



Mitglied im DOSB



www.c-v-d.info

ANLAGE DANCE

2022 / 2023

INHALT

I. DANCE BEWERTEN

- PIROUETTEN
- KICKS
- JETÉS
- URBAN DANCE MOVES

II. BEWERTUNGSKRITERIEN

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

III. UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE



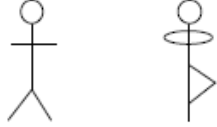
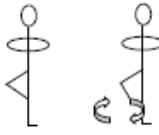
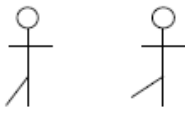
- PROGRAMMABLAUFBOGEN
- AUSHÄNDIGUNG WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN
- AUSKÜNFTE NACH DER MEISTERSCHAFT

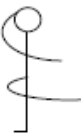
ANLAGE DANCE – 2022 / 2023

TEIL I – DANCE BEWERTEN

PIROUETTEN






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

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

Fouette Pirouette	Attitude 	Beginnt wie eine Standardpirouette. Mit dem Spielbein wird ein kleiner Kreis beschrieben, dann wird das Spielbein in einem größeren Kreis endend, in eine Attitude Position gebracht (Arabesque mit einem leicht gebeugten Knie). Der Fuß wird nach hinten gebracht, um die nächste Drehung anzusetzen
-------------------	---	--

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

Arm Positionen bei Pirouetten





Leicht		Schwer		
1.Position	1.Position	2.Position	4.Position	3.Position
				

ANLAGE DANCE – 2022 / 2023

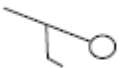


TEIL I – DANCE BEWERTEN

Kicks

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

Front Kick	
Side Kick	
Back Kick	
Fan Kick	

Körperpositionen


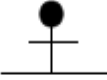

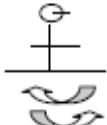
Leicht		Schwer
Nach vorne gelehnt	Zur Seite gelehnt	Nach hinten gelehnt
		

TEIL I – DANCE BEWERTEN

Jetés

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

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

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bewertungsbogen Dance

Team: _____
Verein: _____

Kategorie: _ Alterskl.: _____

TECHNIK

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

____/55 P.

SCHWIERIGKEIT

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

____/20 P.

GESAMTEINDRUCK

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

____/25 P.

____/100 P.

Juror 1 2 3 4 5

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bewertungsbogen Double Dance

Team: _____
Verein: _____

Kategorie: _ Alterskl.: _____

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

____/50 P.

Juror 1 2 3 4 5

Bewertungsbogen Pom Dance

Team: _____
Verein: _____

Kategorie: _ Alterskl.: _____

TECHNIK

Tänzerischer Ausdruck

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

Arm-Motions/-Haltung/-Positionierung

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

Sprünge

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

____/30 P.

SCHWIERIGKEIT

Verteilung der Schwierigkeiten

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

Fluß des Programms/Effekte

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

____/20 P.

GESAMTEINDRUCK

Gesamteindruck

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

Synchronität

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

Perfektion/Sicherheit

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

____/30 P.

____/80 P.

Juror 1 2 3 4 5

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bewertungsbogen Urban Cheer

Team: _____
Verein: _____

Kategorie: _ Alterskl.: _____

TECHNIK

Stimmlicher Ausdruck

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

Tänzerischer Ausdruck

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

Sprünge

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

___/30 P.

SCHWIERIGKEIT

Verteilung der Schwierigkeiten

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

Fluss des Programms/Effekte

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

___/20 P.

GESAMTEINDRUCK

Gesamteindruck

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

Synchronität

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

Perfektion/Sicherheit

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

___/30 P.

___/80 P.

Juror

1

2

3

4

5

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN



Cheerleadervereinigung Deutschland im AFVD e. V.

Spagat	Kicks	Pirouetten	Jetes	Cheersprünge	Poms	Motionsdance

Team: _____ Kategorie: _____

KONTROLLBOGEN DANCE

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

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

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

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

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

TÄNZERISCHER AUSDRUCK (10 PUNKTE)

Bewertungskriterien:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

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

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

Bewertungskriterien:

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

SPAGAT (5 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

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

KICKS (5 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

PIROUETTEN (10 PUNKTE)

Bewertungskriterien:

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

JETÉS (10 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

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

SPRÜNGE (10 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

VERTEILUNG DER SCHWIERIGKEIT (10 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

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

FLUSS DES PROGRAMMS (10 PUNKTE)

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

SYNCHRONITÄT (10 PUNKTE)

Bewertungskriterien:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

GESAMTEINDRUCK (10 PUNKTE)

Bewertungskriterien:

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

PERFEKTION / SICHERHEIT (5/10 PUNKTE)

Bewertungskriterien:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Urban Cheer Technik (10 Punkte)

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

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

Achte auf die korrekte Stabilität, korrekte Technik und Schwierigkeitsgrad.

Bei der Technik wollen wir auch Kombinationen mehrerer Elemente sehen.

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

Punkte, die zu beachten sind:

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

TEIL II – BEWERTUNGSKRITERIEN

Bewertungs-Richtlinie:

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

TEIL III – UNTERLAGEN UND AUSKÜNFTE

PROGRAMMABLAUFBOGEN

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

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

WERTUNGS- UND KONTROLLBÖGEN

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

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