

Regelwerk Kids Cups Jugend C und D in Bayern

Das **Ziel** der regionalen Kids Cups ist vorrangig das **Heranführen** der jungen Teilnehmenden an das Wettkampfklettern in all seinen Variationen, **ohne die Kinder dabei zu überfordern**. Der **Spaß** und der **spielerische Umgang** sollen für die Kinder jederzeit im Vordergrund stehen. Die Kinder sollen möglichst viel klettern dürfen und dabei Erfolgserlebnisse mit nach Hause nehmen.

Die Routen und Boulder sind kindgerecht geschraubt, es werden z.B. keine Längenzüge geschraubt und kindgerechte Griffe verwendet. Diesen Anforderungen entsprechend werden die Routenbauer von dem Wettkampfveranstalter ausgewählt.

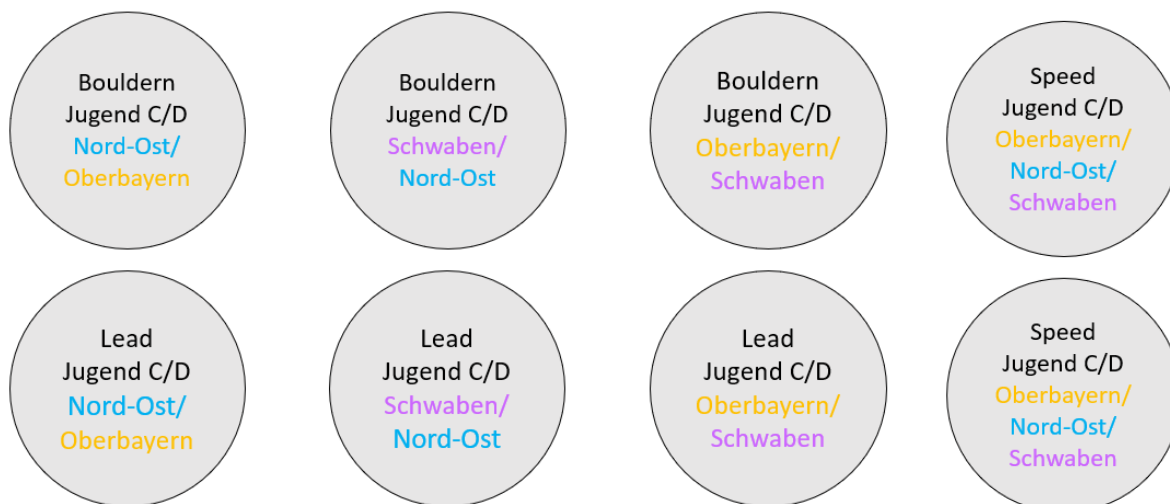
Für die Kids Cups muss der/die Athlet*in im Besitz einer gültigen **Kletterlizenz** sein, die **vor** der Teilnahme an einem der Wettkämpfe vorliegen muss. Wir empfehlen, zu Saisonbeginn eine [Nationale Kletterlizenz](#) zu beantragen.

Startberechtigt sind die **Altersklassen Jugend D und C der Bayerischen Mitgliedsvereine**. Bei der Jugend D ist zusätzlich der ältere Jahrgang **Jugend E (E2)** startberechtigt. Die Ausschreibungen der jeweiligen Kids Cups richten sich ausschließlich an Kinder der Region (Dualstartsystem). Die Anmeldung zu den Kids Cups erfolgt über die Seite der ausrichtenden Sektion. Alle Informationen zur Anmeldung findet ihr auf der Homepage der ausrichtenden Sektion und auf der [Homepage des BFB](#).

Folgende Regionen gibt es:

1. **Oberbayern**
2. **Nord-Ost (Ober-, Unter-, Mittelfranken, Oberpfalz und Niederbayern)**
3. **Schwaben**

Dualstartsystem:



Jede Athletin/Jeder Athlet ist pro Disziplin in seiner Heimatregion und in einer weiteren Region startberechtigt. Je nach Platzierung werden dafür Punkte vergeben. Das bessere Ergebnis je Disziplin fließt in die Qualifikationsrangliste ein ([Wettkampfkonzert](#)).

Ranglistenpunkte:

| Rang | Punkte | Rang | Punkte | Rang | Punkte |
|------|--------|------|--------|------|--------|
| 1 | 100 | 11 | 31 | 21 | 10 |
| 2 | 80 | 12 | 28 | 22 | 9 |
| 3 | 65 | 13 | 26 | 23 | 8 |
| 4 | 55 | 14 | 24 | 24 | 7 |
| 5 | 51 | 15 | 22 | 25 | 6 |
| 6 | 47 | 16 | 20 | 26 | 5 |
| 7 | 43 | 17 | 18 | 27 | 4 |
| 8 | 40 | 18 | 16 | 28 | 3 |
| 9 | 37 | 19 | 14 | 29 | 2 |
| 10 | 34 | 20 | 12 | 30 | 1 |

Das beste Ergebnis je Disziplin aus den Kids Cups Bouldern/Lead und den Speed Cups gehen in die Qualifikationsrangliste ein. Jede Disziplin muss eingebracht werden.

Die besten 50% (mind. 15 Starter*innen) der Qualifikationsrangliste aus Bouldern, Lead und Speed qualifizieren sich für das Bayerische **Kids Cup Finale Jugend D** und die **Bayerische Jugendmeisterschaft Overall Jugend C**. Es gibt keine Nachrücker*innen.

Zusätzlich sind alle National- und Bayerkaderathletinnen und -athleten zur Bayerischen Jugendmeisterschaft Overall Jugend C fix nominiert. Sie werden aus der Qualifikationsrangliste rausgerechnet.

Besonderheiten zur Jugend C2 (älterer Jahrgang Jugend C) findet ihr im [Wettkampfkonzept](#).

Modus Bouldern*

In der **Qualifikationsrunde** werden für jede Klasse **fünf bis acht Boulder** angeboten. Alle Starter*innen haben die Möglichkeit, auf **jedem für die Altersklasse markierten Boulder** zu klettern. Alle Boulder fließen in die Wertung mit ein. Die Boulder können in **beliebiger Reihenfolge** geklettert werden und werden eindeutig mit Start, Zone - und Top Griff gekennzeichnet. Die Zahl der Versuche pro Boulder kann begrenzt werden. Der Top Griff ist nicht höher als 3,5 Meter in der Jugend D und 4 Meter in der Jugend C über der Matte montiert.

In der Qualifikation darf vorgegeben werden, dass die Boulder farbrein geklettert werden müssen. Dies wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Die Boulder sollen sich nicht überschneiden, das Klettern soll jederzeit gleichzeitig möglich sein. Die Wände sind freigeschraubt.

In der **Finalrunde** werden drei bis vier Boulder im Intervallmodus mit fünf Minuten Kletterzeit geklettert (mit Isolation).

Die Finalquote wird mit der Ausschreibung festgelegt. Das Ergebnis wird auf der Sektionshomepage oder Digital Rock veröffentlicht.

Modus Lead*

In der **Qualifikationsrunde** werden für jede Klasse **zwei bis drei Routen** im Flash Modus angeboten. Jede/Jeder Starter*in klettert jede Route und hat dabei jeweils **einen Versuch**. Der Start erfolgt nach **einer vorgegebenen Startreihenfolge**. Alle gekletterten Routen fließen in die Wertung mit ein. Die Kletterzeit pro Route beträgt **vier bis sechs Minuten** (je nach Hallenhöhe). Für die Jugend D kann eine Route im Toprope angeboten werden.

In der Qualifikation darf vorgegeben werden, dass die Routen farbrein geklettert werden müssen. Dies wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Die Routen sollen sich nicht überschneiden, das Klettern soll jederzeit gleichzeitig möglich sein. Die Wände sind freigeschraubt.

In der Finalrunde wird eine Route im Vorstieg On-Sight geklettert (mit Isolation).

Die Finalquote wird mit der Ausschreibung festgelegt. Das Ergebnis wird auf der Sektionshomepage oder Digital Rock veröffentlicht.

Modus Speed*

Die Qualifikations- und die Finalrunden finden im bayernweiten Vergleich **laut nationalem Regelwerk** statt. Die Athletinnen und Athleten starten auf der **Kindervariante** ([siehe Download BFB Website](#)). Die Zeitnahme erfolgt elektronisch.

***Der Modus für einzelne Kids Cups kann nach Absprache und Freigabe zwischen dem Bergsportfachverband und der ausrichtenden Sektion/Verein angepasst werden und ist dann aus der aktuellen Ausschreibung herauszulesen.**

Alle weiteren Regeln lehnen sich an das [nationale Regelwerk](#) des DAV an.