



Reglement

Saison 2024 / 2025

September 2024 (Änderungen in Gelb)

UBS Kids Cup

c/o Weltklasse Zürich
Baslerstrasse 30
8048 Zürich

Tel. +41 44 495 80 84
Fax +41 44 495 80 99
info@ubs-kidscup.ch

ubs-kidscup.ch

Veranstalter



Partner

swissmilk

ASCONA
LOCARNO



asics
sound mind, sound body

Ermöglicht durch



Inhalt

1. Anmeldung	1
2. Regeln und Kategorien.....	1
2.1 Kategorien.....	1
2.2 Qualifikationsmodus für Regionalfinal und Schweizer Final.....	2
2.3 Weitere Regeln	2
2.3.1 Geräte	2
2.3.2 Beweismaterial	2
2.3.3 Fairness.....	2
2.3.4 Zeitmessung	2
3. Disziplinen und Wertung.....	3
3.1 SPRINT	3
3.2 SPRUNG.....	5
3.3 BIATHLON	7
3.4 TEAMCROSS	8
3.5 Wertungsmodus.....	9
3.5.1 Disziplinen-Wertung	9
3.5.2 Gesamtwertung	10
3.6 Anzahl Teammitglieder	11
3.7 Ausser Konkurrenz.....	11

1. Anmeldung

Mit der Anmeldung erklären sich Eltern, Betreuungspersonen und Teilnehmende mit allen im Reglement und in der Anmeldung aufgeführten Regeln einverstanden.

2. Regeln und Kategorien

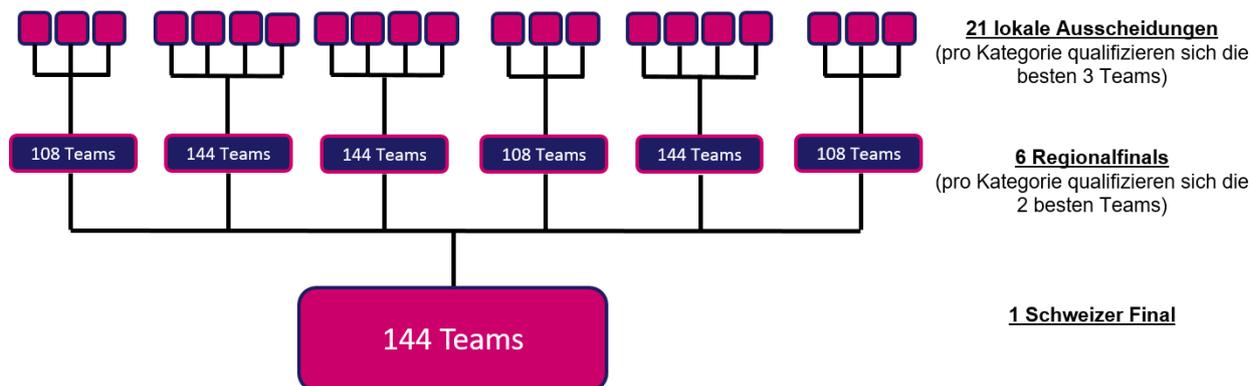
2.1 Kategorien

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

Kategorien 2024/2025	Knaben-Teams	Mädchen-Teams	Mixed-Teams
U16: Jahrgänge 2010/2011	5 Knaben	5 Mädchen	max. 3 Knaben, 2 Mädchen
U14: Jahrgänge 2012/2013	5 Knaben	5 Mädchen	max. 3 Knaben, 2 Mädchen
U12: Jahrgänge 2014/2015	6 Knaben	6 Mädchen	max. 3 Knaben, 3 Mädchen
U10: Jahrgänge 2016-2018	6 Knaben	6 Mädchen	max. 3 Knaben, 3 Mädchen

- Jüngere Jahrgänge dürfen bei den Älteren starten aber nicht umgekehrt.
- Ein Kind darf am gleichen Tag in zwei verschiedenen Teams starten, sofern eines der Teams am Morgen (U14 oder U16) und das andere am Nachmittag (U10 oder U12) im Einsatz steht.
- Ein Mixed Team muss immer aus einer Kombination von Knaben und Mädchen bestehen. Die Anzahl Knaben darf in keinem Fall 3 überschreiten.
- In Knabenteams dürfen keine Mädchen und in Mädchenteams keine Knaben eingesetzt werden.

2.2 Qualifikationsmodus für Regionalfinal und Schweizer Final



2.3 Weitere Regeln

2.3.1 Geräte

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

2.3.2 Beweismaterial

Allfälliges Beweismaterial von Zuschauenden/Betreuenden (Fotos, Filme, etc.) wird nicht akzeptiert.

2.3.3 Fairness

Wir pflegen einen respektvollen Umgang miteinander und akzeptieren getroffene Entscheidungen. Fairer Sport wird von Allen (Athleten, Zuschauende, Betreuende, Eltern etc.) erwartet und gilt als Grundsatz und Basis von Entscheidungen.

2.3.4 Zeitmessung

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

3. Disziplinen und Wertung

Detailliertere Beschreibungen mit Illustrationen sind auf den einzelnen Disziplinenblättern ersichtlich.

3.1 SPRINT

U16 (14-15-jährig)

„Risikosprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Eine Sprintstrecke muss aus dem Tiefstart in 4 Sekunden bewältigt werden. Den Sprintern werden verschiedene Startlinien zur Wahl angeboten.</p> <p>Jeder hat zwei Versuche, und jeder bestimmt selbst, von welcher Startlinie er/sie starten will.</p> <p>Es starten mindestens zwei (optimal 3), maximal vier Teams in einem Pool. Kein Team sollte zwei Mal direkt nacheinander laufen.</p> <p>Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!»</p> <p>Fehlstartregel Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Nach einem Fehlstart führt jeder weitere Fehlstart (egal von welchem Läufer) zur dessen Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!</p>	<p>Die höchste Punktzahl jedes Einzelnen wird für das Teamresultat gewertet.</p> <p>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 (optimal ist ein Richter pro Bahn). Die Einlaufrichter müssen seitlich auf Höhe der Ziellinie stehen (nicht frontal).</p>	<p>5 Bahnen</p> <p>Klebband</p> <p>Akustisches Zeitvorgabegerät mit 2 Lautsprechern (1x Start, 1x Ziel)</p> <p>☺/☹-Tafeln</p>	<p>1 Startordner [= Schreiber]</p> <p>1 Starter/Rückstarter*</p> <p>Mindestens 3 (ideal 5) 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 mindestens 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.</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>Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!»</p> <p>Fehlstartregel Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Das fehlbare Team wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.</p>	<p>Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau).</p> <p>Hürdenhöhe: 60 cm</p>	<p>8 Schulhürden</p> <p>4 Malstäbe</p> <p>2 Tauchringe</p> <p>1 Startholz</p> <p>2 Stoppuhren</p> <p>Bündel zum Markieren der Schlussläufer</p>	<p>1 Starter</p> <p>2 Zeitnehmer [= Schreiber]</p> <p>Hürdenrichter (ev. Teambetreuer)</p>

U12 (10-11-jährig)

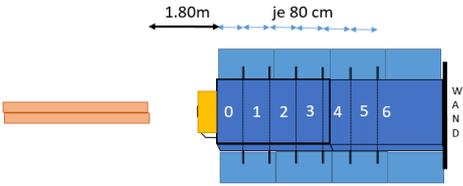
„Ringlisprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Die Sprinter haben sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz ihrer Wahl zu holen. Wird der gewählte Ring in der entsprechenden Zeit „nach Hause“ gebracht gibt es 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jeder hat zwei Versuche.</p> <p>Es werden 2 Anlagen aufgestellt, so dass immer zwei Teams gleichzeitig laufen!</p> <p>Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!»</p> <p>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!</p>	<p>Der bessere Versuch jedes Teammitgliedes zählt für das Teamergebnis!</p> <p>Es ist mindestens ein Zieleinlaufrichter pro zwei Bahnen zu stellen (optimal ein Richter pro Bahn). Die Einlaufrichter müssen seitlich auf Höhe der Ziellinie stehen (nicht frontal).</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>Mindestens 3 (ideal 6) Zieleinlaufrichter</p>

U10 (7-9-jährig)

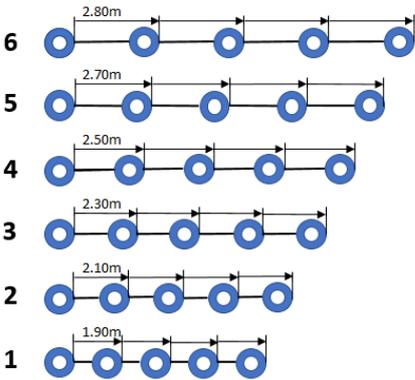
„UBS-Goldsprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Das Team versucht möglichst schnell 24 Längen à 16m mit Übergabe eines goldenen Staffelstabes zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer mindestens 4 Längen. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird angehalten, wenn der letzte Läufer mit dem goldenen Staffelstab die Ziellinie überläuft.</p> <p>Wenn der goldene 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>Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!»</p> <p>Fehlstartregel Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Das fehlbare Team 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>Schlussläufer bei 6</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>

3.2 SPRUNG

U16 (14-15-jährig)

„Swissmilk-Stabweitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jeder Springer hat zwei Versuche, um mit Hilfe des Stabes mit den Füßen möglichst weit auf die Matte zu springen. (Hüftstreckung am Stab!). Die erste Fussberührung wird gewertet, auch wenn die Landung zuerst auf dem Gesäss/Bauch erfolgt! Sobald das Gesäss/Bauch die Matte berührt hat, darf keine aktive Vorwärts-Bewegung mehr stattfinden. Der Stab kann aber muss nicht zu Beginn auf der Bank in der schmalen Bankrinne (ca. 2cm) geführt werden. Der Stab muss vor dem Schwedenkastenoberteil im «Einstichbrett» angestellt werden. Jeder andere Anstellpunkt des Stabes ist nicht erlaubt (Bsp. Auf den Führungsleisten des Einstichkastens). Es ist auf eine ausreichende seitliche Polsterung der Anlage zu achten!</p> <p>Die Zonen sind auf dem neuen Mattenüberzug aufgedruckt. Wertung: die Zonenlinie zählt bereits zur nächsten Zone. Sollte dieser nicht auf die Matte passen, sind die Zonen mit Klebeband (oder in die Matte «eingewebter» dicker Faden) auf den Turmmatten und am Boden zu kennzeichnen!</p> <p>Es ist kein Einsatz von eigenen Stäben erlaubt. Die Stäbe werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.</p>	<p>Der bessere Versuch (Füsse in der entsprechenden Zone) jedes Teammitgliedes zählt für die Teamwertung.</p> <p>Die Zonen werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert.</p> 	<p>1 Sprungstab 2 Langbänke Weichbodenmatten (2) Turmmatten Schwedenkastenoberteil Anstellbrett Klebeband Mattenüberzug mit aufgedruckten Zonen</p>	<p>1 Zonenrichter [= Schreiber] 1 zusätzlicher Helfer (Stabrückgabe)</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 (ein Fuss im Reifen) überwunden werden. Aus dem letzten Ring muss nochmals mit einem Fuss abgesprungen werden (Landung auf einem oder mit zwei Füßen im letzten Ring ist nicht erlaubt).</p> <p>Jedes Teammitglied wählt aus, auf welchen Bahnen es die „Mehrfachsprung-Challenge“ absolvieren will. Alle haben zwei frei wählbare Versuche. Der Versuch ist nur gültig, wenn die Reifen nicht berührt werden.</p> <p>Anlauflänge Organisator: Min. 3m - max. 6m gewährleisten (optimal 6m)</p> <p>Anlauflänge Teilnehmende: In dem vom Organisator zur Verfügung gestellten Anlauf frei wählbar.</p>	<p>Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben.</p> <p>Der bessere Versuch jedes Teammitgliedes zählt für das Teamergebnis.</p> 	<p>30 Gymnastikreifen pro Anlage ©/©-Tafeln</p>	<p>1 Startordner 1 Schreiber 1 Kontrolleur</p>

U12 (10-11-jährig)

„Swissmilk-Zonen-Weitsprung“	Wertung	Material	Helfer(innen)
<p>Jeder Springer 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>Die Zonen sind auf dem neuen Mattenüberzug aufgedruckt. Wertung: die Zonenlinie zählt bereits zur nächsten Zone! Sollte dieser nicht auf die Matte passen, sind die Zonen mit Klebeband (oder in die Matte «eingewebter» dicker Faden) auf den Turmmatten und am Boden zu kennzeichnen!</p> <p>Landeregelung Der am nächsten beim Absprung liegende Abdruck wird gezählt (analog Weitsprung in den Sand)</p> <p>Anlauflänge Organisator: Min. 7m - max. 11m gewährleisten (optimal 11m)</p> <p>Anlauflänge Teilnehmende: In dem vom Organisator zur Verfügung gestellten Anlauf frei wählbar.</p>	<p>Der bessere Versuch jedes Teammitgliedes zählt für die Teamwertung.</p> <p>Die Zonen werden mit 1 bis 6 Punkten dotiert.</p>	<p>Weichbodenmatten (2)</p> <p>6 Turmmatten (2x3)</p> <p>Schwedenkastenoberteile (2)</p> <p>Klebeband</p> <p>Mattenüberzug mit aufgedruckten Zonen</p>	<p>1 Startordner</p> <p>1 Zonenrichter</p> <p>1 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. Alle haben 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>Anlauflänge Organisator: Min. 3m - max. 6m gewährleisten (optimal 6m)</p> <p>Anlauflänge Teilnehmende: In dem vom Organisator zur Verfügung gestellten Anlauf frei wählbar.</p> <p>Der „Weltklasse Zürich Sprung“ soll wenn immer möglich in Richtung Halleninnenraum ausgeführt werden. Ist dies nicht möglich, muss eine zusätzliche Turmmatte vor der Wand ausgelegt werden.</p>	<p>Es werden je nach Bahn 1 bis 6 Punkte vergeben. Der bessere Versuch jedes Teammitgliedes zählt für das Teamergebnis.</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>Turmmatten (12)</p> <p>Antirutschmatten (12)</p> <p>Klebeband (Ecken der Bahnen markieren!)</p>	<p>Mindestens 2 Kontrolleure [=Schreiber], so dass mehrere Teams gleichzeitig springen können.</p>

3.4 TEAMCROSS

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 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)
<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). Startgerade ist über gesamte Hallenlänge zu planen. 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. Aus einem Stabverlust und der Wiederaufnahme darf kein Vorteil entstehen.</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. Das Team ist selbst für die Einhaltung der Reihenfolge verantwortlich.</p> <p>Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, los!»</p> <p>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.</p>	<p>Die Rangierung entspricht dem Zieleinlauf der Teams. (Schlussläufer markieren)</p> <p>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.</p> <p>Für die Schlussläufer ist ein örtlich getrennter Zieleinlaufkanal anzulegen. Dieser sollte unmissverständlich gestaltet werden.</p> <p>Es können maximal 16 Teams gleichzeitig starten. Bei grösseren Kategorien ist der 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>Trillerpfeife</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>

3.5 Wertungsmodus

3.5.1 Disziplinen-Wertung

In jeder Disziplin werden die Teams 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 errechnete Laufrunden absolviert hat. Ist sich das auch gleich, werden beide Teams auf demselben Platz rangiert.
- Werden mehrere Teams auf demselben Platz rangiert, so erhalten sie die gleichen Rangpunkte. Werden zum Beispiel in einer Disziplin zwei Teams im ersten Rang gewertet, bekommen beide einen Rangpunkt. Das nächstbeste Team ist dann im dritten Rang zu klassieren, das heisst drei Rangpunkte.

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.

3.5.2 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 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.

3.6 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. Falls im Teamcross ein Athlet ausfällt, müssen zwei verbleibende Athleten je eine dritte Runde absolvieren (1. und 2. Athlet in der Reihenfolge; d.h. Athlet 2 trägt das Stirnband des Schlussläufers). Fällt mehr als ein Athlet aus, kann das Team nicht mehr zum Teamcross antreten. Wenn sich ein Team nicht an die Regeln hält, wird es disqualifiziert und ans Ende der Rangliste gesetzt.

3.7 Ausser Konkurrenz

3.7.1 Bereits qualifizierte Teams

Teams, die bereits für einen Regionalfinal respektive den Schweizer Final qualifiziert sind, dürfen an weiteren lokalen Ausscheidungen respektive Regionalfinals nur noch ausser Konkurrenz (bereits qualifiziert) starten, d.h. ihre Leistungen werden in der Rangliste aufgeführt, aber nicht gewertet. Wenn sich ein Team nicht an die Regeln hält, wird es disqualifiziert und ans Ende der Rangliste gesetzt.

3.7.2 Spezialfälle

In Ausnahmefällen, bei denen vor Wettkampfstart klar ist, dass die obengenannten Regeln nicht eingehalten werden können (die Kinder aber trotzdem starten können), kann in Absprache mit dem Veranstalter und unter der Voraussetzung einer Genehmigung, «ausser Konkurrenz» gestartet werden. Es wird vor dem Wettkampf eindeutig kommuniziert, dass diese Teams nicht in die Wertung kommen und unter welchen Voraussetzungen diese Teams am Start sind. Beispiele hierfür könnten sein:

- Wenn in einem Mixed Team zwei Mädchen kurzfristig ausfallen und das Team nur mit Knaben aufgefüllt werden kann, so dass das Team beim Start aus einem Mädchen und 4 Knaben besteht.
- Wenn am Nachmittag ein «zu altes» Kind kurzfristig als Ersatz für ein ausfallendes Kind zum Einsatz kommt, um das Team zu ergänzen.
- Teams, die aus einem speziellen Grund (z.B. Teilnahme eines körperlich oder geistig beeinträchtigten Teammitgliedes) mehr als die zugelassene Anzahl Athleten und Athletinnen zählen, dürfen nach Absprache mit dem Veranstalter ebenfalls ausser Konkurrenz starten.

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.