbringen, welcher alle Stunts absichern müssen.

## **Junior/Senior All Girl/Coed Cheer**

Alle Stunts und Pyramiden über 2 Körperlängen müssen jeweils einen Spotter haben.

## **Junior/Senior All Girl/Coed Group Stunt**

Jedes Group Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts und Pyramiden absichern muss.

## **U 17 Junior Partner Stunt**

Jedes Junior Partner Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts absichern muss. Dieser Spotter muss aus Sicherheitsgründen bei jedem Cradle mitfangen. Er darf nicht beim Aufbau und Stand der Stunts helfen.

## **Senior Partner Stunt**

Jedes Senior Partner Stunt Team muss einen externen Spotter mitbringen, welcher alle Stunts absichern muss. Dieser Spotter muss aus Sicherheitsgründen bei jedem Cradle mitfangen. Er darf nicht beim Aufbau und Stand der Stunts helfen.

## SICHERHEITSRICHTLINIEN PEEWEE CHEER

### Verbote

- Rückgebeugte Position der Mainbase
- Shoulderstands
- „Hängende Pyramiden“, wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Der Einsatz von Middle Layern bei Pyramiden
- Stunten mit weniger als 4 Bases bei 2-beinigen Stunts und High Liberty 2 ½ KL
- Stunten mit weniger als 3 Bases im Level 2
- Sämtliche Basket tosses (frei oder gehalten außer Pencil, Pretty Girl und Spread Eagle)
- Extras in High Liberty sowie extras in den Transitions und bei Auf- und Abgängen der High Liberty
- Freie Tosse als Transition und/oder Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Gehaltene Querachsendrehung/en sowie die Kombination mit Längsachsendrehung als Aufgang
- Freie Querachsendrehung/en als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als einfache freie Längsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden

### Stunts/Pyramiden

- Besondere Auf-/Abgänge und Transitions in und aus allen Stunts (außer: High Liberty) sind erlaubt.
- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Bases halten.

### Tosse/Baskets

- Alle Tosse/Baskets müssen von mindestens 3 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Toss/Basket muss direkt hoch gehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung des Toss/Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.
- Es dürfen nur Baskets mit den Elementen Pencil, Pretty Girl und Spread Eagle gezeigt werden.

### Dismounts

- Einfache, gehaltene Querachsendrehungen, einfache gehaltene Längsachsendrehung oder gehaltene Kombination diese als Abgang sowie als Transition sind erlaubt (außer: High Liberty).
- Alle Cradle müssen mit mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspot).
- Ausnahme PeeWee 2-beinige Stunts und High Liberty 2 ½ KL: Hier fängt der Front als vierte Base mit.

*Hinweis: strenger limitiertes Regelwerk in der Alterskategorie PeeWee auf ECA Ebene.*

## SICHERHEITSRICHTLINIEN JUNIOR CHEER U14

### Verbote

- Rückgebeugte Position Main Base
- „Hängende Pyramiden“, wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Freie Querachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als zweifache Längsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Querachsendrehungen sowie kombinationen aus Längsachsen- und Querachsendrehungen
- Partnerstunts in Level 3

### Stunts/Pyramiden

- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Middle Layern und deren Bases halten.

### Baskets/Tosse

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hoch gehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.

### Dismounts

- Alle Cradle müssen mit 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspott).
- 2te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).
- 3te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).



## SICHERHEITSRICHTLINIEN JUNIOR CHEER U 17

### Verboten

- rückgebeugte Position Main Base
- „Hängende Pyramiden“, wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Freie Querachsendrehungen als Aufgang und Transition aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als zweifache Längsachsendrehungen als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Eine Kombination der freien Querachsen-/Längsachsenrotation als Aufgang, Transition und Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als eine einfache Querachsendrehung oder zweifache Längsachsendrehungen in Baskets sowie eine Kombination aus Querachsendrehungen und Längsachsendrehungen.

### Stunts/Pyramiden

- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den Middlelayern und deren Bases halten.

### Baskets/Tosse

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hoch gehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.

### Dismounts

- Einfache Querachsendrehungen als Abgang sind erlaubt.
- Alle Cradle müssen mit 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Scoop/Backspot).  
Ausnahme U 17 Junior Cheer Coed: Hier fängt eine männliche Base mit einem Partner/in.  
Ausnahme U 17 Junior Partner Stunt: Hier fängt die männliche Base mit einem Spotter.
- 2te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).  
Ausnahme U 17 Junior Coed: Hier fängt eine männliche Base mit einem Partner/in.  
Ausnahme U 17 Junior Partner Stunt: Hier fängt die männliche Base mit einem Spotter.
- 3te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 3 Personen gefangen werden (zwei Bases und ein Backspot/Scoop).

## SICHERHEITSRICHTLINIEN SENIORS

### Verboten

- rückgebeugte Position der Main Base
- „Hängende Pyramiden“, wie z. B. eine Variante des Diamond Heads
- Aufgang über Toe Flips
- Mehr als einfache Querachsendrehungen als Abgang aus Stunts und Pyramiden
- Mehr als eine doppelte freihändige Querachsendrehung bei Senior Coed bzw. eine einfache freihändige Querachsendrehung bei Senior All Girl in Baskets
- Eine Kombination von mehr als einer zweifachen Längsachsendrehung mit einer einfachen Querachsendrehung in Baskets

### Stunts / Pyramiden

- Die Main Base muss mindestens noch einen Fuß am Boden haben.
- Pendelnde Stunts müssen ständigen Kontakt zu den und deren Bases halten.

### Baskets / Tosse

- Alle Baskets oder andere Tosse müssen von mindestens 2 Personen, welche diese geworfen haben und einem Backspot/Scoop gefangen werden.
- Ein Basket toss/Toss muss direkt hoch gehen, über/unter oder durch Pyramiden und/oder Stunts sind diese verboten.
- Für die Ausführung eines Baskets müssen die Bases mit den Füßen auf dem Boden stehen.
- Bei Ausführung einer doppelten freihändigen Querachsendrehung muss mindestens eine männliche Side-/ oder Backbase beteiligt sein.

### Dismounts

- 2te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden.  
Ausnahme Senior Coed: Hier darf die männliche Base einfache Cradle allein fangen.  
Ausnahme Senior Partner Stunt: Hier fängt die männliche Base mit einem Spotter
- 3te Ebene Personen: Alle Cradle müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden.  
Ausnahme Senior Coed: Hier darf die männliche Base einfache Cradle alleine fangen.  
Alle Cradle bei einem Tower oder High Chair, müssen von min. 3 Personen gefangen werden.
- Alle Twistcradle und Cradle, welche einen Sprung oder ein turnerisches Element enthalten, müssen von mindestens 2 Personen gefangen werden.

## SICHERHEITSRICHTLINIEN

### CHEERDANCE / POM DANCE / STREET CHEER

#### **Akrobatik**

Jede Bewegung, bei der das Gewicht des Dancers auf seinen Händen ist und die Hüfte rotiert/nach oben über den Kopf geht, ohne die Unterstützung von einem oder zwei Füßen.

- **Verboten**

Handstand, Räder oder anderes Tumbling .

Ausnahme Street Cheer: Hier ist sämtliche Akrobatik bedingt erlaubt, wenn es sich um Tumbling Elemente und/oder Street Cheer Moves handelt.

- **Erlaubt**

Vorwärts-/Seitwärts-/Rückwärtsrollen, Rückbeugen, modifizierte Handstände (Hüfte ist kurzfristig vertikal mit den Schultern), Break Dance Moves (z. B. „der Wurm), Nackenstand („Candle“).

#### **Stunten**

- **Verboten**

Stunts aus den Bereichen Cheer, Group Stunt und Partner Stunt ist grundsätzlich verboten. Hebefiguren sind ebenfalls verboten.

- **Erlaubt in der Kategorie Street Cheer**

Gewichtstragende/verlagernde Elemente, die in der Bewegung flüssig und kontinuierlich sind. Freezes sind erlaubt.

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

## STRAFEN

### Dropabzüge

Die folgende Tabelle gibt Beispiele für Droparten und ihre dazugehörigen Abzüge. Diese Abzüge werden vom Hauptjuror des Tages vorgenommen.

DROPART	ABZUG
Singlebase-PS: Flyerdrop, aber sicher durch Partner gefangen	Dropanzahl x 0,5 von Endpunktzahl
Singlebase-PS: Flyer fällt ungebremst auf den Boden, extrem gefährlicher Drop	Dropanzahl x 3,0 von Endpunktzahl

DROPART	ABZUG
Flyerdrop, aber sicher durch Team gefangen	Dropanzahl x 1,0 von Endpunktzahl
Fast alle Flyer dropen innerhalb einer Sequenz, aber sicher durch Team gefangen	Sequenzanzahl x 3,0 von Endpunktzahl
Flyer fällt ungebremst auf den Boden, extrem gefährlicher Drop	Dropanzahl x 5,0 von Endpunktzahl

### Wettkampfstrafen

REGELVERSTOß	STRAFE
Zweideutige, vulgäre, rassistische oder geschmacklose Bewegungen/Worte von Teilnehmern, Vereinsoffiziellen, Spottern, Coaches oder Fans.	Disqualifikation
Kopiertes Material (ganze Programme) nach Einspruch.	Disqualifikation
Präsentieren von Familien ungeeigneten Programmen. z.B. Darbietung von zweideutigen/r, vulgären/r oder geschmacklosen/r Bewegungen/Worten und oder Musik.	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl. Je nach Schwere bis hin zur Disqualifikation.
Anstößige Bekleidung	50 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Team
An- und/oder ausgezogene oder weggeworfene Uniformteile (z. B. Hüte, Handschuhe etc.). <u>Ausnahme:</u> Themedance / Freestyle Dance	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro ausgezogenem Uniformteil
Verstoß gegen die Sicherheitsrichtlinien.	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Verstoß
Inkompetente Schlechtleistung externer Spotter	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Schlechtleistung in den Cheerkategorien/5 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Schlechtleistung in den Group Stunt und Partner Stunt Kategorien
Fehlende Spotter im Bereich Pyramiden/Stunts	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro fehlendem Spotter
Cheerdance: Fehlendes Pflichtelement, fehlender Motion Dance oder Nichtnutzung der Poms	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro fehlendem Element oder fehlendem Einsatz der Poms
Cheerkategorie (Team): Fehlendes Pflichtelement und/oder Teampflichtelement	10 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro fehlendem Pflicht-/Teampflichtelement

# REGELN & REGELHANDBUCH CVD – 2017/2018

REGELVERSTOß	STRAFE
Tragen von unerlaubtem Schuhwerk/offenen Haaren. <u>Ausnahme:</u> Cheer-/Theme-/Freestyle Dance, hier ist das Tragen von offenen Haaren erlaubt.	5 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Person
Tragen von Schmuck (auch Haargummis, Aktivenbändchen etc.) durch aktive Cheerleader oder externe Spotter	5 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Person
Tragen von nicht genehmigten medizinischen Gegenständen.	5 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Person
Unerlaubter Einsatz von externen Spottern oder Maskottchen oder Musikunterlegung beim Teampflichtelement Cheer/Chant	5 Punkte Abzug von Endpunktzahl pro Einsatz, wenn externe Spotter oder Maskottchen bei Aufbau, Stand oder Abbau von Pyramiden/Stunts oder bei Tumblingelementen helfen oder Teampflichtelement Cheer/Chant mit Musik unterlegt ist
Überschreitung der Set up Time / Leaving Time	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Sekunde
Zeitunterschreitung/Zeitüberschreitung der Programmdauer in allen Kategorien	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Sekunde
offensichtlich beabsichtigtes Verlassen der markierten Auftrittsfäche	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Übertritt
Nutzung unerlaubter Hilfsmittel	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Hilfsmittel
Verlorene Poms in der Kategorie Cheerdance	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro verlorenem Teil
Ein Teilnehmer oder ein teilnehmendes Team führt ein in hohem Maße gesundheitsgefährdendes Element aus.	1 bis 5 Punkte Abzug von Endpunktzahl
Verstoß gegen die Kleiderordnung	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Person
Wenn nicht alle Teilnehmer zu Beginn des Programms mindestens einen Fuß am Boden haben	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Person
Bereitlegen/Reichen von Equipment durch andere Personen als aktive Teilnehmer <b>während</b> der Routine	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Person
Wegräumen von Equipment durch andere Personen als aktive Teilnehmer und/oder Spotter <b>während</b> der Routine	1 Punkt Abzug von Endpunktzahl pro Person
Unerlaubtes Bodentumbling in der Kategorie GS/PS	5 Punkte Abzug von Endpunktzahl