

# CCA\* JUDGING

Deutsch / English

**Veranstalter / Host**

Deutscher Cheersport Verein e.V.

**Ausrichter / Producer**

CCA\* CentralCheerleadingAgency e.K.

Adam-Klein-Str. 156 | 90431 Nürnberg | Germany

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

### 1. 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 a CCA\* events as well as for coaches and team athletes to better understand the scores and results. Thus, everyone should be on the same page regarding 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 are used at CCA\* competitions. Since CCA\* is an event producer with no affiliation to a national association, CCA\* works with judges from various associations and 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.

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.

## 2. BEWERTUNGSKRITERIEN JUDGING GUIDELINES AND CRITERIA

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 Judgepanel 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 a whole as well as the values in the various areas of skill for Cheer Divisions. These can also be applied 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 is a Safety Judge who watches for deductions.

### 2.1 Verschiedene Skillbereiche Areas of Skill

Für die verschiedenen Skillbereiche möchten wir Anhaltspunkte für die Bewertung der Ausführung, Schwierigkeit und sonstigen Bewertungskriterien geben.

The following will provide guidance for the different skill areas regarding execution, difficulty and other evaluation criteria.

#### 2.1.1. Stunts

In die Bewertung von Stunts fließen alle Stunts ein, die nicht mit anderen Stunts zur gleichen Zeit verbunden sind (siehe Definition Pyramide). Es werden sowohl Stunts selbst, als auch die Auf- und Abgänge und Übergänge (Transitions) bewertet. Ein Stunt wird definiert als ein Zusammenhang von Aufgang, einem oder mehr Stunts, die durch Transitions verbunden werden können, und einem Abgang.

Included in this area are all stunts which are not connected to other stunts at the same time (see definition *pyramid*). Stunts are evaluated on their own, mounts and dismounts as well as transitions are included. A stunt is defined as the relationship and connection between a mount, one or more stunts, which are and can be connected by transitions, and a dismount.

##### a) Stunt Body Position

Level 1–6 können maximal 2,0 Punkte für Stunt Body Position erhalten. Jeder einbeinige Stunt muss eine andere Body Position (Motion wie Stretch, Scorpion etc.) zeigen und wird mit 0,5 Punkten erhalten, bis die maximale 2,0 Punkte erreicht sind. Wiederholte Body Positions sind erlaubt, aber werden nicht wiederholt angerechnet. Teams müssen mindestens 3 unterschiedliche Body Postions an die maximale Wertung zu gelangen.

Levels 1–6 are given a score between 0.0 and 2.0 for Stunt Body Positions. Each single legged stunt which shows and utilizes a different body position (e.g. stretch, scorpion etc.) is awarded 0.5 points until a maximum of 2.0 is achieved. Teams must show at least 3 different Stunt Body Positions to achieve 2.0.

Level 1 & 2 Teams müssen einen zweibeinigen Stunt (L1: Prep Level/L2: Extended Level) um an die maximale Wertung zu gelangen. Dieser zweibeinige Stunt zählt als Body Position. Daher müssen diese Teams nur noch 2 einbeinige Stunts mit Body Positions zeigen.

Levels 1 & 2 must perform a two legged stunt (L1 at Prep Level; L2 at Extended Level) to achieve the maximum 2.0. The two legged stunt counts as a Stunt Body Position in these levels. For this reason, teams in Level 1 & 2 only need to show 2 additional single leg stunts.

Stunt Body Positions	
keine Teamleistung in Body Positions oder keine levelentsprechende Stunts Non-majority Body Positions or non-level appropriate stunts	0,5
1 einbeiniger levelentsprechender Stunt 1 single leg Body Position at appropriate level	1,0
2 Body Positions in levelentsprechenden Stunts 2 different single leg Body Positions at appropriate level	1,5
3+ Body Positions in levelentsprechenden Stunts 3 different single leg Body Positions at appropriate level	2,0

**b) Technik & Ausführung (inkl. Schwierigkeit)**  
**Technique & Execution (incl. Difficulty)**

Die Technik & Ausführung der Stunts wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Man sollte davon ausgehen, dass alle Stunts perfekt ausgeführt werden. Hier liegt der Schwerpunkt auf die Differenzierung der Stunts, die durch die Ausführung der gezeigten Techniken geschehen sollte. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

Technique and execution are given a score between 0.0 and 10.0 points. One should assume that all stunts are executed perfectly. The emphasis of the score is put on the differentiation of stunts which should happen through the execution of techniques/skills. The following can be used as a guideline:

Technik / Technique	
7,0-8,0	Tops zeigen durchschnittliche Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind sehr instabil, mehrere Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating fair body control, fair flexibility, shaky structures, multiple bobbles or drops/falls
8,0-9,0	Tops zeigen gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind instabil, wenige Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating good body control, good flexibility, some loss of control, few bobbles or drops/falls
9,0-10,0	Tops zeigen sehr gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Stunts sind etwas instabil, keine groben Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating excellent body control, excellent flexibility, minor to no bobbles or drops/falls

Innerhalb der obigen Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Within the above limits, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

Eine sehr gute Technik der Bases (Anzahl und Haltetechnik) ist eine Voraussetzung für das Erreichen sehr hoher Punktzahlen. Zum Erreichen hoher bis sehr hoher Punktzahlen wird folgende Anzahl der Bases angesetzt:

To achieve very high scores, bases must show excellent technique (number and grip). To achieve high to very high scores, the following number of bases should be used:

Peewee	4	Bases
Junior All Girl	3-4	Bases
Junior Coed	2-4	Bases
Senior All Girl	3	Bases
Senior Coed	1	Bases oder assisted (bei männlichen Bases / for male bases)

Schwierigkeit wird hier nicht getrennt bewertet, sondern fließt in die Bewertung der Ausführung und Technik mit ein, denn allgemein spielt die Ausführung eine große Rolle auch für die Bewertung der gezeigten Schwierigkeiten, da die Schwierigkeit heruntergewertet werden kann, wenn die Ausführung keiner guten entspricht. Sollte ein Element sogar eine sehr schlechte Ausführung haben, wird dieses gar nicht in die Bewertung mit einfließen. Werden schwere oder leichtere Techniken gezeigt, werden diese entsprechen die Bewertung auf oder ab.

Difficulty is not scored separately and is included in the score for execution and technique, since execution plays a major role in the scoring of difficulty. Difficulty can be marked down if the execution is poor. If a skill is performed with very poor execution, it may not be considered at all when scoring. If difficult or simple techniques are used, this will influence the score either up or down.

### c) **Aufgänge / Abgänge / Übergänge** **Load Ins / Dismounts / Transitions**

Die Auf-, Ab- und Übergänge werden getrennt bewertet. Teams können prozentual bis zu 10,0 Punkte je nach Level erhalten. Alle Auf-, Ab- und Übergänge sollten levelentsprechend sein (nicht im unteren Level erlaubt), um an die maximale Wertung zu gelangen. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Load ins, dismounts and transitions are scored separately from difficulty, technique and execution. Teams can receive a percentage of up to 10.0 points depending on level (each level has a different maximum cap). All elements should be level appropriate (not allowed in the prior level). The following table can be used as a guideline, but is not comprehensive. Techniques that are not listed are classified by the judges.

1-2 Elemente	L1: 5,0-5,3	L2: 6,0-6,3	L3: 7,0-7,3	L4/5: 8,0-8,3	L6: 9,0-9,3
3-4 Elemente	L1: 5,4-5,6	L2: 6,4-6,6	L3: 7,4-7,6	L4/5: 8,4-8,6	L6: 9,4-9,6
5-5+ Elemente	L1: 5,7-6,0	L2: 6,70-7,0	L3: 7,7-8,0	L4/5: 8,7-9,0	L6: 9,0-10,0

Load Ins / Dismounts / Transitions		
5,0-6,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¼ Drehung um die Längsachse ¼ twisting mount, transition</li> <li>• Straight Cradle aus einem zweibeinigen Extended Stunt in einer Pyramide Straight cradle from two legged extended stunt in a pyramid</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 1
6,0-7,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ½ Drehung um die Längsachse ½ twisting mount or transition</li> <li>• 1-¼ Cradle aus einem Prep Level Stunt 1-¼ cradle from a prep level stunt</li> <li>• Straight Cradle aus einem Extended Stunt in einer Pyramide Straight cradle from an extended stunt in a pyramid</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 2
7,0-8,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Drehung um die Längsachse ins Prep Level 1 twisting mount to prep level</li> <li>• ½ Drehung um die Längsachse ins Extended Level ½ twisting mount to extended level</li> <li>• 1-¼ Cradle aus einem Extended Level Stunt 1-¼ cradle from an extended level stunt</li> <li>• 2-¼ Cradle aus einem zweibeinigen Stunt 2-¼ cradle from a two legged stunt</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 3
8,0-9,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1+ Drehungen um die Längsachse 1+ twisting mount or transition at extended level</li> <li>• 2-¼ Cradle aus einbeinigen Extended Stunts 2-¼ cradle from a single legged extended stunt</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 4/5
9,0-10,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-½ Drehungen um die Längsachse 2-½ twisting mount</li> <li>• Rewind ins Prep Level oder darüber Rewind to prep level or above</li> <li>• Back Tuck aus Prep Level Back tuck dismount from prep level</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 6

Innerhalb der obigen Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Within the above limits, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to permitted and shown skills.

**d) Teamleistung**  
**Quantity**

Level 1–6 können maximal 10,0 Punkte für Stunt Quantity (Teamleistung) erhalten. Dies wird anhand folgender Tabelle ausgerechnet.

Levels 1 – 6 are given a score between 0.0 and 10.0 for Stunt Quantity. This is calculated with the help of the following table.

Stunt Quantity											
STARTERANZAHL # OF ATHLETES	Wertung Score	4	5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10
	5-7									1	2+
	8-11								1	2	3+
	12-15							1	2	3	4+
	16-19						1	2	3	4	5+
	20-23					1	2	3	4	5	6+
	24-27				1	2	3	4	5	6	7+
	28-31			1	2	3	4	5	6	7	8+

Ein Coed Team muss eine bestimmte Anzahl von Coed-Style Stunts zeigen, um ihre Wertung in der Stunt Quantity und Coed Style Difficulty aufzuwerten. 50% der männlichen Teammitglieder entspricht die notwendige Anzahl von Coed-Style Stunts pro Team (z.B. 4 Männer = 2 Coed-Style Stunts).

Sollte die Anzahl ungerade sein, wird dieser Wert abgerundet (3 Männer = 1,5 → 1 Stunt notwendig).

A Coed Team must perform a certain number of Coed Style stunts to increase their score in Stunt Quantity and Coed Style Difficulty. 50% of the male team members corresponds to the necessary number of Coed Style Stunts required per team (e.g. 4 males = 2 Coed Style Stunts). Should there be an odd number of males on a team, this value will be rounded down (e.g. 3 males = 1.5 → 1 Coed Style Stunt required).

In dem Bestreben echte Single-Base Stunts mit weiblicher Base zu belohnen, darf eine bestimmte Anzahl von Coed Style Stunts mit weiblicher Base in die Stunt Quantity Wertung mit einfließen. Von der Anzahl der Coed-Style Stunts darf maximal 50% von weiblichen Bases gezeigt werden, um hier die Anrechnung zu bekommen (z.B. 4 Männer = 2 Stunts, 50% von 2 = 1 Stunt kann eine weibliche Base haben). Auch in diesem Fall wird eine ungerade Anzahl wieder abgerechnet (6 Männer = 3 Stunts. 50% von 3 = 1,5 → 1 Stunt darf von einer weiblichen Base gezeigt werden).

In an effort to reward true single base stunts with a female base, a certain number of Coed Style Stunts with a female base will be included and allowed in this score. 50% of the required Coed Style Stunts may be based by females to get credit (e.g. 4 males = 2 Stunts → 1 stunt may have a female base). Again, odd numbers are rounded down (6 males = 3 Stunts → 1.5 → 1 stunt may have a female base).



### e) Coed Stunt Difficulty

Coed Teams im Level 4–6 können maximal 2,0 Punkte für Coed Stunt Difficulty erhalten. Diese Wertung hängt nicht von der Anzahl der Coed-Style Stunts ab.

Coed Teams in Level 4–6 are given a score between 0.0 and 2.0 points for Coed Stunt Difficulty. This score is not based on the number of Coed Style Stunts shown.

Coed Stunt Difficulty	
Single-based Toss oder Walk-In ins Hands ODER Walk-In Hands Press Extension Unassisted Toss* or Walk-in to Hands OR Walk-in to Hands press Extension	0,5
Single-based Toss oder Walk-In Press Extension ODER Assisted Toss oder Walk-In in einen Extended zweibeinigen Stunt Unassisted Toss* or Walk-in to Hands press Extension OR Assisted Toss* or Walk-in to full Extended Double Leg Stunt	1,0
Single-based Toss oder Walk-In in einen Extended zweibeinigen Stunt ODER Assisted Toss oder Walk-In in einen Extended einbeinigen Stunt Unassisted Toss* or Walk-in to fully extended Double Leg Stunt OR Assisted Toss* or Walk-in to fully Extended Single Leg Stunt	1,5
Single-based Toss oder Walk-In in einen Extended einbeinigen Stunt Unassisted Toss* or Walk-in to fully Extended Single Leg Stunt	2,0

\*Viele Varianten des Toss oder Walk-In sind erlaubt (e.g. Full Up, Ball Up, etc.). Der männliche Athlet muss den Stunt basen und darf den Stunt nicht spotten, um hier zählen zu dürfen.

\*Several forms of „Toss“ and „Walk-in“ are acceptable (e.g. full up, ball up, etc.). To count, the male athlete of the Coed Style Stunt cannot be the spotter and must base the stunt.

### 2.1.2. Pyramiden

In die Bewertung von Pyramiden fließen alle verbundenen Stunts ein. Eine Pyramide wird immer definiert als ein Zusammenhang von Aufgang, einer oder mehrerer Pyramiden, die durch Transitions verbunden werden können, und einem Abgang.

Included in this area are all pyramid structures. A pyramid structure is defined as the relationship and connection between a mount, one or more pyramid structures, which are and can be connected by transitions, and a dismount.

#### a) Pyramid Structures

Level 1–6 können maximal 2,0 Punkte für Pyramid Structures erhalten. Levelentsprechende Pyramiden zählen hier mit und müssen mindestens einen Count gehalten werden.

Levelentsprechende Pyramiden fließen in diese Wertung ein. Level 3-4/5 müssen mindestens eine Pyramide bauen, in der mindestens 2 einbeinige Extended Stunts sich gegenseitig stützen (z.B. Paper Doll). Level 6 muss mindestens eine Pyramide bauen, in der Middelay zum Einsatz kommen.

Levels 1 – 6 are given a score between 0.0 and 2.0 points for Pyramid Structures. Level appropriate structures will be counted to generate this score and must be held at least one count. Level 3-4/5 teams must execute at least one structure that consists of at least 2 single leg extended stunts bracing each other at the same time. Level 6 should execute at least one pyramid structure utilizing second layer top person(s).

Pyramid Structures	
Pyramiden die nicht verbunden sind oder gebraced werden Pyramid structures that never touch/brace	0,5
1 Pyramide 1 structure	1,0
2 Pyramiden 2 structures	1,5
3+ Pyramiden Three or more structures	2,0

**b) Technik & Ausführung (inkl. Schwierigkeit)**  
**Technique & Execution (incl. Difficulty)**

Die Technik & Ausführung der Pyramide(n) wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Man sollte davon ausgehen, dass alle Pyramiden perfekt ausgeführt werden. Wichtig hierbei ist, dass die Differenzierung der Pyramiden durch die Ausführung der gezeigten Techniken geschieht. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Technique and execution of pyramid structures are given a score between 0.0 and 10.0 points. One should assume that all pyramids are executed perfectly. The differentiation of pyramids is important in that it should occur through the execution of shown techniques/skills. The following table can be used as a guideline. Within the above limits, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

Technik / Technique	
7,0-8,0	Tops zeigen durchschnittliche Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Pyramiden sind sehr unstabil, mehrere Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating fair body control, fair flexibility, shaky structures, multiple pyramid bobbles and/or falls
8,0-9,0	Tops zeigen gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Pyramiden sind unstabil, wenige Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating good body control, good flexibility, some loss of pyramid control, few pyramid bobbles and/or falls
9,0-10,0	Tops zeigen sehr gute Körperbeherrschung und Gelenkigkeit, Pyramiden sind etwas unstabil, keine groben Wackler oder Drops Top person(s) demonstrating excellent body control, excellent flexibility, minor to no pyramid control issues, pyramids executed to near perfection

Allgemein spielt die Ausführung eine große Rolle auch für die Bewertung der gezeigten Schwierigkeiten, da die Schwierigkeit heruntergewertet werden kann, wenn die Ausführung keiner guten entspricht. Sollte ein Element sogar eine sehr schlechte Ausführung haben, wird dieses gar nicht in die Bewertung mit einfließen.

Execution plays a major role in the scoring of difficulty; as difficulty can be marked down if execution is poor. If a skill is performed with very poor execution, it may not be considered when scoring. If difficult or simple techniques are used, this will influence the score either up or down.

Eine sehr gute Technik der Bases (Anzahl und Haltetechnik) ist eine Voraussetzung für das Erreichen sehr hoher Punktzahlen. Zum Erreichen hoher bis sehr hoher Punktzahlen wird folgende Anzahl der Bases angesetzt:

To achieve very high scores, bases must show excellent technique (number and grip). To achieve high to very high scores, the following number of bases are required:

Peewee	4	Bases
Junior All Girl	3-4	Bases
Junior Coed	2-3	Bases (je nach gezeigter Technik bei männlichen Bases depending on technique used by male bases)
Senior All Girl	2-3	Bases
Senior Coed	1-2	Bases oder assisted (bei männlichen Bases / male bases)

Werden schwere oder leichtere Techniken gezeigt, werden diese entsprechen die Bewertung auf oder ab.

If difficult or simple techniques are used, this will influence the score either up or down the scale.

### c) Load Ins / Dismounts / Transitions

Die Auf-, Ab- und Übergänge werden getrennt bewertet. Teams können prozentual bis zu 10,0 Punkte je nach Level erhalten. Alle Auf-, Ab- und Übergänge sollten levelentsprechend sein (nicht im unteren Level erlaubt), um an die maximale Wertung zu gelangen. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet.

Load ins, dismounts and transitions are scored separately from difficulty, technique and execution. Teams can receive a percentage of up to 10.0 points depending on level (each level has a different maximum cap). All elements should be level appropriate (not allowed in the prior level). The following table can be used as a guideline, but is not comprehensive. Techniques that are not listed are classified by the judges.

1-2 Elemente	L1: 5,0-5,3	L2: 6,0-6,3	L3: 7,0-7,3	L4/5: 8,0-8,3	L6: 9,0-9,3
3-4 Elemente	L1: 5,4-5,6	L2: 6,4-6,6	L3: 7,4-7,6	L4/5: 8,4-8,6	L6: 9,4-9,6
5-5+ Elemente	L1: 5,7-6,0	L2: 6,70-7,0	L3: 7,7-8,0	L4/5: 8,7-9,0	L6: 9,0-10,0

Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to allowed and shown skills.

Load Ins / Dismounts / Transitions		
5,0-6,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¼ Drehung um die Längsachse ¼ twisting mount, transition or dismount</li> <li>• Straight Cradle aus einem zweibeinigen Extended Stunt in einer Pyramide Straight cradle form two legged extended stunt</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique load in, dismount or transition</li> </ul>	Level 1
6,0-7,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ½ Drehung um die Längsachse in einen Extended Stunt ½ twisting mount to extended level</li> <li>• 1-¼ Cradle aus einem Prep Level Stunt 1-¼ cradle from a prep level stunt</li> <li>• Straight Cradle aus einem Extended Stunt in einer Pyramide Straight cradle from an extended stunt in a pyramid</li> <li>• andere levelentsprechende Load In/Dismount/Transition Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 2
7,0-8,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Drehung um die Längsachse ins Extended Level 1 twisting mount to extended level</li> <li>• ½ Drehung um die Längsachse ins Extended Level ½ twisting to extended level</li> <li>• 1-¼ Cradle aus einem Extended Level Stunt 1-¼ cradle from an extended level stunt</li> <li>• 2-¼ Cradle aus einem zweibeinigen Stunt 2-¼ cradle form a two legged stunt</li> <li>• andere levelentsprechende Load In / Dismount / Transition</li> <li>• Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 3
8,0-9,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1+ Drehungen um die Längsachse 1+ twisting mount</li> <li>• 2-¼ Cradle aus einbeinigen Extended Stunts 2-¼ cradle from a single leg extended stunt</li> <li>• andere levelentsprechende Load In / Dismount / Transition</li> <li>• Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 4/5
9,0-10,0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-½ Drehungen um die Längsachse 2-½ twisting mount or transition</li> <li>• Rewind ins Prep Level oder darüber Rewind to prep level or above</li> <li>• Back Tuck aus Prep Level Back tuck out of prep level</li> <li>• andere levelentsprechende Load In / Dismount / Transition</li> <li>• Other level appropriate creative or unique loan in, dismount or transition</li> </ul>	Level 6

### 2.1.3. Gesamteindruck Overall Impression

Overall Impression wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Im Skillbereich Overall Impression wird die Ausführung und Schwierigkeit folgender Komponenten bewertet:

- Publikumswirksamkeit
- Flow (flüssige Übergänge)
- Präzision, Exaktheit und Synchronität
- Ausführung aller Skillbereiche
- Raumausnutzung
- Timing

Overall Impression is awarded a score between 0.0 and 10.0 points. The following components are considered and scored for Overall Impression:

- Crowd appeal
- Flow
- Precision, exactness and synchronization
- Execution of all skill areas
- Use of performance surface
- Timing

### 2.1.4. Standing Tumbling

Im Skillbereich Tumbling werden die verschiedenen Arten des Tumbings in einer Routine bewertet, aber Standing und Running Tumbling werden getrennt bewertet. Die Punkte für Standing Tumbling werden für die Schwierigkeit, Technik & Ausführung sowie Synchronität vergeben.

Various forms of tumbling performed in a routine are assessed in the skill area of tumbling. However, standing and running tumbling are scored separately. Points for standing tumbling are awarded for the difficulty, technique & execution as well as synchronization.

#### a) Schwierigkeit Difficulty

Die Schwierigkeit des Standing Tumbling wird prozentual in einer Punkteskala von 0,0 bis 12,0 Punkten gewertet. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Standing tumbling difficulty is given a score between 0.0 and 12.0 points depending on level (each level has a different maximum cap). The following table can be used as a guideline, but is not comprehensive. Techniques that are not listed are classified by judges. Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to permitted and shown skills.

Schwierigkeit / Difficulty		
4,0-4,5	Vorwärts- oder Rückwärtsrolle Forward or backward roll	Level 1
4,5-5,0	Vorwärts- oder Rückwärtsbogengang Front or back walkover	
5,0-5,5	Einfacher Flick Flack Single back handspring	Level 2
5,5-6,0	Bogengang/Rückwärtsrolle in Kombination mit Flick Flack Back walkover/backward roll connected to a back handspring	
6,0-6,5	Mehrere Flick Flack Series back handsprings	Level 3
6,5-7,0	Jegliches Tumblingelement oder Sprung in Verbindung mit mehreren Flick Flacks Any tumbling/jump skill connected to series back handsprings	
7,0-7,5	Flick Flack-Salto Back handspring tuck	Level 4
7,5-8,0	Salto aus dem Stand Standing tuck	
8,0-8,5	Flick Flack Layout Back handspring layout	
8,5-9,0	Tumblingkombination in Verbindung mit einem Layout oder Flick Flack Layout Combination tumbling skills connected to layout or back handspring layout	
9,0-9,5	Jump(s) vor einem Salto aus dem Stand Jump(s) connected to a back tuck	Level 5/6
9,5-10,0	Einige Schraubenelemente (keine Teamleistung) Non-majority twisting skills (fulls, doubles, etc.)	
10,0-10,5	Teamschrauben Majority single twisting skills	
10,5-11,0	Teamschrauben und einige Specialty Passes Majority twisting skills that include non-majority specialty fulls and/or doubles	
11,0-11,4	Teamdoppelschrauben Majority double twisting fulls	
11,4-11,8	Teamdoppelschrauben UND einige Specialty Passes Majority double twisting fulls PLUS some specialty fulls	
11,8-12,0	Teamleistung Specialty Passes mit Doppelschrauben Majority specialty to double twisting fulls	

**b) Technik & Ausführung**  
**Technique & Execution**

Die Technik & Ausführung des Standing Tumbling wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Folgende Kriterien fließen in die Bewertung mit ein:

- Erkennbarkeit des Skills
- Streckung der Körperteile
- Körperspannung und –beherrschung
- Sauberkeit

Technique and execution of standing tumbling are given a score between 0.0 and 10.0 points. The following criteria make up the score:

- Ability for judges to recognize skill
- Straightness of body parts in skill
- Body control
- Sharpness/cleanliness

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

The following table can be used as a guideline. Within the scoring grid, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

Technik / Technique	
7,0-8,0	<p>Tumbling mit einer durchschnittlichen Körperbeherrschung: Oberkörper zeigt nach unten, krumme Arm/Beine, nicht vollendete Elemente, Beine nicht zusammen bei der Landung, Kopf/Knie berühren die Matte</p> <p>Tumbling that demonstrates fair body control (which can include): chest down upon landing, bent arms/legs, not completing skills, legs apart on landing, head/knees landing on mat</p>
8,0-9,0	<p>Tumbling mit einer guten Körperbeherrschung: Füße nicht gestreckt, Layout oder Schraubenelemente mit falscher/schlechter Technik (gebuckt/"piked over"), durchschnittliche Höhe bei Querachsendrehungen, Schritte nach der Landung</p> <p>Tumbling that demonstrates good body control (which can include): non-point toes, layout or twisting skills that are bent or piked over, average height on flipping skills, steps taken after landing of skills</p>
9,0-10,0	<p>Tumbling mit einer sehr guten Körperbeherrschung: vollendete Skills, sehr gute Körperhaltung, durchgestreckte Arme/Beine, gestreckte Füße, sehr gute Höhe bei Querachsendrehungen</p> <p>Tumbling that demonstrates excellent body control (which can include): completed finished skills, excellent body control, straight arm/legs, pointed toes, excellent height on flipping skills</p>

**c) Synchronität**  
**Synchronization**

Die Synchronität des Standing Tumbling wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 5,0 Punkten gewertet. Für die Synchronität des Standing Tumbling wird der Teil der Routine bewertet, indem die meisten Teammitglieder ein levelentsprechendes Tumblingelement synchron ausführen. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Synchronization of standing tumbling is given a score between 0.0 and 5.0 points. Standing tumbling synchronization will be judged on the section with the most athletes performing any level appropriate synchronized skill. The following table can be used as a guideline. Within the scoring grid, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

Synchronität / Synchronization	
1	Wenige synchrone Tumbling Passes Few passes synchronized
2	¼ des Teams ist synchron ¼ of team synchronized
3	½ des Teams ist synchron ½ of team synchronized
4	¾ des Teams ist synchron ¾ of team synchronized
5	Das ganze Team ist synchron Full team synchronization

**2.1.5. Running Tumbling**

Die Punkte für Running Tumbling werden für die Schwierigkeit und Technik & Ausführung vergeben.  
Points for running tumbling are awarded for the difficulty and technique & execution.

**a) Schwierigkeit**  
**Difficulty**

Die Schwierigkeit des Running Tumbling wird prozentual in einer Punkteskala von 0,0 bis 12,0 Punkten gewertet. Levelentsprechende synchrone Passes, die gleichzeitig von der Mehrheit des Team ausgeführt werden, werden die Wertung in nächste 0,5-Spanne eingestuft. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch die Juroren eingeordnet. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Running tumbling difficulty is given a score between 0.0 and 12.0 points (each level has a different maximum cap). Level appropriate synchronized passes executed at the same time by the majority of the team will raise your score into the next 0.5 range. The following table can be used as a guideline,



but is not comprehensive. Techniques that are not listed are classified by judges. Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to allowed and shown skills.

Schwierigkeit / Difficulty		
4,0-4,5	Räder und Radwenden Cartwheels and Round Offs	Level 1
4,5-5,0	Verbundene Skills in Kombination mit Rädern/Radwenden Combination skills into cartwheels/round offs	
5,0-5,5	Radwende Flick Flack Round off back handspring(s)	Level 2
5,5-6,0	Verbundene Skills in Kombination mit Radwende-Flick Flack(s) Combination skills into round off back handspring(s)	
6,0-6,5	Radwende-(Flick Flack)-Salto und/oder Punch Fronts Round off/round off back handspring back tuck and/or punch fronts	Level 3
6,5-7,0	Verbundene Skills in Kombination mit Radwende-Flick Flack-Salto Combination skills into round off back handspring back tuck	
7,0-7,8	Radwende-(Flick Flack)-Layout Round off/round off back handspring layout	Level 4
7,8-9,0	Einfache Kombination von Skills mit einem Layout Basic combination skills into a layout	
9,0	Wenige Skills mit Drehung um die Längsachse Few twisting skills	Level 5/6
↓		
10,0	Einige Skills mit Drehung um die Längsachse (keine Teamleistung) Non-majority twisting skills	
10,0	Teamleistung von Skills mit einfacher Drehung um die Längsachse Majority single twisting skills	
↓		
11,0	Teamleistung von Skills mit Drehung um die Längsachse (inkl. ein paar Doppelschrauben) Majority twisting skills that include some double twists	
11,0	Teamleistung von Skills mit Drehung um die Längsachse und/oder Teamleistung von Elite Passes mit einfacher Drehung um die Längsachse Majority twisting skills and/or majority elite passes to full twists	
↓		
12,0	Teamleistung von Specialty Passes mit Doppelschrauben Majority specialty to double twisting skills.	
<p><b>Basic Combination Skill</b> Elemente mit Handunterstützung skills with hand support</p> <p><b>Elite Combination Skill</b> Elemente ohne Handunterstützung skills without hand support</p>		

**b) Technik & Ausführung**  
**Technique & Execution**

Die Technik & Ausführung des Running Tumbling wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Folgende Kriterien gelten:

- Erkennbarkeit des Skills
- Streckung der Körperteile
- Körperspannung und –beherrschung
- Sauberkeit
- Synchronität

Technique and execution of running tumbling is given a score between 0.0 and 10.0 points. The following criteria are considered for scoring:

- Ability for judges to recognize skill
- Straightness of body parts in skill
- Body control
- Sharpness/cleanliness
- Synchronization

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

The following table can be used as a guideline. Within the scoring grid, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

Technik / Technique	
7,0-8,0	<p>Tumbling mit einer durchschnittlichen Körperbeherrschung: Oberkörper zeigt nach unten, krumme Arm/Beine, nicht vollendete Elemente, Beine nicht zusammen bei der Landung, Kopf/Knie berühren die Matte</p> <p>Tumbling that demonstrates fair body control (which can include): chest down upon landing, bent arms/legs, not completing skills, legs apart on landing, head/knees landing on mat</p>
8,0-9,0	<p>Tumbling mit einer guten Körperbeherrschung: Füße nicht gestreckt, Layout oder Schraubenelemente mit falscher/schlechter Technik (gebuckt/"piked over"), durchschnittliche Höhe bei Querachsendrehungen, Schritte nach der Landung</p> <p>Tumbling that demonstrates good body control (which can include): non-point toes, layout or twisting skills that are bent or piked over, average height on flipping skills, steps taken after landing of skills</p>
9,0-10,0	<p>Tumbling mit einer sehr guten Körperbeherrschung: vollendete Skills, sehr gute Körperhaltung, durchgestreckte Arme/Beine, gestreckte Füße, sehr gute Höhe bei Querachsendrehungen</p> <p>Tumbling that demonstrates excellent body control (which can include): completed finished skills, excellent body control, straight arm/legs, pointed toes, excellent height on flipping skills</p>

### 2.1.5. Choreography

Choreographie wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 2,0 Punkten gewertet. Diese Wertung stemmt nicht von dem Tanz, sondern von der gesamten Programmchoreographie (Fluss der Elemente). Teams, die wenig Choreographie/ Übergänge/ "Wow" Faktor (Unterhaltungseffekt) in der Routine eingebaut haben, werden eine niedrige Wertung bekommen. Die Teams, die innovative, kreative und flüssige Übergänge und ein schnlteres Tempo nutzen, bekommen eine höhere Wertung.

Routine choreography is given a score between 0.0 and 2.0 points. This choreography score is not based on the dance, but the entire routine choreography. Teams who have very little choreography/transitions/"wow" factor in their routine will score lower. Teams that have innovation, creativity, seamless transitions and a quick pace will score closer to a 2.0.

### 2.1.6. Jumps

Im Skillbereich Jumps werden die Sprünge in einer Routine bewertet. Die Punkte werden zum einen für die Schwierigkeit und zum anderen für die Technik & Ausführung vergeben.

All jumps in a routine are included in the score for the skill area Jumps. Points are awarded for difficulty as well as technique and execution.

#### a) Schwierigkeit Difficulty

Die Schwierigkeit von Jumps wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Jump difficulty is given a score between 0.0 and 10.0 points. The following table can be used as a guideline. Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to allowed and shown skills.

Schwierigkeit / Difficulty	
Ein Basic Jump in keiner Kombination Single basic non-connected jumps	5
Basic Jump Kombination Any basic jump combo(s)	6
Ein Advanced Jump in keiner Kombination Non-connected single advanced jumps	7
2er Kombination von Advanced Jumps Two connected advanced jumps	8
3er Kombination von Advanced Jumps Three connected advanced jumps	9
4er Kombination von Advanced Jumps ODER 3er Kombination von Advanced Jumps mit einem einfachen Advanced Jump Four connected advanced jumps OR three connected advanced jumps with one more advanced jump in the routine	10

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.

**Basic Jumps:** Spread Eagle, Tuck Jump

**Advanced Jumps:** Pike, Herkie, Hurdler, Toe Touch

**b) Technik & Ausführung**  
**Technique & Execution**

Die Technik & Ausführung von Jumps wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet.

Folgende Kriterien werden einbezogen:

- Exaktheit des Sprunges (inkl. Körperposition)
- Dehnbarkeit
- Sauberkeit
- Synchronität

Technique and execution of jumps are given a score between 0.0 and 10.0 points. The following criteria are used for scoring purposes:

- Exactness of jumps (incl. body position)
- Flexibility
- Sharpness/cleanliness
- Synchronization

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

The following table can be used as a guideline. Within the scoring grid, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors and shown skills.

Technik / Technique	
7,0-8,0	Sehr niedrige Beinhöhe, viele Füße nicht gestreckt, Beine nicht zusammen bei der Landung, Oberkörper nach unten zeigend Below level jumps, multiple flexed toes, multiple legs apart on landings, chest down on jumps and landings
8,0-9,0	Niedrige Beinhöhe, einige Füße nicht gestreckt, einige Beine nicht zusammen bei der Landung, Beine nicht gestreckt Below level to level jumps, some flexed toes in jumps, some legs apart on landings, some bent knees in jumps
9,0-10,0	Gute bis sehr gute Beinhöhe, Füße gestreckt, Beine zusammen bei der Landung und Oberkörper aufrecht Level to hyper-extended jumps, excellent toe point, excellent landings with feet together and chest upright

### 2.1.7. Tosses

Im Skillbereich Tosses werden alle Basket und Sponge Tosses zu einer gleichen oder anderen Fängergruppe in einer Routine bewertet. Die Punkte werden zum einen für die Schwierigkeit und zum anderen für die Technik & Ausführung der gezeigten Skills vergeben.

All baskets and sponge tosses that are to the same or different group of catchers are included in the score for the skill area of Tosses. The score is divided into two points: Difficulty and Technique & Execution.

#### a) Schwierigkeit Difficulty

Die Schwierigkeit von Tosses wird prozentual in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Die Aufstellung ist nicht umfassend. Techniken, die nicht aufgeführt sind, werden durch den Juror eingeordnet. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Toss difficulty is given a score between 0.0 and 10.0 points depending on level (each level has a different maximum score possible). The following table can be used as a guideline, but is not comprehensive. Skills that are not listed will be classified by the judge. Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to allowed and shown skills.

Schwierigkeit / Difficulty		
Level 2		
Low	6,0-6,3	Einige Straight Ride in einer Sequenz Some straight ride tosses executed within a sequence
Mid	6,4-6,6	Mehrheitliche bis Team Straight Ride Tosses in einer Sequenz Majority to full team straight ride tosses within a sequence
High	6,7-6,9	Squad Straight Ride Tosses in einer Sequenz Squad straight ride tosses within a sequence
Max	7,0	Squad Straight Ride Tosses in einer Sequenz UND andere erlaubte Tosses Squad straight ride tosses within a sequence AND other legal toss(es)
Level 3		
Low	7,0-7,3	Mehrheitlicher 1 Skill, keine Längsachsrotation, Toss Majority 1 skill, non-twisting toss
Mid	7,4-7,6	Mehrheitlich bis Team Toss mit 1 Längsachsrotation Majority to full team single twisting tosses
High	7,7-7,9	Squad Toss mit 1 Längsachsrotation Squad single twisting toss
Max	8,0	Squad Toss mit 1 Längsachsrotation UND andere erlaubte Tosses Squad single twisting toss AND other (tosses)

Level 4		
Low	8,0-8,3	Majority 2 skill, non-twisting tosses
Mid	8,4-8,6	Majority to squad double twisting tosses OR single skill single twisting tosses
High	8,7-8,9	Squad double twisting tosses OR single skill single twisting tosses
Max	9,0	Squad double twisting tosses OR single skill single twisting tosses AND other toss(es)
Level 5/6		
Low	9,0-9,2	Majority to squad two skill single twisting tosses (L5) or majority back tuck tosses (L6)
Mid	9,3-9,6	Majority to squad kick double tosses (L5) or majority back tuck variant tosses (L6)
High	9,7-9,9	Majority to squad switch kick double tosses (L5) or single twisting and flipping tosses (L6)
Max	10,0	Majority to squad switch kick double tosses and other toss(es) (L5) or double twisting and flipping tosses (L6)
<p><b>Mehrheit / Majority</b> 50% + 1 <b>Team</b> das ganze Team wird dabei eingesetzt includes full team participation <b>Squad</b> Max. Tosses ohne Front Spont Maximum number of tosses without front spots</p>		

## b) Technik & Ausführung

### Technique & Execution

Die Technik & Ausführung von Tosses wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Man sollte davon ausgehen, dass alle Tosses perfekt gezeigt werden. Hier geht es nicht nur darum, ob die Tosses überhaupt durchgeführt werden, sondern die Differenzierung der Tosses sollte durch die Ausführung und Sauberkeit der gezeigten Techniken geschehen. Dabei werden folgende Kriterien bewertet:

- Wurfhöhe
- Körperspannung/-beherrschung der Top
- Exaktheit des Timing
- Sauberkeit des Fangens/Cradles
- Synchronität

Technique and execution of tosses is given a score between 0.0 and 10.0 points. One should assume that all tosses are executed perfectly. This score is not just about whether the tosses are executed,

but the differentiation of tosses should be shown through the execution of shown techniques/skills.

The follow criteria will be assessed:

- Height
- Body control of the top
- Timing
- Cleanliness of catches
- Synchronization

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung:

The following table can be used as a guideline:

Technik / Technique	
7,0-8,0	Niedrige Tosshöhe, nicht durchschnittliche Körperbeherrschung, schlechtes bis durchschnittliches Fangen durch die Bases Low height on tosses, fair body control, tosses that are inverted, poor or uncontrolled catches by the bases
8,0-9,0	Durchschnittliche Tosshöhe, durchschnittliche Körperbeherrschung, schlechtes bis durchschnittliches Fangen durch die Bases Average height on tosses, average body control in toss skill, poor to fair catches by the bases
9,0-10,0	sehr gute Tosshöhe, sehr gute Körperbeherrschung Excellent height on tosses, excellent body control

Innerhalb der obigen Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der Fehler eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

Within the scoring grid, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to errors.

### 2.1.8. Dance

Im Skillbereich Tanz werden Tanz und Motions in einer Routine bewertet. Dies kann in Form eines Tanzes, Cheers, Chants oder Mischformen geschehen. Der Tanz wird in einer Punkteskala von 0,0 bis 10,0 Punkten gewertet. Die folgenden Kriterien werden dabei bewertet:

- Synchronität
- Exaktheit der Motions (inkl. Armhaltung, Sauberkeit [Sharpness])
- Exaktheit der Aufstellungen/Körperpositionen
- Musikalisches Timing und Taktgefühl
- Komplexität der Choregraphie (Ripples und Level Changes, Variation der Motions)
- Tempo und Fluss
- Ausnutzung der Fläche

All motions and dance(s) are included in the skill area of Dance. This can be performed as a dance, cheer, chant or a mix of these. The dance is given a score between 0.0 and 10.0 points. The following criteria are scored:

- Synchronization

- Precision of motions (incl. arm position, sharpness)
- Precision of formations/body positions
- Musical timing and tact
- Complexity of choreography (ripples and level changes, variation of motions)
- Tempo and flow
- Use of floor

Als Anhaltspunkt gilt die folgende Aufstellung. Innerhalb der Grenzen hat der Juror die Möglichkeit, gerade auf Grund der erlaubten und gezeigten Elemente eine Bewertung eher oben oder unten vorzunehmen.

The following table can be used as a guideline. Within the scoring grids, a judge has the ability of making adjustments up or down the scale due to allowed and shown skills.

Tanz / Dance	
7,0-8,0	Tänze mit schlechter Ausführung und Synchronität, Unterhaltungseffekt, Länge und/oder Musikalität. Einfache Choreographie und/or Kreativität. Dances that include poor perfection and synchronization, entertainment value, length and/or musicality. Basic choreography and/or creativity.
8,0-9,0	Tänze mit durchschnittlicher Ausführung und Synchronität, Unterhaltungseffekt, Länge und/oder Musikalität. Durchschnittliche Choreographie und/or Kreativität. Dances that include average perfection and synchronization, entertainment value, length and/or musicality. Average choreography and/or creativity.
9,0-10,0	Tänze mit sehr guter Ausführung und Synchronität, Unterhaltungseffekt, Länge und/oder Musikalität. Spannende Choreographie und/or Kreativität. Dances that include excellent perfection and synchronization, entertainment value, length and/or musicality. Exciting choreography and/or creativity.