Mitglied im DOSB

Anlage Cheer

2024 / 2025

Cheerleader Vereinigung Deutschland

Inhalt

I. Cheerleading bewerten

• Motions
• Jumps
• Tumbling
• Stuntextras
• Basketelemente
• Aufgänge, Abgänge, Transitions
• Ebenen und Höhen

II. Bewertungskriterien

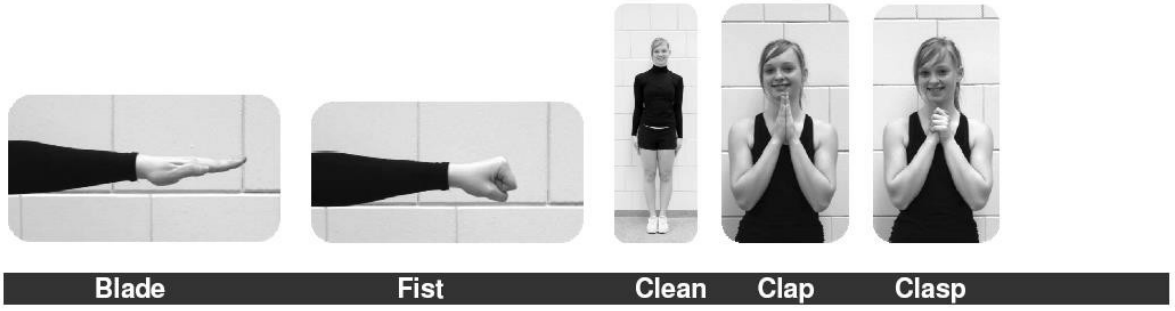
• Bewertungsbogen Cheer
• Bewertungsbogen Partnerstunt/Groupstunt
• Kontrollbogen Cheer
• Ausdruck Programm und Cheer/Chant
• Motions
• Dance
• Jumps
• Tumbling
• Stunts
• Pyramiden
• Verteilung der Schwierigkeiten
• Fluss des Programms
• Synchronität
• Gesamteindruck
• Perfektion/Sicherheit

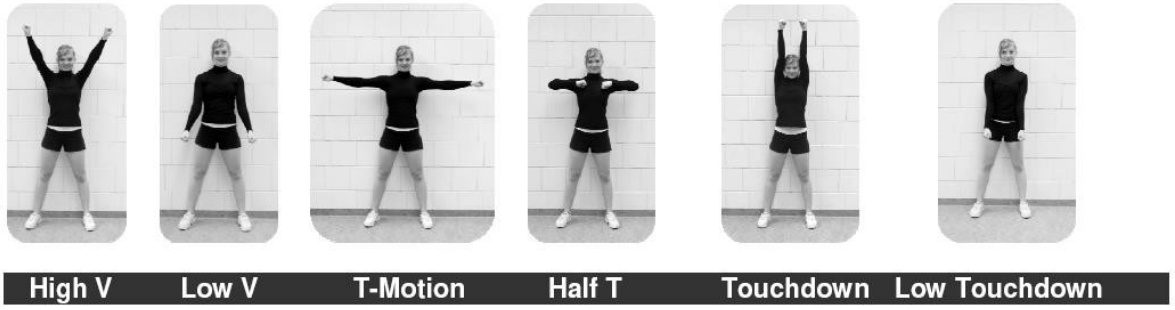
III. Unterlagen und Auskünfte

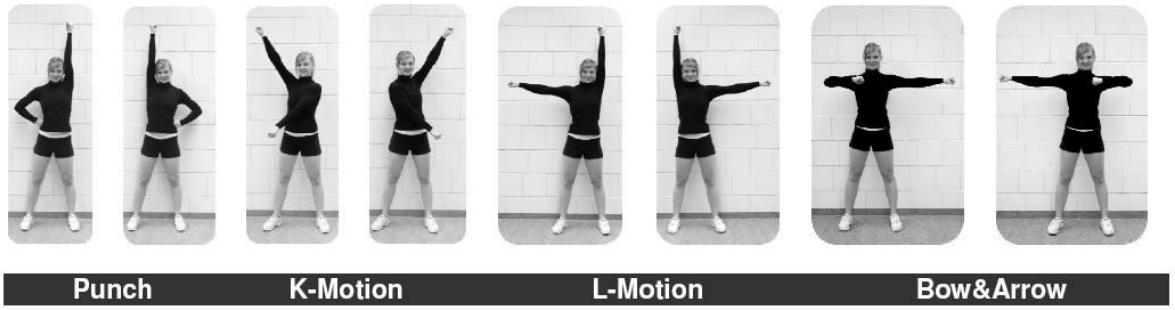
• Programmablaufbogen
• Aushändigung Wertungs- und Kontrollbogen
• Auskünfte nach der Meisterschaft

I - Cheerleading bewerten

MOTIONS

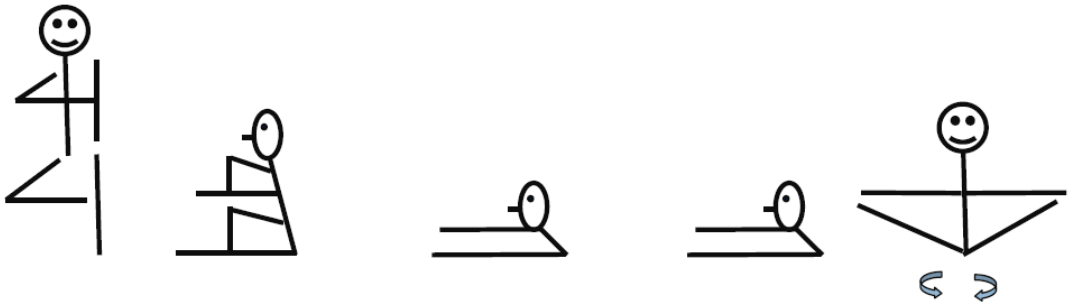






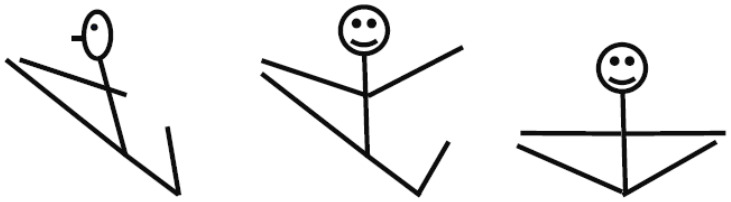
JUMPS

ELITE LEVEL



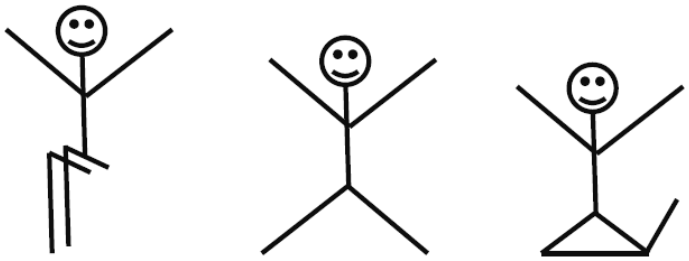
Double Nine | Pike | Around the World

ADVANCED LEVEL



Front Hurdler | Side Hurdler | Toe Touch

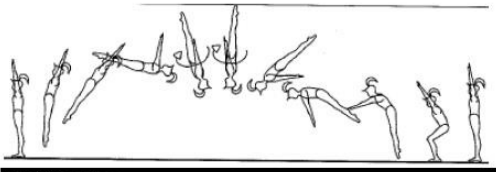
BASIC LEVEL



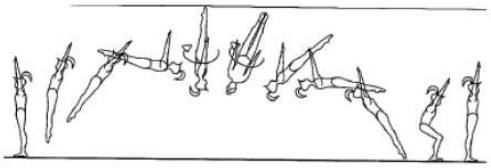
Tuck | Spread Eagle | Double Hook

TUMBLING

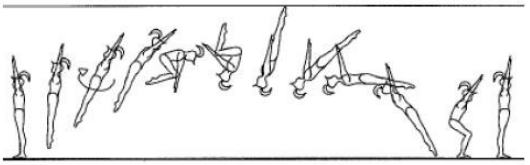
ELITE LEVEL



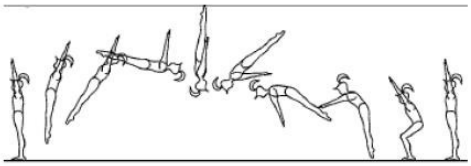
Schraube



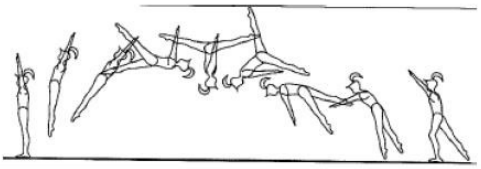
Halbe Schraube



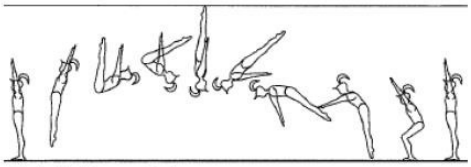
Arabian



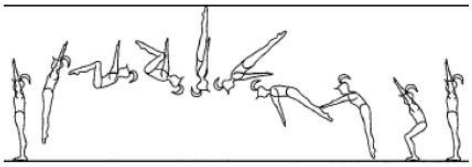
Gestreckter Salto



Spreizsalto



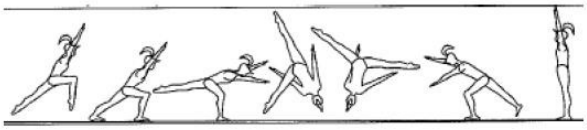
Gebückter Salto



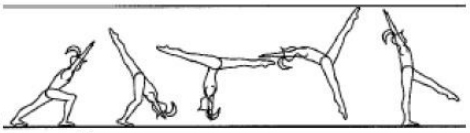
Gehockter Salto

Radwende Flick Flack

Flick Flack aus dem Stand



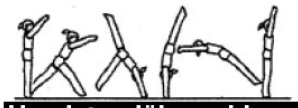
Freies Rad



freier Überschlag vorwärts

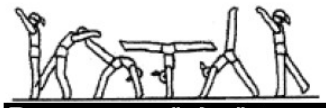
TUMBLING

ADVANCED LEVEL



Handstandüberschlag

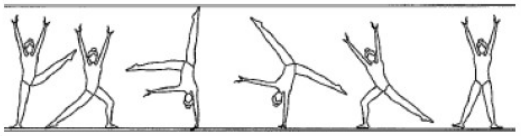
Schrittüberschlag



Bogengang rückwärts

Bogengang vorwärts

BASIC LEVEL



Einarmiges Rad

Rad

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 waagerecht nach hinten gezogen. Der Oberkörper ist weitestgehend gerade.

Arabesque

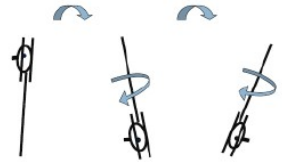
Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein wird neben oder vor dem Körper gerade in die Stretchposition (deutlich über der Waagerechten) gezogen. Das Stretchbein wird am Fuß gehalten.

Stretch (alle Variationen)

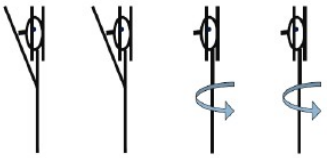
Das Standbein ist gestreckt. Das zweite Bein ist angewinkelt.

Lib

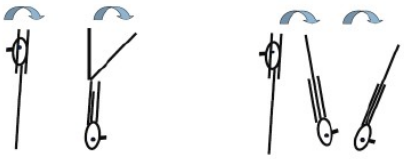
BASKETELEMENTE (werden unter Stunts mitbewertet)



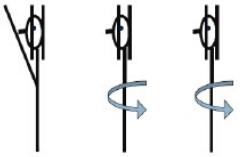
Schraube (gestreckter Salto ganzer Twist)



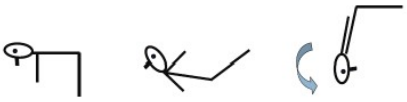
Kick Kick Double Twist



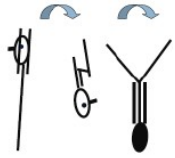
K-Out Salto Layout (gestreckter Salto)



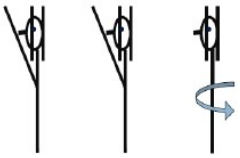
Kick Double Twist



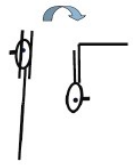
Bird Front



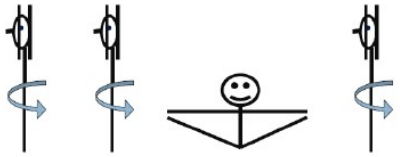
X-Out Salto



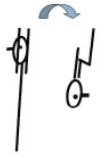
Kick Kick Twist



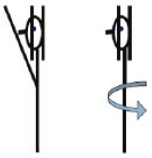
Gebückter Salto



Double Twist und Toe Touch Twist

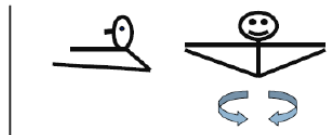


Gehockter Salto



Kick Twist

BASKETELEMENTE



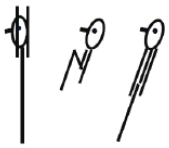
Around the World

Pike

Toe Touch

Side Hurdler

Front Hurdler



Tuck

Pencil

II – Bewertungskriterien

Bewertungsbogen Cheer

Team: _____ Kategorie:_ Alterskl.:
Verein: _____ _____

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

___/65 P.

SCHWIERIGKEIT

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

___/15 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.

___/110 P.

Juror 1 2 3 4 5

Bewertungsbogen
PeeWee Cheer und
Junior Cheer Limited

Team: _____ Kategorie:_ Alterskl.:
Verein: _____ _____

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

___/60 P.

SCHWIERIGKEIT

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

___/15 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.

___/105 P.

Juror 1 2 3 4 5

Bewertungsbogen Groupstunt

Team: _____ Kategorie:_ Alterskl.:
Verein: _____ _____

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
Baskets (Schwierigkeit, Ausführung, Timing, Sharpness, Landung, Höhe)	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

___/60 P.

Juror 1 2 3 4 5

Bewertungsbogen PeeWee Groupstunt

Team: _____ Kategorie:_ Alterskl.:
Verein: _____ _____

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
Baskets (Schwierigkeit, Ausführung, Timing, Sharpness, Landung, Höhe)	0 - 1 – 2 – 3 – 4 – 5
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

___/55 P.

Juror 1 2 3 4 5

Bewertungsbogen Partnerstunt

Team: _____ Kategorie:_ Alterskl.:
Verein: _____ _____

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

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	❒	0,5 P. von End. x ____
Singlebase-PS: Flyer fällt ungebremst auf den Boden/ extrem gefährlicher Drop	❒	3,0 P. von End. x ____
Überschreitung Set up-/Leaving Time	❒	1,0 P. von End. x ____
Zeitunterschreitung/Zeitüberschreitung	❒	1,0 P. von End. x -----
Flyerdrop, aber sicher durch Team gefangen	❒	1,0 P. von End. x ____
Fast alle Flyer dropen innerhalb einer Sequenz, aber sicher durch Team gefangen	❒	3,0 P. von End. x ___
Flyer fällt ungebremst auf den Boden/extrem gefährlicher Drop	❒	5,0 P. von End. x ____
Offensichtlich beabsichtigtes Verlassen der markierten Auftrittsfläche	❒	1,0 P. von End. x -----
Benutzung unerlaubtes Equipment/Hilfsmittel	❒	1,0 P. von End. x ____
Verstoß gegen Kleiderordnung	❒	1,0 P. von End. x ____
Bei Programmbeginn nicht 1 Fuß am Boden	❒	1,0 P. von End. x -----
Bereitlegen Equipment durch nicht aktive TN (pro P.)	❒	1,0 P. von End. x -----
Unerl. Schuhwerk / offene Haare	❒	5,0 P. von End. x ____
Tragen von Schmuck Aktive/externe Spotter	❒	5,0 P. von End. x ____
Tragen nicht genehmigte med. Gegenstände	❒	5,0 P. von End. x ____
Unerlaubter Einsatz ext. Spotter/Maskottchen	❒	5,0 P. von End. x ____
Zeigen unerlaubtes Boden-Tumbling	❒	5,0 P. von End. x ____
Fehlender Spotter	❒	10,0 P. von End. x ____
Fehlendes Pflichtelement/Teampflichtelement	❒	10,0 P. von End. x ____
Verstoß gegen die Sicherheitsrichtlinien	❒	10,0 P. von End. x ____
Inkompetente Schlechtleistung Spotter	❒	10,0 P. von End. x ____
Präsentieren ungeeignete Programme	❒	10,0 P. von End. x ____
	❒	Disqualifikation
Aus-/angezogene/weggeworfene Uniformteile	❒	10,0 P. von End. x ------
Zweideutige/vulgäre/rassistische/geschmacklose Bewegungen/Worte von Teilnehmern/Vereinsverantwortlichen/Spottern/Coaches/Fans	❒	Disqualifikation
Kopiertes Material (ganze Routine)	❒	Disqualifikation
Verstoß:_____	❒	,_ P. von End. x _____
Verstoß:_____	❒	Disqualifikation

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
enthaltene 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

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

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. Schlechtes oder gedroptes Tumbling wird vom Juror herunter gewertet.

Bewertungskriterien:

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

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

BASKETS (5/10 PUNKTE)

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

Bewertungskriterien:

- Vorbereitung, Flugphase, Cradle
- Schwierigkeit
- Extras
- Anzahl Bases
- Ripples
- Synchronität
- Element
- Technik
- Kontrolliertheit
- Höhe
- Timing

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 (5 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.

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
- Musiknutzung

PERFEKTION / SICHERHEIT (10 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

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.