

# Scoring Deductions

## Abzüge bei Regelverstößen

### Penalty Deductions

Im Falle von Regelverstößen werden die folgenden Punktabzüge von der Gesamtsumme abgezogen, nachdem der Normalisierungsfaktor angewandt wird:

$$\text{Bewertungssumme} / \text{maximale Punktzahl} \times 100 = \text{Bewertung} - \text{Abzüge} = \text{Endwert}$$

Deductions for any rule or safety violations are applied after the judges' scores have been combined:

$$\text{Sum of all three judges} / \text{max. possible points} \times 100 = \text{Score} - \text{Penalties} = \text{Final Score}$$

## GENERELLE DEDUCTIONS

### Routine Guideline Violation

Im Falle einer Zeitüberschreitung sind folgende Abzüge anzuwenden:

Teams/individuals that exceed their max allotted time limit will be subject to the following deduction:

- 0,5 Punkte bei 1-5 Sekunden  
1-5 seconds over time will result in a 0.5 deduction
- 1,0 Punkte bei 6-10 Sekunden  
6-10 seconds over time will result in a 1.0 deduction
- 2,0 Punkte bei 11+ Sekunden  
11 or more seconds over time will result in a 2.0 deduction

### Safety Violations

Für jeglichen Schmuck, der nicht entfernt wurde, erfolgt ein Abzug von **1,0 Punkt** pro Person. Im Falle von illegalen Elementen (Stunts, Tumbling, Tosses, Pyramiden, Hilfsmittel etc.) ist ein Abzug von **2,0 Punkten** pro Element anzuwenden. Das gezeigte illegale Element fließt nicht in die Bewertung ein. Im Falle eines fehlenden Spotters ist ein Abzug von **2,5 Punkten** pro Vorfall anzuwenden.

There will be a **1 point** deduction for each person wearing any type of jewelry on the performance surface. Violations of General Safety Guidelines and any skills performed out of level will be issued a **2 point** deduction. The illegal skill will not be included in the score/judging process. Missing spotters will result in a **2.5 points** deduction.

### Sportsmanship

Beim unsportlichen Verhalten kann es zum Punktabzug von **2,0 Punkten** pro betroffenen Person oder auch zur Disqualifizierung führen.

Unsportsmanlike conduct can result in a penalty of **2.0 points** per person or disqualification.

## Cheer Scoring Deductions

Building Bobbles	- 0,5 Punkte	Athlete Falls	- 0,5 Punkte
Athlete Bobbles	- 0,25 Punkte	Major Building Falls	- 1,5 Punkte
Building Falls	- 1,0 Punkte		

**HINWEIS:** Hierbei handelt es sich um keine abschließende Aufzählung, sondern Beispiele zur Orientierung.

**NOTICE:** This is not an exhaustive list, but examples for guidance.

### Building Bobbles (Wackler)

- ✓ Stunts, Pyramiden, die fast droppen, aber gerettet werden  
Stunts, pyramid that almost fall, but are saved
- ✓ Knie oder Hand einer Base berührt den Boden beim Cradle oder Abgang  
Knees or hands of a base that touch the floor during a cradle or dismount
- ✓ Grobes Ausbalancieren  
Severe balance checks
- ✓ Nicht vollgedrehte Twisting Cradles (auf dem Bauch landen etc.)  
Blatantly incomplete twisting cradles (landing on stomach etc.)

### Athlete Bobbles (Fehler des Athleten)

- ✓ Hand, Knie berührt den Boden beim Tumbling oder Jumps  
Hand or knees touch floor in tumbling or jumps
- ✓ Nicht vollendete Tumbling-Elemente mit Drehungen um die Längsachse  
Blatantly incomplete tumbling twist(s)
- ✓ Tumbling-Transitions in oder aus einem Building Skill  
Tumbling transitions in or out of a building skill

### Building Falls (Drops)

- ✓ Das frühzeitige Cradlen oder Abbauen eines Stunts oder einer Pyramide (nicht Timing-Problem)  
Cradling, dismounts or bringing down a stunt or pyramid early (not timing issues)
- ✓ Base fällt auf dem Boden beim Abgang  
Base falling to the floor during cradle or dismount

### Athlete Falls (Drops eines Athleten)

- ✓ Mehrere Körperteile berühren den Boden beim Tumbling oder Jumps  
Multiple body parts touch the floor in tumbling or jumps
- ✓ Drops auf dem Boden bei einzelnen Skills (Tumbling, Jumps etc.)  
Drops to the floor during individual skills (tumbling, jumps etc.)

### Major Building Falls (großer Drop)

- ✓ Top oder mehrere Bases fallen auf den Boden  
Top or multiple bases land on ground
- ✓ Top reißt einen anderen Stunt mit herunter  
Top pulls another stunt down
- ✓ Ganze Pyramide fällt (Domino Effekt)  
Entire pyramid falls (domino effect)

**HINWEIS:** Technische Fehler werden auch im Bereich Ausführung bewertet.

**NOTICE:** Technical errors will also be scored under Technique & Execution.