

Generelle Regeln

Summer All Level Championship 2023



1. Generelle Richtlinien

Die folgenden Regeln und Richtlinien gelten für alle Summer All Level Championships im Jahr 2023. Die Meisterschaften werden organisiert und durchgeführt von der Varsity Europe Sports Support gGmbH (www.varsity-europe.org).

1.1 Anmeldung

Die Anmeldung für die Meisterschaft kann nur online über das Booking Portal von Varsity Europe unter www.booking.varsity-europe.org durchgeführt werden. Um sich anzumelden, muss ein Account für den Verein erstellt werden. Da es nur einen Account pro Verein gibt, sollte dieser im Idealfall mit allen Trainer/innen und Verantwortlichen geteilt werden. Die Anmeldung ist abgeschlossen, wenn der fällige Gesamtbetrag der Anmeldegebühr auf dem Konto von Varsity Europe eingegangen ist. Die Anmeldung zur Meisterschaft ist bindend.

Deadline für die Anmeldung

Event	Frühbucher Tarif	Normalbucher Tarif
SALC Nord	20.03.2023	24.04.2023
SALC West	27.03.2023	01.05.2023
SALC Ost	03.04.2023	08.05.2023

Nachmeldungen und Änderungen individueller Athlet/innen eines bereits registrierten Teams sind bis 12 Tage vor der Meisterschaft möglich. Die Teilnehmer/innen können ihre Teilnahme und alle gebuchten Zusatzleistungen bis zur finalen Deadline vor der Meisterschaft stornieren. In diesem Fall wird eine Bearbeitungsgebühr von 80% der ursprünglichen Meldegebühr / Zusatzleistungen fällig. Wenn nach diesem Zeitpunkt die Teilnahme oder Zusatzleistungen storniert werden, kann keine Erstattung erfolgen. Die mögliche Anzahl der startenden Teams ist limitiert. Deswegen wird die finale Anmeldung durch Varsity Europe bestätigt. Jede/r Teilnehmer/in muss im Besitz einer gültigen Foto-Identifikation (z.B. Pass, Personalausweis, Führerschein) sein. Diese Identifikation muss beim Event zu jeder Zeit auf Anfrage verfügbar sein. Kopien werden ebenfalls akzeptiert. Jede/r Teilnehmer/in muss das Regelwerk und die generellen Richtlinien sowie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen der Summer All Level Championship 2023 anerkennen. Andernfalls ist eine Teilnahme bei einer oder mehr Meisterschaften nicht möglich. Alle Änderungen nach der finalen Melde-Deadline verursachen eine Bearbeitungsgebühr von 15,00 € pro Teilnehmer/in (Ausnahme: Einfache Namensänderung individueller Teilnehmer/innen). Ein Wechsel der Kategorie verursacht eine Bearbeitungsgebühr von 100,00 €.

1.2 Qualifikationsprozess zu anderen Meisterschaften

Road to The Summit 2024

THE SUMMIT and THE DANCE 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.

Auf jeder unserer Summer All Level meisterschaften gibt es die Möglichkeit folgende Bids zu gewinnen:

CHEER BIDS

PAID BIDS

1 der unten aufgelisteten Bids wird anhand der folgenden Kriterien zu einem Paid Bid aufgewertet:
Das Paid Bid wird durch die höchste Punktzahl im Overall-Teil des Scoresheets bestimmt. Sollte mehr als ein Team diese Bedingung erfüllen, wird das Team mit den geringsten Abzügen als Tie-Breaker gewertet. Das dritte Kriterium für den Gleichstand ist die Tumbling-Punktzahl.

AT LARGE BIDS

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl aus U16 Level 1 & U18 Level 1

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl aus U16 Level 2 & U18 Level 2

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl aus U16 Level 3, U16 Coed Level 3, U18 Level 3 & U18 Coed Level 3

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl aus U16 Level 4, U16 Coed Level 4, U18 Level 4 & U18 Coed Level 4

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl aus Int. Open Level 4, Int. Open Coed 4 Level 4 & Int. Open Coed 16 Level 4

DANCE BIDS

AT LARGE BIDS

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl im Junior Jazz

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl im Junior Pom

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl im Junior Hip Hop

1 x AT LARGE Bid für das Team mit der höchsten Punktzahl im Junior Lyrical / Contemporary

Definition:

- PAID Bid: beinhaltet Unterkunft & Teilnahme an THE SUMMIT 2024 im Disney's All Star Sports & Music Resorts für die gleiche Anzahl an gestarteten AthletInnen auf der ECC + 2 Coaches für 4 Nächte. Die Packages können nicht in Commuter Packages umgewandelt werden und nur benutzt werden, wenn das gesamte Team in Disney's All Star Sports & Music Resorts untergebracht ist. Eine Auszahlung des Gesamtbetrages ist nicht möglich. Wenn zusätzliche AthletInnen zum Team hinzugefügt werden, nachdem das paid bid angenommen wurde, ist der Verein für die volle Kostenübernahme der zusätzlichen AthletInnen verantwortlich.
- AT LARGE Bid: Beinhaltet ausschließlich die Qualifikation und keine finanzielle Unterstützung.
- Die Teams MÜSSEN in der gleichen Division antreten, für die sie sich qualifiziert haben, dürfen aber ihr Team bis zur MAXIMALEN Anzahl von AthletInnen in der Division aufstocken. Ein Team, das sich zum Beispiel mit 16 AthletInnen qualifiziert hat, darf beim Summit mit bis zu 24 AthletInnen antreten.

1.3 Ausnahmen, Ersatzpersonen & Coed Divisions

Ausnahmen

Alle Altersausnahmen müssen schriftlich beantragt und vor dem Event genehmigt werden. Generell sind Altersausnahmen zum aktuell gültigen Age Grid nur in den Peewee Open und Junior Open Kategorien erlaubt. In allen anderen Kategorien ist das nicht erlaubt und resultiert in einer Bewertung als Präsentations-Team.

Ersatzpersonen

Team Kategorien können bis zu 5 Ersatzpersonen melden.

Groupstunts Kategorien können bis zu 2 Ersatzpersonen melden.

Partnerstunt Kategorien können bis zu 2 Ersatzpersonen pro Stunt-Paar melden (wenn 2 Ersatzpersonen gemeldet werden, muss eine davon weiblich und eine davon männlich sein). Partnerstunt Paare müssen in dieser Kategorie aus einer weiblichen und einer männlichen Person bestehen.

Coed Divisions

In Coed Kategorien muss mindestens ein männlicher Teilnehmer mit dem Team antreten.

Es sind keine männlichen Teilnehmer in All Girl Kategorien erlaubt.

Small Coed (C4) Kategorien dürfen maximal 4 männliche Athleten pro Team haben.

Large Coed (C16) Kategorien müssen mindestens 5 und dürfen maximal 16 männliche Athleten pro Team haben.

1.4. Cross-overs

Jede/r Athlet/in darf nur ein Mal pro Team in der speziellen Division antreten. Cross-over zu anderen Divisions (Cheer, Stunt Divisions, Dance) sind erlaubt, jedoch müssen Coaches potenzielle Zeitplan-Konflikte in Betracht ziehen.

Jede/r Athlet/in darf nur in einer Altersklasse antreten. Cross-over in andere Altersklassen sind **nicht** erlaubt.

Generelle Cross-over:

- Der Start für zwei verschiedene Vereine bei einer Meisterschaft ist **nicht** möglich.
- Cross-overs in entweder eine Dance-, Cheer- und/oder Stunt Division sind erlaubt (die Teilnahmegebühr ist dabei pro Divisions zu entrichten).
- Cross-overs in Cheer- und Dance Divisions in verschiedenen Altersklassen sind möglich.

Cheer Kategorien

- Cross-over in zwei verschiedenen Cheer Divisions sind **nicht** möglich.
- Cross-over in zwei verschiedenen Altersklassen sind **nicht** möglich.
- Es ist möglich, in der gleichen Cheer Division und Altersklasse mit zwei verschiedenen Teams des selben Vereins zu starten. In diesem Fall dürfen die jeweiligen Athlet/innen aber nicht öfter als ein Mal antreten.

Dance Kategorien

- Cross-over in verschiedenen Dance Kategorien sind möglich. Bei der Gestaltung des Zeitplans können wir keine Rücksicht auf Doppelstarter nehmen.
- Cross-over in zwei verschiedene Altersklassen sind **nicht** möglich.
- Es ist möglich, in der gleichen Dance Division und Altersklasse mit zwei verschiedenen Teams des selben Vereins zu starten. In diesem Fall dürfen die jeweiligen Athlet/innen aber nicht öfter als ein Mal antreten.

1.5 Routine Dauer

A. Team Cheerleading: Maximal zwei Minuten, dreißig Sekunden (2:30)

B. Team Cheerleading Non-Tumbling: Maximal zwei Minuten (2:00)

C. Team Cheerleading Global: Maximal zwei Minuten, dreißig Sekunden + Cheer (2:30+Cheer)

D. Team Dance: Minimum 1 Minute, Fünfundvierzig Sekunden und Maximal zwei Minuten und fünfzehn Sekunden (1:45 - 2:15)

E. Stunt Kategorien: Maximal eine Minute (1:00)

1.6 Musik / Einlauf

1. Es ist sicherzustellen, dass die Texte der Musik für ein Familien Publikum geeignet sind.
2. Die Zeitnahme beginnt mit der ersten choreografierten Bewegung oder dem ersten Ton der Musik, je nachdem, was zuerst eintritt und endet mit der letzten choreografierten Bewegung oder dem letzten Ton der Musik, je nachdem, was zuletzt eintritt.
3. Bei Zeitüberschreitung wird ein Abzug von .5 von der Endpunktzahl des Teams abgezogen.
4. Da die Abzüge für Zeitüberschreitungen starke Auswirkungen auf die Endpunktzahl haben, empfehlen wir die Routine vorher einige Male zeitlich zu messen und einige Sekunden Puffer einzubauen für Variationen zwischen verschiedenen Abspielgeräten.
5. Jedes Team muss einen Coach/Verantwortlichen benennen, der/die die Routine Musik abspielt, die Routine kennt und während der gesamten Routine das Abspielgerät (Handy) betreut. Diese Person ist registriert und verantwortlich für das Starten und Stoppen der Routine Musik auf dem eigenen Handy!

Es ist sicherzustellen:

- dass die Musik heruntergeladen ist (kein Abspielen von Whatsapp oder ähnlichen Apps.)
- dass alle Abspielgeräte ausreichend geladen sind
- dass der Flugmodus eingeschaltet ist

- dass die Lautstärke voll aufgedreht ist

Sollten Musik Probleme auftreten, deren Ursache in der Verantwortung des Teams liegt, ist es die Entscheidung des Event Directors, ob das Team erneut antreten darf.

6. Um einen reibungslosen Ablauf der Meisterschaft zu garantieren, muss die Wettkampffläche zügig betreten werden. Teams haben nur einen begrenzten Zeitrahmen, um die Matte zu betreten und die Routine zu starten. Aufwändige, choreografierte Einlaufroulines sind nicht gestattet.

1.7 Wettkampffläche

- **Cheerleading:** Foam Block Floor (selbe Eigenschaften wie Spring Floor)

Standard Foam Mattenoberfläche - 7 Matten mit 2m × 14m. Mit einer Gesamtfläche von 14 Meter × 14 Meter.

- **Stunts:** Foam Block Floor (selbe Eigenschaften wie Spring Floor)

Standard Foam Mattenoberfläche - 7 Matten mit 2m × 14m. Mit einer Gesamtfläche von 14 Meter × 14 Meter.

- **Dance:** Foam Block Floor (selbe Eigenschaften wie Spring Floor)

Marley Dance Floor Oberfläche. 7 Matten mit 2m × 14m. Mit einer Gesamtfläche von 14 Meter × 14 Meter.

Das Übertreten der Wettkampffläche resultiert in einem Punktabzug von .5 pro Vorfall von der finalen Punktzahl des Teams.

1.8 Fragen zum Ablauf

A. Regeln und Abläufe - Fragen zum Regelwerk oder der Legalität von Elementen in allen Cheer und Dance Kategorien werden ausschließlich vom Coach des Teams oder einem Offiziellen des Teams direkt an die IASF gestellt. Die Fragen müssen vor Antritt beim Wettkampf gestellt werden.

- Legality Fragen Cheer: <https://varsity-europe.org/file/uploads/IASF-Rules-Questions-Tabellenblatt1-1.pdf>

- Legality Fragen Dance: <https://varsity-europe.org/file/uploads/IASF-Rules-Questions-Tabellenblatt1-1.pdf>

Fragen zum Wettkampfablauf können ausschließlich vom Coach oder einem Offiziellen des Teams an den Event Director per E-Mail unter events@varsity-europe.com gestellt werden.

B. Performance - Alle Fragen zu der Performance des Teams können per E-Mail an unseren Head Judge gestellt werden unter rules@varsity-europe.com.

1.9 Sportliches Verhalten und Disqualifikation

Alle Teilnehmer/innen sind angehalten, sich während der gesamten Veranstaltung und danach sportlich fair zu verhalten. Der/die Trainer/in und/oder Gym Owner jedes Teams ist dafür verantwortlich, dass sich Teammitglieder, Coaches, Eltern und andere mit dem Team verbundene Personen entsprechend handeln. In Fällen extremen unsportlichen Verhaltens kann es zu einer Disqualifikation kommen.

Weitere Gründe, die zu einer Disqualifikation und/oder dem Ausschluss vom Event führen können, sind:

- Tätlicher Angriff oder Beleidigung von Judges, Offiziellen, Teilnehmer/innen, Zuschauer/innen oder allen anderen Personen, die mit dem Event in Verbindung stehen
- Antritt einer nicht-registrierten Person
- Verletzung der Anti-Doping Regularien
- Verstoß gegen die Altersregelung
- Unsportliches Verhalten

1.10 Unterbrechung der Routine

A. Unvorgesehene Vorkommnisse

1. Falls die Routine, nach Einschätzung der Meisterschafts Offiziellen, auf Grund von Problemen mit Meisterschafts Equipment, Einrichtungen oder anderen Faktoren, die zur Meisterschaft gehören und nicht durch das Team verursacht wurden unterbrochen werden muss, sollte das Team die Routine sofort stoppen / unterbrechen.

2. Das Team zeigt die Routine noch einmal komplett, wird allerdings erst ab dem Moment der Unterbrechung erneut gewertet. Die Auswirkungen der Unterbrechung werden durch die Offiziellen der Meisterschaft beschlossen.
3. Wenn ein Team die Routine erneut zeigen muss, diese aber nicht in ihrer Gesamtheit zeigen kann, wird die Endpunktzahl auf Grundlage der niedrigeren Routine gegeben.

B. Fehler des Teams

1. Falls die Routine unterbrochen werden muss und der Fehler hier im Equipment des Teams liegt, muss die Routine entweder zu Ende ausgeführt werden oder das Team muss vom Wettkampf zurücktreten.
2. Die Offiziellen der Meisterschaft entscheiden dann, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt erneut antreten darf. Das Team zeigt die Routine dann noch einmal komplett, wird allerdings erst ab dem Moment der Unterbrechung erneut gewertet.
3. Wenn ein Team die Routine erneut zeigen muss, diese aber nicht in ihrer Gesamtheit zeigen kann, wird die Endpunktzahl auf Grundlage der niedrigeren Routine gegeben.

C. Verletzung

1. Die einzigen Personen, die eine Routine wegen Verletzung unterbrechen dürfen sind:
 - a) Offizielle der Meisterschaft
 - b) der Coach des antretenden Teams
 - c) die verletzte Person
2. Die Offiziellen der Meisterschaft entscheiden, ob das Team zu einem späteren Zeitpunkt erneut antreten darf. Falls die Offiziellen der Meisterschaft entscheiden, dass die Routine zu einem späteren Zeitpunkt erneut gezeigt werden darf, wird der Zeitpunkt alleine durch die Offiziellen entschieden.
3. Das Team muss die Routine erneut komplett zeigen, wird aber erst vom Zeitpunkt des Abbruchs erneut bewertet.
4. Wenn ein Team die Routine erneut zeigen muss, diese aber nicht in ihrer Gesamtheit zeigen kann, wird die Endpunktzahl auf Grundlage der niedrigeren Routine gegeben.
5. Die Verletzte Person darf nicht auf die Wettkampffläche zurückkehren, es sei denn:
 1. der Medical-Staff vor Ort,
 2. die Eltern (falls anwesend)
 3. UND ERST DANN vom Trainer des Teams.
 - b. Falls der Medical Staff den/die Teilnehmer/in nicht freigibt für ein erneutes Antreten, ist dies nur möglich, wenn ein Elternteil oder eine vertretungsberechtigte Person dies erlaubt.
 - c. Im Falle einer vermuteten Gehirnerschütterung und/oder Kopfverletzung kann ohne die Freigabe von medizinischem Fachpersonal auch durch Freigabe der Eltern kein erneutes Antreten stattfinden.

1.11 Auslegung und / oder Entscheidung

Jegliche Auslegung und Interpretation dieser Regeln und Richtlinien, sowie deren Anwendung und die Entscheidung in jeglichen anderen Situationen obliegt Varsity Europe und den Judges. Die Judges stellen sicher, dass alle Entscheidungen im Sinne der Allgemeinheit und der Ziele der Meisterschaft getroffen werden. Sollten während des Wettkampfes Entscheidungen diesbezüglich zu treffen sein, geschieht dies unter den Judges unter Hinzunahme des/der Head Judges.

1.12 Disqualifikation

Jedes Team, welches sich nicht an die Rahmenbedingungen und Richtlinien in diesem Dokument hält, kann für diese Verstöße disqualifiziert werden, verliert jegliches Anrecht auf Preise und Gewinne und läuft Gefahr, im Folgejahr vom Wettkampf ausgeschlossen zu werden.

1.13 Punktzahlen und Rankings

Individuelle Scoresheets werden lediglich von den entsprechenden Judges benutzt. Jeder Judge ist verantwortlich für die Überprüfung und Einreichung der finalen Ergebnisse, bevor die finalen Rankings erstellt werden. Scores und Rankings stehen nach der Meisterschaft ausschließlich den Coaches und Offiziellen des jeweiligen Teams zur Verfügung. Scores und Rankings werden nicht über Telefon, SMS oder

jegliche andere Form der Kommunikation weitergeleitet. Nach jeder Wettkampf Runde erhalten die Teams die Scoresheets der Judges sowie ihr finales Ergebnis.

1.14 Endgültigkeit der Entscheidungen

Mit der Teilnahme an unseren Meisterschaften erkennt jedes Team an, dass die Entscheidungen der Judges endgültig sind und im Nachhinein nicht überprüft werden. Jedes Team erkennt an, dass die Judges schnelle und faire Entscheidungen bei diesem Wettkampf treffen und Teams treten somit das Recht ab, gegen Entscheidungen in Form von rechtlichen Schritten, Prozess Überprüfungen oder Verwaltungs Überprüfungen vorzugehen.

1.15 Auftreten, Unterstützung und Werbung

Alle Teams, die Titel oder Preise gewinnen, stimmen zu, alle Auftritte, Unterstützer/Sponsoren und Werbung mit Varsity Europe abzustimmen.

1.16 Generelle Sicherheitsregeln

Die generellen Sicherheitsregeln sind zu finden unter:

<http://www.iasfworlds.com/cheer-page/>

2. Team Divisions

Alle Teams müssen den generellen Sicherheitsregeln folgen und den Cheer- und Dance Level Rules für die jeweilige Division. Die Cheer Level Guidelines können über die Website (<https://varsity-europe.org/rules-scoring/>) eingesehen werden.

Der Bewertungsprozess, die Bewertungskriterien und die Verteilung der Maximalpunktzahlen für die verschiedenen Kriterien, sowie eventuelle Punktabzüge werden auf der Varsity Europe Website unter Scoring erklärt.

Alle Varsity Europe Meisterschaften folgen dem United Scoring System für Cheer und dem Varsity All Star Dance Scoring System für Dance. Alle Routines müssen den IASF Regeln für Cheer und Dance folgen.

Fragen zu unserem Bewertungsprozess beantworten wir per E-Mail unter rules@varsity-europe.org.

3. Contact

Varsity Europe Sports Support gGmbH

Adresse:	Varsity Europe Sports Support gGmbH Kösliner Weg 19 D-22850 Norderstedt, Germany
Telephone:	+49 (0)40 60 59 093 50
Telefax:	+49 (0)40 60 59 093 51
E-Mail:	events@varsity-europe.org
Website:	www.varsity-europe.org
Geschäftsführer:	Diana Becker, Dr. Jan Becker
Register:	Amtsgericht Norderstedt HRB18434 KI

Bank Account:

Bank:	Volksbank Raiffeisenbank eG
IBAN	DE10 2229 0031 0008 2619 03
SWIFT / BIC Code	GENO DE F1 VIT