

Österreichisches Regelwerk



Wettkampfsaison 2012

Inhaltsverzeichnis

I. Allgemeine Regelungen	4
1. Teilnahmebedingungen	4
A. Allgemeines	4
B. Anmeldung	4
C. Teilnahmegebühren	4
D. Österreichische Cheerleader Meisterschaft	4
E. Austrian International Open	5
2. Kategorien	5
A. Kategorien Cheerleading	5
B. Kategorien Cheerdance	5
3. Altersklassen	5
4. Doppelstart	6
5. Dauer der Routine	6
6. Musik / Aufstellung	6
7. Wettkampffläche	6
8. Umgang mit verfahrenstechnischen Fragen	7
9. Unterbrechung des Auftritts	7
A. Unvorhergesehene Umstände	7
B. Verschulden des Teams	7
C. Verletzung	7
10. Auslegung bzw. Entscheidungen	7
11. Sportliches Verhalten	8
12. Doping	8
13. Disqualifikation	8
14. Abzüge	8
15. Bewertungsvorgang	8
16. Jury	9
17. Wertungen und Platzierung	9
18. Endgültigkeit von Entscheidungen	9
19. Teilnahmeberechtigung für offizielle internationale Bewerbe	9
II. Cheerleading Kategorien	10
1. Pflichtteile	10
2. Allgemeine Sicherheitsvorschriften Cheerleading	10
3. Novice Kategorien	11
Novice Tumbling Allgemein	11
Novice Standing oder Running Tumbling	11
Novice Stunts	11
Novice Pyramiden	12
Novice Dismounts	13
Novice Tosses	13
4. Elite Kategorien (Level 5)	13
Elite Tumbling Allgemein	13
Elite Standing oder Running Tumbling	13
Elite Stunts	13

Elite Pyramiden	14
Elite Dismounts	15
Elite Tosses	15
5. Premier Kategorien (Level 6)	16
Premier Tumbling Allgemein	16
Premier Standing oder Running Tumbling	16
Premier Stunts	16
Premier Pyramiden	17
Premier Dismounts	17
Premier Tosses	18
6. Wertungsbögen – Cheerleading	18
III. Cheerdance Kategorien	21
1. Tumbling und Tricks (durch Einzelpersonen)	21
2. Lifts, Tricks und Partnering (durch mehrere Teilnehmer)	21
3. Choreographie und Uniform.....	22
4. Hilfsmittel	22
5. Definition der Kategorien	22
6. Wertungsbögen – Cheerdance.....	23
IV. Begriffsbestimmungen	26

I. Allgemeine Regelungen

Die nachfolgenden Regeln, Bestimmungen und Anlagen gelten für Wettkämpfe und Meisterschaften, die durch die Österreichische Cheerleading und Cheerdance Vereinigung (ÖCCV) ausgetragen oder von dieser unterstützt werden.

1. Teilnahmebedingungen

A. Allgemeines

1. Alle Teams müssen eine offizielle Ansprechperson während des Wettkampfes stellen.
2. Die Startreihenfolge der Teams wird mittels Auslosung bestimmt. Die Startreihenfolge wird spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Wettkampf bekannt gegeben. Die ausgeloste Startreihenfolge darf nicht geändert werden, Ausnahmen können nur von der ÖCCV Cheerleaderbeauftragten erteilt werden.

B. Anmeldung

1. Die Anmeldung zu einem Wettkampf erfolgt schriftlich durch Zusendung der unterschriebenen Anmeldunterlagen an die ÖCCV Cheerleaderbeauftragte. Die Anmeldung ist durch den Eingang der gesamten Teilnahmegebühren auf dem Konto der ÖCCV abgeschlossen. Die Anmeldung zu einem Wettkampf ist verbindlich. Es besteht kein Anspruch auf Rückerstattung von Teilnahmegebühren.
2. Die Anmeldung und Anzahl der Cheerleader ist bis spätestens 6 Wochen vor dem jeweiligen Wettkampf an die ÖCCV Cheerleaderbeauftragte zu schicken.
3. Die Teilnehmerliste mit Angaben der Ersatzpersonen ist spätestens 10 Tage vor dem jeweiligen Wettkampf an die ÖCCV Cheerleaderbeauftragte zu schicken. Nachmeldungen einzelner Personen zu bereits angemeldeten Teams sind bis 7 Tage vor Beginn des jeweiligen Wettkampfes möglich. Einzelne Personen können bis 7 Tage vor dem jeweiligen Wettkampf von der Teilnahme an diesem Wettkampf zurücktreten.
4. Die Liste mit den externen Spottern, Trainern, Maskottchen und Betreuern (Begleiterliste) ist bis spätestens 10 Tage vor dem jeweiligen Wettkampf an die ÖCCV Cheerleaderbeauftragte zu schicken.

C. Teilnahmegebühren

Es sind folgende Teilnahmegebühren zu entrichten:

Teamgröße	Teilnahmegebühr für ÖCM für Nichtmitglieder der ÖCCV	Teilnahmegebühr für AIO / ÖCM für Mitglieder der ÖCCV
2 – 7 Teilnehmer	75,00 Euro pro Team & Kategorie	25,00 Euro pro Team & Kategorie
8 Teilnehmer und aufwärts	150,00 Euro pro Team & Kategorie	50,00 Euro pro Team & Kategorie

D. Österreichische Cheerleader Meisterschaft

1. An der Österreichischen Meisterschaft können Vereine, die Mitglieder der ÖCCV sind, teilnehmen. Vereine, die nicht Mitglied der ÖCCV sind, dürfen zwar an der Österreichischen Meisterschaft teilnehmen, nicht aber an offiziellen internationalen Bewerben.
2. Jeder Teilnehmer (einschließlich Ersatzteilnehmer) eines Vereins, der Mitglied bei der ÖCCV ist, muss einen gültigen, offiziellen Cheerleaderpass der ÖCCV vorweisen können, Teilnehmer aus Vereinen, die nicht Mitglied in der ÖCCV sind, müssen einen gültigen amtlichen Lichtbildausweis vorweisen, um das Alter und die Nationalität nachzuweisen.
3. Je Team darf nur eine Person aus Cheerleading orientierten Ländern (USA, Kanada, Mexiko, Japan) teilnehmen. Ausnahme: Diese Person hat länger als zwei Jahre ihren ständigen Wohnsitz in Europa. Im Nachwuchs dürfen drei Personen aus Cheerleading orientierten Ländern (USA, Kanada, Mexiko, Japan) teilnehmen.
4. Der Wechsel eines Teams bzw. einer Person von einem Mitgliedsverein der ÖCCV zu einem anderen Verein ist ausschließlich in der Zeit zwischen 15. Juli und 30. September möglich. In anderen Zeiten ist ein Wechsel nur mit einer schriftlichen Einverständniserklärung beider Vereine erlaubt. Weiters müssen alle offenen Forderungen beim ursprünglichen Verein beglichen sein. Liegen diese Voraussetzungen nicht vor, wird für das betroffene Team bzw. die betroffene Person keine Startberechtigung für die Österreichische Meisterschaft erteilt.
5. Jeder Mitgliedsverein der ÖCCV ist verpflichtet, am Tag der Österreichischen Meisterschaft eine Person für die Jury zu melden. Sollte ein Verein dieser Verpflichtung nicht nachkommen können, so hat er für diese Meisterschaft die Teilnahmegebühren in der Höhe für Nichtmitglieder der ÖCCV zu entrichten.

E. Austrian International Open

1. Die Teilnahme an der Austrian International Open (AIO) ist für Cheerleader aus allen Vereinen offen.
2. Jeder Teilnehmer muss im Besitz eines gültigen Lichtbildausweises (Personalausweis, Reisepass oder Führerschein) sein. Dieser Pass muss beim Check-in vorgelegt werden.

2. Kategorien

A. Kategorien Cheerleading

Es gibt folgende Kategorien mit der jeweiligen Anzahl an Teilnehmern für Cheerleading:

Kategorie / Altersklasse	Senior	Junior	Peewee
Team All Girl Novice	/	/	8 – 25 Personen
Team All Girl Elite	/	8 – 25 Personen	/
Team All Girl Premier	8 – 25 Personen	/	/
Team Coed Novice	/	/	8 – 25 Personen
Team Coed Elite	/	8 – 25 Personen	/
Team Coed Premier	8 – 25 Personen	/	/
Group Stunt All Girl	bis zu 5 Personen	bis zu 5 Personen	/
Group Stunt Coed	bis zu 5 Personen	bis zu 5 Personen	/
Partner Stunt	2 Personen	2 Personen	/

In Coed Kategorien muss mindestens eine männliche Person teilnehmen.

In All Girl Kategorien sind keine männlichen Teilnehmer zugelassen (Ausnahme: maximal ein männlicher Teilnehmer pro Team in den Peewee Kategorien).

In Partner Stunt Kategorien müssen je eine männliche und eine weibliche Person teilnehmen und es muss ein Spotter vorhanden sein.

B. Kategorien Cheerdance

Es gibt folgende Kategorien mit der jeweiligen Anzahl an Teilnehmern für Cheerdance:

Kategorie / Altersklasse	Senior	Junior	Peewee
Team Cheerdance Freestyle	4 – 25 Personen	4 – 25 Personen	4 – 25 Personen
Team Cheerdance Jazz	4 – 25 Personen	4 – 25 Personen	/
Team Cheerdance Hip Hop	4 – 25 Personen	4 – 25 Personen	/
Double Cheerdance Freestyle	2 Personen	2 Personen	/
Double Cheerdance Jazz	2 Personen	2 Personen	/
Double Cheerdance Hip Hop	2 Personen	2 Personen	/

Männliche und weibliche Personen dürfen in demselben Team teilnehmen.

Bei der Österreichischen Meisterschaft gilt die Besonderheit, dass die Teilnahme in den Kategorien Team Cheerdance Jazz und Team Cheerdance Hip Hop nur dann erlaubt ist, wenn das betreffende Team auch in der Kategorie Team Cheerdance Freestyle antritt.

3. Altersklassen

Es gibt folgenden Altersklassen:

Altersklasse	Alter	Geburtsjahr für 2012 Wettkämpfe
Senior	16 Jahre od. älter	1996 oder früher
Junior	12 bis 16 Jahre	2000 bis 1996
Peewee	6 bis 12 Jahre	2006 bis 2000

Ausnahmeregelung bei der Österreichischen Meisterschaft:

- Es dürfen maximal zwei Personen in eine andere Altersklasse fallen, wenn der Altersunterschied nicht

mehr als ein Jahr beträgt. Die dazu benötigte Ausnahmegenehmigung muss schriftlich mit der Anmeldung an die ÖCCV Cheerleaderbeauftragte geschickt werden.

- In der Kategorie Groupstunt Juniors werden keine Ausnahmeregelungen genehmigt. In der Kategorie Groupstunt Seniors darf maximal eine Person in eine andere Altersklasse fallen, wenn der Altersunterschied nicht mehr als ein Jahr beträgt.
- In der Kategorie Partnerstunt werden keine Ausnahmeregelungen genehmigt.
- In den Kategorien Double Cheerdance werden keine Ausnahmeregelungen genehmigt.

Für das Alter einer Person gilt jenes Alter, welches diese im Jahr des Wettkampfes erreicht.

Jedes Team, welches erwiesenermaßen gegen die Altersklassen verstößt, wird automatisch disqualifiziert.

4. Doppelstart

Jede Person darf nur mit einem Team in einer bestimmten Kategorie teilnehmen. Doppelstart in anderen Kategorien ist erlaubt.

Jede Person darf nur in einer Altersklasse teilnehmen. Doppelstart in anderen Altersklassen ist unzulässig.

5. Dauer der Routine

A. Team Cheerleading:

1. Cheer Teil: kann am Anfang oder in der Mitte der Routine platziert sein. Empfohlene Zeit von dreißig Sekunden (0:30).
2. Musik Teil der Routine: Maximal zwei Minuten und dreißig Sekunden (2:30).

B. Group Stunt / Partner Stunt: Maximal eine Minute (1:00).

C. Cheer Dance Team Kategorien: Maximal zwei Minuten und dreißig Sekunden (2:30).

D. Cheer Dance Double Kategorien: Maximal eine Minute und dreißig Sekunden (1:30).

6. Musik / Aufstellung

1. Es sollten alle Maßnahmen ergriffen werden, um sicherzustellen, dass der Text der Musik angemessen für alle Zuschauer ist.
2. Die Zeitmessung startet mit der ersten choreographierten Bewegung oder dem ersten Ton der Musik und endet mit der letzten choreographierten Bewegung oder dem letzten Ton der Musik, je nachdem was zuletzt eintritt.
3. Überschreitet ein Team die vorgegebene Dauer der Routine, werden Punkte für jeden Verstoß abgezogen. Fünf (5) Punkte Abzug für 5 - 10 Sekunden und fünfzehn (15) Punkte Abzug für 11 Sekunden und mehr (siehe auch unter Punkt 14. Abzüge).
4. Da die Abzüge schwerwiegend sind, wird empfohlen, dass alle Teams mehrere Male vor dem Wettkampf eine Zeitnahme ihrer Routine durchführen und einige Sekunden Puffer für mögliche Abweichungen aufgrund der Musikanlage einplanen,
5. Jedes Team muss einen Trainer oder Vertreter für das Abspielen seiner Musik haben. Diese Person ist dafür verantwortlich, die Musik zum Musiktisch zu bringen und die Musik für das Team zu starten und zu stoppen („play“ und „stop“ zu drücken).
6. Beim Wettkampf sind nur CD und mp3 erlaubt. Außerdem muss jedes Team einen Ersatztonträger in der Halle mit haben. Es wird empfohlen, die Musik auch im mp3-Format mitzubringen, falls die Musikanlage Schwierigkeiten hat, die CD zu lesen.
7. Um den Zeitplan für den Wettkampf einzuhalten, müssen Teams die Auftrittsfäche so rasch wie möglich betreten. Teams werden eine beschränkte Zeit haben, um die Auftrittsfäche zu betreten und ihre Routine zu starten. Ein choreographierter Einmarsch ist nicht erlaubt.

7. Wettkampffläche

1. Cheer Dance: Die Auftrittsfäche ist ungefähr 14 Meter x 14 Meter. Die Oberfläche wird Material professioneller Klasse haben (marley Tanzboden oder Holzparkettboden).
2. Cheerleading: Die Auftrittsfäche ist mindestens 14 Meter x 14 Meter. Der Veranstalter darf die Breite der Auftrittsfäche erweitern, sodass die Fläche ungefähr 14 Meter x 18 Meter beträgt. Die Oberfläche ist eine herkömmliche teppichverlegte Schaumstoff Matte. Es wird kein Schwungboden verwendet.
3. Teams dürfen sich überall innerhalb der Wettkampffläche aufstellen.
4. Es gibt keine Strafen für Übertritt außerhalb dieser Fläche.

8. Umgang mit verfahrenstechnischen Fragen

1. Regeln & Verfahren – Jegliche Fragen betreffend die Regeln oder Verfahren des Wettkampfes werden ausschließlich durch den Berater oder Trainer eines Teams behandelt und an die Wettkampfleitung gerichtet. Solche Fragen sollten vor Wettkampfauftritt des Teams gestellt werden.
2. Auftritt – Jegliche Fragen betreffend den Auftritt des Teams sollten unmittelbar nach dem Auftritt des Teams bzw. im Anschluss an die Ergebnisse des Wettkampfes an die Wettkampfleitung gerichtet werden.

9. Unterbrechung des Auftritts

A. Unvorhergesehene Umstände

1. Falls, nach Meinung der offiziellen Vertreter des Wettkampfes, die Routine eines Teams aufgrund des Versagens der Ausrüstung für den Wettkampf, der Einrichtungen oder anderer Faktoren die eher dem Wettkampf als dem Team zuzurechnen sind, unterbrochen wird, sollte das betroffene Team die Routine vollständig abbrechen.
2. Das Team wird die Routine noch einmal in ihrer Gesamtheit ausführen, wird aber nur ab jenem Punkt, an dem die Unterbrechung auftrat, bewertet. Das Ausmaß und die Auswirkung der Unterbrechung wird von den offiziellen Vertretern des Wettkampfes bestimmt.

B. Verschulden des Teams

1. Für den Fall, dass die Routine eines Teams aufgrund des Versagens der eigenen Ausrüstung des Teams unterbrochen wird, muss das Team die Routine entweder fortsetzen oder vom Wettkampf zurücktreten.
2. Die offiziellen Vertreter des Wettkampfes werden bestimmen, ob es dem Team erlaubt wird, zu einem späteren Zeitpunkt aufzutreten. Falls es von den offiziellen Vertretern entschieden wird, wird das Team die Routine noch einmal in ihrer Gesamtheit ausführen, wird aber nur ab jenem Punkt, an dem die Unterbrechung auftrat, bewertet.

C. Verletzung

1. Die einzigen Personen, die eine Routine aufgrund einer Verletzung unterbrechen dürfen, sind:
 - a) offizielle Vertreter des Wettkampfes,
 - b) ein Vereinsverantwortlicher oder Trainer des auftretenden Teams, oder
 - c) eine verletzte Person.
2. Die offiziellen Vertreter des Wettkampfes werden bestimmen ob es dem Team erlaubt wird, zu einem späteren Zeitpunkt aufzutreten. Falls die offiziellen Vertreter des Wettkampfes es erlauben, dass eine Routine zu einem späteren Zeitpunkt gezeigt wird, liegt die Stelle im Zeitablauf, an dem der Auftritt stattfinden soll, in der alleinigen Diskretion der offiziellen Vertreter des Wettkampfes. Das Team darf die Routine noch einmal in ihrer Gesamtheit ausführen, wird aber nur ab jenem Punkt, an dem die Unterbrechung auftrat, bewertet.
3. Eine verletzte Person, die nach einer Pause trotzdem an der Routine teilnehmen möchte, darf die Wettkampffläche nicht mehr betreten, es sei denn:
 - a) die offiziellen Vertreter des Wettkampfes erhalten Freigabe von: erstens, dem medizinischen Personal, welches sich um diesen Teilnehmer kümmert, den Eltern (wenn anwesend), und nicht zuletzt vom Trainer oder Berater des betroffenen Teams.
 - b) Sollte das medizinische Personal keine Freigabe für den Teilnehmer erteilen, kann der Betroffene nur dann wieder am Wettkampf teilnehmen, wenn ein Elternteil oder ein gesetzlicher Vormund vor Ort eine Freigabe unterschreibt, in dem das Einverständnis erklärt wird, dass die Person am Wettkampf teilnehmen darf. Im Fall des Verdachts auf Gehirnerschütterung kann der Teilnehmer ohne die Freigabe des medizinischen Personals nicht wieder auftreten, selbst mit der Verzichtserklärung eines Elternteils oder gesetzlichen Vormunds.

10. Auslegung bzw. Entscheidungen

Jegliche Auslegung eines jeden Aspekts dieser Regeln und Vorschriften bzw. jede Entscheidung, die einen anderen Aspekt des Wettkampfes betrifft wird durch das Regelwerkskomitee gehandhabt. Das Regelwerkskomitee wird eine Entscheidung treffen und dabei alle Anstrengungen unternehmen, dass der Wettkampf in einer Weise fortgeführt wird, die dem allgemeinen Geist und den Zielen des Wettkampfes entspricht. Das Regelwerkskomitee setzt sich aus der Wettkampfleitung, dem Head Judge und einer designierten Vertreterin des ÖCCV zusammen.

11. Sportliches Verhalten

Alle Teilnehmer stimmen zu, sich während des gesamten Wettkampfes nach allen Regeln des sportlichen Verhaltens zu verhalten. Der Berater und Trainer eines jeden Teams sind dafür verantwortlich, dass sich Teammitglieder, Trainer, Eltern sowie andere mit dem Team in Verbindung stehende Personen während der gesamten Veranstaltung nach sportlichen Maßstäben verhalten. Grobes unsportliches Verhalten kann zur Disqualifikation führen.

12. Doping

1. Doping ist laut Verordnung der Bundessportorganisation (BSO) nicht erlaubt. Informationen dazu unter www.nada.at. Kontrollen durch die World Anti-Doping Agency (WADA) können jederzeit unangekündigt durchgeführt werden. Im Falle einer positiven Dopingprobe wird die betroffene Person für nationale und internationale Bewerbe gesperrt.
2. Beim Beantragen eines ÖCCV Cheerpasses muss ein eigenes Formular vom Facharzt ausgefüllt werden, sollten Medikamente, welche auf der Dopingliste vermerkt sind, dauerhaft eingenommen werden müssen. Dieses Formular kann auf www.afboe.at heruntergeladen oder bei der zuständigen ÖCCV Cheerleaderreferentin angefordert werden.

13. Disqualifikation

Jedes Team, welches sich nicht an die Bedingungen und Verfahren dieser Regeln und Vorschriften hält, wird vom Wettkampf disqualifiziert, verliert das Recht, beim Wettkampf verliehene Preise oder Auszeichnungen zu erhalten, und verliert gegebenenfalls die Möglichkeit, am nächstfolgenden Wettkampf teilzunehmen.

Folgende Taten können jedenfalls zur Disqualifikation führen:

- Tätlichkeiten oder Beleidigungen der Jury, Offiziellen, Teilnehmer oder Zuschauern;
- Einsatz eines nicht angemeldeten Cheerleaders;
- Verstoß gegen die Anti-Doping-Verordnung;
- Verstoß gegen Altersbestimmungen;
- Grob unsportliches Verhalten.

14. Abzüge

Im Falle von Regelverstößen werden die folgenden Punktabzüge von der Gesamtsumme (nach Anwendung des Normalisierungsfaktors) abgezogen:

- Im Falle von illegalen Elementen (Stunts, Tumbling Elementen, Toss, Pyramiden, Hilfsmittel, etc.) ist ein Abzug von fünf (5) Punkten pro Element anzuwenden. Das gezeigte illegale Element fließt nicht in die Bewertung ein.
- Im Falle von fehlenden Pflichtteilen ist ein Abzug von zehn (10) Punkten pro fehlendem Pflichtteil anzuwenden.
- Im Falle eines fehlenden Spotters ist ein Abzug von fünf (5) Punkten pro Vorfall anzuwenden.
- Im Falle einer Überschreitung der vorgegebenen Dauer der Routine fünf (5) Punkte Abzug für 5 - 10 Sekunden und fünfzehn (15) Punkte Abzug für 11 Sekunden und mehr.
- Im Falle von sonstigen Verstößen gegen die Sicherheitsvorschriften ist ein Abzug von fünf (5) Punkten pro Verstoß anzuwenden.

15. Bewertungsvorgang

1. Während die Teams auftreten wird eine Jury die Teams unter Heranziehung eines Wertungssystems von 100 Punkten werten. Die höchste und die niedrigste Wertung der wertenden Juroren für jedes Team werden gestrichen und die verbleibenden Wertungen werden addiert, um die Gesamtwertung zu bestimmen.
2. Für die Österreichische Meisterschaft gilt, dass Sieger einer Wertungskategorie jenes Team ist, welches von der Jury die höchste Gesamtwertung erhält. Bei Punktgleichstand zweier oder mehrerer Teams nehmen alle Teams denselben Platz ein. Die entsprechende Anzahl von nachfolgenden Plätzen bleibt unbesetzt. Bei Punktgleichstand für den ersten Platz werden die höchste und die niedrigste Wertung wieder in die Gesamtwertung mit einbezogen. Falls der Punktgleichstand für den ersten Platz dann noch immer besteht, werden die jeweiligen Platzierungspunkte eines jeden Jurors zur Bestimmung des ersten Platzes herangezogen.
3. Für die Austrian International Open (AIO) gilt, dass Sieger einer Wertungskategorie jenes Team ist, welches von der Jury die höchste Gesamtwertung erhält. Bei Punktgleichstand zweier oder mehrerer Teams nehmen diese denselben Platz ein. Die entsprechende Anzahl von nachfolgenden Plätzen bleibt unbesetzt.

4. Sollte in einer Kategorie nur ein Team antreten, wird dieses Team bewertet, erhält aber keine Platzierung in der offiziellen Wertungsliste.

16. Jury

1. Die Jury eines Wettkampfes setzt sich aus mindestens fünf (5) wertenden Juroren (bewerten das Programm) zuzüglich zwei (2) Personen für Zeitnahme (stoppen die Programmdauer) und zwei (2) Personen für die technische Jury (kontrollieren das Vorhandensein der Pflichtelemente, zeichnen die Anzahl der Drops auf) zusammen. Die Aufgaben bestehen aus der Bewertung der gezeigten Programme und eventueller Ahndung von Verstößen. Zur Siegerehrung muss die Jury geschlossen auftreten.
2. Die Auswahl der Juroren erfolgt durch die dafür verantwortlichen ÖCCV Referenten.
3. Alle Juroren nehmen vor dem Wettkampf an einer Jurybesprechung teil, bei der auch der Head Judge für die Meisterschaft bestimmt wird. Es werden Juryprotokolle erstellt (Nummern der Juroren, Entscheidungen bei Unstimmigkeiten etc.). Die Punkteabzüge werden vom Head Judge gekennzeichnet und von der Gesamtpunkteanzahl abgezogen. Eine Erklärung dazu findet sich im jeweiligen Juryprotokoll wieder. Es muss eine Auflistung der Platzierungen für das Juryprotokoll, den Moderator und die ÖCCV erstellt werden.
4. Die Jury hält sich in einem eigenen Bereich auf, zu dem Teilnehmer und Trainer generell keinen Zutritt haben.

17. Wertungen und Platzierung

1. Einzelne Wertungsbögen dienen der ausschließlichen Verwendung durch den entsprechenden Juror. Jeder Juror hat die Verantwortung und Befugnis, seine endgültigen Wertungen und Platzierungen vor der endgültigen Bestimmung der Wertungen aller Teams zu prüfen und abzugeben.
2. Wertungen und Platzierungen werden nur Trainern oder Vereinsverantwortlichen nach Ende des Wettkampfes zur Verfügung gestellt. Es werden keine Wertungen oder Platzierungen über Telefon weitergegeben.
3. Nach Ende des Wettkampfes erhalten die Teams einen Auszug aus ihren Wertungsbögen, ihre Wertungen und die höchste Wertung in dieser Kategorie. Zusätzlich erhalten die Teams eine Wertungsliste mit den Namen und Wertungen der endgültigen Platzierungen aller Teams.

18. Endgültigkeit von Entscheidungen

Durch die Teilnahme am Wettkampf willigt jedes Team ein, dass Entscheidungen der Jury und der Wettkampfleitung endgültig sind und nicht im Nachhinein angefochten werden. Jedes Team erkennt die Notwendigkeit für Juroren an, schnelle und faire Entscheidungen in einem Wettkampf zu treffen, und jedes Team verzichtet daher ausdrücklich auf jegliche rechtliche, administrative verfahrensmäßige oder sonstige Anfechtung dieser Entscheidungen.

19. Teilnahmeberechtigung für offizielle internationale Bewerbe

1. Zur Europäischen Cheerleader Meisterschaft (ECU) qualifizieren sich in den jeweiligen Cheerleading Kategorien der Erst- und Zweitplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft. Für alle Cheerdance Team Kategorien sind der Erst- und Zweitplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft aus der Kategorie Cheerdance Freestyle qualifiziert, für alle anderen Cheerdance Kategorien der jeweilige Erst- und Zweitplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft. Bei Nichtteilnahme des Erst- und / oder Zweitplatzierten rückt das jeweils nächstplatzierte Team nach.
2. Zur Cheerleader Weltmeisterschaft (ICU) qualifiziert sich in den jeweiligen Cheerleading Kategorie der Erstplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft. Für alle Cheerdance Team Kategorien ist der Erstplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft aus der Kategorie Cheerdance Freestyle qualifiziert, für alle anderen Cheerdance Kategorien der jeweilige Erst- und Zweitplatzierte der Österreichischen Cheerleadermeisterschaft. Bei Nichtteilnahme des Erstplatzierten rückt das zweitplatzierte Team nach.
3. Die Freigabe zu den offiziellen internationalen Bewerben erfolgt durch die ÖCCV in Absprache mit den zuständigen Referenten. Vereine, die nicht Mitglied der ÖCCV sind, dürfen nicht an offiziellen internationalen Bewerben teilnehmen.

II. Cheerleading Kategorien

1. Pflichtteile

Programme der Cheerleading Kategorien haben folgende Pflichtteile zu enthalten:

- 1 Stunt,
- 1 Basket Toss (nur Elite und Premier),
- 1 Pyramide,
- 1 Tumbling Element,
- 1 Tanz (mindestens drei Achter),
- 1 Cheer oder Chant,
- 1 Cheer Jump.

2. Allgemeine Sicherheitsvorschriften Cheerleading

1. Alle Teams müssen die Sicherheitsvorschriften und die Cheer Level Richtlinien für ihre Kategorie beachten.
2. Alle Teilnehmer müssen während des gesamten Wettkampfes durch mindestens eine qualifizierte Person beaufsichtigt werden.
3. Trainer sollen sichergehen, dass Elemente von ihrem Team beherrscht werden, bevor schwierigere Elemente trainiert werden („*proficiency before skill progression*“). Trainer sollen die Fähigkeiten von individuellen Personen, von einzelnen Gruppen sowie des gesamten Teams in die Wahl der Elemente für ihre Routine einfließen lassen.
4. Alle Teams, Trainer und Offizielle sollen einen Notfallplan haben, falls eine Verletzung auftreten sollte.
5. Teilnehmer und Trainer dürfen während dem Auftritt oder den Proben nicht unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen, aufputschenden Substanzen oder Medikamenten stehen, die die Fähigkeit eine Routine sicher durchzuführen oder zu beaufsichtigen, beeinträchtigen würden.
6. Teilnehmer müssen stets auf einer angemessenen Oberfläche üben oder auftreten.
7. Schuhe mit flexibler Sohle dürfen nicht während des Wettkampfes getragen werden. Es sind keine Tanzschuhe, Tanzstiefel oder Gymnastikschuhe erlaubt, die man aufrollen kann. Schuhe müssen eine feste Sohle haben.
8. Jeglicher Schmuck, einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Ohr-, Nasen-, Zungen-, Bauchnabel- oder Gesichtsringe, durchsichtiger Plastischmuck, Armbänder, Ketten und Anstecker an Uniformen sind verboten. Schmuck muss entfernt werden und darf nicht abgeklebt werden. Ausgenommen sind nur medizinische Identifikationsmarken oder -armbänder und Strass auf Uniformen. Strass darf nicht auf die Haut aufgebracht werden.
9. Jegliche Hilfsmittel, mit denen eine Person an Höhe gewinnen könnte, sind verboten.
10. Flaggen, Banner, Schilder, Pompons, Megaphone (nicht strom- oder batteriebetrieben) und Stofftücher sind die einzigen erlaubten Hilfsmittel. Hilfsmittel, die Stangen oder ähnliche Vorrichtungen enthalten, dürfen nicht in Verbindung mit Stunts oder Tumbling Elementen verwendet werden. Alle Hilfsmittel müssen auf sicherem Weg abgelegt werden (z.B. wäre das Werfen eines harten Schildes über die Matte von einem Stunt nicht erlaubt). Jegliche Teile der Uniform, die absichtlich vom Körper entfernt werden und als visuelle Effekte benutzt werden, werden als Hilfsmittel angesehen.
11. Medizinische Schienen, die hart oder unbiegsam sind oder harte Ecken haben, müssen mit weichem Material entsprechend abgedeckt werden. (*Klarstellung: das entsprechende dämpfende Material muss so beschaffen sein, dass es sowohl die betroffene Person, als auch andere Personen vor Verletzungen schützt.*)
12. In den Cheer Level Richtlinien umfassen alle für einen bestimmten Cheer Level erlaubten Elemente auch alle jene Element, die in den niedrigeren Cheer Level erlaubt sind.
13. Alle Positionen für benötigte Spotter müssen durch aktive Teammitglieder ausgefüllt werden. Es ist allerdings erlaubt, dass Spotter, die als Begleitpersonen auf der Begleiterliste angemeldet werden müssen, die Routine zusätzlich sichern. Diese Personen sollten gleich gekleidet sein, müssen aber von den aktiven Teammitgliedern offensichtlich 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.
14. Direkte Drops (Landung) auf die Knie, in den Sitz, auf die Schenkel, auf den Bauch, auf den Rücken, sowie Drops in den Spagat aus einem Sprung, Stunt oder einer Inversion sind verboten, wenn die Hauptlast nicht durch mindestens einen Fuß oder eine Hand abgefangen wird. Shushunovas sind erlaubt. (*Klarstellung: Drops, welche Gewicht tragenden Kontakt auf den Händen oder Füßen umfassen, wären kein eindeutiger Verstoß gegen diese Regel.*)

15. Zu Beginn des Programms muss jeder Teilnehmer zumindest einen Fuß, eine Hand oder einen anderen Körperteil (ausgenommen Haare) am Boden haben. Ausnahme: Teilnehmer dürfen ihre Füße in den Händen der Bases haben, wenn diese ihre Hände auf der Auftrittsfäche aufliegen haben.

3. Novice Kategorien

Novice Tumbling Allgemein

- A. Alle Tumbling Elemente müssen auf der Auftrittsfäche beginnen und auch auf der Auftrittsfäche enden.
- B. Jegliche Tumbling Elemente über, unter oder durch einen Stunt, eine Person oder ein Hilfsmittel sind verboten. (*Klarstellung: eine Person darf über eine andere Person springen.*)
- C. Tumbling während dem Halten von oder Kontakt zu einem Hilfsmittel ist verboten.
- D. Tumbling mit Hilfestellung oder connected Tumbling (physischer Kontakt mehrerer Personen während des Tumbling) ist verboten. (*Klarstellung: doppelte Räder und doppelte Vorwärtsrollen sind erlaubt, da diese als Stunts und nicht als Tumbling mit Hilfestellung ausgelegt werden.*)
- E. Flugrollen sind erlaubt.
 - 1. Flugrollen in einer überstreckten Position (Schwan, arch) sind nicht erlaubt.
 - 2. Flugrollen mit einer Rotation um die vertikale Körperachse sind nicht erlaubt.

Novice Standing oder Running Tumbling

- A. Saltos im Standing Tumbling sind verboten.
- B. Mehrere aufeinanderfolgende Handstandüberschläge (vorwärts oder rückwärts) sind nur im Running Tumbling erlaubt. Bogengang in einen Flickflack ist im Standing Tumbling erlaubt.
- C. Sprünge in Kombination vor einem Handstandüberschlag vorwärts oder rückwärts sind erlaubt. Sprünge nach einem Handstandüberschlag vorwärts oder rückwärts sind verboten. (Beispiel: Toe Touch Flickflack ist erlaubt. Flickflack Toe Touch ist verboten).
- D. Im Standing Tumbling benötigen invertierte Bewegungen die Unterstützung mindestens einer Hand des Turners während der invertierten Position.
- E. Saltos dürfen nur im Running Tumbling und nur als gehockte Version ausgeführt werden. Beispiele für Elemente, die verboten sind: X-Out, Layout, Layout Step Out, Whip, Temposalto, usw.
- F. Tumbling Elemente nach einem gehockten Salto sind nicht erlaubt (Ausnahme: Vorwärts- und Rückwärtsrollen sind nach dem Salto erlaubt. Allerdings ist nach den Rollen kein weiteres Tumbling Element erlaubt.).
- G. Jegliche Rotationen um die vertikale Körperachse sind verboten, während die Person sich in der Luft befindet (Ausnahme: Radwende).

Novice Stunts

- A. Alle Stunts der Höhe Prep Level (Ausnahme: Shoulder Straddle / Sit) benötigen einen Back Spotter und zwei Bases, z.B. V-Sits, Suspended Splits, Flatback, Elevator, usw.
- B. Stunts auf Höhe von ausgestreckten Armen sind verboten. Ein Stunt darf nicht in einer Position mit ausgestreckten Armen gehalten werden oder diese durchlaufen.
- C. Aufgänge und Transitions sind bis zu $\frac{1}{2}$ Rotation der Top um die vertikale Körperachse erlaubt.
- D. Rotationen der Top um die horizontale Körperachse (Kopf-Über) bei Aufgängen und Transitions sind verboten.
- E. Bases dürfen sich nur bis zu einer $\frac{1}{4}$ Rotation drehen, während die Top in einer Aufwärts- oder Abwärtsbewegung ist.
- F. Beim Fangen einer Transition auf der Höhe von Prep Level müssen mindestens 3 Fänger beteiligt sein.
- G. Während einer Transition, bei der das Gewicht der Top nicht in der vertikalen Körperachse verbleibt (Pendulum), sind drei auf ihrer Position verbleibende Fänger vorgeschrieben, von denen mindestens zwei nicht die original Bases sind. Physischer Kontakt der Top muss mit mindestens einer Base die ganze Zeit bestehen.
- H. Single-based Split Catches (eine Person hält bzw. fängt eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf) sind verboten.
- I. Novice Stunts – Release Moves
 - 1. Release Moves sind erlaubt, dürfen aber nicht höher als achtzehn Zentimeter über der Höhe von Prep Level sein. (*Beispiel: Tic-Tocks sind erlaubt.*)

2. Release Moves dürfen nicht in einer Prone Position landen.
 3. Release Moves müssen von den original Bases gefangen werden. *(Klarstellung: eine Person darf nicht ohne Unterstützung auf der Auftrittfläche landen.)*
 4. Helicopter und Log oder Barrel Rolls sind verboten.
- J. Novice Stunts – Inversions
1. Invertierte Stunts sind nicht erlaubt.
 2. Downward Inversions sind nicht erlaubt.
- K. Bases dürfen kein Gewicht einer Top unterstützen, während sie sich in einer Rückenbiegung oder invertierten Position befinden.

Novice Pyramiden

- A. Pyramiden müssen die Cheer Level Richtlinien für Stunts und Dismounts des Level 2 (Peewee) erfüllen und sind bis zu einer Höhe von 2 Körperlängen erlaubt.
- B. Tops müssen direkt von Bases gehalten werden.
- C. Novice Pyramiden – Release Moves
1. Während einer Pyramiden Transition darf eine Top eine Höhe von über 2 Körperlängen durchlaufen, wenn sie im direkten physischen Kontakt mit mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter ist.
 2. Das Hauptgewicht darf nicht auf dem zweiten Stock der Pyramide (durch eine andere Top) getragen werden. *(Klarstellung: der Übergang muss in ständiger Bewegung sein.)*
 3. Pyramiden Transitions ohne invertierte Positionen dürfen Wechsel der Bases enthalten. Wenn Bases wechseln:
 - a. Muss die Top physischen Kontakt mit mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter halten.
 - b. Die Top muss von mindestens drei Fängern gefangen werden. Alle Fänger müssen auf ihrer Position bleiben und dürfen nicht in irgendein anderes Element oder eine Choreographie involviert sein, wenn die Transition begonnen wird.
 4. Release moves ohne invertierte Position in Pyramiden müssen von mindestens drei Fängern gefangen werden:
 - a. In Pyramiden, in denen sich die Top über ihre Unterstützung bewegt (z.B. eine Leap Frog oder Wolf Wall Transition) müssen alle Fänger auf ihrer Position bleiben.
 - b. Alle Fänger müssen Blickkontakt mit der Top während der gesamten Transition halten.
- D. Novice Pyramiden - Inversions
1. Müssen die Peewee Stunts Inversions Richtlinien erfüllen (nicht erlaubt).
- E. Novice Pyramiden – Release Moves mit gehaltenen Inversions
1. Pyramiden Transitions dürfen gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) ohne Kontakt mit den Bases beinhalten, wenn Kontakt mit mindestens zwei Personen auf der Höhe von Prep Level oder darunter gehalten wird. Der Kontakt muss während der gesamten Transition gehalten werden. *(Klarstellung: die Tops, welche die Inversion unterstützen, müssen sich sichtbar und deutlich bemühen, den Kontakt mit der invertierten Person zu halten, bis diese sicher durch die Bases gefangen wird.)*
 2. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) sind bis zu 1 - ¼ Rotationen um die horizontale Körperachse erlaubt.
 3. Invertierte Pyramiden Transitions dürfen keine Wechsel der Bases enthalten.
 4. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) müssen in ständiger Bewegung sein.
 5. Alle gehaltenen Inversions (einschließlich gehaltener Salti) müssen durch mindestens 3 Fänger gefangen werden:
 - a. Alle drei Fänger müssen auf ihrer Position bleiben.
 - b. Alle drei Fänger müssen Blickkontakt mit der Top während der gesamten Transition halten.
 - c. Die drei Fänger dürfen nicht in irgendein anderes Element oder eine Choreographie involviert sein, wenn die Transition begonnen wird.
 6. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) dürfen keine Bewegung nach unten durchführen, solange die Top in einer invertierten Position ist.

Novice Dismounts

- A. Abgänge direkt auf den Boden von Stunts oder Pyramiden müssen durch mindestens zwei original Bases unterstützt werden. (*Klarstellung: eine Person darf nicht ohne Unterstützung von mindestens zwei original Bases auf der Auftrittfläche landen.*)
- B. Abgänge mit Rotationen der Top um die horizontale Körperachse sind verboten.
- C. Cradle benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter mit mindestens einer Hand zur Unterstützung des Kopf- und Schulter Bereiches während des Cradles.
- D. Es sind nur einfache Pop Downs, einfache Cradle und Cradle mit einer ¼ Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt.
- E. Tension drops / rolls sind verboten.

Novice Tosses

Es sind keine Tosses erlaubt.

4. Elite Kategorien (Level 5)

Elite Tumbling Allgemein

- A. Alle Tumbling Elemente müssen auf der Auftrittfläche beginnen und auch auf der Auftrittfläche enden (Ausnahme: Tumbling Elemente ohne invertierte Rotation in oder aus einem Stunt oder einer Transition und ohne Landung in einer Prone Position).
- B. Jegliche Tumbling Elemente über, unter oder durch einen Stunt, eine Person oder ein Hilfsmittel sind verboten. (*Klarstellung: eine Person darf über eine andere Person springen.*)
- C. Tumbling während dem Halten von oder Kontakt zu einem Hilfsmittel ist verboten.
- D. Tumbling mit Hilfestellung oder connected Tumbling (physischer Kontakt mehrerer Personen während des Tumbling) ist verboten. (*Klarstellung: doppelte Räder und doppelte Vorwärtsrollen sind erlaubt, da diese als Stunts und nicht als Tumbling mit Hilfestellung ausgelegt werden.*)
- E. Flugrollen sind erlaubt.
 1. Flugrollen in einer überstreckten Position (Schwan, arch) sind nicht erlaubt.
 2. Flugrollen mit einer Rotation um die vertikale Körperachse sind nicht erlaubt.

Elite Standing oder Running Tumbling

Es sind Elemente mit bis zu einer Rotation um die horizontale Körperachse und einer Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt.

Elite Stunts

- A. Ein Spotter ist für jede Person auf der Höhe von ausgestreckten Armen erforderlich.
- B. Einbeinige Stunts auf der Höhe von ausgestreckten Armen sind erlaubt.
- C. Aufgänge und Transitions sind bis zu 2 Rotationen der Top um die vertikale Körperachse im Verhältnis zur Auftrittfläche erlaubt. (*Klarstellung: eine Rotation der Top um die vertikale Körperachse in Verbindung mit einer Drehung der Bases in derselben Abfolge wäre nicht erlaubt, wenn die gesamte Rotation der Top dabei 2 Rotationen um die vertikale Körperachse überschreitet.*)
- D. Freie Rotationen der Top um die horizontale Körperachse (Kopf-Über) bei Aufgängen und Transitions sind verboten.
- E. Während einer Transition, bei der das Gewicht der Top nicht in der vertikalen Körperachse verbleibt (Pendulum) auf der Höhe von Prep Level oder darüber, sind drei auf ihrer Position verbleibende Fänger vorgeschrieben, von denen mindestens zwei nicht die original Bases sind. Physischer Kontakt der Top muss mit mindestens einer Base die ganze Zeit bestehen.
- F. Single-based Split Catches (eine Person hält bzw. fängt eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf) sind verboten.
- G. Single-based Double Awesomes / Cupies benötigen einen eigenen Spotter für jede Top.

H. Elite Stunts – Release Moves

1. Release Moves sind erlaubt, dürfen aber nicht höher als achtzehn Zentimeter über der Höhe von ausgestreckten Armen sein. (*Beispiel: Tic-Tocks sind erlaubt.*)
2. Release Moves dürfen nicht in einer Prone Position landen.
3. Release Moves müssen von den original Bases gefangen werden. (*Klarstellung: eine Person darf nicht ohne Unterstützung auf der Auftrittfläche landen.*)
4. Helicopter sind bis zu einer 180 Grad Rotation und einer ½ Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt und benötigen mindestens drei Fänger, wobei einer davon am Kopf / Schulter Bereich der Top positioniert ist.
5. Release Moves dürfen nicht absichtlich wandern.
6. Release Moves über, unter oder durch einen Stunt, eine Pyramide oder eine Person sind nicht erlaubt.

I. Elite Stunts – Inversions

1. Invertierte Stunts auf der Höhe von ausgestreckten Armen sind erlaubt.
2. Downward Inversions sind von der Höhe von Prep Level und darüber erlaubt und müssen durch mindestens drei Bases unterstützt werden, von denen mindestens zwei zum Schutz des Kopf- und Schulterbereiches positioniert sind. Der Kontakt muss auf dem Schulterniveau der Bases (oder darüber) begonnen werden (Ausnahme: eine kontrollierte Kraftbewegung – power press – eines invertierten Stunts von der Höhe von ausgestreckten Armen, z.B. einer Needle, auf die Höhe von Prep Level ist erlaubt).
(*Klarstellung: die Fänger müssen Kontakt mit dem Kopf- und Schulterbereich herstellen.*)
3. Downward Inversions müssten Kontakt mit einer original Base halten (Ausnahme: bei seitlich rotierenden Downward Inversions, z.B. einem Radschlag ähnlichen Abgang oder Übergang, darf die original Base den Kontakt mit der Top verlieren, wenn dies notwendig wird).
4. Downward Inversions von der Höhe über Prep Level dürfen nicht in einer invertierten Position gefangen werden oder landen.
(*Klarstellung: die Top darf nicht mit ihren Schultern unter der Hüfte landen oder gefangen werden.*)

- J. Bases dürfen kein Gewicht einer Top unterstützen, während sie sich in einer Rückenbiegung oder invertierten Position befinden.

Elite Pyramiden

- A. Pyramiden müssen die Cheer Level Richtlinien für Stunts und Dismounts des Level 5 (Elite) erfüllen und sind bis zu einer Höhe von 2 Körperlängen erlaubt.
- B. Tops müssen direkt von Bases gehalten werden.
- C. Elite Pyramiden – Release Moves
 1. Während einer Pyramiden Transition darf eine Top eine Höhe von über 2 Körperlängen durchlaufen, wenn sie im direkten physischen Kontakt mit mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter ist.
 2. Das Hauptgewicht darf nicht auf dem zweiten Stock der Pyramide (durch eine andere Top) getragen werden. (*Klarstellung: der Übergang muss in ständiger Bewegung sein.*)
 3. Pyramiden Transitions ohne invertierte Positionen dürfen Wechsel der Bases enthalten. Wenn Bases wechseln:
 - a. Muss die Top physischen Kontakt mit einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter halten.
 - b. Die Top muss von mindestens zwei Fängern gefangen werden. Beide Fänger müssen auf ihrer Position bleiben und dürfen nicht in irgendein anderes Element oder eine Choreographie involviert sein, wenn die Transition begonnen wird.
 4. Release moves ohne invertierte Position in Pyramiden müssen von mindestens zwei Fängern gefangen werden:
 - a. In Pyramiden, in denen sich die Top über ihre Unterstützung bewegt (z.B. eine Leap Frog oder Wolf Wall Transition) müssen beide Fänger auf ihrer Position bleiben.
 - b. Beide Fänger müssen Blickkontakt mit der Top während der gesamten Transition halten.
- D. Elite Pyramiden - Inversions
 1. Müssen die Elite Stunts Inversions Richtlinien erfüllen.

- E. Elite Pyramiden – Release Moves mit gehaltenen Inversions
1. Pyramiden Transitions dürfen gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) ohne Kontakt mit den Bases beinhalten, wenn Kontakt mit mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter gehalten wird. Der Kontakt muss während der gesamten Transition entweder mit der entsprechenden Base oder der entsprechenden Top gehalten werden.
(Klarstellung: die Tops, welche die Inversion unterstützen, müssen sich sichtbar und deutlich bemühen, den Kontakt mit der invertierten Person zu halten, bis diese sicher durch die Bases gefangen wird.)
 2. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) sind bis zu einer 1 - ¼ Rotation um die horizontale Körperachse erlaubt.
 3. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) sind bis zu einer Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt, wenn Kontakt mit zwei Tops auf der Höhe von Prep Level oder darunter gehalten wird.
 4. Invertierte Pyramiden Transitions dürfen Wechsel der Bases enthalten.
 5. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) müssen in ständiger Bewegung sein.
 6. Alle gehaltenen Inversions (einschließlich gehaltener Salti) müssen durch mindestens 3 Fänger gefangen werden:
 - a. Alle drei Fänger müssen auf ihrer Position bleiben.
 - b. Alle drei Fänger müssen Blickkontakt mit der Top während der gesamten Transition halten.
 - c. Die drei Fänger dürfen nicht in irgendein anderes Element oder eine Choreographie involviert sein, wenn die Transition begonnen wird.
 7. Gehaltene Inversions (einschließlich gehaltener Salti) dürfen keine Bewegung nach unten durchführen, solange die Top in einer invertierten Position ist.

Elite Dismounts

- A. Cradles von single-based Stunts auf der Höhe von Prep Level oder darüber benötigen einen Spotter mit mindestens einer Hand zur Unterstützung des Kopf- und Schulter Bereiches während des Cradles.
- B. Cradles von multi-based Stunts auf der Höhe von Prep Level oder darüber benötigen mindestens zwei Fänger und einen separaten Spotter mit mindestens einer Hand zur Unterstützung des Kopf- und Schulter Bereiches während des Cradles.
- C. Abgänge direkt auf den Boden von Stunts oder Pyramiden müssen durch eine original Base unterstützt werden. *(Klarstellung: eine Person darf nicht ohne Unterstützung auf der Auftrittfläche landen.)*
- D. Bis zu 2 - ¼ Rotationen um die vertikale Körperachse sind von allen Stunts erlaubt.
- E. Es sind keine freien Rotationen um die horizontale Körperachse erlaubt.
- F. Tension drops / rolls sind verboten.
- G. Bei Cradles von single-based double Awesomes / Cupies muss jede Top von mindestens zwei Personen gefangen werden.

Elite Tosses

- A. Tosses dürfen mit bis zu 4 Bases geworfen werden. Eine Base muss während des Toss hinter der Top sein und darf der Top in den Toss hinein helfen.
- B. Tosses müssen vom Boden aus geworfen werden und in einer Cradle Position landen. Die Top muss in einer Cradle Position von zumindest 3 original Bases gefangen werden, wobei eine Base am Kopf- und Schulter Bereich der Top positioniert sein muss. Die Bases müssen während des Toss auf ihrer Position bleiben (es sind keine absichtlich wandernden Tosses erlaubt; Ausnahme: eine halbe Drehung der Bases bei einem Kick Full Basket Toss).
- C. Tosses mit Rotationen um die horizontale Körperachse, mit invertierten Positionen oder wandernde Tosses sind verboten.
- D. Kein Stunt, keine Pyramide, keine Person oder kein Hilfsmittel dürfen sich über oder unter einen Toss bewegen, und ein Toss darf nicht über, unter oder durch Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel geworfen werden.
- E. Es sind bis zu 2 – ½ Rotationen um die vertikale Körperachse erlaubt.

5. Premier Kategorien (Level 6)

Premier Tumbling Allgemein

- A. Alle Tumbling Elemente müssen auf der Auftrittfläche beginnen und auch auf der Auftrittfläche enden (Ausnahme: Tumbling Elemente ohne invertierte Rotation in oder aus einem Stunt oder einer Transition. Rebound in eine Prone Position ist erlaubt.). Ausnahme: Round-off Rewinds und ein Standing Tumbling Flick Flack (nur einer) Rewinds sind erlaubt. Es sind keine weiteren Tumbling Elemente vor dem Round-off or vor dem Standing Tumbling Flick Flack erlaubt.
- B. Jegliche Tumbling Elemente über, unter oder durch einen Stunt, eine Person oder ein Hilfsmittel sind verboten. (Klarstellung: eine Person darf über eine andere Person springen.)
- C. Tumbling während dem Halten von oder Kontakt zu einem Hilfsmittel ist verboten.
- D. Tumbling mit Hilfestellung oder connected Tumbling (physischer Kontakt mehrerer Personen während des Tumbling) ist verboten. (Klarstellung: doppelte Räder und doppelte Vorwärtsrollen sind erlaubt, da diese als Stunts und nicht als Tumbling mit Hilfestellung ausgelegt werden.)
- E. Flugrollen sind erlaubt.
 1. Flugrollen in einer überstreckten Position (Schwan, arch) sind nicht erlaubt.
 2. Flugrollen mit einer Rotation um die vertikale Körperachse sind nicht erlaubt.

Premier Standing oder Running Tumbling

Es sind Elemente mit bis zu einer Rotation um die horizontale Körperachse und einer Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt.

Premier Stunts

- A. Ein Spotter ist in den folgenden Fällen erforderlich:
 1. Während einarmigen Stunts auf der Höhe von ausgestreckten Armen, ausgenommen Awesomes, Cupies oder Liberties.
 2. Wenn der Einstieg in einen Stunt oder die Transition eine Rotation um die vertikale oder um die horizontale Körperachse enthält.
- B. Aufgänge und Transitions sind bis zu 2 Rotationen der Top um die vertikale Körperachse im Verhältnis zur Auftrittfläche erlaubt. (Klarstellung: eine Rotation der Top um die vertikale Körperachse in Verbindung mit einer Drehung der Bases in derselben Abfolge wäre nicht erlaubt, wenn die gesamte Rotation der Top dabei 2 Rotationen um die vertikale Körperachse überschreitet.)
- C. Freie oder gehaltene Rotationen der Top um die horizontale Körperachse bei Stunts und Transitions sind erlaubt. Rewinds müssen vom Boden aus begonnen werden und sind nur bis zu 1 Rotation um die horizontale Körperachse und 2 Rotationen um die vertikale Körperachse erlaubt.
 Ausnahme 1: Rewinds in eine Cradle Position sind erlaubt. Alle Transitions mit einer freien Rotation um die horizontale Körperachse, die auf Schulterhöhe oder darunter gefangen werden, bedürfen eines zusätzlichen Fängers, der den Kopf und Nacken schützt. (Beispiel: ein Salto, welcher in einer Straddle Position landet, benötigt einen Spotter mit Kontakt zur Top.)
 Ausnahme 2: Round-off Rewinds und ein Standing Tumbling Flick Flack (nur einer) Rewinds sind erlaubt. Es sind keine weiteren Tumbling Elemente vor dem Round-off or vor dem Standing Tumbling Flick Flack erlaubt.
- D. Stunt Transitions dürfen Wechsel der Bases enthalten.
- E. Single-based Split Catches (eine Person hält bzw. fängt eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf) sind verboten.
- F. Single-based Double Awesomes / Cupies benötigen einen eigenen Spotter für jede Top.
- G. Premier Stunts – Release Moves
 1. Release Moves sind erlaubt.
 2. Release Moves dürfen nicht in einer Prone Position landen.
 3. Release Moves müssen zu den original Bases zurück kehren. Ausnahme: ein Toss von der Auftrittfläche auf die Höhe von Prep Level darf wandern, wenn der Toss von einer einzigen Base geworfen wird und es einen zusätzlichen Spotter beim Auffangen gibt.
 4. Helicopter sind bis zu einer 180 Grad Rotation und einer ½ Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt und benötigen mindestens drei Fänger, wobei einer davon am Kopf / Schulter Bereich der Top positioniert ist.
 5. Release Moves dürfen nicht absichtlich wandern. Siehe die Ausnahme in Absatz 3 oben.
 6. Release Moves über, unter oder durch einen Stunt, eine Pyramide oder eine Person sind nicht erlaubt.

H. Premier Stunts – Inversions

1. Downward Inversions von der Höhe über Prep Level müssen von mindestens zwei Bases unterstützt werden. Die Top muss Kontakt mit einer Base halten.

Premier Pyramiden

- A. Pyramiden sind bis zu einer Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen erlaubt.
- B. Bei Pyramiden der Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen muss ein Spotter jeweils vor und hinter der Pyramide für jede Person auf dem dritten Level da sein. Die Spotter müssen die gesamte Zeit an ihrem Platz sein, solange die Top auf Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen ist. Der Spotter darf auch leicht seitlich stehen, muss aber jederzeit in der entsprechenden Position sein, die Top zu spotten. Die Spotter müssen die gesamte Zeit über Blickkontakt mit der Top halten, solange die Top auf Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen ist. Spotter dürfen kein Hauptgewicht der Pyramide tragen.
- C. Aufgänge mit freier Flugphase müssen vom Boden aus beginnen und sind bis zu 1 Rotation um die horizontale Körperachse und 1 Rotation um die vertikale Körperachse, oder keiner Rotation um die horizontale Körperachse und bis zu 2 Rotationen um die vertikale Körperachse erlaubt.
- D. Premier Pyramiden – Release Moves
 1. Während einer Pyramiden Transition darf eine Top eine Höhe von über $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen durchlaufen, wenn sie im direkten physischen Kontakt mit mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter ist.
- E. Premier Pyramiden - Inversions
 1. Invertierte Stunts sind bis zu einer Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen erlaubt und müssen von mindestens einer Person auf der Höhe von Prep Level oder darunter unterstützt werden.
 2. Downward Inversions von der Höhe über Prep Level müssen von mindestens zwei Bases unterstützt werden. Die Top muss Kontakt mit einer Base oder einer anderen Top halten.
- F. Premier Pyramiden – Release Moves mit gehaltenen Inversions
 1. Gehaltene Rotationen um die horizontale Körperachse sind bis zu $1 - \frac{1}{4}$ Rotationen um die horizontale Körperachse und einer Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt.
 2. Gehaltene Rotationen um die horizontale Körperachse sind erlaubt, wenn direkter physischer Kontakt mit mindestens einer Top auf der Höhe von Prep Level oder darunter gehalten wird und müssen von mindestens zwei Fängern gefangen werden.

Premier Dismounts

- A. Cradles von single-based Stunts mit mehr als einer $1 - \frac{1}{4}$ Rotation um die vertikale Körperachse benötigen einen Spotter mit mindestens einer Hand zur Unterstützung des Kopf- und Schulter Bereiches der Top.
- B. Abgänge direkt auf den Boden von Stunts oder Pyramiden müssen durch eine original Base unterstützt werden. (*Klarstellung: eine Person darf nicht ohne Unterstützung auf der Auftrittfläche landen.*)
- C. Bis zu $2 - \frac{1}{4}$ Rotationen um die vertikale Körperachse sind von allen Stunts und Pyramiden bis zu 2 Körperlängen hoch erlaubt und benötigen mindestens zwei Fänger. Bei Cradles von Pyramiden der Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen sind bis zu $1 - \frac{1}{2}$ Rotationen um die vertikale Körperachse erlaubt und benötigen mindestens drei Fänger (Ausnahme: Bei einer 2-1-1 thigh stand sind zwei Rotationen um die vertikale Körperachse als Abgang erlaubt, wenn der Stunt nach vorn zeigt, z.B. Extension, Liberty, Stretch.).
- D. Freie Rotationen um die horizontale Körperachse sind bis zu 1 Rotation um die horizontale Körperachse und keiner Rotation um die vertikale Körperachse erlaubt.
- E. Freie Rotationen um die horizontale Körperachse direkt auf den Boden sind nicht erlaubt.
- F. Rotationen um die horizontale Körperachse von der Höhe Prep Level oder darunter benötigen mindestens zwei Fänger, wobei mindestens einer davon eine original Base sein muss.
- G. Rotationen um die horizontale Körperachse von der Höhe über Prep Level sind verboten (Ausnahme: ein $\frac{3}{4}$ Vorwärtssalto darf von einer Pyramide der Höhe von $2 - \frac{1}{2}$ Körperlängen ausgeführt werden, benötigt aber mindestens zwei Fänger und einen zusätzlichen Spotter im Kopf- und Schulterbereich der Top. Der Spotter darf leicht seitlich stehen, muss aber mit mindestens einer Hand unter dem Kopf- und Schulter Bereich der Top fangen.).
- H. Tension drops / rolls sind verboten.
- I. Bei Cradles von single-based double Awesomes / Cupies muss jede Top von mindestens zwei Personen gefangen werden. Fänger und Bases müssen vor Einleitung des Abgangs auf ihrer Position sein.

Premier Tosses

- A. Tosses dürfen mit bis zu 4 Bases geworfen werden. Eine Base muss während des Toss hinter der Top sein und darf der Top in den Toss hinein helfen.
- B. Tosses müssen vom Boden aus geworfen werden und in einer Cradle Position mit zumindest 3 Bases gefangen werden, wobei eine Base am Kopf- und Schulter Bereich der Top positioniert sein muss.
- C. Tosses mit Rotationen um die horizontal Körperachse sind bis zu einer Rotation um die horizontale Körperachse und 2 Rotationen um die vertikale Körperachse erlaubt.

Erlaubt (zwei Elemente)

Tuck Flip mit X-Out und Full Twist
 Double Full Twisting Layout
 Kick mit Full Twisting Layout
 Pike Open mit Double Full Twist
 Arabian Vorwärtssalto mit Full Twist

Verboten (drei Elemente)

Tuck Flip X-Out mit Double Full Twist
 Kick mit Double Full Twisting Layout
 Kick mit Full Twisting Layout und Kick
 Pike, dann Split und Double Full Twist
 Full Twisting Layout mit Spagat und dann Full Twist

Anmerkung: ein Arabian Vorwärtssalto gefolgt von einer 1 - 1/2 fachen Rotation um die vertikale Körperachse (Twist) ist erlaubt.

- D. Kein Stunt, keine Pyramide, keine Person oder kein Hilfsmittel dürfen sich über oder unter einen Toss bewegen, und ein Toss darf nicht über, unter oder durch Stunts, Pyramiden, Personen oder Hilfsmittel geworfen werden.
- E. Tosses ohne Rotation um die horizontale Körperachse dürfen 3 - 1/2 Rotationen um die vertikale Körperachse nicht überschreiten.

6. Wertungsbögen – Cheerleading

Vergabe der Punkte in den Team Kategorien für das Level Novice:

Bewertungskriterium	Beschreibung	Punkte
Cheer Kriterien	Fähigkeit, das Publikum zu führen bzw. anzufeuern Verwendung von Schildern, Pompons oder Megaphonen, praktische Verwendung von Stunts oder Pyramiden zur Anführung des Publikums, Ausführung	10
Motions & Sharpness	Korrekte Platzierung der Motions, Bewegungsstärke	10
Partner Stunts	Technik und Ausführung der Elemente, Anzahl der Bases, Anzahl der Stuntgruppen	15
	Schwierigkeit (Level des Elements, Transitions, Variation)	5
	Synchronität und Timing	5
Pyramiden	Technik und Ausführung der Elemente, Verhältnis der Flyer zu den Bases	15
	Schwierigkeit (Level des Elements, Übergänge, Aufbau oder Abbau von Elementen)	5
	Synchronität und Timing	5

Tumbling	Standing Tumbling – Anzahl der Personen, Ausführung von Elementen, Schwierigkeit, korrekte Technik, Synchronität	5
	Running Tumbling – Anzahl der Personen, Ausführung von Elementen, Schwierigkeit, korrekte Technik, Synchronität	5
Jumps	Schwierigkeit, Anzahl, Ausführung	5
Fluss der Routine / Übergänge	Ausführung der Teile der Routine: Fluss, Tempo, Timing der Elemente, Übergänge	5
Tanz	Choreographie, Schwierigkeit, Kreativität	5
Allgemeine Darbietung, Publikumswirksamkeit	Allgemeine Darbietung, Showmanship, Publikumseffekt	5
GESAMTSUMME		100

Vergabe der Punkte in den Team Kategorien für die Level Elite und Premiere:

Bewertungskriterium	Beschreibung	Punkte
Cheer Kriterien	Fähigkeit, das Publikum zu führen bzw. anzufeuern Verwendung von Schildern, Pompons oder Megaphonen, praktische Verwendung von Stunts oder Pyramiden zur Anführung des Publikums, Ausführung	10
Partner Stunts	Technik und Ausführung der Elemente, Anzahl der Bases, Anzahl der Stuntgruppen	15
	Schwierigkeit (Level des Elements, Transitions, Variation)	5
	Synchronität und Timing	5
Pyramiden	Technik und Ausführung der Elemente, Verhältnis der Flyer zu den Bases	15
	Schwierigkeit (Level des Elements, Übergänge, Aufbau oder Abbau von Elementen)	5
	Synchronität und Timing	5
Basket Tosses	Ausführung von Elementen, Höhe, Synchronität (soweit anwendbar)	5
	Schwierigkeit, Variation	5
Tumbling	Standing Tumbling – Anzahl der Personen, Ausführung von Elementen, Schwierigkeit, korrekte Technik, Synchronität	5
	Running Tumbling – Anzahl der Personen, Ausführung von Elementen, Schwierigkeit, korrekte Technik, Synchronität	5

Jumps	Schwierigkeit, Anzahl, Ausführung	5
Fluss der Routine / Übergänge	Ausführung der Teile der Routine: Fluss, Tempo, Timing der Elemente, Übergänge	5
Tanz	Choreographie, Schwierigkeit, Kreativität	5
Allgemeine Darbietung, Publikumswirksamkeit, Tanz*	Allgemeine Darbietung, Showmanship, Publikumseffekt	5
GESAMTSUMME		100

Vergabe der Punkte in den Kategorien Groupstunt und Partnerstunt:

Bewertungskriterium		Beschreibung	Punkte
Stunts und Tosses	Ausführung der Technik	Ausführung der korrekten Technik bei der Vorführung von Stunts, die Stunts leicht aussehen lassen.	15
	Schwierigkeit	Schwierigkeit, und die Fähigkeit, Stunts in der Routine vorzuführen. Umfasst auch das nicht Absetzen zwischen Stunts (kein Bodenkontakt), kontinuierliche Übergänge, einarmige Stunts, Stunts mit Tossaufgang usw. (Schwierigkeit basierend auf kontinuierlichem Fortschritt).	10
	Form und Erscheinungsbild der Stunts	Dies beinhaltet keine überflüssigen Bewegungen auf dem Stunt, gerade Armhaltung, Beweglichkeit auf den Stunts in guter Position, gerade Linie zwischen Base und Top, natürliche Gesichtszüge usw.	10
Gesamte Darbietung	Übergänge	Tempo der Übergänge, visuelle Effekte und Kreativität der Übergänge, Übereinstimmung mit bestimmten Punkten in der Musik, aufrecht erhalten der Schwierigkeit und Technik während der Übergänge. Es sollte möglichst wenige „Pausen“ in der Routine geben.	10
	Showmanship	Spannung der Routine, ist die Routine zur Musik choreographiert, stimmen die Stunts mit dem Takt der Musik überein, kreative Stunts und visuelle Effekte, hohes Tempo, Gesichtsausdruck und Energie.	5
GESAMTSUMME			50

III. Cheerdance Kategorien

1. Tumbling und Tricks (durch Einzelpersonen)

1. Tumbling und Tricks sind akrobatische oder turnerische Elemente, welche durch eine Einzelperson ausgeführt werden, ohne Kontakt, Hilfe oder Unterstützung von anderen Personen, und welche auf der Auftrittfläche beginnen und enden.
2. Tumbling ist in allen Kategorien erlaubt, wird aber nicht verlangt, und unterliegt folgenden Einschränkungen:

Erlaubt

Rollen (vorwärts und rückwärts)
 Flugrollen (in einer Pike Position)
 Round-off
 Schulterrollen
 Kopfstand
 Handstand
 Brücken
 Schritzüberschläge (vorwärts & rückwärts)
 Stalls
 Head Spins
 Windmühlen / Flairs
 Kip Ups
 Räder

Verboten

Salti (vorwärts oder rückwärts)
 Seitlicher Soma
 Layouts
 Shushunova
 * Freies Rad
 * Handstützüberschlag vorwärts
 * Handstützüberschlag rückwärts (Flickflack)
 Sprung mit Kopflandung (ohne Unterstützung der Hand)

* nur in den Cheerdance Hip Hop Kategorien erlaubt

Tumbling Elemente, die in einer Flugphase eine invertierte Position durchlaufen, benötigen die Unterstützung von zumindest einer Hand während die invertierte Position durchlaufen wird (* Ausnahme: Freies Rad, Handstützüberschlag vorwärts und rückwärts (Flickflack), welche allerdings nur in der Kategorie Cheerdance Hip Hop erlaubt sind).

Tumbling Elemente, die in einer Flugphase eine invertierte Position durchlaufen, sind auf zwei aufeinanderfolgende Elemente beschränkt (Beispiel: Round-off, Flickflack, Flickflack ist verboten, während Round-off, Flickflack, Kip Up erlaubt ist).

3. Elemente, bei denen das Gewicht auf den Armen ist, während Pompons oder Props gehalten werden, sind nicht erlaubt (Ausnahme: Vorwärts- und Rückwärtsrollen).
4. Bei Landungen auf die Knie, Schenkel, im Sitz, auf den Bauch, Rücken in den Jazz Spagat (Hurdler) oder in den Spagat auf die Auftrittfläche aus einer Drehung, einem Sprung, aus dem Stand oder einer invertierten Position muss das Gewicht erst mit den Händen oder Füßen abgefedert werden, um den Aufprall zu mindern.
5. Landungen in einer Liegestütz Position auf die Auftrittfläche sind aus dem Stand, aus einer knienden Position oder aus einem Sprung mit einer Vorwärtsbewegung erlaubt (z.B. Flying Squirrel oder X, Star oder Spread Eagle. Variationen des Shushunova sind verboten).

2. Lifts, Tricks und Partnering (durch mehrere Teilnehmer)

Lift - eine Aktion, bei der eine Person von einer oder mehreren Personen von der Auftrittfläche gehoben und wieder auf den Boden abgesetzt wird. Ein Lift besteht aus hebenden Personen und gehobenen Personen.

Tricks - eine Aktion, bei der eine Person ein Element mit der Unterstützung von einer oder mehreren anderen Personen ausführt. Ein Trick besteht aus unterstützenden Personen und ausführenden Personen.

Partnering - eine Aktion, bei der zwei oder mehrere Personen sich gegenseitig unterstützen, die aber kein gehobenes Element beinhalten. Partnering kann unterstützende und ausführende Elemente umfassen.

1. Die hebende bzw. unterstützende Person muss die gesamte Zeit direkten Kontakt zur Auftrittfläche halten.
2. Zumindest eine hebende bzw. unterstützende Person muss die gesamte Zeit während des Lift, des Trick oder des Partnering durch Hand, Arm oder Körper Kontakt mit der gehobenen bzw. ausführenden Person halten.
3. Schwingende Lifts und Tricks sind erlaubt, solange der Körper der gehobenen bzw. ausführenden Person keine vollständige Rotation durchläuft und die gesamte Zeit über in der Rückenlage (Bauchlage ist nicht erlaubt) ist.

4. Invertierte Rotationen der gehobenen bzw. ausführenden Person sind erlaubt, solange die Hüfte der gehobenen bzw. ausführenden Person auf oder unter dem Level der Schulter der hebenden bzw. unterstützenden Person bleibt (Ausnahme: Chorus line Flips sind nicht erlaubt).
5. Alle Cheer Stunt oder Pyramiden Elemente sind verboten (Ausnahme: Pony Sit, Thigh Stand, Shoulder Sit).
6. Das Springen oder hüpfen von einer Person hinunter ist erlaubt, solange Hand- oder Armkontakt einer unterstützenden Person zu Hand, Arm oder Körper der gehobenen bzw. ausführenden Person mit zumindest einer unterstützenden Person während des Elements besteht.
7. Das Tossen einer Person ist erlaubt, solange Hand- oder Armkontakt einer unterstützenden Person zu Hand, Arm oder Körper der gehobenen bzw. ausführenden Person mit zumindest einer unterstützenden Person während des Elements besteht.

3. Choreographie und Uniform

1. Zweideutige, anstößige oder vulgäre Choreographie, Uniformen und Musik sind unangemessen für Familien im Zuseherbereich und finden daher keinen Anklang bei den Zuschauern.
2. Die Choreographie soll für alle zusehenden Personen angemessen und unterhaltsam sein.
3. Unangebrachte Choreographie, Uniformen oder Musik können den Gesamteindruck und die Bewertung der Juroren von der Routine negativ beeinflussen.
4. Alle Choreographien müssen altersgerecht sein.
5. Es sind keine Cheers oder Chants erlaubt.
6. Alle Uniformen und das Make-up müssen dem Alter angemessen sein einem Familienpublikum entsprechend gewählt werden.
7. Alle Uniformen sollen sicher sein und alle Körperteile abdecken. Probleme mit der Uniform, welche in der Entblößung von Teilnehmern resultieren, können zur Disqualifikation führen. Es ist sicherzustellen, dass vor dem Wettkampf mehrere Proben in Uniform durchgeführt werden, um allfällige Probleme mit der Uniform bereits im Vorfeld auszuräumen.
8. Unter Briefs, Hot Pants oder sehr kurzen Hosen sollten Strumpfhosen getragen werden.
9. Während des Wettkampfes sind Schuhe zu tragen. Tanzschuhe sind erlaubt. Das Auftreten ohne Schuhe (barfuß), in Socken oder Strümpfen, Stückelschuhen, Plateauschuhen, Rollschuhen oder in anderer Fußkleidung, die für den Sport unangemessen ist, ist verboten. Im Zweifelsfall ist mit der ÖCCV Kontakt aufzunehmen.
10. Schmuck als Teil der Uniform ist erlaubt.
11. Die Uniform von männlichen Teilnehmern hat ein befestigtes Oberteil zu sein; ärmelfreie Oberteile sind jedoch zulässig.

4. Hilfsmittel

1. Ein Hilfsmittel ist alles, was als Teil der Choreographie verwendet wird und nicht Teil der Uniform ist.
2. Kleine tragbare und handliche Gegenstände bzw. Requisiten, welche die Choreographie ergänzen, sind in den Kategorien Cheerdance Jazz und Cheerdance Hip erlaubt. Sie dürfen vom Körper genommen und discarded werden.
3. In der Kategorie Cheerdance Freestyle sind keine Hilfsmittel (außer Pompons) erlaubt, da Pompons 50 – 100% der Routine eingesetzt werden sollten. Männliche Teilnehmer dieser Kategorie müssen keine Pompons verwenden.
4. In allen Kategorien sind große freistehende Requisiten verboten (wie z.B. Sessel, Stühle, Bänke, Schachteln, Treppen, Leitern usw.). Alle Hilfsmittel, die das Gewicht eines Teilnehmers tragen, gelten als stehende Hilfsmittel.

5. Definition der Kategorien

Cheerdance Freestyle – umfasst die Konzepte von Jazz und Hip Hop mit der Betonung auf Choreographie, korrekter technischer Ausführung, visuellen Effekten, Kreativität, Ausstrahlung und Teameinheit. Pompons werden 50 – 100% der Routine benutzt. Wichtige Merkmale einer solchen Routine beinhalten die Synchronität und visuelle Effekte, präzise und sauber ausgeführte Motions, starke Pomptechnik, und die Eingliederung von technischen Tanzelementen und verschiedenen Tanzstilen. Visuelle Effekte umfassen z.B. Level Changes (Wechsel von Schwierigkeiten), Gruppenarbeit, Formationswechsel, die Verwendung von verschiedenen farbigen Pompons usw.

Cheerdance Jazz – umfasst stilisierte Bewegungen und Kombinationen, Formationswechsel, Gruppenarbeit und technische Elemente. Schwerpunkte liegen auf der korrekten technischen Ausführung, Ausdehnung,

Kontrolle, Körperhaltung, Stil und Kontinuität der Bewegungen gemeinsam mit Teameinheit. Siehe auch den Wertungsbogen für weitere Informationen.

Cheerdance Hip Hop – umfasst Bewegungen, welche durch den Straßenstil beeinflusst wurden, und Rhythmus mit der Betonung auf Ausführung, Stil, Kreativität, Isolation und Kontrolle des Körpers, Rhythmus, Einheitlichkeit und musikalischer Interpretation. Es gibt eine zusätzliche Betonung von athletischen Elementen, wie z.B. Sprünge, Bodenparts und andere Tricks. Siehe auch den Wertungsbogen für weitere Informationen.

6. Wertungsbögen – Cheerdance

Vergabe der Punkte in der Kategorie Cheerdance Freestyle:

Bewertungskriterium		Beschreibung	Punkte
Gesamteffekt	Gesamteindruck	Fähigkeit des Teams, eine dynamische und energetische Routine zu zeigen Angemessenheit der Musik, Kostüme und Choreographie Allgemeiner Eindruck der Juroren von der Darbietung	10
	Kommunikation & Vorführung	Fähigkeit, Gefühle bei den Zusehern zu wecken; durch die Verwendung von Energie, Ausdruck und Gefühl während der Darbietung	10
Choreographie	Kreativität / Musikalität / Formationen & Übergänge	Verwendung von Pompons und Bewegung zur Ergänzung der Musik und Kreierung von visuellen Effekten / erfinderische Formationen und kreative Wege zur Bewegung von einer Formation in die andere, flüssiger Wechsel von Positionen	10
	Schwierigkeit	Verwendung von komplizierten und anspruchsvollen Elementen / Bewegungen (einschließlich verschiedener Drehungen, Leaps, Sprünge, Kicks usw.)	10
Technik	Ausführung der Stile & Technisches Können	Bewältigung und Darbietung von allen technischen Elementen in Übereinstimmung mit dem Könnensstand des gesamten Teams	20
	Platzierung / Kontrolle / Ausdehnung / Bewegungsstärke	Die Kontrolle und korrekte Platzierung des Körpers und von Körperteilen während der gesamten Bewegungsabläufe im Auftritt. Fähigkeit, volle Ausdehnung und Stärke von Bewegung bei technischen Elementen und Pompon Motions zu zeigen	10
Teamausführung	Synchronität	Einheitlichkeit aller Bewegungen während der Routine und entsprechende zeitliche Abstimmung mit der Musik	20
	Platznutzung (Spacing)	Fähigkeit der Teilnehmer, sich während allen Formationen des Auftritts auszuloten und sich in korrekten Abständen untereinander zu positionieren.	10
GESAMTSUMME			100

Vergabe der Punkte in der Kategorie Cheerdance Jazz:

Bewertungskriterium		Beschreibung	Punkte
Gesamteffekt	Gesamteindruck	Fähigkeit des Teams, eine dynamische und energetische Routine zu zeigen Angemessenheit der Musik, Kostüme und Choreographie Allgemeiner Eindruck der Juroren von der Darbietung	10
	Kommunikation & Vorführung	Fähigkeit, Gefühle bei den Zusehern zu wecken; durch die Verwendung von Energie, Ausdruck und Gefühl während der Darbietung	10
Choreographie	Kreativität & Musikalität	Verwendung von Bewegung zur Ergänzung der Musik und Kreierung von visuellen Effekten	10
	Schwierigkeit	Verwendung von komplizierten und anspruchsvollen Elementen / Bewegungen	10
	Formationen & Übergänge	Verwendung von erfinderischen Formationen und kreativen Wegen zur Bewegung von einer Formation in die andere, flüssiger Wechsel von Positionen	10
Technik	Ausführung der Stile & Technisches Können	Bewältigung und Darbietung von allen Elementen in Übereinstimmung mit dem Könnensstand des gesamten Teams	20
	Platzierung / Kontrolle / Ausdehnung / Bewegungsstärke	Die Kontrolle und korrekte Platzierung / Ausrichtung des Körpers und von Körperteilen und die Fähigkeit, volle Ausdehnung und Stärke von Bewegung zu zeigen	10
Teamausführung	Synchronität und Platznutzung (Spacing)	Einheitlichkeit aller Bewegungen während der Routine, entsprechende zeitliche Abstimmung mit der Musik und die Fähigkeit der Teilnehmer, sich während allen Formationen des Auftritts auszuloten und sich in korrekten Abständen untereinander zu positionieren.	20
GESAMTSUMME			100

Vergabe der Punkte in der Kategorie Cheerdance Hip Hop:

Bewertungskriterium		Beschreibung	Punkte
Gesamteffekt	Gesamteindruck	Fähigkeit des Teams, eine dynamische und energetische Routine zu zeigen Angemessenheit der Musik, Kostüme und Choreographie Allgemeiner Eindruck der Juroren von der Darbietung	10
	Kommunikation & Vorführung	Fähigkeit, Gefühle bei den Zusehern zu wecken; durch die Verwendung von Energie, Ausdruck und Gefühl während der Darbietung	10

Choreographie	Kreativität & Musikalität	Verwendung von Bewegung zur Ergänzung der Musik	10
	Schwierigkeit	Verwendung von komplizierten und anspruchsvollen Elementen / Bewegungen	10
	Formationen & Übergänge	Verwendung von erfinderischen Formationen und kreativen Wegen zur Bewegung von einer Formation in die andere, flüssiger Wechsel von Positionen	10
Technik	Ausführung der Stile & Technisches Können	Bewältigung von Rhythmus und Hip Hop Elementen in Übereinstimmung mit dem Könnensstand des gesamten Teams	10
	Platzierung / Kontrolle / Ausdehnung / Bewegungsstärke	Die Kontrolle und korrekte Platzierung / Ausrichtung des Körpers und von Körperteilen und die Fähigkeit, volle Ausdehnung und Stärke von Bewegung zu zeigen	10
Teamausführung	Synchronität	Einheitlichkeit aller Bewegungen während der Routine und entsprechende zeitliche Abstimmung mit der Musik	20
	Platznutzung (Spacing)	Fähigkeit der Teilnehmer, sich während allen Formationen des Auftritts auszuloten und sich in korrekten Abständen untereinander zu positionieren.	10
GESAMTSUMME			100

IV. Begriffsbestimmungen

Aerial Cartwheel / Freier Radschlag

Ein Radschlag, bei dem die Hände nicht auf den Boden platziert werden.

Airborne / Aerial

Keinen Kontakt mit einer anderen Person oder dem Boden haben.

Airborne Tumbling Skill

Ein Tumbling Element, bei dem sich die Person aus eigener Kraft vom Boden löst (aerial) und welches eine Über-Kopf Bewegung enthält.

Assisted-Flipping Mount

Ein Aufgang in einen Stunt, bei dem die Top eine Über-Kopf Bewegung ausführt und die Top während dieser Rotation direkten Kontakt zu einer oder mehreren Bases hat. (Siehe auch „Suspended Flip“, „Braced Flip“)

Assisted Tumbling / Tumbling mit Hilfestellung

Ein Tumbling Element, bei der physische Hilfestellung durch eine andere Person gegeben wird. Dies umfasst keine Tumbling orientierten Stunts, die in den verschiedenen Levels erlaubt sind.

Awesome

Ein extended Stunt, bei dem die Top beide Füße zusammen hat und diese in den Händen der Bases sind. Auch genannt: „Cupie“

Back Spot

Die Person, die an der hinteren Position im Stunt steht und hauptsächlich für den Schutz des Kopf- bzw. Schulterbereiches der Top verantwortlich ist.

Back Walkover / Bogengang rückwärts

Ein Tumbling Element, bei dem die Person rückwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt und nach einer Über-Kopf Bewegung landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Backward Roll / Rückwärtsrolle

Ein Tumbling Element, bei dem die Person auf dem Boden eine Rückwärtsrotation mit der Hüfte über den Kopf macht und hierbei in einer zusammengerollten Position über den Boden rollt, bis sie wieder auf den Füßen landet. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Barrel Roll

Siehe „Log Roll“.

Base

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. „New Base“ ist eine Person, die vor einem Übergang eines Stunts noch nicht in Kontakt zu einer Top ist und den Kontakt aber nach dem Übergang erlangt.

Basket Toss

Ein Toss, bei dem nicht mehr als 4 Bases beteiligt sein dürfen und 2 Bases die Hände miteinander verschränken.

Block

Ein Tumbling Begriff, der den Vorgang beschreibt, bei dem sich eine Person mit den Händen vom Boden abdrückt und ihren Oberkörper sowie Beine benutzt, um an Höhe zu gewinnen. Die Person löst sich hierbei kurzzeitig vom Boden. Die momentane vom Boden losgelöste Position (momentary airborne position), die durch einen Block herbeigeführt wird, ist in allen Levels erlaubt.

Block Cartwheel

Ein Radschlag, bei dem die Person durch Hilfe eines Blocks momentan vom Boden losgelöst ist.

Brace

Eine physische Verbindung von Personen, die eine Top unterstützt und stabilisiert.

Braced Flip

Ein Stunt, bei dem die Top eine Über-Kopf Bewegung durchführt, während sie die ganze Zeit von einer oder mehreren Personen berührt und unterstützt wird.

Cartwheel / Radschlag

Ein Tumbling Element, bei dem die Person seitwärts in aufrechter Position rotiert und sich dabei über die Hände und Arme abstützt und mit einem Fuß nach dem anderen landet. Sie durchläuft dabei eine invertierte Position und ist niemals ohne Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Catcher / Fänger

Eine der Personen, die während eines Stunts dafür verantwortlich ist, dass die Top sicher nach dem Stunt landet.

Chorus Line Flips

Ein Tumbling Element, bei dem eine Person eingehängt zwischen zwei anderen Personen einen Back Flip durchführt.

Connected Tumbling

Tumbling Elemente, bei denen Kontakt zwischen mehreren Personen besteht.

Cradle

Ein Abgang, bei dem die Fänger die Top mit den Handflächen nach oben sowohl am Rücken als auch an der Hüfte fangen. Die Top nimmt eine gebückte Position (Pike) ein und landet mit dem Gesicht nach oben.

Cupie

Siehe „Awesome“.

Dirty Bird (D-Bird)

Ein Toss, bei dem die Top ausgestreckt in einer X-Position auf dem Rücken einer Base landet und von hier typischerweise durch die Beine weiter in einen Scooper geht.

Dismount / Abgang

Die Bewegung einer Top aus einem Stunt oder einer Pyramide in einen Cradle oder direkt auf den Boden. Die Bewegung von einem Cradle auf den Boden wird nicht als Dismount / Abgang angesehen.

Dive Roll / Flugrolle

Ein Tumbling Element, das einer Vorwärtsrolle ähnelt, bei dem die Person allerdings vor der Rolle vom Boden abspringt (aerial) und in die Rolle übergeht.

Double-Leg Stunt

Siehe „Stunt“.

Downward Inversion

Ein Stunt oder eine Pyramide, bei der eine Person in einer invertierten Position (Über-Kopf) ist und sich der Schwerpunkt der Person nach unten bewegt.

Downward Motion

Die Bewegung des Schwerpunktes einer Person nach unten.

Drop

Ein direkter Fall auf die Knie, in den Sitz, vorwärts und rückwärts oder in den Spagat aus einer vom Boden losgelösten Position (airborne), ohne zunächst die Hauptlast durch die Füße oder Hände abzufangen.

Entrance Skill

Der Anfang einer Reihe von Tumbling oder Stunt Elementen.

Extended Arm Level

Der Abstand zwischen dem Boden und dem höchsten Punkt einer Base, wenn diese aufrecht mit den Armen nach oben vollständig ausgestreckt steht. „Extended arms“ deuten nicht gleichzeitig auch auf einen „extended Stunt“ hin. Siehe auch „Extended Stunt“.

Extended Position

Eine Top, die von Bases gehalten wird, die ihre Arme vollständig ausgestreckt haben. „Extended arms“ deuten nicht gleichzeitig auch auf einen „extended Stunt“ hin. Siehe auch „Extended Stunt“.

Extended Single-Leg Stunt / Einbeiniger Extended Stunt

Ein extended Stunt, bei der die Top ihr Hauptgewicht auf einem Bein hat.

Extended Stunt

Wenn der gesamte Körper der Top aufrecht über den Bases ist und diese ihre Arme über den Kopf ausgestreckt haben (Beispiele für Stunts, die nicht als extended gelten würden: Chair, Flatback, Straddle Lift. Bei diesen Stunts haben die Bases zwar die Arme nach oben gestreckt, aber sie gelten nicht als extended Stunts, da die Höhe der Top ähnlich eines Stunts auf der Höhe von Prep Level ist).

Extension Prep oder Prep (oder Half)

Wenn die Top auf Schulterhöhe der Bases gehalten wird.

Flat Back

Ein Stunt, bei dem die Top flach horizontal von den Bases gehalten wird.

Flip

Ein aerial Element, welches eine Über-Kopf Bewegung enthält und die Person keinen Kontakt zum Boden hat, während sie in der invertierten Position ist.

Flipping Toss

Ein Toss, bei dem die Top eine Über-Kopf Bewegung durchführt.

Flyer

Siehe „Top“.

Forward Roll / Vorwärtsrolle

Ein Tumbling Element, bei dem die Person auf dem Boden eine Vorwärtsrotation mit der Hüfte über den Kopf macht und hierbei in einer zusammengerollten Position über den Boden rollt, bis sie wieder auf den Füßen landet. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Free-Flipping Mount

Ein Aufgang in einen Stunt, bei dem die Top eine Über-Kopf Bewegung durchführt und dabei keinen Kontakt zum Boden oder zu einer anderen Person hat.

Front Limber

Ein Tumbling Element, bei dem die Person vorwärts Über-Kopf rotiert und wieder auf beiden Beinen gleichzeitig landet, indem der Rücken überstreckt wird (kein aerial Element).

Front Spot

Eine Person, die vor einem Stunt positioniert ist, um diesen zu unterstützen, auch bekannt als „Fourth Base“.

Front Tuck / Vorwärtssalto

Ein Tumbling Element, bei dem die Person eine Über-Kopf Vorwärtsrotation ausführt und wieder auf den Beinen landet, auch bekannt als „Punch Front“.

Front Walkover / Bogengang vorwärts

Ein Tumbling Element, bei dem die Person vorwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt und nach einer Über-Kopf Bewegung landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Full

Eine 360 Grad Rotation um die vertikale Körperachse einer Person.

Full-Up Toe Touch

Ein Element ohne Über-Kopf Rotation, bei dem die Top eine 360 Grad Rotation um die vertikale Körperachse macht und danach direkt einen Toe Touch durchführt. Typischerweise wird dieses Element in einem Toss ausgeführt.

Freeze

Eine Hip Hop Position, bei der man den gesamten Körper auf einer Hand oder beiden Hände balanciert.

Ground Level

Auf der Höhe des Bodens sein.

Half

Siehe „Extension Prep“.

Hand / Arm Connection

Der physische Kontakt zwischen mehreren Personen, bei denen die Hände und Arme benutzt werden.

Handspring / Handstandüberschlag

Ein Tumbling Element, bei dem die Person in eine Über-Kopf Rotation übergeht und sich mit den Händen vom Boden abdrückt, um wieder auf den Füßen zu landen. Dieses Element ist sowohl vorwärts als auch rückwärts (Flickflack) üblich.

Handstand

Ein Tumbling Element, bei dem eine Person auf den Händen in einer vollständig ausgestreckten Position steht.

Hanging Pyramid

Eine Pyramide, bei der eine oder mehrere Personen an anderen Personen hängen und keinen direkten Kontakt zum Boden haben.

Headstand / Kopfstand (Cheerdance)

Ein Element, bei dem eine Person sich selbst vertikal auf dem Kopf aufstützt, während die Hände sich zur Unterstützung des Körpers auf dem Boden befinden.

Head Spin (Cheerdance)

Eine Hip Hop Technik, wo der Tänzer sich auf seinem Kopf dreht und die Arme zum verwenden, um zu beschleunigen. Die Beine können in einer Vielzahl von Positionen gehalten werden.

Helicopter Toss

Ein Stunt / Toss, bei dem die Top in einer horizontalen Position geworfen wird und sich um die vertikale Körperachse (wie ein Helikopter Rotor) dreht, bevor sie wieder gefangen wird.

Inversion / invertierte Position

Siehe „Inverted“.

Inverted / invertiert

Wenn die Schultern einer Top unterhalb ihrer Hüfte sind (Über-Kopf) und sich mindestens ein Fuß überhalb der Hüfte befindet, spricht man von einer invertierten Position.

Jump / Sprung

Ein Element, bei dem sich eine Person vom Boden löst, aber keine Über-Kopf Bewegung ausführt.

Kick Arch

Ein Element (trick), bei dem die Top typischerweise bei einem Toss mit einem Bein einen Kick ausführt und dann den Rücken überstreckt und in einem Cradle landet.

Kick Double Full

Ein Element (trick), bei dem die Top typischerweise bei einem Toss mit einem Bein einen Kick ausführt und dann eine 720 Grad Rotation um die vertikale Körperachse durchführt, bevor sie gefangen wird. Eine anfängliche $\frac{1}{4}$ Rotation der Top ist üblich, um die Rotation einzuleiten.

Kick Full

Ein Element (trick), bei dem die Top typischerweise bei einem Toss mit einem Bein einen Kick ausführt und dann eine 360 Grad Rotation um die vertikale Körperachse durchführt, bevor sie gefangen wird. Eine anfängliche $\frac{1}{4}$ Rotation der Top ist üblich, um die Rotation einzuleiten.

Kip Up (Cheerdance)

Ausgehend von einer Position am Rücken liegend, beugt der Tänzer seine Knie zur Brust, rollt leicht zurück, und kickt dann nach oben (Kip Up). Die Kraft des Kicks lässt den Tänzer in einer aufrechten Position landen.

Knee (Body) Drop

Siehe „Drop“.

Layout

Eine Position oder Element, bei der der gesamte Körper gestreckt oder leicht überstreckt ist.

Layout Step Out

Ein Element ähnlich eines Layouts, bei dem die Person eine Scherenbewegung mit den Beinen durchführt und z.B. im Tumbling mit einem Bein nach dem anderen landet.

Leap Frog

Ein gestützter Übergang, bei dem eine Top von einer Gruppe von Bases zu einer anderen übergeht, indem sie zwischen den Armen der Person hindurchgeht, die sie stützt. Die Top ist jederzeit aufrecht und in direktem Kontakt zu der Person, die sie stützt.

Lift (Cheerdance)

Eine Aktion, bei der eine Person von einer oder mehreren Personen von der Auftrittfläche gehoben und wieder auf den Boden abgesetzt wird. Ein Lift besteht aus hebenden Personen und gehobenen Personen.

Log Roll

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. Auch bekannt als "Barrel Roll".

Middlelayer

Eine Person, die eine weitere Top hält, die keinen Kontakt zu Bases hat.

Mount / Aufgang

Siehe „Stunt“.

Multi-Based Stunt

Ein Stunt mit 2 oder mehr Bases, wenn man den Backspot nicht mitzählt.

New Base(s)

Bases, die vor einer Transition / Übergang nicht in Kontakt mit der Top waren.

Non-Inverted Position

Eine Position, bei der der Körper der Top aufrecht ist, also die Schultern über der Hüfte sind.

One half ($\frac{1}{2}$) Twist Toe Touch

Ein Element ohne Über-Kopf Rotation, bei dem die Top eine 180 Grad Rotation um die vertikale Körperachse macht und danach direkt einen Toe Touch durchführt. Typischerweise wird dieses Element in einem Toss ausgeführt.

Onodi

Ausgehend von einer Flickflack-Position macht der Tumbler, nachdem er abgesprungen ist, eine halbe Rotation um seine vertikale Körperachse und geht über die Hände in einen Handstandüberschlag Step Out über.

Original Base(s)

Eine Base, die schon bei der Initiierung eines Stunts in Kontakt zur Top war.

Paper Dolls

Identische einbeinige Stunts, die sich gegenseitig stützen.

Partner

Siehe „Top“.

Partnering (Cheerdance)

Eine Aktion, bei der zwei oder mehrere Personen sich gegenseitig unterstützen, die aber kein gehobenes Element beinhalten. Partnering kann unterstützende und ausführende Elemente umfassen.

Pike

Position, bei der der Oberkörper nach vorne gebeugt ist und die Beine gerade bleiben.

Pony Sit

Ein Element, bei dem die Base entweder auf den Knien oder im Stand nach vorne gebeugt ist. Der Partner sitzt auf dem unteren Rücken.

Prep

Siehe „Extension Prep“.

Prep Level

Die Hände der Bases und mindestens ein Fuß der Top befinden sich auf Schulterhöhe der Bases. Chairs, Torches, Flatbacks, Arm-n-arms und Straddle Lifts werden dem Prep Level zugeordnet.

Primary Support

Den Großteil des Gewichtes einer Top halten.

Prone Position

Eine Position, bei der sich eine Person ausgestreckt horizontal zum Boden mit dem Gesicht nach unten befindet.

Prop / Hilfsmittel

Ein Objekt, welches benutzt werden kann.

Punch

Siehe „Rebound“.

Pyramid

Eine Gruppierung von mehreren Stunts, die miteinander verbunden sein können und die einen visuellen Effekt erzielen. Personen, die am Boden stehen können Teil dieser Gruppierung sein.

Rebound

Ein Tumbling Begriff, bei dem die Person sich vom Boden löst und die Beine benutzt, um vom Boden abzuspringen und an Höhe zu gewinnen. Auch bekannt als „Punch“. Es handelt sich nicht um eine Über-Kopf Bewegung.

Release Move

Wenn die Bases und die Top sich kurzzeitig voneinander lösen und die Top wieder zu den Bases zurückkehrt. Ein single-based Toss vom Boden z.B. in Hands ist kein Release Move, aber auch kein Toss im unten definierten Sinne. Release Moves beziehen sich nur auf Stunts und nicht auf Pyramiden.

Reload

Wenn die Top in die Ausgangsposition (Loading Position) mit beiden Füßen in den Händen der Bases zurückkehrt.

Retake

Wie ein Reload zu einem Stunt, wobei die Top allerdings mit einem Fuß den Boden berührt, bevor sie in die Reload Position geht.

Rewind

Ein free-flipping Release Move als Aufgang in einen Stunt.

Round Off / Radwende

Ein Tumbling Element, bei dem sich die Person mit einem Bein abdrückt und seitlich durch eine Radbewegung, die Beine zusammenschlagend, die Beine nach unten peitscht und mit beiden Beinen zugleich wieder auf dem Boden landet.

Running Tumbling

Tumbling Elemente, die mit einem Anlauf beginnen und z.B. ein Rad, eine Radwende, usw. enthalten, um Geschwindigkeit aufzunehmen, um danach weitere Tumbling Elemente zu zeigen. Immer, wenn eine Vorwärtsbewegung einem Tumbling Element voran geht, wird dieses als Running Tumbling definiert. Diese Definition fordert mehrere Elemente, die miteinander verbunden werden. Es müssen also mindestens zwei zusammenhängende Elemente gezeigt werden, wobei Sprünge nicht als Elemente gezählt werden.

Scooper

Übergang in einen Stunt, bei dem die Top typischerweise durch die Beine einer Base geführt wird.

Scrunch Toss

Siehe „Sponge Toss“.

Second Level

Jegliche Person, die keinen Kontakt zum Boden hat und von Bases gehalten wird.

Series Front und / oder Back Handsprings

Mehrere aufeinanderfolgende Überschläge, die direkt nacheinander ausgeführt werden.

Show and Go

Ein Übergang bei Stunts, bei dem ein Stunt einen extended Level durchläuft und in einer Reload Position oder in einem nicht extended Level endet.

Shoulder Roll / Schulterrolle (Cheerdance)

Eine vorwärts oder rückwärts Rolle, die aus einer gehockten Position begonnen wird, bei der die Rückseite der Schulter den Kontakt mit dem Boden herstellt. Der Kopf ist seitlich geneigt, um Kontakt mit dem Boden zu vermeiden.

Shoulder Sit / Schultersitz

Ein Element, bei dem die Base mit den Füßen etwas weiter als Schulbreite auseinander steht. Die Top sitzt auf den Schultern der Base, mit den Beinen um den mittleren Rücken der Base geschlungen.

Shoulder Stand Level

Ein Stunt auf Shoulder Stand Level ist ein Stunt, bei dem die Hüfte der Top auf der gleichen Höhe ist, als wenn sie in einem Shoulder Stand stehen würde.

Shushunova

Ein Sprung (Toe Touch), wobei die Person in einer Liegestütz-Position landet.

Single-Based Double Awesome / Cupie

Ein Stunt, bei der eine Base 2 Tops hält, die ihre Füße zusammen haben. Siehe auch Definition von „Awesome“ und „Cupie“.

Single-Based Split Catch

Ein Stunt, bei dem eine Person eine andere Person im Spagat mit ausgestreckten Armen über dem Kopf hält. Dieser Stunt ist verboten.

Single-Based Stunt

Ein Stunt, bei dem nur eine Base eine oder mehrere Tops hält.

Single-Leg Stunt

Siehe „Stunt“.

Sponge Toss

Ein Toss, bei dem die Bases die Füße der Top greifen, bevor diese getossed wird.

Spotted Tumbling

Siehe „Assisted Tumbling“.

Squishy (Toss)

Siehe „Sponge Toss“.

Stall (Cheerdance)

Eine Hip Hop Technik, bei der alle Körperbewegung gestoppt wird, oftmals in einer interessanten, invertierten oder spannungsbedürftigen Position.

Standing Tumbling

Tumbling Elemente, die ausgehend aus dem Stand begonnen werden, ohne zuvor eine Vorwärtsbewegung eingegangen zu sein. Werden Rückwärtsschritte vor einem Tumbling Element ausgeführt, zählt dieses zum Standing Tumbling.

Straight Cradle

Ein Abgang, bei dem die Top in einer Cradle Position landet, ohne zuvor andere Skills (z.B. Twist, Kick, Toe Touch) ausgeführt zu haben.

Spotter

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 in direktem Kontakt mit einem Stunt sein.
- Spotter dürfen nicht so stehen, dass ihr Oberkörper unter einem Stunt ist.
- Spotter dürfen einen Stunt nicht mit beiden Hände 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).

Straight Ride

Die Position des Körpers der Top, wenn sie einen Toss ausführt, ohne weitere Skills (Tricks) durchzuführen. Die ausgestreckte Haltung der Top bringt ihr bei, die maximale Höhe zu erreichen.

Stunt

Ein Element, bei dem eine Top von einer oder mehreren Personen gehalten wird und sich nicht auf dem Boden befindet. Auch genannt „Mount“. Ein Stunt kann ein- oder beidbeinig sein, je nachdem, auf wie viele Beine die Hauptlast der Top verteilt ist.

Suspended Flip / Roll

Ein Stunt, bei dem die Top eine Über-Kopf Bewegung ausführt und die Top während dieser Rotation direkten Kontakt zu einer oder mehreren Bases hat.

Tension Roll / Drop

Eine Pyramide oder Stunt, bei denen sich die Bases und die Tops in Formation nach vorne lehnen, bis die Top von den Bases fällt. Diese Art von Stunts / Abgängen sind verboten.

Thigh Stand / Hüftstand

Ein Element, bei dem die Bases in einer Lounge Position mit einem angewinkelten und einem ausgestreckten Bein stehen. Die Füße der Top sind in der Hüftbeuge der Bases platziert. Die Bases sollten die Top unterstützen, indem sie mit einem Arm das Bein, und mit dem anderen Arm unter dem Fuß der Top greifen.

Three Quarter (¾) Front Flip

Eine Über-Kopf Vorwärtsrotation von einer aufrechten Position in eine Cradle Position.

Tic-Tock

Ein Stunt bzw. Übergang, bei dem die Top in einer statischen Position auf einem Bein gehalten wird. Die Bases machen einen Dip und werfen die Top nach oben, wobei die Top das Gewicht auf das andere Bein verlagert und wieder in einer statischen Position auf den Bases landet.

Toe / Leg Pitch

Ein Toss mit einer oder mehreren Bases, wobei die Top an einem Fuss oder Bein unterstützt wird, um Höhe zu gewinnen.

Toss

Ein Stunt, bei dem die Top von Hüfthöhe der Bases nach oben geworfen wird. Die Top hat dann keinen Kontakt zu den Bases und die Top hat keinen Kontakt zum Boden, wenn der Toss initiiert wird (Beispiel: Basket Toss oder Sponge Toss). Ein Toss vom Boden zu Hands oder z.B. einem extended Stunts werden nicht als Tosses angesehen.

Top

Die Person auf einem Stunt oder Toss. Auch genannt „Flyer“ oder „Partner“.

Transitional Stunt

Ein Stunt, bei dem die Top von einem Stunt in einen anderen Stunt übergeht, so dass die Konfiguration des Stunts geändert wird.

Traveling Toss

Ein Toss, bei dem so getossed wird, dass die Bases sich absichtlich bewegen müssen, um die Top zu fangen.

Tricks (Cheerdance)

Eine Aktion, bei der eine Person ein Element mit der Unterstützung von einer oder mehreren anderen Personen ausführt. Ein Trick besteht aus unterstützenden Personen und ausführenden Personen.

Tuck Arch

Ähnlich einem Kick Arch. Allerdings handelt es sich hier um eine überstreckte Position (Arch) aus einer Tuck Position und nicht aus einem Kick.

Tuck Position / Angehockte Position

Eine Position, bei der die Knie und die Hüfte gebeugt sind und die Knie zur Brust gezogen sind.

Tumbling

Jegliche turnerischen Elemente, die auf dem Boden ausgeübt werden.

Twist

Rotation um die vertikale Körperachse, während die Person keinen Kontakt zum Boden hat (airborne).

Twisting Mount

Ein Aufgang, bei dem sich die Top um die vertikale Körperachse dreht.

Twisting Toss

Jegliche Art von Tosses, bei denen die Top mindestens eine ¼ Rotation um die vertikale Körperachse ausführt.

Two - High Pyramid

Alle Tops müssen direkten Kontakt zu Bases haben, die wiederum direkten Kontakt zum Boden haben müssen.

Two & One Half (2 - ½) High Pyramid

Die Höhe von Pyramiden wird wie folgt definiert:

- Chairs, Thigh Stands und Shoulder Straddles sind 1 - ½ Körperlängen.
- Shoulder Stands sind 2 Körperlängen.
- Extended Stunts (z.B. Extension, Liberty, usw.) sind 2 - ½ Körperlängen.
- Die folgenden Punkte müssen für eine "2 - ½ high" Pyramide erfüllt sein:
 - Ein Middlelayer darf sich maximal auf einem Stunt auf der Höhe von Prep Level befinden.
 - Eine Top darf aufrecht maximal auf dem Unterarm eines Middlelayers stehen, wenn dieser auf Shoulder Stand Level ist (Beispiel: High Elevator ist nicht erlaubt).
 - Hält ein Middlelayer auf Shoulder Stand Level eine Top mit extended Arms, darf die Top nur in einer Flatback Position sein (Beispiele: High Straddle- und High Star-Pyramiden, wo die Middlelayer die Top mit extended Arms halten, sind verboten; High Chair, wo ein Middlelayer auf Shoulder Stand Level einen Chair hält, ist verboten).

Two-Leg Extended Stunt

Extended Stunts, bei denen das Gewicht der Top auf beide Beine verteilt ist.

Walkover / Bogengang

Ein Tumbling Element, bei dem die Person rückwärts oder vorwärts in eine überstreckte Position geht und hierbei mit den Händen in Kontakt mit dem Boden tritt. Danach wird die Rotation weitergeführt und nach einer Über-Kopf Bewegung landet die Person wieder auf den Füßen. Zu jeder Zeit hat die Person Kontakt zum Boden (kein aerial Element).

Whip / Temposalto

Ein leicht überstreckter Salto, der aussieht wie ein Flickflack, bei dem keine Hände aufgesetzt werden.

Windmill / Windmühle (Cheerdance)

Ausgehend von einer Position am Rücken liegend, dreht sich der Tänzer vom Rücken zum Bauch während er seine Beine in einer V- Form über dem Körper dreht. Die Beinbewegung gibt dieser Bewegung die Hauptkraft, um den Körper von einer Position auf dem Rücken zu einer Position mit dem Bauch auf dem Boden zu „flippen“.

Wolf Wall Transition

Ein Übergang, bei dem die Top über das Bein einer sie unterstützenden Person, die sich auf der Höhe von Prep Level befindet, steigt oder geworfen wird. Das Bein der unterstützenden Person ist dabei vom Körper weg gestreckt und mit einer dritten Person auf der Höhe von Prep Level verbunden (Fuß/ Hüft Kontakt).

X-Out

Eine Über-Kopf Bewegung, bei der die Arme und Beine während der Rotation in einem X auseinander gestreckt sind.