

Frequently Asked Questions

Regelwerk & Juryrichtlinien

Saison
2010



Dieses Dokument beinhaltet eine Zusammenstellung von Fragen, die im Rahmen der Regelfragetage oder per E-mail häufig gestellt wurden, welche auf Basis des CCVD Regelwerks und der CCVD Juryrichtlinien der Saison 2010 beantwortet werden. Die Frequently Asked Questions erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und haben nur erklärenden Charakter, d.h. zur Regelauslegung dient ausschließlich das CCVD Regelwerk. In der Beantwortung der einzelnen Fragen ist daher immer eine Referenz auf die entsprechenden Regelwerksabschnitte gegeben. Es ist das Ziel, diese FAQs im Laufe der Zeit zu erweitern, weswegen eine Versionierung des Dokuments in der Fußzeile vermerkt ist.

Altersregelung: Gibt es Ausnahmejahrgänge?

Für die Meisterschaftsteilnahme in der Wettkampfperiode 2010 (RMs 2010, DM 2010) existieren in Bezug auf das Geburtsjahr die folgenden Altersklassen:

Peewee:	Jahrgang 1998 und jünger
Junior:	Jahrgang 1992 bis 1999
Senior:	Jahrgang 1995 oder älter

Jegliche Ausnahmen von dieser Klassifizierung sind nicht erlaubt. Die Überlapp-Jahrgänge erlauben es aber dem Trainer oder Verantwortlichen eines Teams, die aktiven Cheerleader nach bestem Wissen über die Entwicklungsstufe und die Belastbarkeit der Einzelpersonen entsprechend einer Altersklasse anzumelden (siehe Regelwerksabschnitt 1.4.5 Altersklassen). Allerdings gilt zudem, dass der Doppelstart eines Cheerleaders oder eines Teams in zwei verschiedenen Altersklassen oder Levels auf Meisterschaften einer Saison nicht möglich ist (siehe Regelwerksabschnitt 1.4.1 Teilnahmeberechtigung).

Worin liegt der Unterschied zwischen Peewee Cheer Level 1 und 2 bzw. Junior Cheer Level 3 und 4?

Die neuen Cheer-Teamkategorien Peewee Cheer Level 1 und Junior Cheer Level 3 unterliegen größeren Beschränkungen und bieten damit unerfahrenen und leistungsschwächeren Teams den Einstieg in das Wettkampfsystem des CCVDs. Eine Qualifikation zur Deutschen Meisterschaft ist jedoch nur in den Cheer-Kategorien Peewee Cheer Level 2 und Junior Cheer Level 4 möglich (siehe Regelwerksabschnitt 1.2 Meisterschaftsturnus, Regionen und Qualifikation).

Dürfen Peeweeps Pyramiden bauen?

Ja, auch im Peewee-Bereich, d.h. Cheer Level 1 und 2, sind Pyramiden erlaubt. Allerdings gilt in beiden Levels, dass Tops immer direkt von Bases gehalten werden müssen, d.h. das sogenannte „Middlelayer-Pyramiden“, wie beispielsweise 4-2-1 oder 2-2-1 Variationen, nicht erlaubt sind. Alle weiteren Beschränkungen sind in Regelwerksabschnitt 2.2.3 Pyramiden unter Pyramids Level 1 und Pyramids Level 2 aufgeführt.

Spotterregelung: Was ist ein Spotter und wann wird er benötigt?

In den Cheer-Teamkategorien werden für bestimmte Elemente in den Skillbereichen Stunts und Pyramiden sowie deren Abgänge sogenannte Spotter benötigt. Die betroffenen Elemente sind im CCVD Regelwerk sowohl in den übergreifenden Abschnitten dieser Skillbereichs als auch innerhalb der Cheer Level spezifischen Abschnitte aufgeführt (siehe die Regelwerksabschnitte 2.2.2 Stunts, 2.2.3 Pyramiden und 2.2.4 Dismounts).

Laut Regelwerksabschnitt 2.2.2 Stunts ist die Definition eines Spotters die folgende:

- Ein Spotter ist eine Person, deren Hauptaufgabe es ist eine andere Person während der Ausübung eines Skills zu schützen.
- Spotter müssen in direktem Kontakt mit dem Boden sein.
- Spotter müssen den Skill, den sie spotten die ganze Zeit aufmerksam beobachten.
- Spotter müssen in der richtigen Position sein, um Verletzungen vorzubeugen. Sie müssen allerdings nicht im direkten Kontakt mit einem Stunt sein.
- Spotter dürfen nicht so stehen, dass Ihr Oberkörper unter einem Stunt ist.
- Spotter dürfen einen Stunt nicht mit beiden Händen unter der Sohle der Top unterstützen. Ein Spotter darf die Handgelenke der Bases, die Fußgelenke oder andere Teile der Top berühren aber braucht nicht zwingend direkten Kontakt mit dem Stunt haben.
- Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein und müssen in richtiger Spotting Technik ausgebildet

sein.

- Spotter werden manchmal auch als Bases gezählt (z.B. bei Transitional Stunts).

Demnach könnte beispielsweise die Position des benötigten Spotters bei einer Groupstunt Liberty auf Extended Arm Level auch durch die Backbase dieses Stunts ausgefüllt werden, da diese i.d.R. die Definition eines Spotters nach den oben genannten Kriterien erfüllt.

Es sei explizit darauf hingewiesen, dass in den Cheer Levels 4 bis 6 für alle Pyramiden der Höhe „2-1/2 high“ ein Spotter jeweils vor und hinter der Pyramide für jede Person auf dem dritten Level benötigt wird. Für diese Spotter gilt zusätzlich zu der oben genannten Definition eines Spotters:

- Die Spotter müssen die gesamte Zeit an ihrem Platz sein, solange die Top auf Höhe „2-1/2 high“ ist.
- Sie müssen jederzeit in der Position sein, die Top zu spotten und die gesamte Zeit über Blickkontakt zur Top halten.
- Spotter dürfen kein Gewicht der Pyramide tragen.
- Alle Spotter müssen aktive Teammitglieder sein.

Demnach müssen sich diese Spotter, sobald die zu spottende Top auf einer Pyramide der Höhe „2-1/2 high“ ist, an den oben genannten Positionen vor und hinter der Pyramide befinden und dürfen sich nicht erst noch zu diesen Positionen hinbewegen. Auch erst wenn die Top nicht mehr auf Höhe „2-1/2 high“ ist, wie beispielsweise durch einen Abgang, dürfen die Spotter ihre Positionen verlassen. Selbstverständlich dürfen bzw. müssen sich die Spotter allerdings bewegen, um die Top im Notfall aufzufangen.

Sind in den Cheer-Teamkategorien externe Spotter vorgeschrieben?

Da alle Positionen für benötigte Spotter durch aktive Teammitglieder ausgefüllt werden müssen, müssen keine externen Spotter eingesetzt werden. Es ist allerdings erlaubt, dass externe Spotter, die als Begleitpersonen angemeldet sein müssen, die Routine zusätzlich sichern. Für diese Spotter gilt weiterhin (siehe Regelwerksabschnitt 2.1 Generelle Cheerrichtlinien): „Diese Personen sollten gleich gekleidet sein, müssen aber von den aktiven Cheerleadern unterscheidbar sein. Sie dürfen dem Team keine choreographischen Hilfestellungen geben (zählen oder Befehle zurufen). Sie sollen keine besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Sie dürfen insbesondere kein Tumbling spotten oder anderweitig in die Routine eingreifen, außer, um Personen z.B. bei Stürzen zu schützen.“

Wie wird anhand der Bewertungen der einzelnen Jurybögen das Endergebnis berechnet?

Das Endergebnis wird über folgende Formel berechnet:

$$\frac{\text{Summe aller erreichten Punkte} \cdot 10}{\text{maximal erreichbare Punkte}} - \text{eventuelle Abzüge}$$

Ein Beispiel: Team A (Cheer Level 3-6) hat folgende Punkte erreicht:

Building Skills	Jury 1: 58 Punkte
	Jury 2: 56 Punkte
Dance, Tumbling, Jumps	Jury 3: 60 Punkte
	Jury 4: 62 Punkte
<hr/>	
236 Gesamtpunkte · 10	= 5,36 Punkte
440 Maximalpunkte	

Im Falle, dass Team A dem Cheer Level 1 oder 2 angehört, wäre die Maximalpunktzahl 400, da in diesen Cheer Levels keine Tosses erlaubt sind.

Wie ist in den Cheer-Teamkategorien die prozentuale Zusammensetzung der Punkte?

Skill		Peewee		Junior / Senior	
Stunts	Ausführung	15	7,50%	15	6,82%
	Schwierigkeit	15	7,50%	15	6,82%
	Mounts / Dismounts / Transitions	10	5,00%	10	4,55%
		40	20,00%	40	18,18%
Pyramids	Ausführung	15	7,50%	15	6,82%
	Schwierigkeit	15	7,50%	15	6,82%
	Mounts / Dismounts / Transitions	10	5,00%	10	4,55%
		40	20,00%	40	18,18%
Tosses	Ausführung	-	-	10	4,55%
	Schwierigkeit	-	-	10	4,55%
		-	-	20	9,09%
Allgemeiner Eindruck		10	5,00%	10	4,55%
Building Skills		90	45,00%	110	50,00%
Dance/Motions	Ausführung	10	5,00%	10	4,55%
	Schwierigkeit	10	5,00%	10	4,55%
		20	10,00%	20	9,09%
Formations/Transitions	Ausführung	10	5,00%	10	4,55%
	Schwierigkeit	10	5,00%	10	4,55%
		20	10,00%	20	9,09%
Standing Tumbling	Ausführung	10	5,00%	10	4,55%
	Schwierigkeit	10	5,00%	10	4,55%
		20	10,00%	20	9,09%
Running Tumbling	Ausführung	10	5,00%	10	4,55%
	Schwierigkeit	10	5,00%	10	4,55%
		20	10,00%	20	9,09%
Jumps	Ausführung	10	5,00%	10	4,55%
	Schwierigkeit	10	5,00%	10	4,55%
		20	10,00%	20	9,09%
Allgemeiner Eindruck		10	5,00%	10	4,55%
Dance / Tumbling / Jumps		110	55,00%	110	50,00%
Gesamt		200	100,00%	220	100,00

Gibt es eine Punkteskala für die verschiedenen Elemente?

Generell gilt, dass im CCVD die Bewertung eines Skillbereichs in die Bewertung der Schwierigkeit und in die Bewertung der Ausführung getrennt wird. Für die Bewertung der Schwierigkeit eines Elementes gibt es allerdings keine feste Einstufung im Rahmen einer Punkteskala, da diese sowohl von dem Cheer Level, in dem es ausgeführt wird, als auch wiederum von seiner Ausführung abhängig ist. Daher kommt es bei der Bewertung von sauber ausgeführten einfacheren Elementen zu einer höheren Punktzahl als bei der Bewertung von schlecht ausgeführten schwierigen Elemente. Zudem sei erwähnt, dass auch die Teamleistung Einfluss auf die Bewertung der Ausführung und der Schwierigkeit eines Skillbereichs hat. Weitere Informationen zur Wertigkeit und Bewertung sind in den CCVD Juryrichtlinien, die auf der CCVD Homepage zum Download stehen, zu finden.

----- Update zum 01.12.2009 -----

Wie ist ein single-based bzw. multi-based Stunt?

Im Glossar des Regelwerkes (siehe Regelwerksabschnitt 6 Glossar) ist eine Base definiert als, „eine Person, die in direktem Kontakt mit dem Boden steht und die das Hauptgewicht einer anderen Person trägt. Auch eine Person, die eine Top hält, trägt, wirft oder in einen Stunt hilft“. Zudem finden sich dort die Definitionen für single-based Stunt als „ein Stunt, bei dem nur eine Base eine oder mehrere Tops hält“ bzw. multi-based Stunt als „ein Stunt mit 2 oder mehr Bases, wenn man den Backspot nicht mitzählt“.

Typische Beispiele wären daher:

- | | | |
|--------------------|---|--|
| Single-based Stunt | - | Shoulder Sit |
| | - | Shoulder Stand |
| | - | Chair |
| | - | Hands |
| | - | Partnerstunt Extension / Liberty /Awesome / ... |
| Multi-based Stunt | - | Thigh Stand |
| | - | V-Sit |
| | - | Groupstunt Elevator / Extension / Liberty / ... |
| | - | Double Base Extension / Liberty / ... (= Groupstunt ohne Back) |
| | - | Pyramiden der Höhe „2-1/2 high“ |

Die Entscheidung, ob ein Stunt ein single-based oder multi-based Stunt ist, kann Einfluss auf die benötigte Anzahl von Spotters während eines Stunts bzw. benötigte Anzahl von Fängern bei Abgängen von Stunts haben (siehe Regelwerksabschnitte 2.2.2 Stunts sowie 2.2.4 Dismounts).

Was ist ein Flip?

Ein Flip ist ein Tumbling Element, das laut Glossar des Regelwerkes (siehe Regelwerksabschnitt 6 Glossar) definiert ist als „ein aerial Element, welches eine Über-Kopf Bewegung enthält und die Person keinen Kontakt zum Boden hat, während sie in der invertierten Position ist.“ Typische Beispiele für einen Flip wären daher die Tumbling Elemente freies Rad, freier Bogengang, Back Tuck, X-Out, Layout, Layout Step Out, Whip oder Schraube. Nicht unter die Definition eines Flips fallen beispielsweise die aerial Tumbling Elemente Flugrolle, Radwende oder Handstandüberschlag (vorwärts oder rückwärts) sowie alle nicht-aerial Tumbling Elemente, d.h. Tumbling Elemente, bei denen der Tumbler nie den Kontakt zum Boden verliert, wie Vorwärts- oder Rückwärtsrolle, Handstand, Rad oder Bogengang.

Was bedeutet der Begriff „invertierte Position“?

Der Begriff „invertierte Position“ ist laut Glossar des Regelwerkes (siehe Regelwerksabschnitt 6 Glossar) definiert als die Position einer Person, „wenn die Schultern [...] unterhalb ihrer Hüfte sind und sich mindestens ein Fuß überhalb der Hüfte befindet“. In eine solche Position kann eine Person beispielsweise über eine Rotation um ihre horizontale Körperachse (Bsp. Salto) oder über eine Rotation um ihre sagittale Körperachse / Pfeilachse (Bsp. Rad) gelangen. Verwendet wird der Begriff „invertierte Position“ in den Regelwerksabschnitten 2.2.1 Tumbling, 2.2.2 Stunts, 2.2.3 Pyramids, 2.2.4 Dismounts, 2.2.5 Tosses sowie 5 Groupstunt.

Was ist ein Helicopter, was ist eine Barrel Roll?

Im Glossar des Regelwerks (siehe Regelwerksabschnitt 6 Glossar) ist ein Helicopter definiert als „ein Stunt, bei dem die Top in einer horizontalen Position geworfen wird und sich um die vertikalen Achse (wie eine Helikopter Rotor) dreht, bevor sie wieder gefangen wird“ sowie eine Barrel Roll / Log Roll als „ein Release Move, bei dem eine Top mindestens um 360 Grad um ihre vertikale Körperachse rotiert, wobei sie mit ihrer vertikalen Körperachse parallel zum Boden bleibt“. Beide Stunts werden typischerweise aus einer Cradle- oder Flatback-Position der Top geworfen und zählen daher nicht in den Skillbereich „Tosses“ (siehe Definition eines Tosses im Regelwerksabschnitt 6 Glossar), sondern als eine Stunt Transition bzw., wenn die Transition nicht von der ursprünglichen Werfergruppe gefangen wird, als Pyramiden Transition. Im Regelwerksabschnitt 2.2.2 Stunts lässt sich in den Cheer Level spezifischen Abschnitten finden, ob diese Transitions in dem jeweiligen Cheer Level erlaubt sind.