

Bewertungssystem **Scoring System**

Level 0

Deutsch / English

Generelle Informationen General Information

Kontakt / **Contact**

Veranstalter / **Host**

Deutscher Cheersport Verein e.V.

Ausrichter / **Producer**

CCA CentralCheerleadingAgency e.K.

Hans-Bunte-Str. 41 | 90431 Nürnberg | Germany

Tel. +49(0)9114777666 | Fax +49(0)9114777665

Geltungsbereich / **Validity**

Dieses Dokument ist gültig für CCA Meisterschaften.

This document is valid for all CCA competitions.

Richtlinien zum Bewertungssystem

Judging Guidelines and Criteria

Einleitung und Grundlagen / Introduction and Basics

Dieses Dokument gilt als Richtlinie für Juroren, um die Routines in den verschiedenen Kategorien der CCA CentralCheerleadingAgency e.K. zu bewerten, sowie für Coaches/Trainer und Teamzuständige, um die Bewertungen auf Meisterschaften der CCA besser nachvollziehen zu können. Somit sollten alle auf dem gleichen Stand der Bewertungskriterien sein.

This document serves as general information for judges to better judge and score routines performed in the various divisions of CCA events as well as for coaches and team athletes and related parties to better understand the scores and results. Thus, there should not be differing understandings of CCA judging criteria.

Diese Richtlinien sind kein Bestandteil des Regelwerks. CCA setzt Juroren ein, die nationale sowie internationale Erfahrungen im Jurybereich bereits eingesammelt haben. Da es hierbei um einen offenen Anbieter von Meisterschaften handelt (Angehörigkeit eines bestimmten Verbandes ist für den Start nicht notwendig), arbeitet die CCA mit Juroren aus verschiedenen Verbänden.

These guidelines are in no way part of the rulebook or the Cheer/Dance Level Guidelines. Judges with national and international experience score CCA competitions. Since CCA is an event producer with no affiliation to a national association, CCA works with judges from various associations and with different affiliations (teams may participate regardless of national association membership).

Der **Trainer** hat die **Verantwortung**, eine für sein Team angemessene und passende Darbietung zu entwerfen und das Regelwerk einzustudieren. Die Bewertung erfolgt über ein digitales Wertungsprogramm. Fragen zu den Bewertungen oder die folgenden Jurykriterien können schriftlich per eMail an rules@germancheeropen.de gestellt werden.

Coaches are responsible to choreograph an adequate and appropriate routine for his/her team and athletes and to read through and understand the CCA rulebook and Cheer/Dance Level Guidelines. CCA uses a digital scoring system. Questions regarding rules and scoring can be submitted via email to rules@germancheeropen.de.

Dieses Dokument und dessen Inhalt **gelten als Anhaltspunkt.**

This document and its contents are to be **used as a guideline.**

Bewertungskriterien / Judging

In diesem Abschnitt gehen wir auf die allgemeinen Bewertungskriterien, sowie die Bewertung der Leistung des Teams als Ganzem und die Bewertungen in den verschiedenen Skill-Teilbereichen der Cheer-Kategorien ein. Die Abschnitte gelten auch entsprechend für einzelne Kategorien (z.B. Group oder Partner Stunt, Individual etc.). Pro Judge Panel werten 4 Juroren, wovon drei Punkte vergeben und der vierte ggf. auf Abzüge und Verstöße achtet.

In this section we will discuss the general evaluation criteria and the assessment of a team's performance, as well as the values in the various areas of skill for Cheer Divisions. These also apply to individual divisions (e.g. Group/Partner Stunt, Individual, etc.). There are 4 judges in each Jury Panel. Three of them award points and the fourth judge acts as Safety Judge for deductions.

Hinweise / Notes

Die Punktespannen sind von Skill-Bereich zu Skill-Bereich unterschiedlich und zudem levelabhängig. Sie dienen als Richtswerte und Bewertungsrahmen. Allerdings haben die Juroren innerhalb dieser Grenzen die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler, eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Point ranges differ from section to section and may differ by level. They are meant as a guideline and judging framework. Within the scoring grid, a judge can adjust a score up or down the scale due to errors.

Stunts Majority	
Starterzahl Athlete Count	Mehrheit Majority Count
5-7	1
8-11	2
12-15	3
16-19	4
20-23	5
24-27	6
28-30	7

Tumbling & Jumps Majority	
Starterzahl Athlete Count	Mehrheit Majority Count
5-7	3
8-11	5
12-15	7
16-19	9
20-23	11
24-27	13
28-30	15

Teamausnutzung Team Quantity		
HÄLFTE HALF < 50%	MEHRHEIT MAJORITY 50% + 1	TEAM TEAM ≥ 80%

STANDING TUMBLING

LEVEL SKILLS	ADVANCED SKILLS	ELITE SKILLS
Rollen vw/rw Forward/backward roll	Brücke; Handstand Bridge/backbend; handstand	Rad/Radwende Cartwheel/round off

RUNNING TUMBLING

LEVEL SKILLS	ADVANCED SKILLS	ELITE SKILLS
Mehrere Rollen vw/rw Series forward/backward rolls	RW-Rolle RO-roll	Mehrere Räder, Rad-RW Cartwheel series, cartwheel-round off

JUMPS

Basic Jumps: Spread Eagle, Tuck Jump

Advanced Jumps: Pike, Herkie, Hurdler, Toe Touch

Jumps müssen mit einer Whip Technik ausgeführt werden, um als Kombination zählen zu können. / All approaches within the jumps must use a whip approach to be considered connected.

Stunts – Level 0

Stunt Body Position

0-0,5	keine Teamleistung in Body Positions oder keine levelentsprechende Stunts <i>Non-majority Body Positions or non-level appropriate stunts</i>
0,6-1,0	1 einbeiniger levelentsprechender Stunt <i>1 single leg Body Position at appropriate level</i>
1,1-2,0	2+ Body Positions in levelentsprechenden einbeinigen Stunts <i>2+ different single leg Body Positions at appropriate level</i>

Stunts – Level 0

Load Ins, Dismounts, Transitions

0-2,0	Grundtechniken in Auf-, Ab- und Übergänge <i>Basic technique in load ins, dismounts and transitions</i>
2,1-3,5	Transitions beinhalten vielfältige Höhen und Haltetechniken, Transitions von der Mehrheit <i>Transitions include various levels and techniques. Transitions performed by majority</i>
3,6-5,0	Kreative Kombinationen des Teams, kreative Transitions beinhalten vielfältige Höhen und Haltetechniken <i>Creative combinations of team. Creative transitions include a variety of level changes and techniques</i>

Stunts – Level 0

Technique & Execution

0-6,6	durchschnittliche Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind unstabil, mehrere Wackler oder Drops. Durchschnittliche Form und Ausführung. Stunts benutzen die höchsten Anzahl der Bases <i>Fair body control, fair flexibility, shaky structures, multiple bobbles or drops/falls. Average form and execution. Stunts use the maximum number of bases</i>
6,7-8,4	gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind unstabil, wenige Wackler oder Drops. Gute/überdurchschnittliche Form und Ausführung. Anzahl und Haltetechnik der Bases eines mittleren Skilllevels <i>Good body control, good flexibility, some loss of control, few bobbles or drops/falls. Good/better than average form and execution. Stunts use less than maximum number of bases</i>
8,5-10	sehr gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, keine groben Wackler oder Drops. Sehr gute Form und Ausführung. Anzahl und Haltetechnik der Bases entsprechen einem höheren Skilllevel <i>Excellent body control, excellent flexibility, minor to no bobbles or drops/falls Excellent form and execution. Stunts use the least number of bases</i>

Stunts – Level 0

Quantity

0-6,6	Levelentsprechende Skill des Teams ODER Advanced Skill der Mehrheit <i>Level Skill by team OR Advanced Skill by majority</i>
6,7-8,4	Advanced Skill des Teams ODER Elite Skill der Mehrheit <i>Advanced Skill by team OR Elite Skill by majority</i>
8,5-10	Elite Skill der Mehrheit <i>Elite Skill by majority</i>

Pyramids – Level 0

Pyramid Structures

0–0,5	Pyramiden die nicht verbunden sind oder gebraced werden <i>Pyramid structures that never touch/brace</i>
0,6–1,0	1-2 Pyramiden <i>1-2 pyramid structures</i>
1,1–2,0	3+ Pyramiden <i>3+ pyramid structures</i>

Pyramids – Level 0

Load Ins, Dismounts, Transitions

0–2,0	Grundtechniken in Auf-, Ab- und Übergänge. <i>Basic technique in load ins, dismounts and transitions.</i>
2,1–3,5	Transitions beinhalten vielfältige Höhen und Haltetechniken, Transitions von der Mehrheit <i>Transitions include various levels and techniques. Transitions performed by majority</i>
3,6–5,0	Kreative Kombinationen des Teams, kreative Transitions beinhalten vielfältige Höhen und Haltetechniken <i>Creative combinations of team. Creative transitions include a variety of level changes and techniques</i>

Pyramids – Level 0

Technique & Execution

0–6,6	durchschnittliche Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind unstabil, mehrere Wackler oder Drops. Durchschnittliche Form und Ausführung. Stunts benutzen die höchsten Anzahl der Bases <i>Fair body control, fair flexibility, shaky structures, multiple bobbles or drops/falls. Average form and execution. Stunts use the maximum number of bases</i>
6,7–8,4	gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind unstabil, wenige Wackler oder Drops. Gute/überdurchschnittliche Form und Ausführung. Anzahl und Haltetechnik der Bases eines mittleren Skilllevels <i>Good body control, good flexibility, some loss of control, few bobbles or drops/falls. Good/better than average form and execution. Stunts use less than maximum number of bases</i>
8,5–10	sehr gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, keine groben Wackler oder Drops. Sehr gute Form und Ausführung. Anzahl und Haltetechnik der Bases entsprechen einem höheren Skilllevel <i>Excellent body control, excellent flexibility, minor to no bobbles or drops/falls Excellent form and execution. Stunts use the least number of bases</i>

Stunts & Pyramids – Level 0

Overall Impression

0–4,9	Durchschnittliche Publikumswirksamkeit und Präsentation des Stuntteils der Routine. Durchschnittlicher Eindruck der Teambeherrschung der gezeigten Skills <i>Average impression and presentation of stunts/pyramids. Average impression of team skill mastery</i>
5–7,9	Besser als durchschnittliche Publikumswirksamkeit und Präsentation des Stuntteils der Routine. Guter allgemeiner Eindruck der Teambeherrschung der gezeigten Skills <i>Above average impression and presentation of stunts/pyramids. Good impression of team skill mastery</i>
8–10	Überdurchschnittliche Publikumswirksamkeit und Präsentation des Stuntteils der Routine. Sehr guter Eindruck der Teambeherrschung der gezeigten Skills <i>Excellent impression and presentation of stunts/pyramids. Excellent impression of team skill mastery</i>

Standing Tumbling – Level 0

Degree of Difficulty

0–2,0	Hälfte des Teams beteiligt, Einzelemente gezeigt <i>Half participations, single skills</i>
2,1–3,0	Mehrheit des Teams beteiligt, Kombination von 2 Skills <i>Majority participation, combination of 2 skills</i>
3,1–4,0	Team beteiligt, Kombinationen aus 2 oder mehr Skills <i>Team participation, combinations of 2 or more skills</i>

Standing Tumbling – Level 0

Synchronized Quantity

0–2,0	Wenige synchrone Tumbling aus Einzelskill(s) <i>Little to no synchronized tumbling of single skills</i>
2,1–3,5	Mehrheit ist synchron; synchronisiertes Tumbling besteht aus mindestens 2 Tumbingskills <i>Majority is synchronized; 2 skill synchronized tumbling</i>
3,6–5,0	Team ist synchron; synchronisiertes Tumbling besteht aus mindestens 3 Tumbingskills <i>Team is synchronized; at least 3 skill synchronized tumbling</i>

Running Tumbling – Level 0

Technique & Execution

0–6,6	durchschnittliche Körperbeherrschung, Unerkennbarkeit der Skills <i>Fair body control, unrecognizable skills</i>
6,7–8,4	gute Körperbeherrschung, Erkennbarkeit der Skills aber unsauber <i>Good body control, skills are recognizable but unclean</i>
8,5–10	sehr gute Körperbeherrschung, Erkennbarkeit der Skills <i>Excellent body control, judges easily recognize skills</i>

Standing Tumbling – Level 0

Technique & Execution

0–6,6	durchschnittliche Körperbeherrschung, Unerkennbarkeit der Skills <i>Fair body control, unrecognizable skills</i>
6,7–8,4	gute Körperbeherrschung, Erkennbarkeit der Skills aber unsauber <i>Good body control, skills are recognizable but unclean</i>
8,5–10	sehr gute Körperbeherrschung, Erkennbarkeit der Skills <i>Excellent body control, judges easily recognize skills</i>

Running Tumbling – Level 0

Degree of Difficulty

0–2,0	Hälfte beteiligt, Einzelskills gezeigt <i>Half participation, single skills</i>
2,1–3,0	Mehrheit beteiligt, Kombination von 2 Skills <i>Majority participation, combination of 2 skills</i>
3,1–4,0	Team beteiligt, Kombinationen aus 2 oder mehr Skills <i>Team participation, combinations of 2 or more skills</i>

Tumbling – Level 0

Overall

0–4,9	Durchschnittliche Publikumswirksamkeit, durchschnittlicher Eindruck der Teambeherrschung <i>Average impression and average impression of team skill mastery</i>
5–7,9	Besser als durchschnittliche Publikumswirksamkeit, guter allgemeiner Eindruck der Teambeherrschung <i>Above average impression and good impression of team skill mastery</i>
8–10	Überdurchschnittliche Publikumswirksamkeit, sehr guter Eindruck der Teambeherrschung <i>Excellent impression and excellent impression of team skill mastery</i>

Choreography – Level 0 Overall	
0–0,5	Langsames Tempo, wenig choreographische Elemente, einfache Übergänge <i>Slow tempo, few choreographed transitions and changes</i>
0,6–1,0	Angemessenes Tempo, durchschnittliche Übergänge, die sauber choreografiert sind <i>Average tempo and transitions which are choreographed cleanly</i>
1,1–2,0	Schnelles Tempo, sehr gute Übergänge, die sauber choreografiert sind <i>Fast tempo, excellently choreographed transitions</i>

Jumps – Level 0 Degree of Difficulty	
0–6,5	Einzel Beginner Jumps <i>Single beginner jumps</i>
6,6–8,4	Variation aus Einzel Beginner Jumps und Kombinationen <i>Variation of single beginner and connected jumps</i>
8,5–10	Beginner synchronisierte Jumpkombinationen <i>Beginner synchronized connected jumps</i>

Jumps – Level 0 Technique & Execution	
0–6,6	Sehr niedrige Beinhöhe, viele Füße nicht gestreckt, Beine nicht zusammen bei der Landung, Oberkörper nach unten zeigend <i>Below level jumps, multiple flexed toes, multiple legs apart on landings, chest down on jumps and landings</i>
6,7–8,4	Niedrige Beinhöhe, einige Füße nicht gestreckt, einige Beine nicht zusammen bei der Landung, Beine nicht gestreckt <i>Below level to level jumps, some flexed toes in jumps, some legs apart on landings, some bent knees in jumps</i>
8,5–10	Gute bis sehr gute Beinhöhe, Füße gestreckt, Beine zusammen bei der Landung und Oberkörper aufrecht <i>Level to hyper-extended jumps, excellent toe point, excellent landings with feet together and chest upright</i>

Dance – Level 0 Dance	
0–6,6	schlechte Ausführung, Synchronität, Unterhaltungseffekt, Musikalität, einfache Choreographie und Kreativität <i>Poor perfection, synchronization, entertainment value, musicality, basic choreography and creativity</i>
6,7–8,4	durchschnittliche Ausführung, Synchronität, Unterhaltungseffekt, Musikalität, Choreographie und Kreativität <i>Average perfection, synchronization, entertainment value, musicality, choreography and creativity</i>
8,5–10	sehr gute Ausführung, Synchronität, Unterhaltungseffekt, Musikalität, spannende Choreographie und Kreativität <i>Excellent perfection and synchronization, entertainment value, length and/or musicality. Exciting choreography and/or creativity</i>

Dance – Level 0 Overall Impression	
0–6,6	Unsaubere Basic Cheer Motions, durchschnittliche Publikumswirksamkeit <i>Sloppy basic cheer motions, average impression</i>
6,7–8,4	Saubere und sharpe Motions , besser als durchschnittliche Publikumswirksamkeit <i>Clean and sharp motions, above average impression</i>
8,5–10	Saubere und sharpe Motions die in die gesamte Routine integriert sind, überdurchschnittliche Publikumswirksamkeit <i>Clean and sharp motions that are integrated into the entire routine, excellent impression</i>