

**Generelle Regeln**  
**ELITE Cheerleading**  
**Championship**  
**2022**



**04. - 06. Juni 2022**

**Movie Park Germany**

## 1 Allgemeine Regeln

Die nachfolgenden Regeln und Bestimmungen gelten für die ELITE Cheerleading Championship vom 04. - 06. Juni 2022 im Movie Park Germany. Veranstalter dieser Meisterschaft ist Varsity Europe Sports Support gGmbH. ([booking.varsity-europe.org](http://booking.varsity-europe.org))

### 1.1 Anmeldung

Die Anmeldung zur Meisterschaft erfolgt online über das Booking Portal der Varsity Europe Sports Support gGmbH auf [booking.varsity-europe.org](http://booking.varsity-europe.org). Die Anmeldung ist abgeschlossen durch den Eingang der gesamten Anmeldegebühren auf dem auf der Bestätigung vermerkten Konto. Die Anmeldung zur Meisterschaft ist verbindlich.

### **Anmeldefrist für die Meisterschaft ist der 17.04.2022**

Nachmeldungen einzelner Personen zu bereits angemeldeten Teams sind bis 14 Tage vor Beginn der Meisterschaft möglich. Einzelne Personen können bis zur finalen Anmeldefrist der Meisterschaft von der Teilnahme zur Meisterschaft zurücktreten. In diesem Fall werden 80% der Startgebühren als Bearbeitungsgebühren einbehalten. Eine Absage der Teilnahme nach diesem Termin ist nicht möglich und der Teilnehmer hat in diesem Fall keinen Anspruch auf eine Rückerstattung von Startgebühren. Für alle Änderungen die nach der Anmeldefrist vorgenommen werden, fällt eine Bearbeitungsgebühr von 30 EUR pro Änderung an! Änderungen der Kategorie führen zu 50 EUR Bearbeitungsgebühr! Da die Anzahl der teilnehmenden Teams in den verschiedenen Kategorien limitiert ist, erfolgt nach Eingang der Anmeldung eine Bestätigung der Teilnahme durch die Varsity Europe Sports Support gGmbH, wenn eine Teilnahme möglich ist. Jeder Teilnehmer muss im Besitz eines gültigen Lichtbildausweises (Personalausweis, Reisepass, Kinderausweis oder entsprechend) sein. Dieser Pass muss gegebenenfalls vorgelegt werden. Kopien sind auch akzeptiert. Jedes Team muss das Regelwerk und die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der ELITE Cheerleading Championship 2022 schriftlich anerkennen (durch Unterschrift auf der Rahmenvereinbarung). Ansonsten kann dieses Team nicht an der Meisterschaft teilnehmen.

### 1.2 Qualifizierungsprozess zu anderen Meisterschaften

#### European Challenge to „The Worlds“

Die „Worlds“ stellen den Höhepunkt eines jeden Cheer-Jahres dar! Nachdem die Ergebnisse der ECC feststehen, werden alle Teams nach europäischen Ländern gruppiert. Das Team mit der höchsten Punktzahl in seinem Land in der jeweiligen Kategorie qualifiziert sich für die „Worlds“ in Orlando. Der Qualifikationsprozess ist ausschließlich für alle europäischen Länder möglich.

14 x PARTIALLY PAID BIDS - Das jeweilig beste europäische Team der Kategorien:

- \* Junior Cheer Lvl 6
- \* Senior Cheer Lvl 6 & 7
- \* Junior Jazz / Freestyle Pom / Hip Hop
- \* Senior Jazz / Freestyle Pom / Hip Hop

4 x AT LARGE BIDS - Das jeweils zweitplatzierte Team der Kategorien:

- \* Senior Allgirl Cheer Lvl 6 & 7
- \* Senior Large Coed Cheer Lvl 6 & 7

AT LARGE BIDS - Das jeweils beste Team eines jeden europäischen Landes\* in den Kategorien: \*

- Junior Cheer Lvl 6
- \* Senior Cheer Lvl 6 & 7
- \* Junior Jazz / Freestyle Pom / Hip Hop
- \* Senior Jazz / Freestyle Pom / Hip Hop

\* = das beste Europäische Team, das ein Partially Paid Bid erhält, erhält kein zusätzliches At Large Bid. Das jeweilige At Large Bid des betreffenden Landes wird nicht weitergereicht. Das Team bekommt das At Large Bid nur, wenn es zu den vorderen 50 % der jeweiligen Kategorie gehört. Beispiel: Bei 19 startenden Teams muss mindestens der 9. Platz erreicht werden, um eines dieser At Large Bids zu erhalten.

## Bids-Bids-Bids für THE SUMMIT 2023!

THE SUMMIT findet jedes Jahr nur eine Woche nach den "Worlds" statt und zieht Tausende von Cheerleadern in den Level 1 bis 4 nach Orlando, Florida.

Auch in 2022 vergeben wir wieder BIDS!

**1 x PAID BID** - Das Team mit der höchsten Punktzahl aus den Kategorien Junior Cheer Level 3 und Senior & Junior Cheer Level 4

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Junior Allgirl Cheer Level 3 die höchste Punktzahlen hat \*\*

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Junior Coed Cheer Level 3 die höchste Punktzahlen hat \*\*

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Junior Allgirl Cheer Level 4 die höchste Punktzahlen hat \*\*

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Junior Coed Cheer Level 4 die höchste Punktzahlen hat \*\*

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Senior Allgirl Cheer Level 4 die höchste Punktzahlen hat \*\*

1 x AT LARGE BID - Für das Team das im Senior Allgirl Coed Level 4 die höchste Punktzahlen hat \*\*

Ein **PAID BID** beinhaltet Unterkunft & Teilnahme an THE SUMMIT 2023 im Disney Allstar Resort für max. 24 Sportler und 2 Coaches für 4 Nächte.

Ein **AT LARGE BID** beinhaltet ausschließlich die Qualifikation zu THE SUMMIT 2023 und keine finanzielle Unterstützung.

Die Bids sind ausschließlich zur Nutzung bei THE SUMMIT 2023 bestimmt. Bids werden ausschließlich an europäische Teams vergeben. Wenn ein Team ein Bid schon bei einer anderen Meisterschaft erhalten hat, kann es dies nur noch von einem AT LARGE auf ein PAID Bid umwandeln. Sollte das Team schon ein PAID Bid gewonnen haben, so geht dieses an das nächst höchstplatzierte Team.

\*\* Sollte der erste Platz der Kategorie als PAID Bid Winner feststehen, geht das AT LARGE Bid an das nächst höchstplatzierte Team aus dieser Kategorie.

- Alle Bid Gewinner erhalten weitere Informationen zur Meisterschaft nach dem Event
- Bids werden ausschließlich an europäische Teams vergeben
- Sollte ein Bid Gewinner schon im Vorfeld bei einem anderen Event ein gleichrangiges Bid erhalten haben, wird dieses an den zweiten Punktbesten vergeben
- Alle Bid Gewinner müssen bei den SUMMITs in den International Divisions antreten
- Alle weitere Informationen zu the SUMMIT findet ihr hier:  
[www.varsity.com/allstar/competitions/end-of-season-events/the-summit/](http://www.varsity.com/allstar/competitions/end-of-season-events/the-summit/)

### 1.3 Kategorien und Altersklassen

Die folgenden Altersgruppen werden bei der Meisterschaft angeboten. Alle Kategorien sind offen für alle Vereins- oder All Star Teams.

[Age Grid Season 21/22](#)

Alle Ausnahmen bezüglich der Altersregelungen müssen schriftlich eingereicht werden und auch schriftlich (per Email) bestätigt werden. Die Anzahl der Ausnahmen ist abhängig von der zu startenden Kategorie und der Anzahl der Teilnehmer in einem Team.

#### Ersatzpersonen

Team Kategorien: max. 5 Personen pro Team

Groupstunts Kategorien: max. 2 Person

Partnerstunt Kategorien: max. 2 Person (wenn 2 Ersatzpersonen gemeldet sind, muss eine Person weiblich und eine männlich sein).

### Coed Kategorien

In Coed Kategorien muss mindestens ein männlicher Athlet im Team sein.

In All-Girl-Divisionen sind keine männlichen Athleten erlaubt.

Small Coed Kategorien dürfen maximal 4 männliche Athleten haben.

Large Coed Kategorien müssen mit mindestens 5 männlichen Athleten haben.

In den Dance Kategorien können jeweils männliche und weibliche Personen starten.

Die folgenden Kategorien werden angeboten:

Peewee Cheer Level 0	PW0	Junior Allgirl Groupstunt Level 4	JGR4
Peewee Cheer Level 1	PW1	Junior Coed Groupstunt Level 4	JCGR4
Peewee Cheer Level 2	PW2	Junior Allgirl Groupstunt Level 6	JGR6
		Junior Coed Groupstunt Level 6	JCGR6
Junior Allgirl Cheer Level 3	JA3	Senior Allgirl Groupstunt Level 6	SGR6
Junior Coed Cheer Level 3	JC3	Senior Coed Groupstunt Level 6	CGR6
Junior Allgirl Cheer Level 4	JA4	Senior Allgirl Groupstunt Level 7	SGR7
Junior Coed Cheer Level 4	JC4	Senior Coed Groupstunt Level 7	CGR7
Junior Allgirl Cheer Level 6	JA6	Senior Coed Partnerstunt Level 7	SPA7
Junior Coed Cheer Level 6	JC6		
		Peewee Jazz	PJ
Senior Allgirl Cheer Level 4	SA4	Peewee Freestyle Pom	PF
Senior Coed Cheer Level 4	SC4	Peewee Hip Hop	PHH
Senior Allgirl Cheer Level 6	SA6		
Senior Small Coed Cheer Level 6	SSC6	Junior Jazz	JJ
Senior Large Coed Cheer Level 6	SLC6	Junior Freestyle Pom	JF
Senior Allgirl Cheer Level 6 Plus	SA6+	Junior Hip Hop	JHH
Senior Coed Cheer Level 6 Plus	SC6+		
Senior Allgirl Cheer Level 7	SA7	Senior Jazz	SJ
Senior Small Coed Cheer Level 7	SSC7	Senior Freestyle Pom	SF
Senior Large Coed Cheer Level 7	SLC7	Senior Hip Hop	SHH

### 1.4 Kategorien-Wechsel

Jeder Teilnehmer sollte nur in einer Kategorie antreten. Das mehrmalige Antreten in weiteren Kategorien obliegt der Entscheidung des Coaches da Zeitplan Probleme entstehen können. Jeder Teilnehmer kann nur in einer Altersklasse antreten. Das antreten in einer zweiten Altersklasse ist **nicht** erlaubt.

### 1.5 Zeitlimit der verschiedenen Kategorien

**A. Team Cheerleading:** maximal zwei Minuten und dreißig Sekunden (2:30)

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

**C. Cheer Dance Team:** maximal zwei Minuten und dreißig Sekunden (2:30)

### 1.6 Music / Entrances

1. Die Musik soll dem Alter und einem Familien Publikum entsprechen.
2. Die Zeitnahme beginnt entweder mit dem ersten choreographischen Element oder mit dem ersten Ton der Musik und endet mit dem letzten choreographischen Element oder mit dem letzten Ton der Musik.
3. Falls ein Team die maximale Dauer der Routine überschreitet wird pro Verstoß ein Abzug erfolgen. Ein (1) Punkt Abzug für 5-10 Sekunden und drei (3) Punkte Abzug für 11 und mehr Sekunden pro Judge.
4. Da die Abzüge hoch sind, wird allen Teams empfohlen, ihre Musik einige Zeit vor dem Wettkampftag zu schneiden und einen Puffer von einigen Sekunden einzuplanen, um Unterschiede der Musikanlagen zu kompensieren.
5. Jedes Team muss einen Trainer oder Vertreter für das Abspielen seiner Musik haben. Diese Person ist dafür verantwortlich, am Musiktisch die Musik für das Team zu starten und zu stoppen („play“ und „stop“ zu drücken) bzw. das Zeichen hierfür zu geben.
6. Die Musik für die Routine eines Teams bzw. Die Walk On oder Walk Off Musik muss spätestens 14 Tage Tage vor der Meisterschaft in den Online Account hochgeladen werden. Änderungen können bis zu 7 Tagen vor der Meisterschaft vorgenommen werden.
7. Musik Dateien müssen folgendermaßen betitelt werden:

Walk On Musik: A / Routine Musik: B / Walk Off Musik: C

Event\_ArtDerMusik\_Teamname\_Kategorienkürzel

Bsp:

ECC22\_A\_VARSITYAllstars\_SC6

ECC22\_B\_VARSITYAllstars\_SC6

ECC22\_C\_VARSITYAllstars\_SC6

8. Die Musik muss in den Online Account auf [Booking.varsity-europe.org](https://booking.varsity-europe.org) als MP3 hochgeladen werden.

Geht wie folgt vor:

1. Logged euch in euren Account auf [booking.varsity-europe.org](https://booking.varsity-europe.org)
2. Klickt auf "ANMELDUNG" oben rechts
3. Klickt auf "ANMELDEN" im Menü links
4. Geht in die Meisterschaft für die ihr die Musik hochladen wollt. ( Ihr müsst für diese schon angemeldet sein)  
-> Unter „Meine Team Anmeldungen“ findet ihr die Spalte „DATEIEN“  
→ Wählt „Musik“
5. Klickt auf "Datei hinzufügen" und wählt die Datei von eurer Festplatte.
6. Klickt auf "Speichern" – Ihr könnt die Musik bis kurz vor dem Event erneuern.

Für Notfälle empfiehlt es sich die Musik außerdem auf CD, USB Stick und ggf. Smartphone zur Meisterschaft zu bringen.

9. Jedes Team muss die Wettkampffläche zügig betreten und verlassen, damit der Meisterschaft Zeitplan eingehalten werden kann. Die Teams haben nur eine begrenzte Zeit, um die Fläche zu betreten und mit der Routine zu beginnen. Einstudierte choreographische Einläufe sind nicht erlaubt.

10. Das Betreten und Verlassen der Matte kann mit der eingesendeten Walk On / Walk Off Musik unterstrichen werden. Varsity Europe behält sich vor, diese aus Zeitgründen nicht einzuspielen. Die Walk On / Walk Off Musik sollte jeweils maximal 20 Sekunden andauern. Das Einsenden von ganzen Liedern mit der Information ab welcher Sekunde gespielt werden soll ist nicht möglich.

## 1.7 Auftrittsfäche

1. **Cheer Dance:** Marley dance floor auf einem Foam Block Floor. Größe: 14 m x 12 m (erst ab 5 registrierten

Dance Teams)

**2. Cheerleading:** Standard Tumble Matten auf einem Foam Block Floor. Größe: 14 m x 12 m.

**3. Stunts:** Standard Tumble Matten. Minimale Größe: 10 m x 4 m.

\* Teams können die Mattenfläche von allen zugänglichen Punkten betreten.

\* Keine Strafpunkte für das Hinaustreten aus der Mattenfläche.

### 1.8 Anfragen betreffend der Meisterschaft oder des Verlaufes

**A – Regeln und Abläufe:** Alle Anfragen bezüglich Regeln oder des Ablaufs der Meisterschaft werden durch genau eine offizielle Person des Teams (z.B. Trainer, Captain, ...) ausschließlich an einen Offiziellen der Meisterschaft gestellt. Anfragen sollten im Vorfeld des Auftritts des Teams gestellt werden.

**B – Auftritt:** Alle Fragen bezüglich des Auftritts des Teams sollten direkt nach dem Auftritt oder nach Bekanntgabe der Ergebnisse an den Offiziellen der Meisterschaft gerichtet werden.

### 1.9 Sportliches Verhalten und Disqualifikationen

Alle Teilnehmer sind verpflichtet, sich nach allen Regeln des sportlichen Verhaltens vor und nach der Meisterschaft zu verhalten. Der Trainer sowie Vereins Offizielle sind verantwortlich, dass sich Teilnehmer, Trainer, Eltern sowie mit dem Team in Verbindung stehende Personen nach sportlichen Maßstäben verhalten und den Sport positiv repräsentieren. Grobes unsportliches Verhalten kann zur Disqualifikation führen. Weitere folgende Taten führen zur Disqualifikation:

- 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

### 1.10 Unterbrechung der Routine

#### A - Ungeahnte Vorkommnisse

1. Falls nach Meinung der Turnierleitung der Grund für die Unterbrechung der Routine eines Teams bei dem Equipment der Meisterschaft, der Veranstaltungshalle oder bei einer anderen Quelle liegt, die nicht dem Team zuzuordnen ist, sollte das Team die Routine vollständig abbrechen.
2. Das Team darf das Programm noch einmal im Ganzen zeigen. Die weitere Bewertung erfolgt dann ab dem Zeitpunkt der Unterbrechung.
3. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der niedrigeren Darbietung gegeben.

#### B - Eigenes Verschulden

1. Wenn die Routine durch die Schuld des eigenen Equipments unterbrochen wird, muss das Team die Routine beenden oder von der Meisterschaft zurücktreten.  
Der Ausrichter kann in Abstimmung mit der Jury bestimmen, ob das Team die Routine zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen darf. Wenn das Team die ganze Routine noch einmal zeigen darf, dann wird diese nur ab dem Zeitpunkt der Unterbrechung weiterbewertet.
2. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der bisherigen Darbietung gegeben.

#### C – Verletzungen

1. Die einzigen Personen, die eine Routine bei Verletzungen unterbrechen dürfen sind:
  - a) die Turnierleitung
  - b) der Trainer/Betreuer oder
  - c) die verletzte Person
2. Die Offiziellen der Meisterschaft bzw. die Juroren bestimmen, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt noch

einmal auftreten darf. Wenn ein erneuter Start zu einem späteren Zeitpunkt erlaubt wird, bestimmt der Verantwortliche der Meisterschaft bzw. die Juroren, den möglichen Zeitpunkt im Zeitablauf. Das Team muss die gesamte Routine wiederholen, wird aber nur ab dem Zeitpunkt des Abbruchs weiterbewertet.

3. Sollte ein Team die Routine nicht in ihrer Ganzheit wiederholen können, werden die Punkte auf Grundlage der bisherigen Darbietung gegeben.

4. Eine verletzte Person, welche weiterhin teilnehmen möchte, darf nicht auf die Wettkampffläche zurückkehren, es sei denn

a. Die offizielle Wettkampfleitung erhält die Erlaubnis zur Rückkehr von (1) dem Medical Staff, (2) eines Elternteils (falls anwesend) und NUR DANN (3) des Coaches/Betreuer des Teams

b. Wenn der Medical Staff den Teilnehmer nicht freigibt, kann dieser nur auf die Wettkampffläche zurückkehren, wenn ein anwesendes Elternteil oder gesetzlicher Vertreter (Erziehungsberechtigter) eine Teilnahmeerlaubnis unterzeichnet.

c. Bei einer vermuteten Kopfverletzung (z.B. Gehirnerschütterung) darf der Teilnehmer ausschließlich wieder an der Meisterschaft teilnehmen wenn ein Medical Staff die Erlaubnis erteilt. In diesem Fall hat die Teilnahmeerlaubnis des Erziehungsberechtigten keine Wirkung.

### 1.11 Endgültigkeit von Entscheidungen

Teilnehmer der Meisterschaft willigen ein, dass jegliche Entscheidungen der Jury und der Offiziellen der Meisterschaft endgültig sind und nicht im Nachhinein angefochten werden. Alle Teilnehmer bestätigen, dass die Jury eine faire direkte Entscheidung trifft und dass alle Teams und Teilnehmer auf eine rechtliche Anfechtung dieser Entscheidungen in jeglichen Formen verzichten.

### 1.12. Disqualifikation

Jede Mannschaft, die sich nicht an die Bestimmungen und Verfahren dieser "Regeln und Vorschriften" hält, wird vom Wettbewerb disqualifiziert und verliert automatisch jeden Anspruch auf Preise oder Auszeichnungen, die im Rahmen des Wettbewerbs verliehen werden, und kann auch die Möglichkeit zur Teilnahme im folgenden Jahr verlieren.

### 1.13 Bewertungen und Ranglisten

Die einzelnen Wertungsbögen sind ausschließlich für die Verwendung durch den jeweiligen Juror bestimmt. Jeder Kampfrichter hat die Verantwortung und die Befugnis, seine endgültigen Ergebnisse und Ranglisten zu überprüfen und zu übermitteln, bevor die endgültige Zusammenstellung der Ergebnisse aller Mannschaften erfolgt. Die Ergebnisse und Ranglisten werden nur den Trainern oder Zuständigen am Ende des Wettkampfs zur Verfügung gestellt. Per Telefon werden keine Wertungen und Platzierungen mitgeteilt. Nach jeder Wettbewerbsrunde erhalten die Teams die Wertungsbögen der Kampfrichter sowie ihr Ergebnis und das beste Ergebnis der Gruppe. Außerdem erhalten die Teams eine Rangliste mit den Namen und Punkten der endgültigen Platzierung der Teams.

### Im Falle eines Unentschiedens

In allen Kategorien werden Unentschieden für Teams, die ins FINALE einziehen, ausgeglichen.

In solchen Fällen werden die folgenden Schritte befolgt, bis der Gleichstand aufgehoben ist:

Schritt 1: Das Team mit der geringsten Anzahl an Abzügen gewinnt den Gleichstand..

Schritt 2: Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl, die sich aus der Addition der Stunt-/Pyramidenwertung und der Tumbling-/Jumpwertung ergibt, gewinnt den Gleichstand.

Schritt 3: Die reinen Technik Wertungen (ohne Wertungen für Kombinationsschwierigkeiten/Technikkategorien wie z.B. Tanz) auf jedem Wertungsblatt werden addiert und die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt den Gleichstand.

Schritt 4: Ein Gremium, bestehend aus dem Headjudge, den Offiziellen der Meisterschaft usw., bewertet beide Routines ein zweites mal und wählt den Gewinner des Gleichstands.

In allen Kategorien werden Unentschieden für die Platzierung im FINALE geteilt.

In solchen Fällen werden diese Schritte befolgt, bis der Gleichstand aufgehoben ist:

Schritt 1: Das Team mit der geringsten Anzahl an Abzügen gewinnt den Gleichstand.

Schritt 2: Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl, die sich aus der Addition der Stunt-/Pyramidenwertung und der Tumbling-/Jumpwertung ergibt, gewinnt den Gleichstand.

Schritt 3: Die reinen Technik Wertungen (ohne Wertungen für Kombinationsschwierigkeiten/Technikkategorien wie z.B. Tanz) auf jedem Wertungsblatt werden addiert und die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt den Gleichstand.

Schritt 4: Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl von Tag 1 gewinnt den Gleichstand..

### 1.14 Endgültigkeit der Entscheidungen

Mit der Teilnahme an dieser Meisterschaft erklärt sich jedes Team damit einverstanden, dass die Entscheidungen der Jury endgültig sind und nicht überprüft werden können. Jedes Team erkennt die Notwendigkeit an, dass die Jury in diesem Wettbewerb schnelle und faire Entscheidungen treffen müssen und verzichtet daher ausdrücklich auf jegliche rechtliche, faire, administrative oder verfahrensmäßige Überprüfung solcher Entscheidungen.

### 1.15 Veröffentlichungen, Werbung und PR

Alle Teams die einen Titel oder eine Trophäe bzw. Preis bei dieser Meisterschaft gewinnen, erklären sich bereit, alle Veröffentlichungen, Werbungen oder PR Maßnahmen diesbezüglich vorher mit Varsity Europe abzustimmen.

### 1.16 Generelle Sicherheitsrichtlinien

1. Alle Teams müssen durch einen qualifizierten Trainer oder Offiziellen während der Meisterschaft beaufsichtigt werden.
2. Trainer sollen sichergehen, dass Elemente von ihrem Team beherrscht werden, bevor schwierigere Elemente trainiert werden (Perfection before 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
3. Alle Teams, Trainer und Offizielle sollen einen Notfallplan haben, falls eine Verletzung auftreten sollte.
4. Teilnehmer und Trainer dürfen während des Auftritts oder der Proben nicht unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen, illegalen Substanzen oder Medikamenten stehen, welche die Fähigkeit, eine Routine sicher durchzuführen oder zu beaufsichtigen, beeinträchtigen würden.
5. Teilnehmer müssen immer auf einem angemessenen Boden üben oder performen. Technische Elemente (Stunts, Pyramiden, Tosses oder Tumbling) dürfen **nicht** auf Beton, Asphalt, nassem oder unebenen Boden oder auf einem Boden mit Hindernissen gezeigt werden.
6. Es müssen Schuhe mit weicher Sohle während der Routine getragen werden. Es sind keine Tanzschuhe oder Gymnastikschuhe erlaubt, die man aufrollen kann.
7. Jeglicher Schmuck, unter anderem Ohr-, Nasen-, Zungen-, Bauchnabel- oder Gesichtsringe sowie Armreife und Ketten und Anstecker an Uniformen sind verboten. Jeglicher Schmuck muss entfernt und darf nicht abgetaped werden. Ausnahme ist Strass auf Uniformen. Strass darf nicht auf die Haut aufgebracht werden. Personen mit „Dermal anchors“ (implantierte Piercings) dürfen nur nach Meldung bei der Jury und entsprechender ärztlicher „Versorgung“ (sicher abtappen) durch den Medical Staff antreten.
8. Choreographien, Uniformen, Make-up und Musik sollen dem Alter angemessen sein und einem Familien Publikum entsprechend gewählt werden. Zweideutige, anstößige oder vulgäre Choreographien, Uniformen, Make-up und Musik sind unangemessen für Familien im Zuschauerbereich und finden daher keinen Anklang bei den Zuschauern. Als vulgäre oder zweideutige Elemente gelten Bewegungen oder Choreographien, die etwas Unangebrachtes oder Unanständiges implizieren, die offensiv oder sexuell erscheinen und/oder unzüchtige oder profane Bewegungen oder Schlussfolgerungen vermitteln. Unangebrachte Choreographie, Uniformen, Make-up oder Musik können den Gesamteindruck und die Bewertung der Juroren von der Routine negativ beeinflussen.
9. Jegliche Hilfsmittel, mit denen eine Person an Höhe gewinnen könnte, sind verboten. (Ausnahme: Spring Floor/Sprungboden)
10. Flaggen, Banner, Schilder, Poms, Stofftücher und Megaphone sind die einzigen Hilfsmittel, die erlaubt sind. Hilfsmittel, die Stangen oder ähnliche Vorrichtungen enthalten, dürfen nicht in Verbindung mit Stunts oder Tumbling-Elementen verwendet werden. Alle Hilfsmittel müssen auf sicherem Wege abgelegt werden. Jegliche Teile der Uniform, die absichtlich abgenommen werden, um einen visuellen Effekt zu erzielen, werden als Hilfsmittel angesehen, sobald es vom Körper abgenommen wurde.
11. Medizinische Schienen, die hart oder unbiegsam sind oder harte Ecken haben, müssen mit weichem Material abgedeckt werden.
12. In Bezug auf die Cheer-Level-Richtlinien beinhalten die Elemente, die in einem bestimmten Level erlaubt sind alle Elemente der niedrigeren Level.
13. Alle Positionen für benötigte Spotter müssen durch aktive Teammitglieder ausgefüllt werden.
14. Direkte Drops (Fall) auf die Knie, in den Sitz, vorwärts und rückwärts, sowie Drops in den Spagat aus einem Sprung, Stunt oder einer Inversion (Füße oberhalb der Hüfte) sind verboten, wenn die Hauptlast nicht durch



mindestens einen Fuß oder eine Hand abgefangen wird. Shushunovas sind erlaubt.

**15.** Alle Cheerleader müssen mindestens einen Fuß, eine Hand oder ein anderes Körperteil (keine Haare) auf der Auftrittfläche haben, wenn die Routine beginnt. Ausnahme: Cheerleader dürfen ihre Füße in den Händen der Bases haben, wenn sich die Hände der Bases auf der Wettkampffläche befinden.

**16.** Die Teilnehmer, welche eine Routine beginnen, müssen dieselben während der gesamten Dauer der Routine bleiben. Es ist nicht erlaubt, einen Teilnehmer durch einen anderen während der Routine zu „ersetzen“.

**17.** Kein Teilnehmer sollte Kaugummi, Bonbons, Hustenbonbons oder andere essbare oder nicht essbare Gegenstände, welche Erstickten verursachen können, während des Trainings oder des Auftritts im Mund haben.

## **2. Team Kategorien**

Alle Teams müssen die generellen Cheer Sicherheitsrichtlinien und die Cheer Level Richtlinien für ihre Kategorie beachten. Diese Cheer Level Richtlinien sind in einem gesonderten Dokument auf der Varsity Europe Homepage zu finden (<https://varsity-europe.org/rules-scoring/>). Der Bewertungsablauf, die Bewertungskriterien und die Verteilung der maximal erreichbaren Punktzahlen für die verschiedenen Kriterien der verschiedenen Juroren sowie mögliche Punktabzüge können hier gefunden werden.

Bewertungskriterien:

[Cheer Scoresheet](#)

[Dance Scoresheet](#)

Infos zu Abzügen findet ihr hier:

[Deduction](#)

Cheer Skill Listen:

[Skill List](#)

## **3. Dance Kategorien Freestyle**

### **3.1 Definition der Kategorien**

Alle wichtigen Infos dazu findet ihr hier:

[Definition](#)

[Dance Regelwerk](#)

[Reference Sheet](#)

## **4. Glossar**

**[4.1 Cheerleading](#)**

**[4.2 Cheer Dance](#)**

## **5. Kontakt**

**Varsity Europe Sports Support gGmbH**

Adresse: Varsity Europe Sports Support gGmbH

Kösliner Weg 19

D-22850 Norderstedt, Germany

Telefon: +49 (0)40 60 59 093 50

Telefax: +49 (0)40 60 59 093 51

E-Mail: [events@varsity-europe.org](mailto:events@varsity-europe.org)

Homepage: [www.varsity-europe.org](http://www.varsity-europe.org)

Geschäftsführung: Diana Becker, Dr. Jan Becker

Register: Amtsgericht Norderstedt

HRB18434 KI

**Bankverbindung :**

Bank Adresse: Norderstedter Bank

Ochsenzoller Strasse 80 - 82

22848 Norderstedt, Germany

IBAN DE97 2006 9111 0001 2628 58

SWIFT / BIC Code GENO DE F1 NDR