Eine Veranstaltung von Swiss Athletics und Weltklasse Zürich

Reglement

UBS Kids Cup Team 2017/18

Änderungen in pink

Sponsoren

Ermöglicht durch UBS

Inhaltsverzeichnis

1. Regeln und Kategorien 3
   1.1. Kategorien 3
   1.2. Qualifikationsmodus für Regionalfinal und Schweizer Final 3
   1.3. Geräte 3
   1.4. Beweismaterial 3
   1.5. Fairness 3
   1.6. Zeitmessung 3
2. Disziplinen 4
   2.1. SPRINT 4
      U16 (14-15 jährig) 4
      U14 (12-13 jährig) 4
      U12 (10-11 jährig) 5
      U10 (7-9 jährig) 5
   2.2. SPRUNG 6
      U16 (14-15 jährig) 6
      U14 (12-13 jährig) 6
      U12 (10-11 jährig) 7
      U10 (7-9 jährig) 7
   2.3. BIATHLON 8
   2.4. TEAM-CROSS 9
   2.5. Wertungsmodus 10

1. Regeln und Kategorien

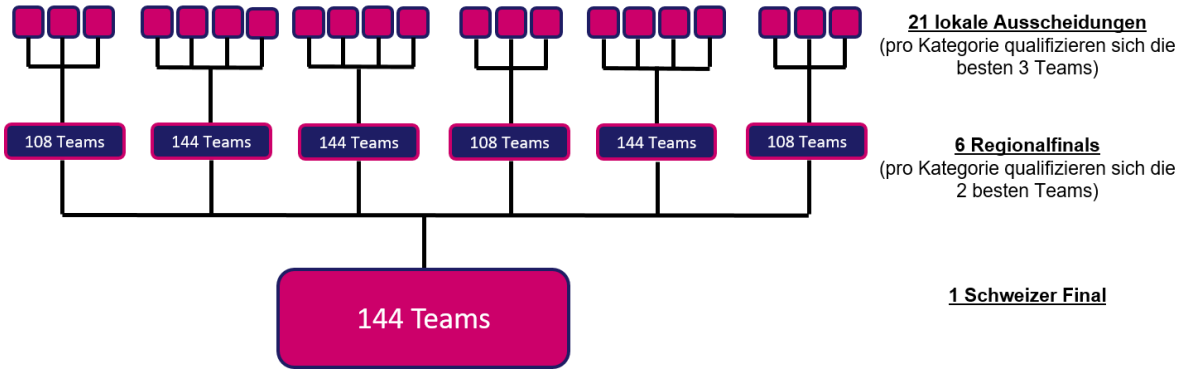
1.1. Kategorien

Die Kategorien werden immer nach den Jahrgangskategorien der neuen Wettkampfsaison (wie im folgenden Sommer) zusammengestellt:

Kategorien 2017/2018	Knaben-Teams	Mädchen-Teams	Mixed-Teams
U16: Jahrgänge 2003/2004	5 Knaben	5 Mädchen	3 Knaben, 2 Mädchen
U14: Jahrgänge 2005/2006	5 Knaben	5 Mädchen	3 Knaben, 2 Mädchen
U12: Jahrgänge 2007/2008	6 Knaben	6 Mädchen	3 Knaben, 3 Mädchen
U10: Jahrgänge 2009/2010/2011	6 Knaben	6 Mädchen	3 Knaben, 3 Mädchen

- Jüngere Jahrgänge dürfen bei den Älteren starten aber nicht umgekehrt
- Bei den Mixed Teams darf der Anteil der Mädchen auch höher sein als angegeben, die Anzahl Knaben darf in keinem Fall 3 überschreiten.
- In Knabenteams dürfen keine Mädchen und in Mädchenteams keine Knaben eingesetzt werden

1.2. Qualifikationsmodus für Regionalfinal und Schweizer Final



1.3. Geräte

Es ist kein Einsatz von eigenen Geräten erlaubt (z.B. Staffel- und Stabhochsprungstäbe). Die Geräte werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

1.4. Beweismaterial

Beweismaterial von Zuschauern/Betreuern (Fotos, Filme, etc.) wird nicht akzeptiert.

1.5. Fairness

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

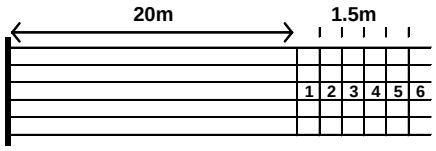
1.6. Zeitmessung

Die Disziplinen werden per Handstoppung gemessen und auf die nächste Zehntelsekunde aufgerundet.

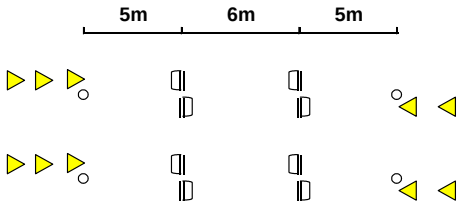
2. Disziplinen

2.1. SPRINT

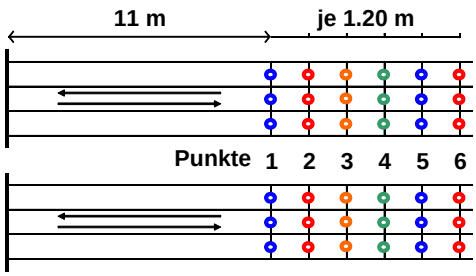
U16 (14-15 jährig)

„Risikosprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Eine Sprintstrecke muss aus dem **Tiefstart** 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. Es starten mindestens zwei, maximal vier Teams in einem Pool. Kein Team sollte zwei Mal direkt nacheinander laufen. **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» **Fehlstartregel** Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Nach **einem** Fehlstart führt jeder weitere Fehlstart (egal von welchem Läufer) zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!	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. Es ist mindestens ein Zieleinlaufrichter pro zwei Bahnen zu stellen. Die Einlaufrichter müssen seitlich auf Höhe der Ziellinie stehen (nicht frontal). 	5 Bahnen Klebband Akustisches Zeitvorgabe-Gerät mit 2 Lautsprechern (1x Start, 1x Ziel) ☺/☹-Tafeln	1 Startordner [= Schreiber] 1 Starter/Rückstarter* Mindestens 3 Zieleinlaufrichter * * Müssen erfahrene Kampfrichter sein!

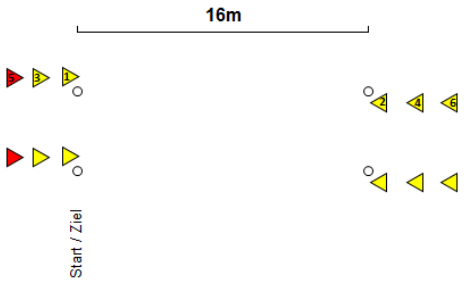
U14 (12-13 jährig)

„Hürdensprint-Stafette“	Wertung	Material	Helfer(innen)
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. Bei den Hürden sind zwingend Schulhürden zu verwenden, die eine lose Latte haben, welche bei Berührung herunterfällt. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird angehalten, wenn der Tauchring über den Malstab beim Ziel gelegt wird (Bodenberührung). 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. **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» **Fehlstartregel** Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Die fehlbare Mannschaft wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.	Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau). Hürdenhöhe: 60 cm 	8 Schulhürden 4 Malstäbe 2 Tauchringe 1 Startholz 2 Stoppuhren Bändel zum Markieren der Schlussläufer	1 Starter 2 Zeitnehmer [= Schreiber] Hürdenrichter (ev. Teambetreuer)

U12 (10-11 jährig)

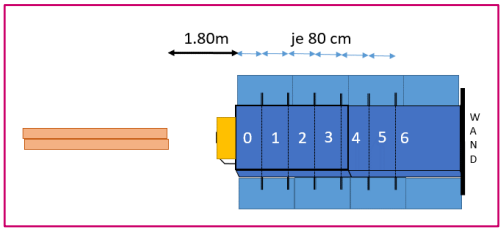
„Ringlisprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Die Sprinter haben sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz ihrer Wahl zu holen. Wird der gewählte Ring in der entsprechenden Zeit „nach Hause“ gebracht gibt es 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jeder hat zwei Versuche. Es werden 2 Anlagen aufgestellt, so dass immer zwei Teams gleichzeitig laufen! **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» **Fehlstartregel** Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Es gilt **ein Fehlstart pro Athlet**. Der zweite Fehlstart des gleichen Athleten führt zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!	Der bessere Versuch zählt für das Teamergebnis!  Es ist mindestens ein Zieleinlaufrichter pro zwei Bahnen zu stellen. Die Einlaufrichter müssen seitlich auf Höhe der Ziellinie stehen (nicht frontal).	Klebband Tauchringe (2 x 18) Akustisches Zeitvorgabegerät	1 Starter/Rückstarter 2 Startordner [=Schreiber] Mindestens 3 Zieleinlaufrichter

U10 (7-9 jährig)

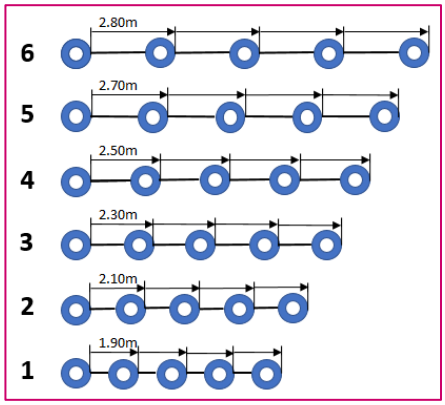
„UBS-Goldsprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Das Team versucht möglichst schnell 24 Längen à 16m mit Übergabe eines goldenen Staffelstabes zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer 4 Längen. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird 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. **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» **Fehlstartregel** Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Die fehlbare Mannschaft wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.	Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau). Skizze wie U14 mit 16m, 6 Startenden und ohne Hürden 	2 goldene Staffelstäbe 1 Startholz 2 Stoppuhren Bändel zum Markieren der Schlussläufer *(= der hinterste Läufer auf der Start-/Ziel-Seite!!!)*	1 Starter 2 Zeitnehmer [= Schreiber]

2.2. SPRUNG

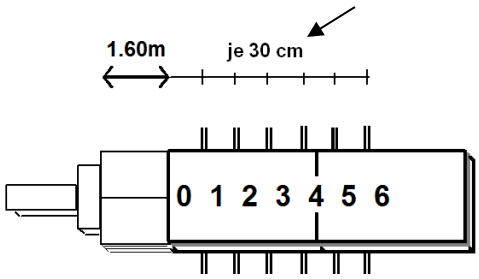
U16 (14-15 jährig)

„Stabweitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
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! 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. Es ist auf eine ausreichende seitliche Polsterung der Anlage zu achten! Die Zonen sind mit Klebband auf den Turnmatten und am Boden zu kennzeichnen! Es ist kein Einsatz von eigenen Stäben erlaubt. Die Stäbe werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.	Der bessere Versuch (Füsse in der entsprechenden Zone) jedes Einzelnen zählt für die Teamwertung. Die Zonen werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert. 	1 Sprungstab 2 Langbänke Weichboden-matten (2) Turnmatten Schweden kastenoberteil Anstellbrett Klebband	1 Zonenrichter [= Schreiber] 1 zusätzlicher Helfer (Stabrückgabe)

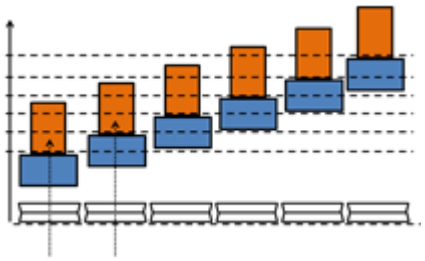
U14 (12-13 jährig)

„Mehrfachsprung-Challenge“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Verschiedene Bahnen à je fünf in regelmässigen Abständen am Boden liegenden Reifen müssen mit Laufsprüngen (der Fuss im Reifen) überwunden werden. 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. **Anlauflänge Organisator:** max. 6m gewährleisten **Anlauflänge Teilnehmer:** innerhalb dieser 6m frei wählbar	Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben. Der bessere Versuch zählt für das Teamergebnis. 	30 Gymnastik-reifen pro Anlage ☺/☹-Tafeln	1 Startordner 1 Schreiber 1 Kontrolleur

U12 (10-11 jährig)

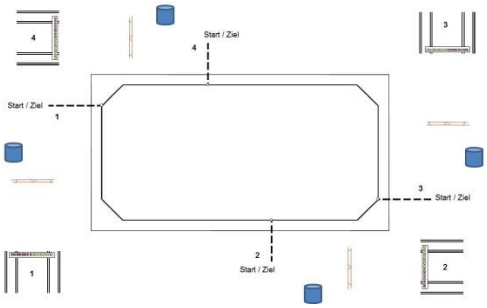
„Zonen-Weitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Jede(r) Springer(in) hat zwei Versuche, in denen versucht wird, von zwei Schwedenkastenoberteilen (T-Form) möglichst weit auf eine Weichbodenmatte zu springen. Die letzten zwei Fussaufsätze des Anlaufs werden auf den Schwedenkastenoberteilen ausgeführt.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

U10 (7-9 jährig)

„Weltklasse Zürich Sprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
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. **Anlauflänge Organisator:** max. 6m gewährleisten **Anlauflänge Teilnehmer:** innerhalb dieser 6m frei wählbar 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.	Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben. Der bessere Versuch zählt für die Teamwertung. 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 	Hindernisse (6) Höhe 32 cm Turnmatten (12) Klebband (Ecken der Bahnen markieren!)	Mindestens 2 Kontrolleure [=Schreiber], so dass mehrere Teams gleichzeitig springen können.

2.3. BIATHLON

U10 – U16

Biathlon (alle Kategorien)	Wertung	Material	Helfer(innen)
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: In **4 Metern** (U12/U10) / In **7 Metern** (U16/U14) Entfernung wird eine Langbank auf zwei Barren oder Ähnlichem (z.B. Schwedenkästen) hochgestellt, **Mindesthöhe untere Reihe 1.80m**. Nach jeder Runde **muss** versucht werden, die darauf aufgestellten Markierkegel (15 Stück insg.) mit **einem** Tennisball zu treffen. Nur Kegel, die am Boden liegen werden gezählt, egal ob direkt oder indirekt getroffen. Die Kegel werden nicht wieder auf die Bank zurückgestellt. Sind alle 15 getroffen, darf das Team weiterlaufen ohne zu werfen. Es gibt 4 Wurfstationen, bei welchen je zwei Teams starten. Die Teams werden mit verschiedenfarbigen Überzieh-Leibchen gekennzeichnet. **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, los!»	Pro absolvierte Laufrunde 1 Punkt: Laufrunde wird gezählt, wenn ein Ball aus dem Behälter genommen wird. Sobald keine Kegel mehr stehen, zählt die Überquerung der Ziellinie. Pro Markierkegel der von der Bank „gefegt“ wurde 1 Zusatz-Punkt. Die Athleten beginnen den Biathlon mit einer Laufrunde.  Jedes Team hat sein eigenes „Trefferfeld“ (verschiedene Farben der Markierkegel)	Markierkegel (4 x 30) 8 Barren, 4 Langbänke Tennisbälle (ca. 4 x 100) 4 Ballbehälter in Abstand von 3 Metern mittig zur Langbank 4 Langbänke als Abwurflinie 16 Rundenzähler 8x6 farbige Überzieh-Leibchen Stoppuhr (Zeitnahme durch den Speaker)	Pro Team: 2 Rundenzähler [unabhängig] 1 Schreiber 1 Trefferzähler Diverse „Balljungen“

2.4. 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, dass das entsprechende Team auf den letzten Rang gesetzt wird.

U10 – U16

Team-Cross (alle Kategorien)	Wertung	Material	Helfer(innen)
Der Team-Cross bildet für alle Kategorien den Abschluss dieses Wettkampfes. Alle gestarteten Teams einer Kategorie treten gemeinsam zu diesem speziellen Hindernislauf an (Massenstart). **Startgerade ist über gesamte Hallenlänge zu planen.** Start- und Übergabelinie müssen nicht identisch sein. 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. 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. Nach jeder Runde erfolgt eine Stabübergabe an den nächsten Athleten des Teams. Gelaufen wird bis jede(r) zwei Runden absolviert hat. **Startkommando**: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, los!» **Fehlstartregel** Ein Fehlstart muss zurückgepfiffen werden. Es wird eine 2. Linie (ca. 1.5 m hinter der Startlinie) geben, auf die derjenige, der den Fehlstart begangen hat zurückversetzt wird. Kinder sind vor dem Start darauf aufmerksam zu machen. Die Regelung wird bereits beim ersten Fehlstart zum Einsatz kommen.	Die Rangierung entspricht dem Zieleinlauf der Teams. (Schlussläufer markieren) **Disqualifikation** Verletzt sich ein Athlet während dem Team Cross, ohne den Stab an den nächsten Athleten übergeben zu können, dann darf das Team nicht weiterlaufen und wird am Ende des Klassements rangiert. Für die Schlussläufer ist ein örtlich getrennter **Zieleinlaufkanal** anzulegen. **Dieser sollte unmissverständlich gestaltet werden**. Es können maximal 16 Teams gleichzeitig starten. Bei grösseren Kategorien ist das Teamcross sinnvollerweise aufgeteilt (gemäss Zwischenrangliste nach Biathlon) zu absolvieren.	Diverse Hindernisse und Markier-material Startholz Warteraum-Absperrung 6 Langbänke im Warteraum Bändel (für den Schlussläufer) Staffelstäbe Diktaphon Trillerpfeiffe	Verteilt auf die Strecke Organisation Übergaberaum: Im Übergaberaum befindet sich immer nur der nächste Athlet, die andern Teammitglieder warten auf ihren Bänken. 2 unabhängige Zielkontrollteams

2.5. Wertungsmodus

Disziplinen - Wertung

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

(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.

Gesamtwertung

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

(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 Disziplinensiegen gewinnt dieses Team den Wettkampf in seiner Kategorie.
Team B kommt auch auf 9 Rangpunkte (1x1, 2x2, 1x4). Mit „nur“ einem Disziplinensieg 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.

Anzahl Teammitglieder

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.

Bereits qualifiziert

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.