



Reglement für SAC Kids Climbing Cups

Saison 2024

Herausgegeben vom
Schweizer Alpen-Club SAC

Genehmigt vom SAC am 23.1.2024

Übersicht

1	Definition.....	3
2	Übergeordnetes.....	4
3	Teilnahme und Kategorien	4
4	Kletterwand.....	5
5	Material.....	5
6	Lead-Event	5
7	Boulder-Event.....	7
8	Speed-Event.....	8
9	Anpassungen des Reglements.....	8

1 Definition

1.1 SAC Kids Climbing Cup

Der SAC Kids Climbing Cup (SKCC) umfasst Events in den Disziplinen Lead, Bouldern und Speed. Beim SKCC handelt es sich um eine Serie von einzelstehenden Events, d. h. es wird keine Gesamtwertung erstellt.

1.2 Veranstalter

Mit Veranstalter ist eine regionale Organisation definiert, die einen Event innerhalb des SKCC durchführt. Als Grundlage für die Organisation gilt das SKCC-Handbuch.

1.3 Schiedsrichter/innen

An einem SKCC gibt es keine offiziellen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter. Die Resultate werden von den Athletinnen und Athleten bzw. von deren Eltern oder Betreuenden selbständig via Smartphone oder Tablet auf [SAC CAS Results](#) erfasst («Self-judging»).

1.4 Eventmanager/in

Diese Person ist die Ansprechperson des Veranstalters und vertritt den Schweizer Alpen-Club SAC (nachfolgend SAC) an den SKCC. Der/die Eventmanager/in kann Routen oder Boulders aus Sicherheitsgründen vom Event ausschliessen. Über Disziplinar massnahmen entscheidet ebenfalls der/die Eventmanager/in. Alle weiteren Kompetenzen und Aufgaben sind in diesem Reglement festgehalten.

1.5 SKCC-Handbuch

Das Handbuch für die Durchführung eines SKCC (SKCC-Handbuch) dient den Veranstalter/innen als Unterstützung, legt aber auch fest, wie der Event durchzuführen ist. Abweichungen vom SKCC-Handbuch sind in Absprache mit dem SAC möglich.

1.6 Scorecard

Die Kinder erhalten an jedem SKCC eine physische Karte (= Scorecard), auf der die Resultate eingetragen werden. Bei den Boulderevents dürfen die Teilnehmenden die geschafften Challenges¹ selbst erfassen und auch gleich online eingeben (s. o. «Self-judging»). Die Scorecard wird nach dem Event dem/der Eventmanager/in abgegeben, damit die Resultate überprüft und ggfs. (nach-) erfasst werden können.

¹ Eine Challenge ist ein Boulder oder eine (kletterspezifische) Bewegungsaufgabe.

2 Übergeordnetes

- 2.1 Der SAC ist zuständig für die Vergabe und Administration der SKCC.
- 2.2 Mit der Teilnahme an einem SKCC geben die Eltern bzw. die erziehungsberechtigten Personen der Kinder das Einverständnis, dass ihre Kinder fotografiert werden dürfen. Die Fotos können zu Marketing-Zwecken weiterverwendet werden. Falls ein Kind nicht fotografiert werden soll, so ist das bei der Registration vor Eventbeginn dem/der Eventmanager/in zu melden, worauf das Kind mit einem farbigen Armband – zwecks Visibilität für den Fotografen – gekennzeichnet wird.

3 Teilnahme und Kategorien

- 3.1 Es sind alle Kinder teilnahmeberechtigt, sofern diese das entsprechende Alter für eine der drei Alterskategorien haben.
- 3.2 Teilnehmende aller Nationalitäten sind zugelassen.
- 3.3 Für die Teilnahme an SKCC wird ein Startgeld bezahlt. Die Höhe des Startgelds beträgt bei einer Anmeldung bis sieben Tage vor dem Event:
 - a) Für SAC-Mitglieder 15 Franken.
 - b) Für Nicht-SAC-Mitglieder 25 Franken.
- 3.4 Die Anzahl Startplätze pro Veranstaltung des SKCC sind begrenzt und können variieren. Eine Vor-Ort-Anmeldung ist jeweils mit einem Zuschlag von 5 Franken möglich, sofern die maximale Kapazität der Anzahl Teilnehmenden im Vorfeld noch nicht erreicht wurde.
- 3.5 Das Startgeld ist in jedem Fall vor Ort bei der Registration zu bezahlen.
- 3.6 Der/Die Eventmanager/in kann Kindern die Teilnahme aufgrund einer bereits bestehenden oder am Event entstandenen Verletzung verbieten.
- 3.7 Die Altersklassen der SKCC enthalten im Jahr 2024 folgende Jahrgänge:

U8	U10	U12
2017 / 2018	2015 / 2016	2013 / 2014

- 3.8 Beim SKCC wird keine Rangliste geführt. Pro Kategorie gibt es lediglich ein Resultatblatt, das alphabetisch nach Nachnamen der Teilnehmenden geordnet ist.

4 Kletterwand

- 4.1 Die Kletterevents finden ausschliesslich an künstlichen Kletterwänden statt.
- 4.2 Geklettert wird ausschliesslich an Kunstgriffen und vom/von der Veranstalter/in klar definierten Gegenständen (z. B. Turnringe, Strickleiter).
- 4.3 Schilder (inkl. Logos) dürfen nicht für das Klettern benutzt werden.
- 4.4 Weder die Seitenränder einer Kletterplatte noch die Oberkante dürfen zum Klettern benützt werden.
- 4.5 Falls es notwendig ist, in der Route Griffe und/oder Bereiche zu markieren, die nicht benützt werden dürfen, ist diese Markierung klar, eindeutig und gut sichtbar mit schwarzem Klebeband angebracht.
- 4.6 Es ist klar ersichtlich, welche Griffe zu einem Boulder/einer Route gehören.
- 4.7 Die/Der Eventmanager/in oder eine Person aus dem Routenbauteam kommuniziert vor Eventbeginn klar, welche Volumen und Strukturen für das Klettern welcher Routen/Boulder verwendet werden dürfen, sofern diese nicht dieselbe Farbe wie die Route/der Boulder haben.

5 Material

- 5.1 Bekleidung, Klettergurt, Kletterschuhe und Magnesia dürfen nach eigener Wahl benützt werden. Die Kletterseile werden von den Veranstaltern gestellt. Nur UIAA zertifiziertes Klettermaterial ist erlaubt.
- 5.2 Die Startnummern sind auf dem Rücken an gut sichtbarer Stelle zu befestigen.

6 Lead-Event

6.1 Ablauf

- 6.1.1 Der Event besteht aus vier bis sechs Routen pro Kategorie. Es ist dem/der Veranstalter/in überlassen, ob es dieselben Routen für jede Kategorie sind.
- 6.1.2 Alle Routen werden im Nachstieg (Toprope) geklettert. Es ist möglich, dass die Kinder in den Routen mit Sicherungsautomaten (z. B. Toppas, Trublue) gesichert werden.
- 6.1.3 Die Reihenfolge, in der die Routen geklettert werden, kann vom/von der Eventmanager/in in Absprache mit dem/der Veranstalter/in festgelegt werden und ist gegebenenfalls auf der Scorecard festgelegt.

- 6.1.4 Die Kinder geben ihre Scorecard bei der sichernden Person der Route ab, die sie als nächstes versuchen. Die sichernde Person ruft jeweils das Kind auf, das die Route versuchen darf.
- 6.1.5 Die zur Verfügung stehende Kletterzeit kann je nach Anzahl teilnehmender Kinder angepasst werden. Jedes Kind hat die Möglichkeit, alle Routen einmal zu versuchen. Genügt die vorgängig kommunizierte Eventdauer nicht, kann diese durch den/die Eventmanager/in verlängert werden.
- 6.1.6 Die Kletterzeit beträgt maximal vier Minuten. Der/Die Eventmanager/in kann die Kletterzeit pro Route in Absprache mit dem/der Veranstalter/in und/oder dem/der Routenbauer/in verkürzen. Die erlaubte Kletterzeit pro Route wird vor Eventbeginn kommuniziert.
- 6.1.7 Sobald das Kind den Boden mit beiden Füßen verlassen hat, gilt die Route als gestartet und die Kletterzeit beginnt zu laufen.
- 6.1.8 Die noch verbleibende Kletterzeit wird auf Nachfrage kommuniziert.
- 6.1.9 Es kann zu jedem Zeitpunkt zurückgeklettert werden.

6.2 Wertung/Beenden einer Route

- 6.2.1 Jede Route ist gemäss 6.4.2 in zehn klar markierte Höhensektoren (1 - 10) unterteilt. Wenn der erste Griff/die erste Struktur eines Höhensektors stabil gehalten wurde, dann gilt dieser Höhensektor als erreicht. Es reicht nicht, einen Griff/eine Struktur des nächsten Höhensektors zu berühren, damit dieser als erreicht gewertet wird.
- 6.2.2 Das Halten von permanenten Strukturen einer Kletterwand reicht nicht, damit ein Höhensektor als erreicht gewertet wird. Volumen gelten nicht als permanente Strukturen und können für das Erreichen eines Höhensektors gehalten werden.
- 6.2.3 Jeder erreichte Höhensektor gibt einen Punkt. Die Punkte aller gekletterten Routen werden zusammengezählt und daraus das Gesamtergebnis gebildet.
- 6.2.4 Eine Route gilt als Top geklettert, wenn der letzte Griff der Route mit beiden Händen gehalten wird. Ein Top ergibt zehn Punkte.
- 6.2.5 Bei folgenden Ereignissen ist der Kletterdurchgang beendet:
 - a) Sturz ins Seil
 - b) Überschreiten der festgelegten maximalen Kletterzeit
 - c) Übertreten und/oder Benützen der Begrenzungslinien einer Route
 - d) Benützen der Seitenränder oder der oberen Kante der Wand
 - e) Rückkehr zum Boden
 - f) Benützen einer künstlichen Hilfe (z. B. Expressschlinge, Haken)

6.3 Technischer Zwischenfall

- 6.3.1 Wenn ein Kind durch technische Mängel, für die es keine Schuld trägt, am Weiterklettern gehindert wird und dies zum Sturz führt oder das Kind aufgrund des technischen Mangels nicht weiterklettern möchte, kann es die Route zu einem späteren Zeitpunkt nochmals versuchen.

6.3.2 Als technische Mängel gelten unter anderem:

- a) Ein abgebrochener oder drehender Griff oder Volumen
- b) Eine schlecht positionierte oder gedrehte Expressschlinge
- c) Andere Ereignisse, aus denen unfaire Bedingungen resultieren (z. B. ein Knoten im Seil)

6.3.3 Wenn ein Kind den Versuch in einer Route wegen einem technischen Zwischenfall beendet hat, kann es diese Route nochmals versuchen. Das Kind kann selbst entscheiden, an welcher Position es sich für die Route wieder einreicht.

6.3.4 Der bessere Versuch in der Route wird gewertet.

6.4 Routen

6.4.1 Alle Routen werden im Nachstieg (= Top-rope) geklettert.

6.4.2 Jede Route ist in zehn klar markierte Höhensektoren (1-10) unterteilt.

6.4.3 Die Punktezahl der Höhensektoren ist klar ersichtlich zu kennzeichnen.

7 Boulder-Event

7.1 Ablauf

7.1.1 Der Boulder-Event besteht aus einer festgelegten Anzahl Challenges. Eine Challenge ist ein Boulder oder eine (kletterspezifische) Bewegungsaufgabe.

7.1.2 Es gibt zwischen zehn und 20 verschiedene Challenges. Bei den Challenges ist jeweils mindestens ein Startgriff / eine Startposition und ein Topgriff/Endposition markiert.

7.1.3 Für die Boulder/Challenges hat es keine Schiedsrichter/innen. Wenn eine Challenge geschafft wurde, darf diese vom Kind selbst auf der Scorecard angekreuzt und online auf **SAC CAS Results** eingetragen werden. Es gelten folgende Vorgaben:

- a) Für jede Challenge ist die Start- und Zielposition klar zu definieren.
- b) Eine Challenge gilt als geschafft, wenn von der Startposition ohne aktive Hilfe von Drittpersonen die Zielposition erreicht wurde.
- c) Die Anzahl Versuche ist unbegrenzt.

7.1.4 Die Challenges können innerhalb der vorgegebenen Zeit in beliebiger Reihenfolge beliebig oft versucht werden.

7.1.5 Wenn ein Kind eine Challenge versuchen möchte, stellt es sich bei dieser Challenge für einen Versuch in die Reihe. Für das Einhalten der Reihenfolge sind die Kinder selbst verantwortlich.

7.1.6 Die Kletterzeit kann je nach Anzahl teilnehmender Kinder angepasst werden.

7.2 Wertung

7.2.1 Das Resultat ergibt sich aus der Anzahl geschaffter Challenges.

8 Speed-Event

8.1 Ablauf

- 8.1.1 Ein Speed-Event besteht aus einer vor der Veranstaltung festgelegten Anzahl an Speed-Challenges. Die Kinder können während der zur Verfügung stehenden Zeit die Challenges beliebig oft absolvieren. Nach Ablauf der Zeit zählt jeweils die schnellste Zeit des Kindes pro Challenge.
- 8.1.2 Die Kinder geben ihre Scorecard beim/bei der Betreuer/in des Speed-Postens ab. Die betreuende Person ruft dann jeweils das Kind auf, das die Route versuchen darf.
- 8.1.3 Die Start- und Zielposition jeder Challenge wird jeweils von einem/einer Betreuer/in erklärt.
- 8.1.4 Bei einem Fehlstart darf noch einmal gestartet werden. Beim zweiten Fehlstart muss man wieder hintenanstehen.
- 8.1.5 Die Zeit wird angehalten, sobald das Kind das Stopp-Pad / den Buzzer drückt oder die Zielposition der Challenge erreicht.

8.2 Wertung

Die erzielten Zeiten werden pro Challenge erfasst und addiert, was schlussendlich das Gesamtergebnis ergibt (= Gesamtzeit).

9 Anpassungen des Reglements

Anpassungen werden vorzugsweise auf das neue Kalenderjahr vorgenommen. Dringende Anpassungen können während der laufenden Saison durch den SAC erfolgen.

Die wichtigsten Änderungen auf das neue Kalenderjahr werden in einem separaten Dokument zusammengefasst und auf die SKCC-Seite der SAC-Website hochgeladen.

Die gültige Version dieses Reglements ist online verfügbar: sac-cas.ch/kids-climbing-cup