

## AUREX Cheer – Level 0 Legalities (DE) – Detail Sheet

Hinweis: Level 0 wird ausschliesslich als OPEN angeboten. In dieser Kategorie werden keine Bids vergeben.

### TUMBLING – Level 0

Bereich	Regel / Beschreibung
A. General	Ein Tumbler darf mit einem Prellsprung (Rebound) von den Füssen direkt in eine Stunt-Transition übergehen. Wenn der Rebound aus einem Tumbling-Element eine invertierte Rotation beinhaltet, muss der Tumbler/Top in einer nicht-invertierten Position gefangen und gestoppt werden. Tumbling-Elemente über oder unter einer Person, oder über einen Stunt/Personen/Hilfsmittel sind verboten. Es ist kein Tumbling-Element in direkter Kombination nach einer Radwende erlaubt. Eine Person darf über eine andere Person springen (Rebound). Halten oder Kontakt zu Hilfsmitteln während des Tumbings ist verboten.
B. Standing	Während allen Tumbling-Elementen muss der Tumbler ständigen Kontakt zum Boden haben. Ausnahme: Block Cartwheels (Radschläge), bei denen sich der Tumbler mit den Händen vom Boden abdrückt und kurzzeitig vom Boden gelöst ist. Erlaubt: Rad, Radwende, Vorwärts- und Rückwärtsrollen, Handstände. Nicht erlaubt: Bogengänge vorwärts/rückwärts (Walkovers).
C. Running	Es ist kein Tumbling-Element in direkter Kombination nach einer Radwende erlaubt. Wenn ein Tumbling-Element nach einer Radwende folgt, muss eine klare Pause direkt nach der Radwende oder einem Radwende-Prellsprung erfolgen.

### STUNTS – Level 0

Bereich	Regel / Beschreibung
A. Spotters & General	Ein Spotter wird für jede Person über Boden-Level gebraucht. Stunts, Pyramiden oder eine Person dürfen sich nicht über oder unter andere separate Stunts/Pyramiden/Personen bewegen. Single Base Split Catches sind nicht erlaubt. Single Base Stunts mit mehreren Top Persons sind nicht erlaubt.
B. Stunt Height	Single Leg, Two-Legged Stunts und alle anderen Stunts sind nur auf Waist-Level erlaubt, wenn die Top Person Kontakt zu einer weiteren Person hat, die direkt auf dem Wettkampf-Floor steht (Base oder Spotter). Stunts über Waist-Level sind nicht erlaubt und eine Top Person darf die Höhe über Waist-Level während eines Stunts nicht durchlaufen.
C. Twisting	Twisting Stunts und Transitions sind nicht erlaubt. Erklärung: Rebounding zu einer Prone Position ½ Twist auf den Bauch ist erlaubt im Level 0.
D. Release Moves	Während Transitions muss mindestens eine Base in ständigen Kontakt mit der Top Person bleiben. Stunt Release Moves sind nicht erlaubt (Helicopters und Log/Barrel Rolls sind nicht erlaubt).
E. Rewinds / Free Flipping Transitions	Free Flipping oder Assisted Flipping Stunts und Transitions sind nicht erlaubt.
F. Inversions	Inversions sind nicht erlaubt. Alle Sportler in einer invertierten Position müssen jederzeit Kontakt zur Wettkampf-Fläche haben. Ein gehaltener Handstand auf der Wettkampf-Fläche wird nicht als Stunt angesehen und ist daher erlaubt. Bases dürfen kein Gewicht der Top Person unterstützen, während sich diese Base in einer Rückbeuge oder invertierten Position befindet.

### PYRAMIDS – Level 0

Bereich	Regel / Beschreibung
A. General	Pyramids müssen den Level 0 Stunt- und Dismount-Regeln folgen. Die Bases müssen das Hauptgewicht der Top Person tragen. Wenn die Top Person während einer Pyramiden Transition den Kontakt zu den Base(s) verliert, muss die Top Person einen Dismount auf die Wettkampf-Fläche ausführen; nicht im Cradle landen.
B. Spotters	Muss den Regeln für Level 0 folgen.
C. Transitions	Muss den Regeln für Level 0 folgen.
D. Release Moves	Muss den Regeln für Level 0 folgen und sind daher nicht erlaubt.
E. Inversions	Muss den Regeln für Level 0 folgen und sind daher nicht erlaubt.
F. Release Braced Inversions/Flips	Muss den Regeln für Level 0 folgen und sind daher nicht erlaubt.

## DISMOUNTS – Level 0

Bereich	Regel / Beschreibung
A. General	Unter Dismounts fallen nur Bewegungen, welche in einem Cradle landen oder mit Unterstützung zur Wettkampf-Fläche geführt werden. Es sind nur Straight Pop Downs erlaubt. Abgänge auf die Wettkampf-Fläche müssen von entweder einer Original Base und/oder einem Spotter unterstützt werden. Einfache Drops oder kleine Hop-Offs (ohne zusätzlichen Skill, vom Hüft-Level oder darunter) zur Wettkampf-Fläche benötigen Unterstützung im Level 0. Eine Person darf nicht vom Hüft-Level ohne Unterstützung auf der Wettkampf-Fläche landen. Twisting Dismounts sind nicht erlaubt. Keine Abgänge von Elementen über Hüft-Level in Pyramid erlaubt. Abgänge mit freien/gehaltenen Drehungen, bei welchen eine invertierte Position durchlaufen wird, sind verboten. Tension drops/rolls jeglicher Art sind nicht erlaubt.
TOSSES	Tosses sind nicht erlaubt.