Fanfarenzug Heisfelde

 1. Vorsitzender Klaas Nannen

**Regelwerk für die German Dance Trophy**

****

**Kategorie Cheerleading**

**Inhaltsverzeichnis**

[1. Wertungsgrundlage für die Kategorie Cheerleading 2](#_Toc417508727)

[2. Regelwerk 3](#_Toc417508728)

[2.1. Allgemeine Cheer-Richtlinien 3](#_Toc417508729)

[2.2. Vorgaben und Restriktionen 4](#_Toc417508730)

[Peewee 4](#_Toc417508731)

[Junior 5](#_Toc417508732)

[Senior 6](#_Toc417508733)

[3. Glossar 7](#_Toc417508734)

1. **Wertungsgrundlage für die Kategorie Cheerleading**

Gewertet werden folgende Kriterien:

Präsentation 10 Punkte

Synchronität / Ausführung 10 Punkte

Choreographie 10 Punkte

Schwierigkeitsgrad 10 Punkte

**Erläuterungen**

Präsentation

* Ausstrahlung
* Einheitlichkeit der Frisur und Uniform/ Kostüm (Lange Haare bitte aus dem Gesicht binden).
* Ordnung und Sauberkeit der Uniform/ Kostüme und Schuhe
* Disziplin in Tanz und Auftritt

Synchronität und Ausführung

* Harmonie der Tanzschritte und Kombinationen zur Musik
* Exakte, scharfe Ausführung und fließender Bewegungsablauf Choreographie
* Schrittvielfalt
* Formationswechsel
* Schwierigkeiten sind auf die gesamte Show zu verteilen

Schwierigkeitsgrad

* Cheer oder Chant
* Auf- und Abbau von Pyramiden auf unterschiedlichem Level
* Exakte Ausführung von Motions
* Dance
* Jumps
* Tumbling (Bodenturnen)

Bitte beachtet, dass es sich bei diesem Wettstreit um eine Amateurmeisterschaft handelt, aber auch Amateure sollten folgendes beachten:

**Die Tanzgruppen, die an den Wettkämpfen teilnehmen, liefern Vorstellungen von hoher Qualität ab. Dadurch erwartet das zuschauende Publikum von jedem einzelnen Teilnehmer auf dem Wettkampffeld eine ordentliche Vorstellung nach eigenem bestem Ermessen.**

1. **Regelwerk**
	1. **Allgemeine Cheer-Richtlinien**

Kleidung:

* einheitliche Schuhe (Turnschuhe, einheitliche Farbe)
* Schmuck entfernt oder abgetaped
* kein Strass auf der Haut

Hilfsmittel:

* keine Sprungböden / Trampoline
* einzige Hilfsmittel: Flaggen, Banner, Schilder, Pompons, Stofftücher und Megaphone

Sicherheit:

* Jedes Team kann Spotter stellen. Spotter müssen unterscheidbar vom Team sein und dürfen nur im Notfall eingreifen, um Verletzungen vorzubeugen. Tumbling darf nicht gespottet werden. Spotter müssen immer direkten Kontakt zum Boden haben. Direkter Kontakt zum Stunt ist verboten.
* Drops (Fallen): auf die Knie, in den Sitz, in den Spagat aus einem Sprung sind verboten
* Tumbling: Alle Tumbling- Elemente müssen auf der Auftrittsfläche beginnen und auch auf der Fläche enden

Pflichtelemente:

* Cheer
* ein Tanz muss von allen Teilnehmern ausgeführt werden (Cheer zählt als Tanz)
* Jumps
* Tumbling
	1. **Vorgaben und Restriktionen**

Im Folgenden finden sich die Vorgaben für die verschiedenen Altersklassen. Dabei bauen die erlaubten Elemente aufeinander auf und werden nicht separat aufgeführt.

Beispiel: Erlaubte Elemente der Peewee-Kategorie (z.B. Radschlag) sind ebenso für Junioren und Senioren erlaubt, werden aber nicht erneut genannt.

###

### **Peewee**

Altersklasse A (5-13 J.)

Tumbling:

* Erlaubt: Vorwärts- und Rückwärtsrolle, Flugrolle, ein- und beidarmiger Radschlag, Radwende, Handstand, Bogengänge vorwärts und rückwärts, Schrittüberschlag
* Kombinationen aus den o.g. Elementen sind erlaubt
* Eine Person darf nicht über eine andere Person springen
* Sprünge unterbrechen das Tumbling
* Personen dürfen mit einem Prellsprung (Rebound) von den Füßen direkt in einen Stunt übergehen

Stunts:

* Erlaubt: Shoulder Sits, Shoulder Stands, ein- und zweibeinige Stunts auf Prep-Level
* Drehungen: bis zu einer ¼-Drehung des Flyers im Verhältnis zum Boden
* Es sind keine invertierten Positionen erlaubt
* In der Cradle-Position: eine ganze Drehung erlaubt
* Stunts dürfen sich nicht über oder unter andere Stunts oder Personen bewegen

Pyramiden:

* Maximale Höhe: 2-high
* Bases müssen das Hauptgewicht des Flyers tragen
* Extended Stunts müssen von einem Flyer auf Prep-Level oder darunter unterstützt\* werden
* Bei einem Wurf mit festgehaltenem Überschlag sind zusätzliche Fänger einzusetzen

Abgänge:

* Abgänge müssen in einem Cradle landen oder mit Unterstützung zur Wettkampffläche geführt werden
* Cradles benötigen zwingend einen Back (neben den Bases)
* Abgänge müssen zu den Original Base(s) zurückkehren
* Bis zu einer ½ Drehung erlaubt
* Invertierte Positionen sind nicht erlaubt
* Es sind keine Abgänge von Elementen über Prep-Level erlaubt

Toss:

* Erlaubt: Pencil
* Muss von Original Base(s) gefangen werden

\*Unterstützung: Hand-Arm bzw. Fuß-Arm-Verbindung

**Junior**

Altersklasse B (11-17 J.)

Tumbling:

* Erlaubt: Flick Flack, Rückwärts-Saltos nach einer Radwende oder Radwende-Flickflack-Kombination (also nicht aus dem Stand)

Stunts:

* Erlaubt: ein- und zweibeinige Extended Stunts
* Drehungen: bis zu einer ½ Drehung des Flyers im Verhältnis zum Boden
* Invertierte Positionen nur aus Prep-Level erlaubt

Pyramiden:

* Drehungen: bis zu einer ganzen Drehung erlaubt, wenn der Flyer von einer anderen Person auf Prep-Level oder darunter unterstützt wird und der Flyer auch im Prep-Level startet

Abgänge:

* Bis zu einer ganzen Drehung erlaubt
* Bis zu einem Trick erlaubt (muss aber im Cradle landen)

Toss:

* Erlaubt: bis zu einem Trick während eines Tosses (z.B. Toe Touch)

###

### **Senior**

Altersklasse C (ab 16 J.)

Tumbling:

* Erlaubt: Saltos (aus dem Stand), freies Rad, Rotationen (Schrauben)

Stunts:

* Drehungen: mehr als eine Drehung des Flyers im Verhältnis zum Boden
* Invertierte Positionen aus dem Extended-Level sind erlaubt

Pyramiden:

* Maximale Höhe: 2 ½-high
* Erlaubt: Extended Stunts dürfen sich gegenseitig unterstützen

Abgänge:

* Eine Drehung oder mehr
* Mehrere Tricks sind erlaubt

Toss:

* Mehrere Tricks sind erlaubt
* Drehungen sind erlaubt
* Rotationen sind erlaubt
1. **Glossar**

**Back:** Hintere Person einer Stuntgroup

**Base:** Heber einer Stuntgroup

**Cradle:** Abgang. Der Flyer wird aus einem Stunt hochgeworfen und von den Originalbases gefangen.

**Extended Stunt:** Wenn der gesamte Körper des Flyers über den Köpfen der Bases ist.

**Flyer:** Person, die gehoben wird

**Jump:** Sprung aus dem Stand mit einem oder mehreren aufeinander folgenden Elementen (ToeTouch, etc.)

**Pencil:** Haltung in Form einer Cradle-Position während eines Tosses

**Prep-Level:** Stunt in Schulterhöhe

**Shouldersit:** Sitzen auf den Schultern einer Person

**Shoulderstand:** Stehen auf den Schultern einer Person

**Spotter:** Nicht aktiv beteiligte Personen zur Absicherung

**Toetouch:** Element in einem Toss oder im Sprung, Grätschsprung

**Toss:** eigenständiger Stunt, bei dem der Flyer hochgeworfen und von den Originalbases gefangen wird

**Tumbling:** Bodenturnen