



Handbuch SAC Kids Climbing Cup

1 Einführung

Das vorliegende Handbuch für Veranstalter eines SAC Kids Climbing Cups (nachfolgend: **SKCC-Handbuch**) dient den Veranstaltern als Hilfestellung bei der Vorbereitung und Durchführung der Veranstaltung. Die darin enthaltenen Richtlinien sind einzuhalten. Allfällige geplante Abweichungen sind in Absprache mit dem SAC möglich.

Nebst allgemeinen Informationen im Abschnitt 1.1, beziehen sich die darauffolgenden Kapitel zwei bis vier auf die drei Disziplinen Lead, Boulder und Speed.

Anmerkung: Die Inhalte dieses Dokuments können laufend überarbeitet und angepasst werden. Die aktuelle Version ist online verfügbar: sac-cas.ch/kids-climbing-cup

1.1 Allgemeine Infos

1.1.1 Anmeldung

- Der SAC ist für den Anmeldeprozess verantwortlich.
- Die Anmeldung der Kinder geschieht vorgängig online über Vertical-Life. Der Link für die Anmeldung wird auf der SKCC-Website publiziert.
- Zudem gibt es auch die Möglichkeit für eine Vor-Ort-Anmeldung. Dazu füllt der/die Teilnehmende den vom SAC zur Verfügung gestellten Anmeldetalon aus und gibt diesen dem/der Eventmanager/in (nachfolgend EM), um die Daten ins Anmeldesystem zu übertragen.

1.1.2 Startgeld

- Die Beträge der Startgelder wurden vom SAC für die Saison 2023 wie folgt festgesetzt:
 - SAC-Mitglieder CHF 15.-
 - Nicht-SAC-Mitglieder CHF 25.-
 - Anmeldung vor Ort CHF 5 zuzüglich.
- Prozess
 - Das Startgeld wird von den Teilnehmenden vor Ort einkassiert. Die Bezahlungsmöglichkeiten werden vom SAC vor der Veranstaltung kommuniziert.
 - Falls nötig stellt der Veranstalter dem/der EM eine Hilfsperson für das Einkassieren der Startgelder beim Registrations-Tisch zur Seite.
 - Der Veranstalter erhält nach der Veranstaltung den ihnen zustehenden Betrag vom SAC überwiesen (Fixbetrag + variabler Betrag).
 - ODER: Der Veranstalter kann das Startgeld direkt selbst einkassieren.
- Vom Veranstalter bzw. der Halle können neben dem Startgeld nicht noch zusätzlich Eintrittsgelder von den teilnehmenden Kindern einkassiert werden.

1.1.3 Bewerbungsprozess für die Durchführung eines SKCC im Folgejahr

- Interessierte Veranstalter melden sich schriftlich beim Fachleiter Wettkämpfe Leistungssport (sandro.pfister@sac-cas.ch).

1.1.4 Sanitätsdienst

- Wird durch den SAC in Zusammenarbeit mit der Firma DOCS gestellt.
- Falls nötig stellt der Veranstalter dem/der Sanitäter/in der Firma DOCS eine Ansprechperson (Hilfsperson für Notfälle) zur Seite.
- Die Kosten für die Firma DOCS fallen vollumfänglich zu Lasten des SAC. Die Hilfsperson wird vom Veranstalter gestellt und ggfs. entschädigt.

1.1.5 Helferinnen und Helfer

- Das Aufbieten und die allfällige Entlohnung der Helfenden ist Sache der Veranstalter.
- Weitere Details bzgl. Anzahl und Einteilung sind dem Kapitel 2 und 3 des SKCC-Handbuchs zu entnehmen.

1.1.6 EDV

- Die Verantwortung betreffend Anmeldung, Start- und Rangliste liegt beim SAC/EM.

1.1.7 Speaker

- Das dafür benötigte Material (Lautsprecher, Mikrofon) wird vom SAC zur Verfügung gestellt, falls die Halle keine eigene Einrichtung hat.
- Die Organisation und Entlohnung eines Speakers sind freiwillig und in der Verantwortung des Veranstalters.

1.1.8 Abgrenzung zwischen Wettkampf- und Zuschauerbereich

- Um die Sicherheit der Teilnehmenden zu gewährleisten, sind Wettkampf- und Zuschauerbereich klar voneinander zu trennen.
- Zuschauende (z. B. Eltern) haben sich nach Möglichkeit ausserhalb des Field of Play (FOP, d. h. bspw. die Landematten beim Bouldern) aufzuhalten.

1.2 Kommunikation

1.2.1 SAC

- Der SAC stellt – zusammen mit seinen Partnern – folgendes Kommunikationsmaterial zur Verfügung, dass der Veranstalter für die Promotion seines SKCC einsetzen kann.
 - Cup-Plakat in PDF-Format
 - Veranstaltungs-Plakat in PDF-Format
 - Webseite mit Anmeldemöglichkeit, Dokumentationen
 - Weitere Kommunikationsmittel

1.2.2 Veranstalter

- Die Veranstalter verwenden die vom SAC zur Verfügung gestellten Plakate als lokale Kommunikationsmittel für die Werbung in ihrer Region.
- Die Veranstalter können eigene Werbemittel realisieren.

1.3 Eventmanager

1.3.1 Definition

- Der Eventmanager oder die Eventmanagerin ist die Person vom SAC, welche die Hauptverantwortung für die erfolgreiche Durchführung eines SKCC hat.
- Die Person tritt vorgängig mit dem Veranstalter in Kontakt, um die nötigen Vorbereitungen und die Durchführung der Veranstaltung zu koordinieren.
- Die/Der EM ist als Hilfestellung für die Veranstalter gedacht und sollte in Absprache mit dem Veranstalter zum positiven Gelingen der Veranstaltung beitragen.

1.3.2 Einsatzdauer

- Der/Die EM reist am Vortag des SKCC zur Veranstaltungsstätte und unterstützt die Veranstalter bei den Vorbereitungen.
- Der/Die EM unterstützt die Veranstalter am Tag der Veranstaltung und sorgt für einen reibungslosen Ablauf.

1.3.3 Aufgaben vor Ort

- Zu den Aufgaben der/des EM gehören
 - Handling der Anmeldungen, Start- und Ergebnislisten mit der Resultat-Software.
 - Ansprechperson für die Veranstalter und deren Helfenden.
 - Überprüfen des verwendeten Klettermaterials der Veranstalter/innen.
 - Beurteilen der Verletzungsgefahr der Challenges¹ und Routen.
 - Aufstellen des Eventmaterials und der Werbematerialien mit Unterstützung der Helfenden.
 - Bereitstellen der Geschenke/Give-Aways.
 - Erklärung des Wettkampfablaufs und der wichtigsten Regeln.

1.4 Material und Logistik

1.4.1 Materialtransport

- Das für die Durchführung eines SKCC benötigte Material gemäss Materialliste bringt der/die EM am Vortag mit.
- Das restliche Material muss von den Veranstaltern gestellt werden.

1.4.2 Displaymaterial zu Werbezwecken

- Wird vom SAC gestellt.
- Werbematerialien
 - Der/Die EM bestimmt jeweils in Absprache mit dem Veranstalter die Anzahl und den Ort, an dem die Displaymaterialien platziert werden.
 - Namentlich sind das folgende Werbematerialien
 - Beachflags
 - Pop-ups
 - Roll-ups
 - Routentafeln
 - Evtl. weitere

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

1.4.3 Give-Aways

- Der SAC stellt für die teilnehmenden Kinder ein Give-Away.
- Logistik
 - Die Give-Aways bringt der/die EM am Vortag mit.

2 Lead

2.1 Veranstaltungsreglement

Details sind dem Reglement des SAC Kids Climbing Cup zu entnehmen.

2.2 Bestimmungen

2.2.1 Routenbau

- Die Höhe der Routen (Höhe bis zum Top) beträgt maximal 12 Meter. Von dieser Vorgabe kann in Absprache mit dem EM abgewichen werden.
 - Nachstieg
 - Umlenkung gemäss IGKA-Standard
 - Befestigungspunkt beim kletternden Kind nach **IGKA-Standard**
 - zwei Schraubkarabiner (gegengleich)
 - Safe-lock-Karabiner
 - Achterknoten
 - Nebst der IGKA-Broschüre können sicherheitsrelevante Informationen auch in der Broschüre **Sicher klettern Indoor** entnommen werden (siehe rechte Spalte auf der Webseite).
- Routenbauer/innen
 - Mindestens eine Person im Team der Routenbauer sollte Erfahrung mit kindergerechtem Routenbau haben.
- Kindergerechter Routenbau
 - Zahlreiche Tritte, kurze Abstände zwischen den Griffen, usw.
 - Schwierigkeitsgrade
 - Niveau ca. 4a-6c
 - Hilfestellungen und Tipps
 - Startgriffe nicht zu hoch.
 - Reichweite Fussspitze – Fingerspitze (ca. 145-180 cm).
 - Spannweite Fingerspitze – Fingerspitze (ca. 115-125 cm).
 - Nicht abgeschlossenes Wachstum (Wachstumsfugen der Finger!) → (ganz) kleine Griffe meiden und Verletzungsrisiko minimieren.
 - Grosse Unterschiede bezüglich Anthropometrie, Technik, Taktik und Kondition.
 - Reichweite und Spannweite mit Ellbogen testen.
 - Routen und Boulder/Challenges von Kleinen testen lassen.
 - Als weitere Hilfe kann das Dokument «Tipps für den Routenbau» zu Hilfe gezogen werden.
- Allgemeine Sicherheit beim Routenbau
 - Die Routen sind so zu schrauben, dass die Teilnehmenden bei einem Sturz keine Drittpersonen gefährden (bspw. Pendelsturz in benachbarte Route).

2.2.2 Sicherheit

- Der/Die EM begutachtet vor dem Wettkampf mit dem/der Chef-Routenbauer/in jede Route unter folgenden Aspekten
 - Entspricht das Sicherheitsmaterial den UIAA Normen?
- Es darf nur Klettermaterial verwendet werden, das den UIAA Normen entspricht.
- Die sichernden Personen sollten Erfahrung mit dem Sichern von Kindern haben.
- Grundsätzlich sind alle Sicherungsgeräte erlaubt. Die sichernden Personen sind mit den von ihnen verwendeten Sicherungsgeräten vertraut. Für das Toprope-Klettern werden unterstützte Tuber oder halbautomatische Sicherungsgeräte empfohlen
- Die sichernde Person gibt zu jeder Zeit angemessen viel Seil aus. Die Sicherheit des Kindes hat oberste Priorität!
- Der/Die EM kann bei Nichtbeherrschung der Sicherungstechnik die Sicherungspersonen jederzeit auswechseln lassen.
- Eine Wettkampfzone (= Field of Play; FOP) ist klar zu definieren. Sie wird möglichst nur von den sichernden Personen und den demnächst kletternden oder bereits kletternden Kindern betreten.

2.2.3 Klettermaterial

- Der Veranstalter stellt die Kletterseile zur Verfügung.
- Der Veranstalter stellt nach Möglichkeit Mietmaterial (Klettergurt, Kletterschuhe, usw.) zur Verfügung.
- Der SAC hat einen Grundstock an Kinder-Klettergurten und -Kletterschuhen, die der/die EM mitbringt.

2.2.4 Anzahl und Einteilung der Helferinnen und Helfer

Sicherungsautomaten* vorhanden?	Anzahl Helfende	Einteilung
Nein	Abhängig von Anzahl Routen	<ul style="list-style-type: none"> • Je eine Sicherungsperson pro Route
Ja	Abhängig von Anzahl Routen	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Person, die das korrekte Einhängen des Karabiners beim Klettergurt der Kinder kontrolliert

*z. B. Toppas, Trublue

- Zusätzlich werden noch zwei bis vier weitere Helfer/innen für diverse Aufgaben und/oder als Ersatz benötigt.

2.2.5 Aufgaben der Helferinnen und Helfer

- Sichern der Kinder
- Eventuell Eingabe der erreichten Höhe (= Resultat) der Kinder via Smartphone/Tablet bzw. Unterstützung der Eltern/Betreuenden.
 - Das Vorgehen der Resultaterfassung kann vom/von der Eventmanager/in angepasst und bestimmt werden.
- Zusammenarbeit und Kommunikation mit dem/der EM. Insbesondere bei:
 - ...der Registration zu Beginn: Startgelder einkassieren, Scorecards und Startnummern verteilen usw.

- ...der Verteilung der Give-Aways am Schluss: Bereitstellen und verteilen der Give-Aways.

3 Bouldern

Details sind dem Reglement des SAC Kids Climbing Cup zu entnehmen.

3.1 Bestimmungen

3.1.1 Routenbau

- Der Veranstalter ist für den Routenbau verantwortlich.
- Die Boulder sind so zu schrauben, dass die Füße der Kinder am höchsten Punkt max. 1.60 m - 1.80 m über Boden sind. → Dies ist v. a. bei den Alterskategorien U8 und U10 wichtig.
 - In begründeten Ausnahmefällen und in Absprache mit dem/der EM kann von dieser Vorgabe abgewichen werden.
- Auf kindergerechten Routenbau ist zu achten.
 - Zahlreiche Tritte, kurze Abstände zwischen den Griffen
 - Startgriffe genügend tief anbringen
 - Down-Climb-Griffe bzw. sehr gute Griffe zum Runterklettern setzen
 - Siehe Punkt 2.2.1 für weitere Tipps sowie das Dokument «Tipps für den Routenbau»
- Routenbauer/innen
 - Mindestens eine Person im Routenbauteam sollte Erfahrung mit kindergerechtem Routenbau haben.
- Ggfs. Anbringung Display- und anderes Hilfsmaterial
- Allgemeine Sicherheit beim Routenbau
 - Die Routen sind so zu schrauben, dass die Teilnehmenden (bei einem Sturz) keine Drittpersonen gefährden.
- Als weitere Hilfe kann das Dokument «Tipps für den Routenbau» zu Hilfe gezogen werden.

3.1.2 Beschreibung der Challenges

- Der Boulderevent sollte nach Möglichkeit aus mindestens zehn Challenges bestehen.
- Eine Challenge ist ein Boulder oder eine (kletterspezifische) Bewegungsaufgabe.
- Es können beispielsweise folgende zehn Challenges umgesetzt werden. Das Material (exkl. normale Klettergriffe) für diese Challenges wird vom/von der EM bereitgestellt. Das vom SAC bereitgestellte Material ist mit einem Asterisk (*) markiert.

Challenge-Bezeichnung	Beschrieb	Anforderungen / Routenbau
Speed-Boulder	Das Ziel ist es, möglichst schnell den Boulder zu klettern. Bei der Unterschreitung einer vorab festgelegten Zeitlimite gilt die Challenge als geschafft.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung eines Startgriffs • Installation und durchgehende Betreuung des Ninja-Timers* von einer Person Alternativ kann auch von Hand gestoppt werden • Mindestens zehn Kletterzüge • Sehr einfacher Boulder • An einer leicht geneigten bis leicht überhängenden Wand

Boulder-Weitsprung	Das Ziel ist es, von einem Startgriff aus durch Rennen über mehrere Volumen eine Markierung auf dem Boden zu überspringen. Die Challenge gilt als geschafft, wenn kein Körperteil die Linie oder den Boden vor der Linie berührt.	<ul style="list-style-type: none"> • Es sollte nicht möglich sein, sich statisch über die Volumen zu bewegen • Grösse und Kraft der Kinder beachten • Markierung auf dem Boden mit Klebeband • Wenn möglich sollte mehr als ein Zwischenschritt an der Wand nötig sein • An einer geneigten Wand oder einer Verschneidung
Balancier-Boulder	Das Ziel ist es, ohne die Hände für die Fortbewegung zu nutzen, von einem Startgriff aus einen Zielgriff zu erreichen. Abstützen der Hände an der Wand ist erlaubt, jedoch nicht an den Klettergriffen.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung eines Start- und Zielgriffs • Verwendung von Tritten, die Fusspräzision erfordern oder Volumen • Kleine Höhenunterschiede der Tritte • Die Challenge sollte einfach sein
Hangel-Boulder	Das Ziel ist es, durch Hangeln und Schwingen von einer Startposition aus eine Zielposition zu erreichen. Der gesamte Körper inklusive Beine und Füße darf für die Fortbewegung verwendet werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung einer Start- und Zielposition • Verwendung von frei hängenden Ringen und Geräten* • Ergänzung durch normale Griffe möglich • Nahe am Boden • Beachtung der Verletzungsgefahr durch hängenbleiben in den Ringen
Slackline	Das Ziel ist es, von der Startposition aus die Slackline zu überqueren, um die Zielposition zu erreichen. Es ist nicht erlaubt, den Boden zu berühren.	<ul style="list-style-type: none"> • Verwendung einer Slackline* • Markierung einer Start- und Zielposition
Foam-Noodles-Boulder	Das Ziel ist es, von einem Startgriff aus einen Zielgriff zu erreichen. Auf dem Weg zum Zielgriff werden mehrere Foam-Noodels in festgelegter Reihenfolge und Richtung durchklettert. Sobald eine Foam-Noodle aus der Halterung gerissen wird oder der Boden berührt wurde, gilt der Versuch als beendet und die Challenge als nicht geschafft.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung eines Start- und Zielgriffs • Anbringen der Foam-Noodle Halterungen* und den Foam-Noodles* • Viele gute Griffe anbringen (Challenge an einer Spraywall möglich) • An einer senkrechten oder leicht geneigten Wand
Namen klettern	Das Ziel ist es, seinen Namen zu klettern. Gestartet wird an dem Anfangsbuchstaben des Namens und die Challenge gilt als geschafft, wenn der letzte Buchstabe des Namens gehalten wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Anbringen der Alphabet-Griffe* • Ergänzung von Tritten, damit jeder Alphabet-Griff gehalten werden kann • An einer senkrechten bis maximal leicht überhängenden Wand
Tierli-Transport	Das Ziel ist es, zwei Magnet-Tierli von den Startgriffen aus an die Zielgriffe zu transportieren. Die Magnet-Tierli können an den Schrauben aus Metall angeheftet werden. Es ist nicht erlaubt, beide Magnet-Tierli gleichzeitig zu bewegen, diese während dem Klettern in den Händen zu behalten oder an dem Körper auf irgendeine Weise zu befestigen. Wenn ein Magnet-Tierli	<ul style="list-style-type: none"> • Markieren von je zwei Start- und Zielgriffen • Einfacher Boulder mit guten Griffen • Sicherstellen, dass die Magnet-Tierli* an den Schrauben der Griffe angeheftet werden können • An einer senkrechten Wand

	runterfällt, dann gilt der Versuch als beendet. Die Challenge gilt als geschafft, wenn beide Magnet-Tierli an den Zielgriffen hängen.	
Volumen-Boulder	Das Ziel ist es von den Startgriffen aus den Zielgriff zu erreichen, ohne dabei den Boden zu berühren.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung der Startgriffen und des Zielgriffs • Verwendung von Volumen oder sonstigen grossen Griffen • Stützbewegungen fordern • An einer geneigten bis senkrechten Wand • Einfacher Boulder
Spannungs-Boulder	Das Ziel ist es von den Startgriffen aus den Zielgriff zu erreichen, ohne dabei den Boden zu berühren.	<ul style="list-style-type: none"> • Markierung der Startgriffen und des Zielgriffs • Hooks und Spannungszüge fordern • An einer überhängenden Wand • Grosse Griffe verwenden
<p>→ Es können bis zu 25 Challenges angeboten werden. Diese zusätzlichen Challenges können normale Boulders aber auch weitere (kletterspezifische) Bewegungsaufgaben sein.</p>		

3.1.3 Ausleihe Klettermaterial

- Der SAC stellt als den Kindern bei Bedarf Kletterfinken in verschiedenen Grössen zur Verfügung.
- Der Veranstalter stellt als Ergänzung zusätzliche Kletterfinken zur Verfügung.

3.1.4 Anzahl und Einteilung der Helfer/innen

- Für die Durchführung eines SKCC im Bouldern werden mindestens drei Helfer/innen benötigt.
 - Folgende Aufgaben gehören dazu.
 - Registration zu Beginn: Startgelder einkassieren, Scorecards und Startnummern verteilen usw.
 - Erklären der Challenges & Beantworten von Fragen der Kinder
 - Unterstützung der Eltern/Betreuenden bei der Resultateingabe
 - Verteilung der Give-Aways am Schluss: Bereitstellen und Verteilen der Give-Aways.
 - Allgemeine Unterstützung des SAC-Personals

3.1.5 Ergebnisse

- Es wird eine Ergebnisliste in alphabetischer Reihenfolge erstellt (ohne effektive Rangierung).

3.1.6 Sicherheit

- Alle Boulders sind mit Landematten zu sichern. Das Routenbauteam bestimmt die Grössen und Positionen der Matten. Zusammengefügte Matten sollten als Gesamtes bedeckt werden, so dass die Kletternden nicht dazwischen fallen können.
- Die Kletterzone sollte klar definiert werden. In der Kletterzone halten sich nur die Helfer/innen, Veranstalter/innen, Eventmanager/in und die kletternden Kinder auf. Die Eltern und nicht kletternden Kinder sollten die Wettkampfzone möglichst nicht betreten.

- Beim Routenbau ist darauf zu achten, dass nicht mehrere Boulders in einer Ecke oder Boulders an nah gegenüberliegenden Wänden geschraubt werden, da sonst die Gefahr besteht, dass die Kinder aufeinander fallen.

4 Speed-Event

4.1 Bestimmungen

4.1.1 Ablauf

- Die Kinder geben der Betreuungsperson des Speed-Posten ihre Scorecard ab und stellen sich hinten an.
- Sobald die Kinder an der Reihe sind, werden sie durch die Betreuungsperson korrekt gesichert. Nach dem Klettern der Route wird die Zeit auf der Scorecard notiert und das Kind verlässt die Zone wieder.
- Die Betreuenden der Kinder erfassen selbständig die schnellste Zeit des Kindes direkt in der Resultatsoftware mittels Smartphone/Tablet.

4.1.2 Anzahl Versuche

- Die Kinder haben eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen.

4.1.3 Wertung

- Die schnellste Zeit pro Kind wird gewertet.

4.1.4 Routenbau

- Komplexe Bewegungsformen sind möglichst zu vermeiden.

4.1.5 Material

- Der SAC stellt einen Grundstock an Klettermaterial zur Verfügung.
- Das restliche Mietmaterial (Klettergurt, Kletterschuhe, usw.) stellt der Veranstalter zur Verfügung.

Anhang

Beispiele Boulder-Challenges

Foam-Noodles-Boulder



Tierli-Transport-Boulder



Hangel-Boulder



Beispiele Lead

Toprope



Beispiel Speed



Weitere Beispiele

Einteilung Höhengsektoren



Scorecards

Scorecard Bouldern

Vorderseite

SCORECARD BOULDERN



**KIDS
CLIMBING
CUP 2023**

Vorname, Name _____

Datum _____

Kategorie U8 U10 U12

Geschlecht Mädchen Junge

Geschaffte Challenges

(bitte ankreuzen)

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25			

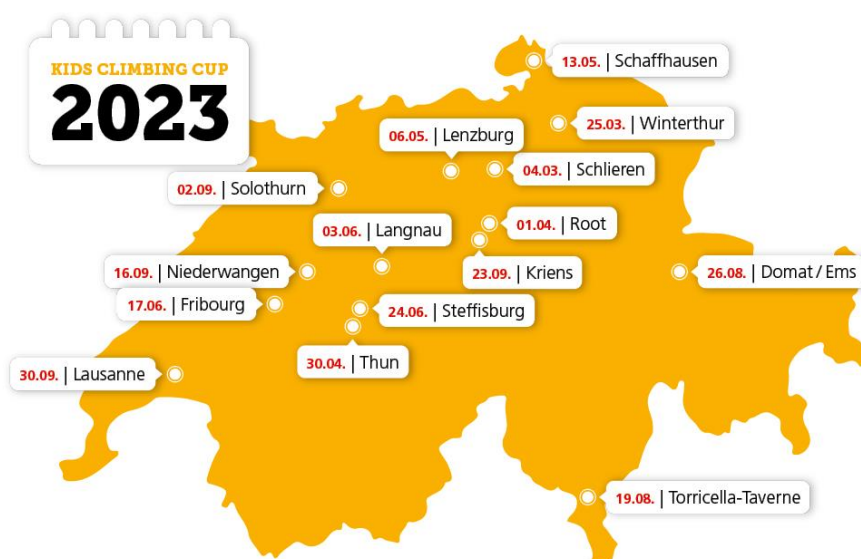
Total

Rückseite

INFOS ZUM EVENT

- Die Kinder tragen ihre Ergebnisse selbständig auf der Scorecard ein.
- Die Eltern/Betreuenden erfassen die total geschafften Challenges auf **sac-cas.results.info**
- Die Versuche pro Challenge sind unbegrenzt.
- Nach Ablauf der Kletterzeit wird die Scorecard beim Registrationstisch abgegeben.

Am Ende jeder Veranstaltung werden attraktive Preise unter allen teilnehmenden Kids verlost.



Mehr Informationen
sac-cas.ch/kids-climbing-cup

Scorecard Lead

Vorderseite

SCORECARD LEAD



**KIDS
CLIMBING
CUP 2023**

Vorname, Name

Datum

Kategorie U8 U10 U12

Geschlecht Mädchen Junge

Anzahl Punkte pro Route

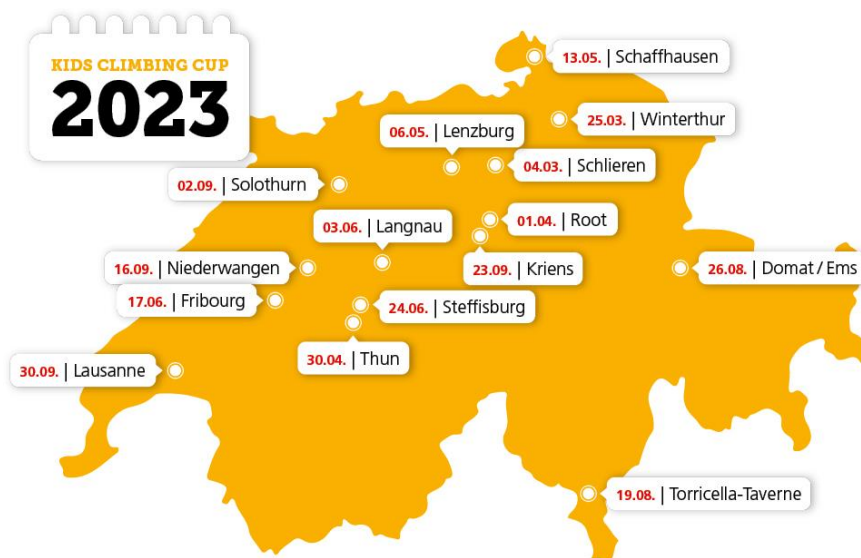
Route 1	Route 2	Route 3
Route 4	Route 5	Route 6
Total		

Rückseite

INFOS ZUM EVENT

- Die Kinder tragen ihre Ergebnisse selbständig auf der Scorecard ein.
- Die Eltern/Betreuenden erfassen die total geschafften Challenges auf **sac-cas.results.info**
- Jede Route kann einmal geklettert werden.
- Nach Ablauf der Kletterzeit wird die Scorecard beim Registrationstisch abgegeben.

Am Ende jeder Veranstaltung werden attraktive Preise unter allen teilnehmenden Kids verlost.



Mehr Informationen
sac-cas.ch/kids-climbing-cup

Scorecard Speed

Vorderseite

SCORECARD SPEED



**KIDS
CLIMBING
CUP 2023**

Vorname, Name _____

Datum _____

Kategorie U8 U10 U12

Geschlecht Mädchen Junge

Zeit pro Route

Route 1

Route 2

Route 3

Route 4

Route 5

Route 6

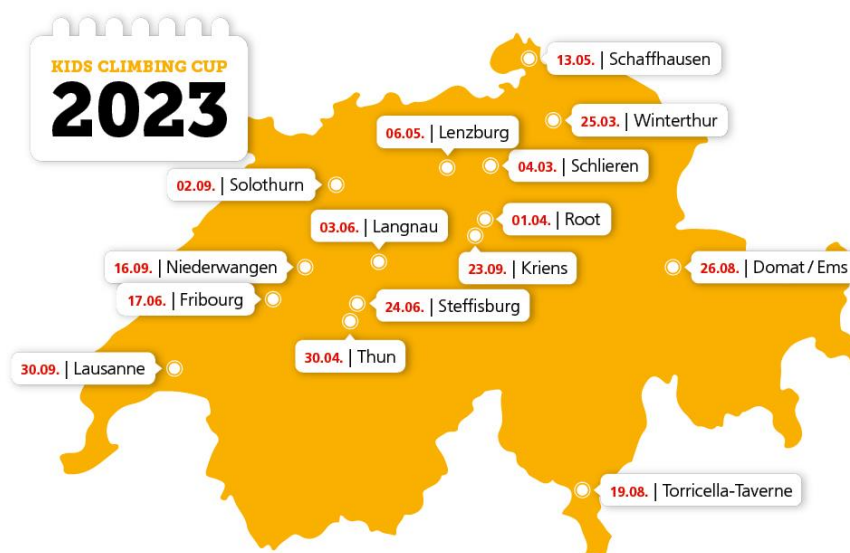
Total

Rückseite

INFOS ZUM EVENT

- Die Kinder tragen ihre Ergebnisse (Zeit in ganzen Sekunden) selbständig auf der Scorecard ein.
- Die Eltern/Betreuenden erfassen die total geschafften Challenges auf **sac-cas.results.info**
- Jede Route kann mehrmals absolviert werden. Die schnellste Zeit pro Route zählt.
- Bei einem Fehlstart gibt es einen zweiten Versuch. Misslingt dieser, stellt man sich wieder hinten an.
- Nach Ablauf der Kletterzeit wird die Scorecard beim Registrationstisch abgegeben.

Am Ende jeder Veranstaltung werden attraktive Preise unter allen teilnehmenden Kids verlost.



Mehr Informationen

sac-cas.ch/kids-climbing-cup