



Kategorie:

F

Vorlage gültig ab: Januar 2007.2
gez. Präsident Aloys Grba

Wettbewerbsordnung

für

**Cheerleading
Colorguard
Majoretten**

im

**Niedersächsischen
Musikverband e.V. (NMV)**

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|---------------|
| 1. Ziel | Seite: 2 |
| 2. Teilnahmeberechtigung | Seite: 3 |
| 3. Musik | Seite: 3 |
| 4. Arten der Wettbewerbe | Seite: 3 |
| 5. Grundlagen der Wertung für Cheerleader | Seite: 3 u. 4 |
| 6. Grundlagen der Wertung für Colorguards und Majoretten | Seite: 5 |
| 7. Wertungskriterien | Seite: 5 |
| 8. Jury | Seite: 5 |
| 9. Rangliste | Seite: 3 |
| 10. Allgemeiner Hinweis | Seite: 5 |

Anhang:

Wertungsbogen
Wertungsboxen
Prädikatsliste

Anlage 1
Anlage 2
Anlage 3

Vorwort

Bei Musikvereinen macht sich eine Entwicklung bemerkbar die neben deren musikalischen Tätigkeiten in zunehmender Weise immer mehr visuelle Darbietungen anschließen. Dies geschieht in Form von Cheerleading-, Colorguard- und Majorettengruppen. Vor allem das Publikum ist von derartigen Darbietungen begeistert.

Leider gibt es Ausübungsmöglichkeiten und Leistungsvergleiche dieser Art fast ausschließlich im Profibereich. Daher schließen sich diese Interessengruppen gerne den sich öffnenden Musikvereinen an. Aus diesen Gründen unterstützt auch der NMV diesen Amateurbereich der vielfältigen Darbietungen.

1. Ziel

Die Teilnahme an den Wettbewerben soll allen Gruppen – bestimmter Formationen – die Möglichkeit bieten, sich mit anderen Gruppen zu messen, mit dem Ziel, in einer Rangliste und die Bewertung durch eine qualifizierte Jury, den „Niedersachsenmeister“, bzw. „Kreis- und Bezirksmeister“ zu ermitteln.

Wettbewerbe dieser Art geben Einblick in die Weiterentwicklung der Show-Elemente zur Musik durch neue Choreografien und haben somit weiterbildenden Charakter.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt an Bezirks-, oder Kreismeisterschaften sind die jeweiligen Mitgliedsvereine. An Qualifikationswettbewerben und Landesmeisterschaften können alle Mitgliedsvereine des NMV und/oder Vereine, aller anderen Musikverbände innerhalb Niedersachsens (offene Meisterschaft), teilnehmen.

Darüber hinaus können Gäste gesondert teilnehmen.

Eine Qualifikation wird nicht verlangt

3. Musik

Die Auswahl der Musik ist jeder Gruppe freigestellt. Ein Vortrag ist nach begleitender Live-Musik durch eine Musikgruppe oder auch nach Musik vom Band möglich

4. Arten der Wettbewerbe

- F1 Cheerleader
- F2 Colorguard
- F3 Majoretten

5. Grundlagen der Wertung für Cheerleader

Die Vortragsfläche beträgt folgende Maße: 12m x 10m x 6m

Für das Team ist eine einheitliche Kleidung zu wählen.

Jede teilnehmende Gruppe ist für Spotter eigenverantwortlich.

Externe Spotter und Maskottchen gehören dem jeweiligen Team an, gelten aber nicht als Teilnehmer und sind somit von der Bewertung ausgenommen. Es ist ihnen untersagt, aktiv am laufenden Programm teilzunehmen bzw. einbezogen zu werden. Externe Spotter dürfen aus Sicherheitsgründen Equipment wegräumen (nicht bereitlegen, nicht geben und nicht abnehmen).

Mit der Dauer des Programms ist die laufende Zeit gemeint; min. 4 und max. 6 Minuten. Nach beliebiger Formierung auf der Auftrittfläche beginnt die Zeit mit dem ersten hörbaren Kommando oder dem ersten Ton der Musik.

Equipment darf vor Beginn des Programms bereit gelegt werden.

Programmgestaltung:

Jedem Team ist die Programmgestaltung freigestellt.

Folgende Elemente könnten Bestandteil eines Programms sein:

Cheer oder Chant

Cheer = Einmaliges Ausführen eines beliebig langen Textes und der dazugehörigen Bewegung (ohne Musik). Es müssen 8 aufeinanderfolgende Bewegungen gezeigt werden.

Chant = Ein Anfeuerungsruf aus maximal 12 Worten, welche sich nach der individuellen Vorgabe mindestens 3-mal wiederholen kann und mit der dazugehörigen Bewegung (ohne Musik) ausgeführt werden. Die dazugehörigen Bewegungen sind mindestens einmal auszuführen.

Pyramiden

Pyramiden sind zusammenhängende Stunts, sowie Stunts bei denen Middlelayer zum Einsatz kommen. Partnerstunts sind freistehende Stunts, bei denen keine Middlelayer beteiligt sind. Die Tops haben direkten Kontakt zu den Bases.

Ein Spotter ist eine Hilfsperson, die Pyramiden und Partnerstunts absichern muß. Der Spotter muß in der Lage sein, im Notfall aktiv einzugreifen und hat deshalb beim Aufbau, Stand und Abbau von Pyramiden / Stunts höchstens eine Armeslänge entfernt zu sein.

Externe Spotter können von den teilnehmenden Teams eingesetzt werden.

Dance

Bewertet werden Tanzsequenzen, die mindestens zwei 8-Counts lang sind und von mindestens ein Drittel des Teams ausgeführt werden.

Jumps

Jumps sind verschiedenen Schwierigkeiten zugeordnet:

- 1 Tuck
- 2 Spread Eagle
- 3 Double Hook
- 4 Hurdler (alle Variationen), Herkie
- 5 Toe Touch
- 6 Double Nine
- 7 Pike
- 8 Around the world

Tumbling

Tumblings sind verschiedenen Schwierigkeiten zugeordnet:

- 1 Rolle
- 2 Rad
- 3 einarmiges Rad
- 4 Bogengang, Handstandüberschläge, Schrittüberschläge, freies Rad
- 5 Flick Flack, Minicelli
- 6 Salto
- 7 Strecksalto
- 8 Schraube
- 9 Doppelschraube (1 Drehung um die Querachse mit 2 Drehungen um die Längsachse)

6. Grundlagen der Wertung für Colorguards und Majoretten

Die Vortragsfläche beträgt folgende Maße: 12m x 10m x 6m

Für das Team ist eine einheitliche Kleidung zu wählen.

Mit der Dauer des Programms ist die laufende Zeit gemeint; min. 4 und max. 6 Minuten. Nach beliebiger Formierung auf der Auftrittsfäche beginnt die Zeit mit dem ersten hörbaren Kommando oder dem ersten Ton der Musik.

Equipment darf vor Beginn des Programms bereit gelegt werden.

7. Wertungskriterien

- Insgesamt sind 100 Punkte je Wertungsrichter zu erreichen.
- Die einzelnen Wertungskriterien werden im Verhältnis 50:50 gewertet.

- **Programm Inhalt: Formation, Körper und Equipment**

Programm Aufbau / Choreographie

Integration der Elemente

Musikalität

Abwechslung

Aufbau der Formation, Körperhaltung und Einsatz des Equipments

Ausdrucksvolle Bestandteile (Raum, Zeit, Weg, Fluss)

- **Ausführung: Formation, Körper und Equipment**

Ausstrahlung

Synchronität

Technik

Timing, Aufteilung

Methode, Stil

Bewältigung der Schwierigkeit

8. Jury

Eine Jury besteht aus drei Juroren.

9. Rangliste

Die erreichten Platzierungen aller teilnehmenden Musikgruppen, werden in der Reihenfolge der Rangliste vom letzten bis zum ersten Platz der Öffentlichkeit bekannt gegeben.

Die Bewertungen der Jury sind unanfechtbar.

10. Allgemeiner Hinweis

Grundlage dieser Wettbewerbsordnung ist die „Rahmenwettbewerbsordnung“ des NMV

Niedersächsischer Musikverband e.V. (NMV)
Januar 2007

Bewertungsbogen Kategorie F1, F2 und F3

Cheerleader, Colorguard und Majoretten

Veranstaltung:

Ort/Ausrichter:

Datum:

Kategorie:

Verein:

Kriterium

Punkte

%

Programm Inhalt: Formation, Körper und Equipment

Programm Aufbau / Choreographie
Integration der Elemente
Musikalität
Abwechslung
Aufbau der Formation, Körperhaltung und Einsatz des Equipments
Ausdrucksvolle Bestandteile (Raum, Zeit, Weg, Fluss)

max. 100

50 %

Ausführung: Formation, Körper und Equipment

Ausstrahlung
Synchronität
Technik
Timing, Aufteilung
Methode, Stil
Bewältigung der Schwierigkeit

max. 100

50 %

(Weitere Bemerkungen siehe ggf. auf der Rückseite)

Unterschrift Juror

COLOR GUARD



So bald ein INHALT erkennbar ist, wird dieser auf seine Tiefe, Qualität und Orchestration hin bewertet. Belohnt wird die Art und Weise, in welcher die Designelemente im Zusammenwirken sowohl von Form, Body und Equipment und Equipment Überlegungen benutzt werden.

Die Bewertung der AUSFÜHRUNG in Colour Guard Excellence erfordert gleichermaßen Überlegungen über das „WAS“ (Inhalt, Vokabular, Abwechslung, Rollenverständnis etc.) und „WIE“ (Training, Fertigkeiten, Präzision und, dort wo es angebracht ist, Uniformität etc.)

| | | | | | | |
|-------------------------|---|--|--|---|---|-----------------|
| 10-29 – NICHT ERKENNBAR | <p>30 – 49</p> <p>Das Programm beinhaltet die einfachste musikalische Unterstützung. Der Einsatz der Triade wird selten versucht. Es wird wenig Design eingesetzt, um die Guard mit in das Gesamtprogramm zu kombinieren. Ausdrucksvolle Inhalte fehlen gänzlich oder sind selten, oder sind auf ein oder zwei ausdrucksvolle Stellen begrenzt. Das Staging ist unterdurchschnittlich, mit Problemen entweder im Erzeugen oder Erhalten der Aufmerksamkeit während geeigneter Momente. Die Auxiliary passen nicht immer in das Gesamtkonzept.</p> | <p>50 – 66</p> <p>Das Programm beinhaltet manchmal die richtige Phrasierung und manchmal wenige Momente von durchschnittlicher Audio Interpretation. Ausdrucksvolle Bemühungen werden manchmal dargestellt. Es ist nur minimaler Gebrauch der Triade erkennbar, oder das Design beschränkt sich nur auf ein Element daraus. Dem Design Team gelingt es nur manchmal, die Guard in das Gesamtprogramm zu integrieren. Das Staging könnte klar sein, aber die Betonung und Integration sind nicht oft erfolgreich.</p> | <p>67 – 79</p> <p>Das Programm beinhaltet die richtige Phrasierung in einer gleichmäßigen und durchschnittlichen Art, das Audio zu interpretieren. Ausdrucksvolle Bemühungen sind in ihrem Einsatz durchschnittlich, und in mehr als einem ausdrucksvollem Element zu finden. Der Inhalt im gesamten Programm zeigt einen durchschnittlichen Gebrauch der Triade, und es werden mehrere Teile davon benutzt. Das Design Team schafft es, die Guard oft in das Gesamtprogramm zu integrieren. Das Staging ist meist erfolgreich. Das Maß der Entwicklung und Kontrolle ist durchschnittlich.</p> | <p>80 – 89</p> <p>Das Programm beinhaltet die richtige Phrasierung mit einer überdurchschnittlichen, manchmal fortgeschrittenen, Interpretation des Audio und einige Momente starker musikalischer Steigerung. Der Inhalt spiegelt aber einen durchschnittlichen, manchmal fortgeschrittenen Gebrauch der Triade. Es gibt Momente, die erfinderisch sind. Die Guard ist fast immer und erfolgreich, mit nur kleineren Fehlern im Detail, in das Gesamtkonzept eingebunden. Das Staging ist erfolgreich und manchmal kreativ, mit kleineren Problemen der Betonung.</p> | <p>90 – 100</p> <p>Das Programm beinhaltet die richtige Phrasierung mit überlegener Audio Interpretation und zeigt ständig eine Steigerung der Musik. Technische und ausdrucksvolle Bemühungen zeigen einen ständig überlegenen Einsatz der Triade mit vielen Momenten der Kreativität und Erfindungsgabe. Die Guard ist immer nahtlos in das Gesamtprogramm eingebunden. Sie ist ein integrierter Teil des Konzepts. Das Staging und das Maß der Entwicklung sind kreativ und abwechslungsreich.</p> | PROGRAMM INHALT |
| | <p>30 – 49</p> <p>Das Ensemble zeigt nur wenige technische oder ausdrucksvolle Fertigkeiten. Die Darsteller sind allgemein ihren Verantwortungen in Movement und Equipment in Raum, Linie und Puls nicht bewusst. Es gibt nur wenige Momente, die keine Fehler in Timing und Position aufweisen. Meist findet keine Fehlerkorrektur statt. Die Technik, entweder in Uniformität, oder manchmal variiert, ist schwer zu erkennen und offensichtlich von den meisten Darstellern nicht gut verstanden. Ein einheitlicher Stil scheint nicht zu existieren.</p> | <p>50 – 66</p> <p>Technische und ausdrucksvolle Fertigkeiten werden auf einem unterdurchschnittlichem Level gezeigt. Die Darsteller zeigen ein unterdurchschnittliches Maß in Movement und Equipment. Fehler passieren oft, mit Unstimmigkeiten in Timing und Position. Fehlerkorrekturen werden manchmal versucht, gelingen aber nicht oft. Die Technik ist erkennbar, aber nicht durchgängig. Einige Darsteller zeigen einen zusammenhängenden Stil, der üblicherweise jedoch nicht bei allen Mitgliedern gleichzeitig erkennbar ist.</p> | <p>67 – 79</p> <p>Technische und ausdrucksvolle Fertigkeiten werden auf einem durchschnittlichem Level gezeigt. Die Darsteller zeigen ein durchschnittliches Maß in Movement und Equipment. Auch Timing und Position werden durchschnittlich gehandhabt. Fehler unterschiedlicher Schwere treten auf, trotzdem sind sie normalerweise ungleichmäßig im gesamten Programm verteilt. Korrekturen werden versucht, gelingen aber nicht immer. Die Technik ist erkennbar, aber nicht gut definiert. Der Stil ist zusammenhängend, aber nicht durchgängig.</p> | <p>80 – 89</p> <p>Technische und ausdrucksvolle Fertigkeiten werden in einem überdurchschnittlichem, manchmal exzellentem, Level gezeigt. Die Darsteller zeigen ein überdurchschnittliches Maß in Movement und Equipment in Raum, Linie und Puls. Kleine Fehler können auftreten, sind aber meist nur dann erkennbar, wenn die Darsteller mit größeren Verantwortlichkeiten herausgefordert werden. Fehlerkorrekturen werden gemacht und sind meist exakt. Technik und Stil sind meist klar.</p> | <p>90 – 100</p> <p>Technische und ausdrucksvolle Fertigkeiten werden auf einem überlegenem Level gezeigt. Die Darsteller zeigen ein Höchstmaß in Movement und Equipment in Raum, Linie und Puls. Fehler passieren meist nur Einzelnen in Phrasen höchsten Anspruches. Korrekturen von kleineren Problemen sind sofort und exakt. Eine überlegene Technik ist hoch entwickelt und wird von allen Mitgliedern einheitlich demonstriert. Der Stil ist zusammenhängend und wird von allen Mitgliedern gleichermaßen angewandt.</p> | |

Prädikatsübersicht

| | | | |
|-------------|---|--------------|--|
| 98,0 | - | 100,0 | mit exzellentem Erfolg und höchstem Lob |
| 95,0 | - | 97,9 | mit ausgezeichnetem Erfolg |
| 90,0 | - | 94,9 | mit sehr gutem Erfolg |
| 80,0 | - | 89,9 | mit gutem Erfolg |
| 67,0 | - | 79,9 | mit befriedigendem Erfolg |
| 50,0 | - | 66,9 | mit Erfolg |
| 30,0 | | 49,9 | teilgenommen |
| 0,0 | - | 29,9 | |