

Generelle Regeln

German All Level Championship 2025



1. Generelle Richtlinien

Die folgenden Regeln und Richtlinien gelten für alle German All Level Championships im Jahr 2024. 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.

Event	Frühbucher Deadline	Generelle Deadline	Frühbucher Tarif 1. Division	Frühbucher Tarif weitere Division*	Normal Tarif 1. Division	Normal Tarif weitere Division*
GALC Nord	09.12.2024	06.01.2024	42,00 EUR	42,00 EUR	48,00 EUR	48,00 EUR
GALC West	16.12.2024	13.01.2025	42,00 EUR	42,00 EUR	48,00 EUR	48,00 EUR

*jede/r TeilnehmerIn kann in bis zu 3 Divisions antreten (Cross-Over Regeln beachten)

Nachmeldungen und Änderungen individueller Athlet/innen eines bereits registrierten Teams sind bis 4 Wochen vor der Meisterschaft möglich. Änderungen danach sind nur noch am Tag der Meisterschaft am Check-in möglich. Die Teilnehmer/innen können ihre Teilnahme und alle gebuchten Zusatzleistungen bis zu 28 Tage 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 mehr 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 German All Level Championships 2025 anerkennen. Andernfalls ist eine Teilnahme bei einer oder mehr Meisterschaften nicht möglich.

Änderungen:

Alle Änderungen nach der generellen 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 200,00 €.

1.2 Ausnahmen, Ersatzpersonen & Coed Divisions

Ausnahmen

Altersausnahmen sind ausschließlich in den Open Peewee, Open Junior und Open Senior Kategorien möglich.

Alle Altersausnahmen müssen schriftlich unter events@varsity-europe.org beantragt und vor dem Event genehmigt werden.

Die Anzahl der Ausnahmen pro Team hängt von der Gesamtanzahl der startenden AthletInnen im Team ab.

Bei 10-12 AthletInnen im Team ist 1 Altersausnahme möglich.

Die Ausnahme kann nur für die nächsthöhere oder nächstniedrigere Altersklasse gemacht werden.

13-16 AthletInnen im Team erlauben 2 Altersausnahmen.

Die Ausnahme kann nur für die nächsthöhere oder nächstniedrigere Altersklasse gemacht werden.

17-20 AthletInnen im Team erlauben 3 Altersausnahmen.

Die Ausnahme kann nur für die nächsthöhere oder nächstniedrigere Altersklasse gemacht werden.

18-24 AthletInnen im Team erlauben 4 Altersausnahmen.

Die Ausnahme kann nur für die nächsthöhere oder nächstniedrigere Altersklasse gemacht werden.

Altersausnahmen in Level 6 und 7 müssen mindestens 15 Jahre alt sein.

Ersatzpersonen

Team Kategorien können bis zu 5 Ersatzpersonen melden.

Groupstunt Kategorien können bis zu 2 Ersatzpersonen melden.

Partnerstunt Kategorien können bis zu 2 Ersatzpersonen pro Stunt-Paar melden.

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 Kategorien dürfen maximal 4 männliche Athleten pro Team haben.

Large Coed Kategorien müssen mindestens 5 und dürfen maximal 16 männliche AthletInnen pro Team haben.

Nur $\frac{2}{3}$ des Teams darf männlich sein. Mind. $\frac{1}{3}$ muss weiblich sein.

1.3. Cross-overs

Jede/r Athlet/in darf nur ein Mal pro Team in der speziellen Kategorie antreten. Cross-over zu anderen Kategorien (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 Kategorie 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 Kategorie 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.

1.4 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)

1.5 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 .05 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, Tablet, Ipod etc.)

betreut. Diese Person ist verantwortlich für das Starten und Stoppen der Routine Musik auf dem eigenen Gerät!

Es ist sicherzustellen, dass:

- die Musik heruntergeladen ist
- alle Abspielgeräte ausreichend geladen sind
- der Flugmodus eingeschaltet ist
- die Lautstärke voll aufgedreht ist
- die WLAN Option ausgeschaltet ist
- Cases entfernt sind

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 Einlauf routines sind nicht gestattet.

1.6 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 (erst ab 5 registrierten Dance Teams). 7 Matten mit 2m × 14m. Mit einer Gesamtfläche von 14 Meter × 14 Meter.

Das Übertreten der Wettkampffläche resultiert in einem Punktabzug von .05 pro Vorfall von der finalen Punktzahl des Teams.

1.7 Team Fotografen

- Team Fotografen müssen über das Team als Assistant / BetreuerIn registriert werden
- Werden beim Check In akkreditiert und bekommen ein separates Einlassbändchen
- Dürfen danach die Meisterschaft über den Zuschauer Eingang betreten
- Haben keinen Zutritt in den Backstage / SportlerInnen Bereich
- Dürfen ausschließlich ihr eigenes Team / Verein vom ausgewiesenen Fotografen Platz vor der Matte fotografieren
- Dürfen ausschließlich Bilder von der Routine und keine Bilder in weiteren öffentlich zugänglichen Bereichen der Meisterschaft machen
- Ein Verstoß gegen die Regeln für Teamfotografen führt zum Verlust des Teamfotografenstatus für den Rest der Veranstaltung und den Rest der Saison

1.8 Fragen zum Ablauf

A. Regeln und Abläufe - Alle Fragen zu den Safety- und Level Regeln des Wettbewerbs werden an das IASF Rules Board gerichtet. Bitte reicht eure Fragen rechtzeitig ein, um genügend Zeit für die Beantwortung zu haben. Einen Leitfaden für die Einsendung eurer Fragen finden ihr unter:

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

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
- extremes 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, folgende Personen geben in dieser Reihenfolge das OK:
 1. der Medical-Staff vor Ort
 2. die Eltern (falls anwesend)
 3. UND ERST DANN der/die TrainerIn 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. Sie 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 Hinzunahme des/der Head Judges.

1.12 Disqualifikation

Jedes Team, welches sich nicht an die Rahmenbedingungen und Richtlinien in diesem Dokument und an die generellen Sicherheitsregeln der IASF 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.

Im Falle eines Gleichstands

In allen Divisions werden Gleichstände für die Platzierung im FINALE ausgeglichen.
In solchen Fällen werden die folgenden Schritte befolgt, bis der Gleichstand aufgehoben ist:

Schritt 1: Das Team mit den wenigsten Deductions gewinnt den Tiebreaker.

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

Schritt 3: Die reinen Technik Wertungen (ohne Wertungen für Kombination aus Schwierigkeiten/Technik Kategorien wie z.B. Tanz) auf jedem Scoresheet werden addiert und die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt den Gleichstand.

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.

Im Falle eines technischen oder menschlichen Fehlers bei der Auswertung der Endpunktzahl eines Teams wird der Head Judge die tatsächliche Punktzahl des Teams, bei dem der Fehler aufgetreten ist, ermitteln. Das Team wird in der bestehenden Rangliste der jeweiligen Kategorie nach dem neuen Endergebnis platziert, so dass sie den Platz erhält, den sie nach dem korrekten Ergebnis erhalten hätte. Die Platzierungen der anderen Teams in der Kategorie werden nicht verändert, so dass es zu einer doppelten Platzierung kommen kann, wobei die beiden Mannschaften auf dem gleichen Platz möglicherweise unterschiedliche Punktzahlen haben.

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/wp-content/uploads/2023/02/IASF-2023-25-Rules-1-1.pdf>

2. Team Kategorien

Alle Teams müssen den generellen Sicherheitsregeln folgen und den IASF 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