

Informationen für Helfer*innen beim Kids-Cup

Als Helfer*innen tragt Ihr wesentlich dazu bei, dass wir einen sicheren und fairen Wettkampf für die Kinder gestalten können, bei dem die Kids auch Spaß haben.

Sicherheit

Sicherheit steht immer an oberster Stelle und ist eine Teamleistung. Wir haben viele Kinder in der Halle, die teilweise besonders aufgeregt und entsprechend unaufmerksam sind. Achtet daher alle darauf, dass z.B. Sturzbereiche freigehalten werden und auch keine Gegenstände (z.B. Bürsten etc.) dort liegen.

Fairness

Auch wenn ihr möglicherweise ein paar der teilnehmenden Kids kennt, seid ihr in Eurer Rolle bitte neutral, feuert also z.B. nicht einzelne Kinder an. Außerdem ermutige ich Euch zu klaren (und eher strengeren) Entscheidungen. Gerade bei den Kleinen lässt man sich leicht zu "großzügigen" Entscheidungen verleiten. Ich möchte Euch hierzu vorab zum Nachdenken geben: Im Zweifel für das eine Kind heißt im Zweifel gegen ein bis viele andere Kinder, die die Leistung deutlich erbracht haben. Am wichtigsten ist jedoch, dass ihr bei einer Entscheidungslinie bleibt. Wenn ihr eine Situation beim ersten Kind als erfolgreich gewertet habt, muss ein anderes Kind, das die gleiche Leistung erbringt, ebenfalls erfolgreich gewertet werden und umgekehrt.

Sichernde

Bitte kontrolliert die gegenläufigen Karabiner und auch den Gurt sorgfältig.

Die Seilsicherung darf nicht als Unterstützung dienen, es darf also nicht auf Zug gesichert werden. Es soll natürlich auch kein Schlappseil entstehen, aber die Sicherung erfolgt etwas lockerer, als man es z.B. bei einem Kindergeburtstag macht. Vor allem müsst ihr aber verhindern, dass sich Kinder ins Seil setzen. Wenn sie zum Rasten also den Körper wieder ein Stück nach unten verlagern, muss oft auch wieder etwas Seil ausgegeben werden. Wenn das Kind dann weiter runtergeht, wird mehr Seil ausgegeben. Das kann dazu führen, dass das Kind "stürzt", weil es aus eigener Kraft nicht mehr an der Wand bleiben kann. Auch das gehört zur Fairness - ein Kind, welches weiterkommt, hat mehr Ausdauer.

Wettkampfablauf

Die Kids haben eine festgelegte Kletterzeit, z.B.

- Jugend E 09:45 - 12:15
- Jugend D 12:30 - 16:30
- Jugend C 17:00 - 19:30

Die Zeiten können von
Kids-Cup zu Kids-Cup
variieren!

die sie sich eigenständig (oder mit Unterstützung der Betreuungsperson) einteilen können. Wenn die Kletterzeit um ist, ist sie um - auch im laufenden Versuch. Es gilt dann die bis dahin erreichte Wertung.

Die Kids haben eine sogenannte Laufkarte (s.u.), mit der sie sich bei Euch für einen Versuch anmelden und auf der die Wertung eingetragen wird. An Eurer Station starten die Kids in der Reihenfolge, in der sie die Laufkarte abgeben. Bitte nehmt Laufkarten immer nur entgegen, wenn ihr ein Kind gewertet habt, bevor das nächste Kind startet - also zwischen den Versuchen. Während des Versuchs gilt Eure Aufmerksamkeit dem Kind an der Wand.

Für die Kinder gibt es folgende Stationen zu absolvieren:

- Speed:**
 Eine Route mit farblich gleichen Griffen, es darf alles getreten werden. Wenn ein Kind in der Speedroute stürzt, sich aber (etwas weiter unten) wieder fangen kann, wird weitergeklettert. Die Kids dürfen die Route zweimal unmittelbar nacheinander klettern. Unmittelbar bedeutet, dass die Kids zwar einmal die Arme ausschütteln, nicht aber eine längere Verschnaufpause machen dürfen.
- Top-Rope:**
 3 Farbrouten, wobei in jeder Kategorie 2 Routen von allen Kids geklettert werden und je eine Route für Jungen und Mädchen getrennt geschraubt ist. Jedes Kind hat nur einen Versuch pro Route. Ein Versuch startet, wenn das Kind vom Boden abhebt. Gewertet wird der höchste erfolgreich gehaltene Wertungsgriff (10-100). Wenn ein Kind einen falschen Griff nutzt, ist der Versuch beendet und es gilt die bis dahin erreichte Wertung. Wird ein **falscher Tritt** genutzt, wird das Kind darauf aufmerksam gemacht, muss die Passage abklettern und mit korrekter Trittnutzung wiederholen. Vom Start des Versuches an hat ein Kind maximal 5 Minuten Kletterzeit in einer Route. Nach Ablauf der Zeit muss das Kind gestoppt werden - es zählt die bis dahin erreichte Wertung.
- Boulder:**
 4 Boulder mit jeweils bis zu drei Versuchen, wobei die Versuche nicht unmittelbar hintereinander erfolgen. Nach einem Sturz können die Kids, wenn sie noch einen Versuch offen haben, ihre Laufkarte erneut abgeben und werden am Ende einsortiert oder sie nehmen ihre Laufkarte mit und probieren erst etwas anderes. Ein Versuch startet, wenn das Kind vom Boden abhebt. Bevor das Kind losklettert, muss die markierte Startposition eingenommen werden. Klettert das Kind los, ohne die Startposition einzunehmen, ist der Versuch mit 0 Punkten beendet. Gewertet wird der höchste erfolgreich gehaltene Wertungsgriff (10-40), der Top-Griff (50) muss mit beiden Händen erfolgreich gehalten werden.

Rückfragen und Details (z.B. was ist ein erfolgreich gehaltener Griff) werden vor Ort besprochen.

Laufkarte:



. . 2024
Punktekarte

Name: _____

Altersgruppe:
 ☐ U10 Jgd. E
 ☐ U12 Jgd. D
 ☐ U14 Jgd. C

Seilklettern:

1	2	3

Boulder:

1	2	3	4

Speed:

--	--