



# Reglement

## UBS Kids Cup Team 2015/16

Änderungen in pink bei:  
„Hürdensprint-Stafette“  
„Weltklasse Zürich Sprung“  
„Mehrfachsprung-Challenge“

Sponsor

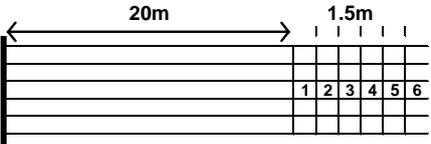


Ermöglicht durch

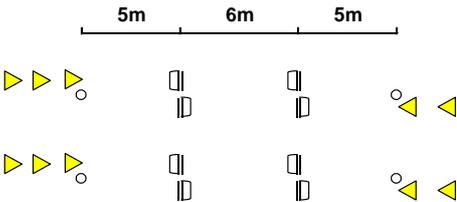


# SPRINT

## U16 (14-15 jährig)

„Risikosprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Eine Sprintstrecke muss aus dem <b>Tiefstart</b> in 4 Sekunden bewältigt werden. Den Sprintern werden verschiedene Startlinien zur Wahl angeboten. Jeder hat zwei Versuche, und jeder bestimmt selbst, von welcher Startlinie er/sie starten will.</p> <p><b>Empfehlung:</b> Der Starter informiert Athleten über Art des Start-Kommandos</p> <p><b>Fehlstartregel</b> Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Nach <b>einem</b> Fehlstart führt jeder weitere Fehlstart (egal von welchem Läufer) zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!</p>	<p>Die höchste Punktzahl jedes Einzelnen wird für das Teamresultat gewertet. Die Startlinien werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert. Die Zieleinlaufrichter zeigen dem Startordner an, welche Läufer das Ziel in der Zeit erreicht haben.</p> 	<p>5 Bahnen Klebband Akustisches Zeitvorgabegerät mit 2 Lautsprechern (1x Start, 1x Ziel) ☺/☹-Tafeln</p>	<p>1 Startordner [= Schreiber] 1 Starter/Rückstarter* 3 Zieleinlaufrichter *</p> <p>* Müssen erfahrene Kampfrichter sein!</p>

## U14 (12-13 jährig)

„Hürdensprint-Stafette“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Das Team versucht möglichst schnell 20 Längen der Hürdenstafette mit Übergabe eines Tauchringes zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer 4 Längen, wobei in jeder Länge zwei Hürden zu überlaufen sind. <b>Bei den Hürden sind zwingend Schulhürden zu verwenden, die eine lose Latte haben, welche bei Berührung herunterfällt.</b></p> <p>Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort.</p> <p>Die Zeit wird angehalten, wenn der Tauchring über den Malstab beim Ziel gelegt wird (Bodenberührung).</p> <p>Wenn der Ring nicht korrekt übergeben wird (hinter dem Malstab durch), ist eine Strafsekunde zur Schlusszeit zu addieren. Ebenso wird das Herunterfallen einer Hürdenlatte oder das Umfallen eines Übergabemalstabes mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.</p> <p><b>Fehlstartregel</b> Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Die fehlbare Mannschaft wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.</p>	<p>Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau).</p> <p>Hürdenhöhe: 60 cm</p> 	<p>8 <b>Schulhürden</b> 4 Malstäbe 2 Tauchringe 1 Startholz 2 Stoppuhren Bündel zum Markieren der Schlussläufer</p>	<p>1 Starter 2 Zeitnehmer [= Schreiber] Hürdenrichter (ev. Teambetreuer)</p>

# SPRINT

## U12 (10-11 jährig)

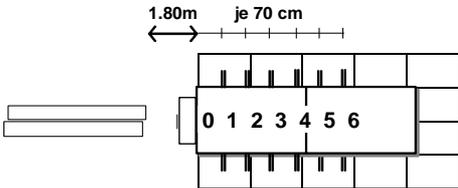
„Ringlisprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Die Sprinter haben sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz ihrer Wahl zu holen. Wird der gewählte Ring in der entsprechenden Zeit „nach Hause“ gebracht gibt es 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jeder hat zwei Versuche. Es werden 2 Anlagen aufgestellt, so dass immer zwei Teams gleichzeitig laufen!</p> <p><b>Fehlstartregel</b> Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Es gilt <b>ein Fehlstart pro Athlet</b>. Der zweite Fehlstart des gleichen Athleten führt zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!</p>	<p>Der bessere Versuch zählt für das Teamergebnis!</p> <p>Punkte 1 2 3 4 5 6</p>	<p>Klebband</p> <p>Tauchringe (2 x 18)</p> <p>Akustisches Zeitvorgabegerät</p>	<p>1 Starter/Rückstarter</p> <p>2 Startordner [=Schreiber]</p> <p>2 Zieleinlaufrichter</p>

## U10 (7-9 jährig)

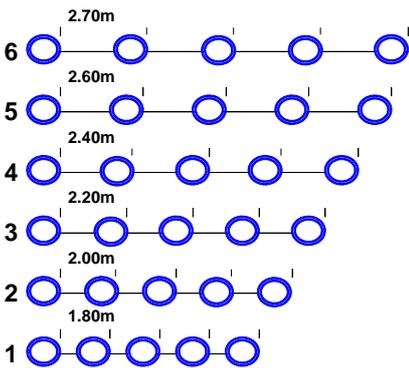
„UBS-Goldsprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Das Team versucht möglichst schnell 24 Längen à 16m mit Übergabe eines goldenen Staffelstabes zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer 4 Längen. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird angehalten, wenn der letzte Läufer mit dem goldenen Staffelstab die Ziellinie überläuft. Wenn der goldenen Staffelstab nicht korrekt übergeben wird (hinter dem Malstab durch), ist eine Strafsekunde zur Schlusszeit zu addieren. Ebenso wird das Umfallen eines Übergabemalstabes mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.</p> <p><b>Fehlstartregel</b> Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Die fehlbare Mannschaft wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.</p>	<p>Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau).</p> <p>Skizze wie U14 mit 16m, 6 Startenden und ohne Hürden</p> <p>Start / Ziel</p>	<p>2 goldene Staffelstäbe</p> <p>1 Startholz</p> <p>2 Stoppuhren</p> <p>Bündel zum Markieren der Schlussläufer (= der hinterste Läufer auf der Start-/Ziel-Seite!!!)</p>	<p>1 Starter</p> <p>2 Zeitnehmer [= Schreiber]</p>

# SPRUNG

## U16 (14-15 jährig)

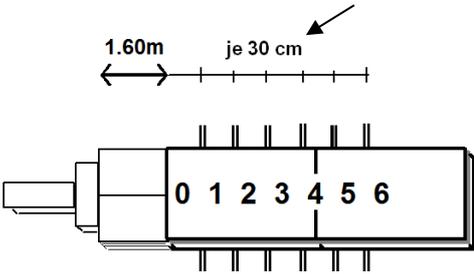
„Stabweitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jede(r) Springer(in) hat zwei Versuche um mit Hilfe des Stabes mit den Füßen möglichst weit auf die Matte zu springen. (Hüftstreckung am Stab!). Der erste Fussaufsatz wird gewertet, auch wenn die Landung zuerst auf dem Gesäss erfolgt!</p> <p>Der Stab wird zu Beginn auf der Bank in der schmalen Bankrinne (ca. 2cm) geführt und muss dann vor dem Schwedenkastenoberteil (nicht darauf!) angestellt werden.</p> <p>Es ist auf eine ausreichende seitliche Polsterung der Anlage zu achten!</p> <p>Die Zonen sind mit Klebband auf den Turnmatten und am Boden zu kennzeichnen!</p>	<p>Der bessere Versuch (Füße in der entsprechenden Zone) jedes Einzelnen zählt für die Teamwertung. Die Zonen werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert.</p> 	<p>1 Sprungstab</p> <p>2 Langbänke</p> <p>Weichbodenmatten (2)</p> <p>Turnmatten</p> <p>Schwedenkastenoberteil</p> <p>Anstellbrett</p> <p>Klebband</p>	<p>1 Zonenrichter [= Schreiber]</p> <p>1 zusätzlicher Helfer (Stabbrückgabe)</p>

## U14 (12-13 jährig)

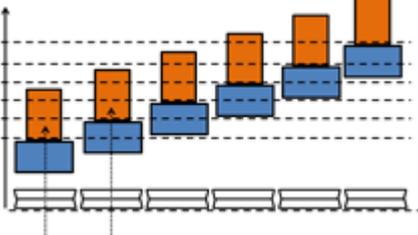
„Mehrfachsprung-Challenge“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Verschiedene Bahnen à je fünf in regelmässigen Abständen am Boden liegenden Reifen müssen mit Laufsprüngen (der Fuss im Reifen) überwunden werden.</p> <p>Jedes Teammitglied wählt aus, auf welchen Bahnen es die „Mehrfachsprung-Challenge“ absolvieren will. Jede(r) hat zwei frei wählbare Versuche. Der Versuch ist nur gültig, wenn die Reifen nicht berührt werden.</p> <p><b>Anlauflänge Organisator:</b> max. 6m gewährleisten  <b>Anlauflänge Teilnehmer:</b> innerhalb dieser 6m frei wählbar</p>	<p>Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben. Der bessere Versuch zählt für das Teamergebnis.</p> 	<p>30 Gymnastikreifen pro Anlage</p> <p>©/⊗-Tafeln</p>	<p>1 Startordner</p> <p>1 Schreiber</p> <p>1 Kontrolleur</p>

# SPRUNG

## U12 (10-11 jährig)

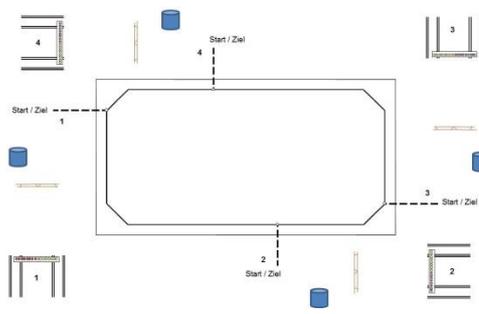
„Zonen-Weitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jede(r) Springer(in) hat zwei Versuche, in denen versucht wird, von zwei Schwedenkastenoberteilen (T-Form) möglichst weit auf eine Weichbodenmatte zu springen. Die letzten zwei Fussaufsätze des Anlaufs werden auf den Schwedenkastenoberteilen ausgeführt.</p> <p><b>Landeregelung</b> Der am nächsten beim Absprung liegende Abdruck wird gezählt (analog Weitsprung in den Sand)</p> <p><b>Anlauflänge Organisator:</b> max. 11m gewährleisten <b>Anlauflänge Teilnehmer:</b> innerhalb dieser 11m frei wählbar</p>	<p>Der bessere Versuch jedes Einzelnen zählt für die Teamwertung. Die Zonen werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert.</p>  <p>Abstand zwischen Punktstufen je 30 cm</p>	<p>Weichbodenmatten (2)</p> <p>6 Turnmatten (2x3)</p> <p>Schwedenkastenoberteile (2)</p> <p>Klebband</p>	<p>1 Startordner</p> <p>1 Zonenrichter [= Schreiber]</p>

## U10 (7-9 jährig)

„Weltklasse Zürich Sprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jedes Teammitglied wählt aus, auf welchen Bahnen es den „Weltklasse Zürich Sprung“ absolvieren will. Jede(r) hat zwei frei wählbare Versuche. Der Versuch ist gültig, wenn die Zielmatte erreicht wird ohne das Hindernis und die zu überspringende Matte zu berühren.</p> <p><b>Anlauflänge Organisator:</b> max. 6m gewährleisten <b>Anlauflänge Teilnehmer:</b> innerhalb dieser 6m frei wählbar</p> <p>Der „Weltklasse Zürich Sprung“ soll wenn immer möglich in Richtung Halleninnenraum ausgeführt werden. Ist dies nicht möglich, muss eine zusätzliche Turnmatte vor der Wand ausgelegt werden.</p>	<p>Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben. Der bessere Versuch zählt für die Teamwertung.</p> <p>Distanzen Absprunglinie vor Hindernis bis Zielmatte:            Bahn 1: 140 cm    Bahn 2: 165 cm            Bahn 3: 190 cm    Bahn 4: 215 cm            Bahn 5: 240 cm    Bahn 6: 265 cm</p> 	<p>Hindernisse (6) Höhe 32 cm</p> <p>Turnmatten (12)</p> <p>Klebband (Ecken der Bahnen markieren!)</p>	<p>Mindestens 2 Kontrolleure [=Schreiber], so dass mehrere Teams gleichzeitig springen können.</p>

# BIATHLON

## U10 – U16

Biathlon (alle Kategorien)	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jeder Athlet versucht innerhalb von 3 min möglichst viele Runden (à ca. 80m) zu absolvieren. Zwischen den Laufrunden können an der Wurfstation zusätzliche Punkte erzielt werden:  <b>In 4 Metern (U12/U10) / In 7 Meter (U16/U14)</b> Entfernung wird eine Langbank auf zwei Barren oder Ähnlichem (z.B. Schwedenkästen) hochgestellt, <b>Mindesthöhe untere Reihe 1.80m</b>. Nach jeder Runde <b>muss</b> versucht werden, die darauf aufgestellten Markierkegel (8 oben, 7 im Zwischenraum) mit <b>einem</b> Tennisball zu treffen.</p> <p>Die getroffenen Kegel bleiben am Boden und werden nicht wieder auf die Bank zurückgestellt. Sind alle 15 Kegel getroffen, darf das Team weiterlaufen ohne zu werfen.</p> <p>Es gibt 4 Wurfstationen, bei welchen je zwei Teams starten. Die Teams werden mit verschiedenfarbigen Überzieh-Leibchen gekennzeichnet.</p>	<p>Pro absolvierte Laufrunde (Lauf über die Start-/Ziellinie) 1 Punkt.</p> <p>Pro Markierkegel der von der Bank „gefeht“ wurde 1 Zusatz-Punkt.</p> <p>Die Athleten beginnen den Biathlon mit einer Laufrunde.</p> 	<p>Markierkegel (4 x 30)</p> <p>8 Barren, 4 Langbänke</p> <p>Tennisbälle (ca. 4 x 100)</p> <p>4 Ballbehälter</p> <p>4 Langbänke als Abwurflinie</p> <p>16 Rundenzähler</p> <p>8x6 farbige Überzieh-Leibchen</p> <p>Stoppuhr (Zeitnahme durch den Speaker)</p>	<p>Pro Team:</p> <p>2 Rundenzähler [unabhängig]</p> <p>1 Schreiber</p> <p>1 Trefferzähler</p> <p>Diverse „Balljungen“</p>

# TEAM-CROSS

Beim Team-Cross kämpfen mehrere Teams gemeinsam um den Sieg. Dies kann zu Rangeleien führen, die jedoch im sportlich fairen Rahmen bleiben müssen. Hier werden 2-3 speziell gekennzeichnete Schiedsrichter, an strategisch kritischen Punkten eingesetzt. Werden eindeutige Fälle von Unsportlichkeiten, wo auch klare Absicht erkennbar ist, festgestellt, kann das Schiedsgericht eine Disqualifikation aussprechen. Das hat zur Folge, das das entsprechende Team auf den letzten Rang gesetzt wird.

## U10 – U16

Team-Cross (alle Kategorien)	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Der Team-Cross bildet für alle Kategorien den Abschluss dieses Wettkampfes. Alle gestarteten Teams einer Kategorie treten gemeinsam zu diesem speziellen Hindernislauf an (Massenstart). <b>Startgerade ist über gesamte Hallenlänge zu planen.</b> Start- und Übergabelinie müssen nicht identisch sein.</p> <p>Jede(r) Läufer(-in) absolviert mit einem Staffelstab den ganzen Parcours, wobei es gilt verschiedene Hindernisse (Mattenberg, Langbänke und andere stabile Hindernisse) und Richtungsänderungen zu überwinden.</p> <p>Der Team-Cross-Parcours ist so angelegt, dass die ganze 3-fach-Turnhalle (inklusive Eingänge, usw.) ausgenutzt wird. Es ist auf eine ausreichende Sicherung (Polsterung nach Mattenberg, usw.) zu achten.</p> <p>Nach jeder Runde erfolgt eine Stabübergabe an den nächsten Athleten des Teams. Gelaufen wird bis jede(r) zwei Runden absolviert hat.</p>	<p>Die Rangierung entspricht dem Zieleinlauf der Teams. (Schlussläufer markieren)</p> <p>Für die Schlussläufer ist ein örtlich getrennter Zieleinlaufkanal anzulegen. <b>Dieser sollte unmissverständlich gestaltet werden.</b></p> <p>Es können maximal 16 Teams gleichzeitig starten. Bei grösseren Kategorien ist das Teamcross sinnvollerweise aufgeteilt (gemäss Zwischenrangliste nach Biathlon) zu absolvieren.</p>	<p>Diverse Hindernisse und Markiermaterial</p> <p>Startholz</p> <p>Warteraum-Absperrung</p> <p>6 Langbänke im Warteraum</p> <p>Bündel (für den Schlussläufer)</p> <p>Staffelstäbe</p> <p>Diktaphon</p>	<p>Verteilt auf die Strecke</p> <p>Organisation Übergaberaum: Im Übergaberaum befindet sich immer nur der nächste Athlet, die andern Teammitglieder warten auf ihren Bänken.</p> <p>2 unabhängige Zielkontrollteams</p>

## Wertungsmodus

In jeder Disziplin werden die Mannschaften nach den erreichten Punkten rangiert.

- Erreichen in einer Sprint-oder Sprung-Disziplin zwei Teams gleich viele Punkte, so gilt dasjenige Team als besser klassiert, **welches mehr bessere Einzelresultate erzielt hat**. Ist sich das gleich, werden beide Teams auf demselben Platz rangiert.
- Erreichen im Biathlon zwei Teams gleich viele Punkte, gilt dasjenige Team als besser klassiert, welches mehr Laufrunden absolviert hat. Ist sich das auch gleich, werden beide Teams auf demselben Platz rangiert.
- Werden mehrere Teams auf demselben Platz rangiert, so zählen deren Rangplätze wie wenn sie hintereinander rangiert würden. Werden zum Beispiel in einer Disziplin zwei Teams im ersten Rang gewertet, so ist das nächstbeste Team im dritten Rang zu klassieren.

### Beispiel 1

(Kat. U16 und U14 5 Resultate, Kat. U12 und U10 6 Resultate)

Team	Punkte	Total	Rang
A	6 – 4 – 6 – 3 – 6 – 2	27	1.
B	5 – 5 – 6 – 2 – 3 – 6	27	3.
C	2 – 6 – 4 – 3 – 6 – 6	27	1.
D	6 – 4 – 3 – 6 – 5 – 3	27	4.

### Begründung

Die beiden Teams A und C haben nicht nur das gleiche Punktetotal, sondern auch die gleiche Zusammensetzung (3 x 6, 1x4, 1x3, 1x2). Auf Grund der 3x6 sind beide Teams im 1. Rang dieser Disziplin zu klassieren.

Team B hat für das gleiche Punktetotal folgende Zusammensetzung (2x6, 2x5, 1x3, 1x2). Mit einem 6er weniger kommt Team B auf den 3. Rang

Team D hat in seiner Zusammensetzung (2x6, 1x5, 1x4, 2x3) wie Team B 2 6er, aber nur einen 5er und ist deshalb im 4. Rang zu klassieren.

Für das Schlussresultat werden die Rangpunkte zusammengezählt. Es gewinnt dasjenige Team welches am wenigsten Rangpunkte aufweist.

- Weisen zwei Teams gleich viele Rangpunkte auf, so gilt dasjenige Team als besser klassiert, welches mehr bessere Disziplinenränge in den 4 Disziplinen aufzuweisen hat. Ist sich das gleich, entscheidet der Einlauf beim Team-Cross über die Schlussplatzierung.

## Beispiel 2

(nach 4 Disziplinen)

Team	Sprint	Sprung	Biathlon	Team-Cross	Rangpunkte	Rang
A	4	3	2	3	12	3.
B	2	1	4	2	9	2.
C	3	2	3	4	12	4.
D	1	6	1	1	9	1.

### Begründung

Team D totalisiert 9 Rangpunkte (3x1, 1x6). Dank den drei Disziplinsiegen gewinnt dieses Team den Wettkampf in seiner Kategorie.

Team B kommt auch auf 9 Rangpunkte (1x1, 2x2, 1x4). Mit „nur“ einem Disziplinsieg reicht es zu Rang 2.

Team A und Team C haben beide 12 Rangpunkte in gleicher Zusammensetzung (1x2, 2x3, 1x4). Dank der besseren Klassierung im Team-Cross belegt Team A den 3. Rang und Team C den 4. Rang.

Ein Team kann den Wettkampf auch mit weniger als den ausgeschriebenen Mitgliedern bestreiten. Diesem Team fehlen allerdings in den ersten drei Disziplinen (wichtige) Punkte (keine Doppeleinsätze!). Es werden keine Punkte umgerechnet. Das Team kann allerdings theoretisch auch so den Wettkampf gewinnen und ist medaillen- und finalberechtigt.

Pro Team können nicht mehr Mitglieder mitmachen als vorgesehen sind. Das bedeutet, es sind keine Ersatzathleten erlaubt.

Fallen während dem Wettkampf in einem Team Athleten aus (z.B. durch Verletzungen), kann das Team den Wettkampf mit den verbleibenden Athleten beenden. Es sind keine Ersatzathleten erlaubt. Doppeleinsätze im Teamcross sind erlaubt, respektive Bedingung, wenn das Team nicht mehr komplett zur letzten Disziplin antreten kann.

### Ausser Konkurrenz

→ Teams, die bereits für einen Regionalfinal respektive den Schweizer Final qualifiziert sind, dürfen an weiteren lokalen Ausscheidungen respektive Regionalfinals nur noch **ausser Konkurrenz** starten, d.h. ihre Leistungen werden in der Rangliste aufgeführt aber nicht gewertet.

In einem zusätzlichen Team eines Vereins in der gleichen Altersstufe (U16, U14, U12, U10) dürfen **maximal** 2 Athletinnen oder Athleten eingesetzt werden, die sich bereits für einen Regionalfinal oder den Schweizer Final qualifiziert haben.

### Fairness

Fairer Sport wird von Allen erwartet und gilt als Grundsatz und Basis von Entscheidungen!