



Mitglied im DOSB



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

## **ANLAGE CHEER 2018/2019**

## INHALT

### I. CHEERLEADING BEWERTEN

- MOTIONS
- JUMPS
- TUMBLING
- STUNTEXTRAS
- BASKETELEMENTE
- AUFGÄNGE, ABGÄNGE
- EBENEN UND HÖHEN

### II. BEWERTUNGSKRITERIEN

- BEWERTUNGSBOGEN CHEER
- BEWERTUNGSBOGEN PS UND GS
- KONTROLLBOGEN CHEER
- AUSDRUCK PROGRAMM UND CHEER/CHANT
- MOTIONS
- DANCE
- JUMPS
- TUMBLING
- STUNTS
- PYRAMIDEN
- VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEITEN
- FLUSS DES PROGRAMMS
- SYNCHRONITÄT
- GESAMTEINDRUCK
- PERFEKTION/SICHERHEIT

### III. UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

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

# Anlage Cheer – 2018/2019

## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

Beispiele:  
MOTIONS



Blade



Fist



Clean



Clap



Clasp



High V



Low V



T-Motion



Half T



Touchdown



Low Touchdown



Punch



K-Motion



L-Motion



Bow&Arrow



Muscle Man



Box Motion



Daggers



Side Lunge



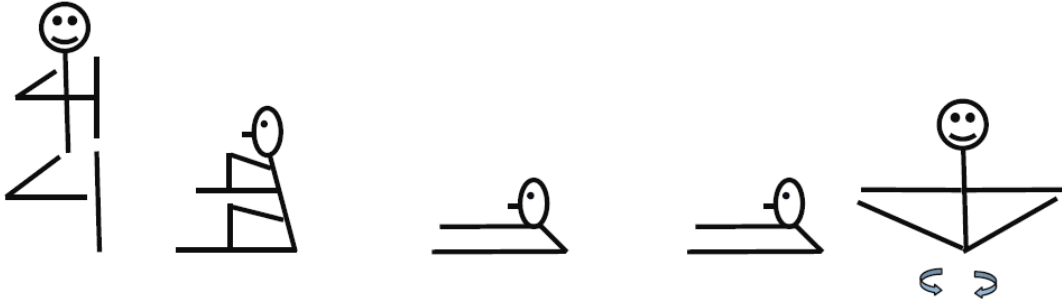
Front Lunge

## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

Beispiele:

JUMPS

ELITE LEVEL

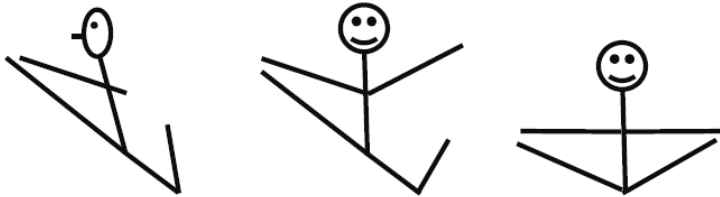


Double Nine

Pike

Around the World

ADVANCED LEVEL

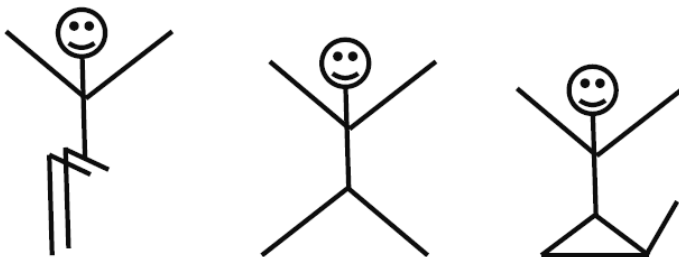


Front Hurdler

Side Hurdler

Toe Touch

BASIC LEVEL



Tuck

Spread Eagle

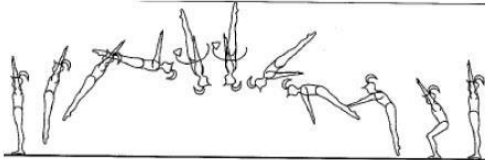
Double Hook

## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

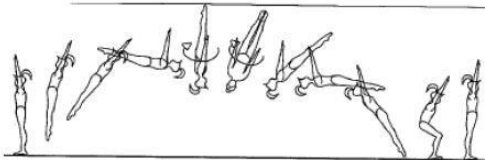
Beispiele:

TUMBLING

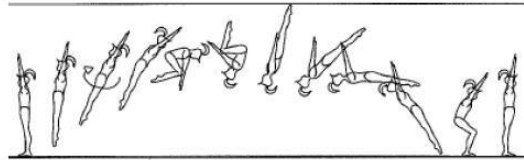
ELITE LEVEL



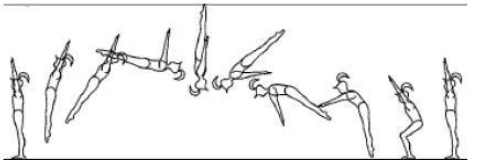
Schraube



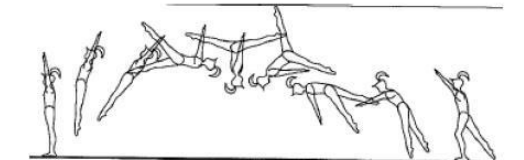
Halbe Schraube



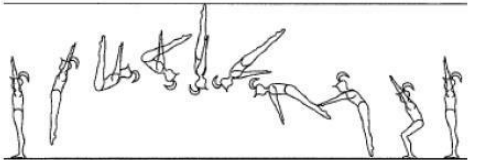
Arabian



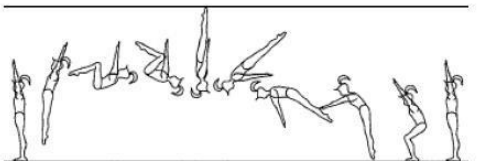
Gestreckter Salto



Spreizsalto



Gebückter Salto



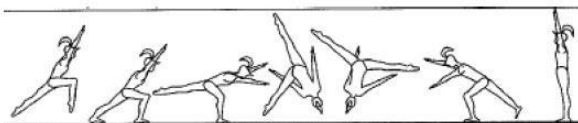
Gehockter Salto



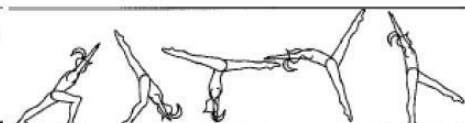
Radwende Flick Flack



Flick Flack aus dem Stand



Freies Rad



freier Überschlag vorwärts

## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

### TUMBLING

#### ADVANCED LEVEL



**Handstandüberschlag**



**Schrittüberschlag**



**Bogengang rückwärts**



**Bogengang vorwärts**

#### BASIC LEVEL



**Einarmiges Rad**



**Rad**

## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

Beispiele:

STUNTEXTRAS



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird hinter dem Rücken zum Bogen nach oben gezogen. Der Fuß befindet sich mindestens auf Schulterhöhe.

**Scorpion**



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird waagrecht nach hinten gezogen. Der Oberkörper ist weitestgehend gerade.

**Arabesque**



Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird neben oder vor dem Körper gerade in die Stretchposition (deutlich über der Waagerechten) gezogen. Das Stretchbein wird am Fuß gehalten.

**Stretch (alle Variationen)**



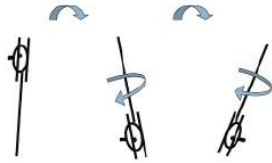
Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein ist angewinkelt.

**Lib**

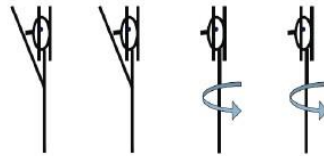
## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

Beispiele:

BASKETELEMENTE (werden unter Stunts mitbewertet)



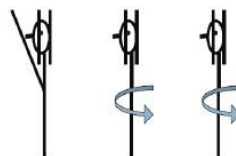
Schraube (gestreckter Salto ganzer Twist)



Kick Kick Double Twist



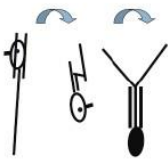
K-Out Salto Layout (gestreckter Salto)



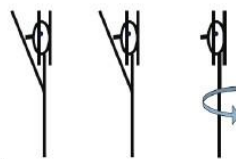
Kick Double Twist



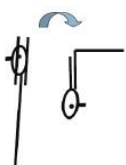
Bird Front



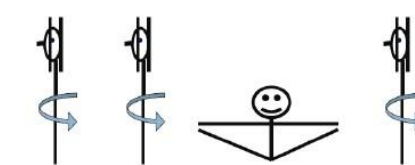
X-Out Salto



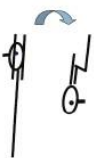
Kick Kick Twist



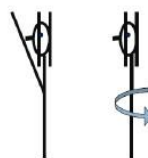
Gebückter Salto



Double Twist und Toe Touch Twist



Gehockter Salto

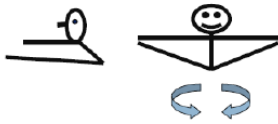


Kick Twist



## TEIL I – CHEERLEADING BEWERTEN

### BASKETELEMENTE



**Around the World**



**Pike**

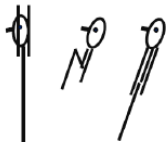


**Toe Touch**



**Side Hurdler**

**Front Hurdler**



**Tuck**



**Pencil**

# Anlage Cheer – 2018/2019

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungsbogen Cheer

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

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

#### **TECHNIK**

Ausdruck Programm und Cheer/Chant	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Motions	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Dance	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Jumps	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5
Tumbling	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Stunts	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Pyramiden	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

\_\_\_/55 P.

#### **SCHWIERIGKEIT**

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

\_\_\_/20 P.

#### **GESAMTEINDRUCK**

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

\_\_\_/25 P.

\_\_\_/100 P.

Juror  1  2  3  4  5

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### Bewertungsbogen Partner/Groupstunt

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

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

Stunts – Technik (Aufgänge, Abgänge, Transitions)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Stunts - Schwierigkeit (Anzahl, Ablauf, Variationen)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Stunts – Ausführung (Timing, Sharpness, Stabilität, Motions, Power)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Aufbau des Programms (Gleichgewicht, Fluss, Visuelle Effekte, Kreativität, Musiknutzung)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10
Gesamteindruck (Enthusiasmus, Unterhaltungswert, Selbstvertrauen)	0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10

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

Juror  1  2  3  4  5

# Anlage Cheer – 2018/2019

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN



Cheerleadervereinigung Deutschland im AFVD e. V.

Chant/Cheer	Dance	Jumps	Tumbling	Stunts/Baskets	Pyramiden

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

### KONTROLLBOGEN CHEER

Singlebase-PS: Flyerdrop, aber sicher vom Partner gefangen	<input type="checkbox"/>	0,5 P. von End. x ____
Singlebase-PS: Flyer fällt ungebremst auf den Boden/ extrem gefährlicher Drop	<input type="checkbox"/>	3,0 P. von End. x ____

Flyerdrop, aber sicher durch Team gefangen	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Fast alle Flyer dropen innerhalb einer Sequenz, aber sicher durch Team gefangen	<input type="checkbox"/>	3,0 P. von End. x ____
Flyer fällt ungebremst auf den Boden/extrem gefährlicher Drop	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____

Überschreitung Set up-/Leaving Time	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Zeitunterschreitung/Zeitüberschreitung	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Offensichtlich beabsichtigtes Verlassen der markierten Auftrittsfäche	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Benutzung unerlaubtes Equipment/Hilfsmittel	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Verstoß gegen Kleiderordnung	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Bei Programmbeginn nicht 1 Fuß am Boden	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x ____
Bereitlegen Equipment durch nicht aktive TN (pro P.)	<input type="checkbox"/>	1,0 P. von End. x Unerl.
Schuhwerk / offene Haare	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____
Tragen von Schmuck Aktive/externe Spotter	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____
Tragen nicht genehmigte med. Gegenstände	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____
Unerlaubter Einsatz ext. Spotter/Maskottchen	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____
Zeigen unerlaubtes Boden-Tumbling	<input type="checkbox"/>	5,0 P. von End. x ____
Fehlender Spotter	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Fehlendes Pflichtelement/Teampflichtelement	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Verstoß gegen die Sicherheitsrichtlinien	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Inkompetente Schlechtleistung Spotter	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Präsentieren ungeeignete Programme	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Aus-/angezogene/weggeworfene Uniformteile	<input type="checkbox"/>	Disqualifikation
Zweideutige/vulgäre/rassistische/geschmacklose Bewegungen/Worte von Teilnehmern/Vereinsverantwortlichen/Spottern/Coaches/Fans	<input type="checkbox"/>	10,0 P. von End. x ____
Kopiertes Material (ganze Routine)	<input type="checkbox"/>	Disqualifikation
Verstoß: _____	<input type="checkbox"/>	__ P. von End. x ____
Verstoß: _____	<input type="checkbox"/>	Disqualifikation

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### AUSDRUCK PROGRAMM UND CHEER/CHANT (10 PUNKTE)

#### **Cheer:**

Einmaliges Ausführen eines beliebig langen Textes und der dazugehörigen Motions, vom ganzen Team ausgeführt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.

#### **Chant:**

Ein Anfeuerungsruf aus maximal 12 Worten und den dazugehörigen Motions, welche sich nach der individuellen Vorgabe mindestens 3 Mal vom Text her wiederholen, vom ganzen Team ausgeführt. Das Unterlegen mit Musik ist NICHT erlaubt.

Cheer oder Chant müssen für eine Bewertung vom gesamten Team ausgeführt werden.

#### **Bewertungskriterien:**

Mimik und Gestik im gesamten Programm und im Cheer/Chant  
Nutzung von Hilfsmitteln im gesamten Programm und im Cheer/Chant  
enthaltenen Stunts, Pyramiden, Sprünge, Tumbling  
Synchronität Stimmen, klare, deutliche Aussprache im Cheer/Chant  
Motions im Cheer/Chant  
Arm-, Bein- und Fußarbeit  
Timing Text, Bewegungen und Musik im Cheer/Chant  
Lautstärke im Cheer/Chant

### MOTIONS (5 PUNKTE)

Hier werden die Arm- bzw. Beinbewegungen = Motions, welche die Cheerleader im gesamten Programm ausführen, bewertet. Das Team muss aber nicht an den Grundmotions festhalten.

#### **Bewertungskriterien:**

Sharpness  
Synchronität  
Arm-, Bein- und Fußarbeit  
Vielfältigkeit  
Schnelligkeit  
Power  
Energie  
Korrekte Platzierung der Motions

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### DANCE (5 PUNKTE)

Bewertet werden Tanzsequenzen, die mindestens 16 Bewegungen enthalten, vom ganzen Team ausgeführt.

Tumbling und Jumps werden weiterhin als Bewegung im Dance angerechnet.

Tumbling = 3 Bewegungen (Absprung, Element, Landung)

Jumps = 4 Bewegungen (Vorbereitung/Schwung holen, Absprung, Element, Landung)

### Bewertungskriterien:

- Motions
- Arm-, Bein- und Fußarbeit
- Vielfalt von Bewegungen
- Gesichtsausdruck und die Ausstrahlung
- enthaltene Sprünge, Tumbling, Levelchanges, Schwerpunktverlagerung des Körpers
- Timing Bewegungen und Musik
- Effektnutzung
- Synchronität

### JUMPS (5 PUNKTE)

Zeitgleich oder in Wellenabfolge (Ripple) von allen Teammitgliedern ausgeführtes Element mit Arm- und Beinhaltung.

### Bewertungskriterien:

- Arm- und Beinhaltung
- Landung
- Höhe
- Synchronität gleichzeitiger Elemente
- Element
- Schwierigkeit
- visuelle Effekte
- Vielfalt/Anzahl

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### TUMBLING (10 PUNKTE)

Tumbling sind turnerische Elemente, welche von den Teammitgliedern direkt auf dem Boden ausgeführt werden. Es wird die Ausführung der turnerischen Elemente bewertet. Punkte wie Vorbereitung/Absprung, Höhe, Anspannung und Körperposition in der Luft, sowie Landung fließen mit ein. Rollen sind auch Tumblingelemente.

#### Bewertungskriterien:

- Absprung, Element, Landung
- Höhe
- Synchronität
- Vielfalt
- Schwierigkeit
- Personenzahl + Elemente

Schlechtes oder gedroptes Tumbling wird vom Juror herunter gewertet.

### STUNTS (10 PUNKTE)

Group- / Partnerstunts sind freistehende Stunts, bei denen keine Middlelayer beteiligt sind. Die Tops haben direkten Kontakt zu den Bases.

Baskets sind Würfe, bei denen die Tops nach Ausführung eines akrobatischen Elements von den Werfern selbst in einem Cradle wieder aufgefangen werden.

Eine volle Punktzahl ist nur möglich, wenn statische und dynamisch Stunts gezeigt werden.

#### Bewertungskriterien:

- Aufbau, Stand, Abbau
- Vorbereitung, Flugphase, Cradle
- Schwierigkeit
- Extras
- Anzahl Bases
- Ripples
- Synchronität
- Element
- Technik
- Arm- und Beinhaltung
- Kontrolliertheit
- Sicherheit Catches bzw. Pop off's
- Höhe
- Timing

## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### **PYRAMIDEN (10 PUNKTE)**

Pyramiden sind zusammenhängende Stunts sowie Stunts, bei denen Middlelayer zum Einsatz kommen und dabei 3 Ebenen nicht überschreiten.

#### **Bewertungskriterien:**

- Aufbau, Stand, Abbau
- Schwierigkeit
- Synchronität
- Element
- Technik
- Flüssigkeit der Transitions
- Arm- und Beinhaltung
- Kontrolliertheit
- Sicherheit Catches bzw. Pop off´s
- Timing

### **VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEIT (10 PUNKTE)**

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

#### **Bewertungskriterien:**

- Personenanzahl + Anzahl der Schwierigkeiten + Einzelleistungen
- besondere Auf-/Abgänge/Transitions
- Balanceerforderlichkeit in den Schwierigkeiten
- Verteilung der Höhen und Tiefen
- Aufbau des Programms

### **FLUSS DES PROGRAMMS (10 PUNKTE)**

Hier werden der Fluss des Programms von Element zu Element und die Formationswechsel bewertet. Fließende Übergänge und kaum gelaufene oder gegangene Übergänge führen zu einem starken und energischen Programm.



## TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

### **SYNCHRONITÄT (10 PUNKTE)**

In einem Teamsport wie dem Cheerleading ist Synchronität ein sehr wichtiges Bewertungskriterium. Synchronität wird in Kombination mit der Sauberkeit bewertet. Alle Bewegungen, Elemente, Formationen und Höhen müssen synchron und sauber ausgeführt werden.

#### **Bewertungskriterien:**

- Platzierung der Motions
- Formationswechsel
- Ripples
- Levelchanges
- Elemente + Höhe

### **GESAMTEINDRUCK (10 PUNKTE)**

#### **Bewertungskriterien:**

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

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

Hier wird die Routine im Gesamten bewertet. Eine synchrone Durchführung, sowie die perfekte Ausführung aller gezeigten Elemente und Schwierigkeiten fließen in die Bewertung mit ein.

#### **Bewertungskriterien:**

- Perfektion der Elemente
- Perfektion der Choreografie
- Perfektion der Einzel-, wie auch Teamleistung
- Kontinuität, Einheitlichkeit, Stetigkeit
- Einsatz von Stimmen und Hilfsmitteln
- Landungen

## **TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN**

### **PROGRAMMLAUFBOGEN**

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

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

### **WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN**

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

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