Règlement

Saison 2026 / 2027

septembre 2026 (modifications en jaune)

ubs-kidscup.ch

Organisateur

Partenaire

Principal partenaire

Table des matières

1. Inscription 1
2. Règles et catégories 1
   2.1. Catégories 1
   2.2. Mode de qualification pour la finale suisse 2
   2.3. Autres règles 2
      2.3.1 Matériel 2
      2.3.2 Les preuves 2
      2.3.3 Fair-play 2
      2.3.4 Chronométrage 2
3. Disciplines et mode d'évaluation 3
   3.1. SPRINT 3
   3.2. SAUT 6
   3.3. BIATHLON 10
   3.4. TEAM-CROSS 11
   3.5. Mode d'évaluation 12
      3.5.1 Évaluation des disciplines 12
      3.5.2 Classement général 13
   3.6. Nombre de membres par team 13
   3.7. Hors concurrence 14
      3.7.1 Équipes déjà qualifiées 14
      3.7.2 Cas exceptionnels 15
   3.8. Qualification ultérieure 15

1. Inscription

En s'inscrivant, les parents, les tuteurs et les participants déclarent qu'ils acceptent toutes les règles énoncées dans le règlement et dans le formulaire d'inscription.

2. Règles et catégories

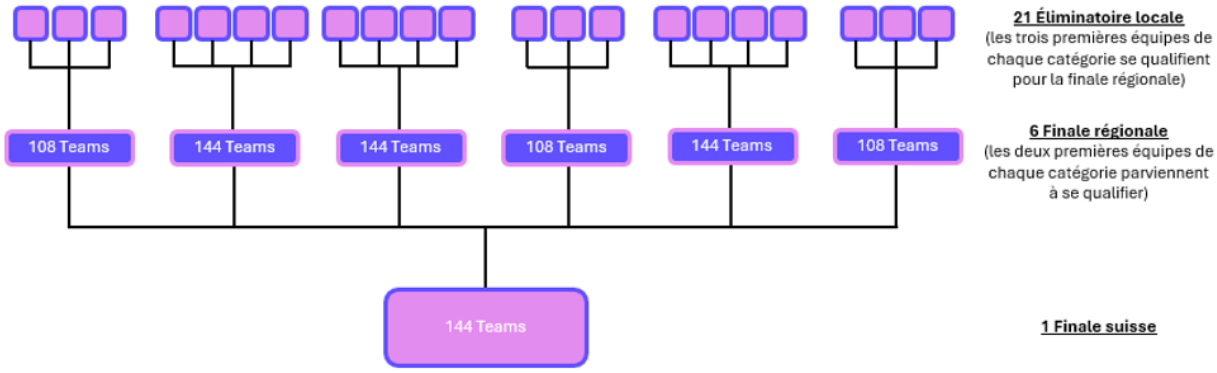
2.1. Catégories

Les catégories sont toujours définies selon l'année de naissance des catégories de la nouvelle saison (durant l'été suivant) :

Catégories 2026/2027	Équipes garçons	Équipes filles	Teams mixtes
U16 : années de naissance 2012/2013	5 garçons	5 filles	max. 3 garçons, min. 2 filles
U14 : années de naissance 2014/2015	5 garçons	5 filles	max. 3 garçons, min. 2 filles
U12 : années de naissance 2016/2017	6 garçons	6 filles	max. 3 garçons, min. 3 filles
U10 : années de naissance 2018-2020	6 garçons	6 filles	max. 3 garçons, min. 3 filles

- Les athlètes plus jeunes ont le droit de concourir dans les catégories plus âgées, mais pas l'inverse.
- Un enfant peut prendre le départ dans deux équipes différentes le même jour, à condition qu'une des équipes s'aligne le matin (U14 ou U16) et l'autre l'après-midi (U10 ou U12).
- Une équipe mixte doit toujours être composée d'une combinaison de garçons et de filles. Le nombre de garçons ne peut en aucun cas dépasser 3.
- Les équipes de garçons ne peuvent pas compter de filles et les équipes de filles pas de garçons.

2.2. Mode de qualification pour la finale suisse



2.3. Autres règles

2.3.1 Matériel

Il est interdit d'utiliser son propre matériel (p. ex. perches et témoins). Le matériel est mis à disposition par l'organisateur.

2.3.2 Les preuves

Les éventuelles preuves des spectateurs/accompagnateurs (photos, films etc.) ne sont pas acceptées.

2.3.3 Fair-play

Nous entretenons des relations respectueuses les uns avec les autres et acceptons les décisions prises. On attend un sport fair-play de tous (athlètes, spectateurs, entraîneurs, parents etc.). Fair-play est le principe et la base des décisions.

2.3.4 Chronométrage

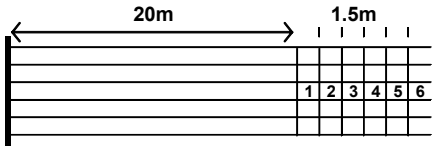
Les disciplines sont chronométrées à la main et arrondies au dixième de seconde supérieur.

3. Disciplines et mode d'évaluation

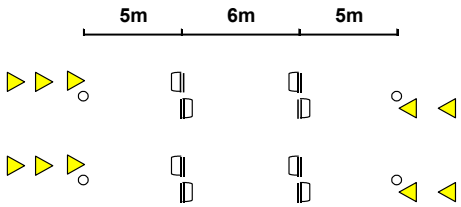
Des descriptions détaillées avec des illustrations sont disponibles sur les fiches des différentes disciplines.

3.1. SPRINT

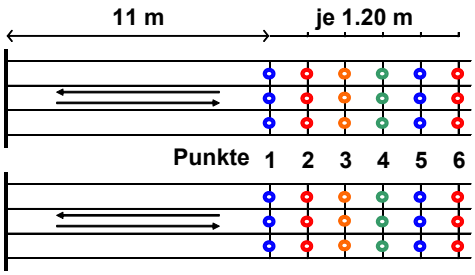
U16 (14-15 ans)

„Sprint à risque“	Évaluation	Matériel	Aides
Un Parcours de sprint **avec départ accroupi** classique (deux mains, deux pieds au sol) doit être effectué en 4 secondes. Les sprinters ont le choix entre différentes lignes de départ. Chacun dispose de deux essais et décide personnellement depuis où il/elle veut s'élancer. La compétition commence avec au minimum deux teams (dans l'idéal 3), et maximum quatre teams dans chaque groupe. Aucun team ne devait s'affronter deux fois de suite. **Le signal du départ est:** «vos places, prêts, partez!» **Règle de faux départ** Un faux départ doit être rappelé. Suite à **un** faux-départ, le prochain faux-départ (de n'importe quel coureur) entraîne sa disqualification de l'essai correspondant!	Le total de points le plus élevé de chacun compte pour le résultat du team. Les lignes de départ sont dotées de 1 à 6 points. Les juges d'arrivée indiquent à l'aide-starter les coureurs qui ont passé la ligne d'arrivée dans les temps. Il doit y avoir au minimum un juge d'arrivée pour deux couloirs (dans l'idéal un juge par couloir). Les juges d'arrivée doivent se tenir sur le côté à hauteur de la ligne d'arrivée et non en face. 	5 couloirs Ruban adhésif Appareil acoustique pour annoncer les temps avec 2 haut-parleurs (1x départ, 1x arrivée) Panneaux☺/☹	1 aide-starter [= secrétaire] 1 starter/starter de rappel* Au moins 3 (idéal 5) juges d'arrivée* * doivent être des juges expérimentés !

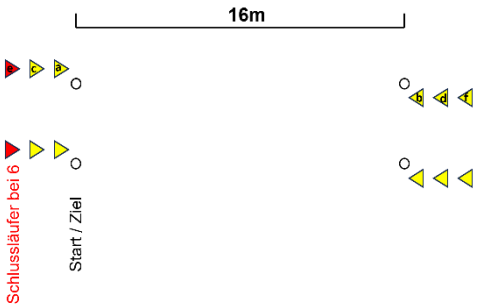
U14 (12-13 ans)

„Estafette sprint sur les haies“	Évaluation	Matériel	Aides
Le team tente d'effectuer le plus rapidement possible 20 longueurs sur les haies en estafette en se passant un anneau de plongée. Cela équivaut à au moins 4 longueurs pour chaque coureur; deux haies sont à franchir par longueur. Pour les haies, il est impératif d'utiliser des haies "école" qui ont une latte libre qui tombe lors d'un contact. 2 (év. 4) teams s'alignent toujours en même temps. Le départ et l'arrivée se trouvent au même endroit. Le temps est pris lorsque l'anneau de plongée est passé autour du piquet de marquage (touche le sol). Si l'anneau n'est pas transmis correctement (derrière le piquet de marquage), une seconde de pénalité est ajoutée au temps final. La chute d'une latte de haie ou la chute d'un piquet de marquage est également pénalisée par une seconde supplémentaire. **Le signal de départ est** : « vos places, prêts, partez!» **Règle de faux départ** Le faux départ n'est pas rappelé. Le team fautif est pénalisé avec une seconde supplémentaire.	Chronométrage (au dixième de seconde près). Hauteur des haies : 60 cm 	8 haies «école» 4 piquets de marquage 2 anneaux de plongée 1 claquette 2 chronomètres sautoirs pour reconnaître le dernier coureur	1 starter 2 chronométreurs [= secrétaires] Juge des haies (év. responsable de team)

U12 (10-11 ans)

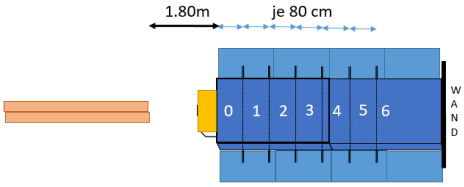
„Sprint aux anneaux“	Évaluation	Matériel	Aides
Les sprinters ont sept secondes pour aller chercher un anneau à une distance de leur choix. Si l’anneau est ramené dans les temps „à la maison“, 1, 2, 3, 4, 5 ou 6 points sont attribués; sinon, pas de point. Chacun dispose de deux essais. Deux installations sont mises en place, de sorte que deux teams courent en même temps! **Le signal du départ est:** «vos places, prêts, partez!» **Règle de faux départ** Un faux départ doit être rappelé. Le deuxième faux-départ du même athlète entraîne la disqualification de l’essai correspondant!	Le meilleur essai compte pour le résultat du team!  Il faut placer au minimum un juge d’arrivée pour deux couloirs (dans l’idéal un juge par couloir). Les juges d’arrivée doivent se tenir sur le côté à hauteurde la ligne d’arrivée et non en face. Il est permis de tracer des lignes pour s'orienter, mais le fait de franchir une ligne n'est pas sanctionné	Ruban adhésif Anneaux de plongée (2 x 18) Appareil acoustique pour annoncer les temps	1 starter/starter de rappel 2 aides-starters [=secrétaires] Au moins 3 (dans l’idéal 6) juges d’arrivée

U10 (7-9 ans)

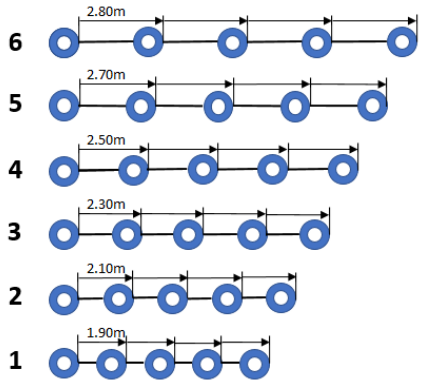
„Sprint d’or UBS“	Évaluation	Matériel	Aides
Le team essaie de parcourir au plus vite 24 longueurs de 16m en se transmettant un témoin doré. Chaque coureur effectue au moins 4 longueurs. 2 (év. 4) teams courent toujours en même temps. Le départ et l’arrivée se trouvent au même endroit. Le temps est pris lorsque le dernier coureur passe la ligne d’arrivée avec le témoin doré. Si le témoin doré n’est pas transmis correctement (derrière le piquet de marquage), une seconde de pénalité est ajoutée au temps final. La chute d’un piquet de marquage est également pénalisée par une seconde supplémentaire. **Le signal du départ est:** «vos places, prêts, partez!» **Règle de faux départ** Le faux départ n’est pas rappelé. Le team fautif est pénalisé avec une seconde supplémentaire.	Chronométrage (au dixième de seconde près). Croquis comme U14 avec 16m, 6 coureurs et sans haies 	2 témoins dorés 1 claquette 2 chronomètres Sautoirs pour reconnaître le dernier coureur *(= le dernier coureur du côté départ/ arrivée!!!)*	1 starter 2 chronométreurs [= secrétaires]

3.2. SAUT

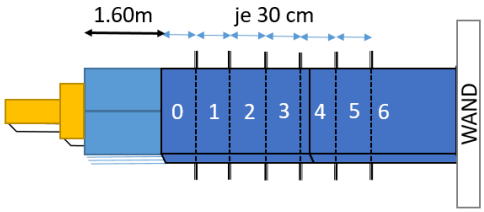
U16 (14-15 ans)

„Swissmilk Saut à la perche en longueur“	Évaluation	Matériel	Aides
Chaque sauteur/euse dispose de deux essais pour sauter avec les pieds le plus loin possible sur le tapis à l'aide d'une perche. (Extension des hanches à la perche!).! Au début, la perche peut être guidée dans l'étroite rainure du banc (env. 2cm) et doit ensuite être placée contre la partie supérieure du caisson suédois (non dessus). La première pose de pied compte, même si l'atterrissage se fait d'abord sur le postérieur/ventre! Dès que le postérieur/ventre a touché le tapis, il est interdit de faire un mouvement actif vers l'avant. Au début la perche peut mais ne doit pas être guidée dans l'étroite rainure (env. 2cm) du banc. La perche doit être placée devant la partie supérieure du caisson suédois dans la «planche de planté». Tout autre appui de la perche est interdit (par ex. sur le rail de guidage du caisson de planté). Il faut veiller à rembourrer suffisamment les bords de l'installation! Les zones sont imprimées sur la nouvelle housse de tapis. **Jugement : la ligne des zones compte déjà pour la zone suivante**. Si la housse ne tient pas sur le tapis, les zones doivent être marquées avec du ruban adhésif (ou un fil épais « tissé » dans le tapis) sur les tapis de gymnastique et au sol ! Il est interdit d'utiliser ses propres perches. Les perches sont mises à disposition par l'organisateur.	Le meilleur essai (pieds dans la zone correspondante) de chaque membre du team compte pour le classement du team Les zones sont dotées de 1 à 6 points. 	1 perche 2 bancs suédois Gros tapis (2) Tapis de gymnastique Partie supérieure du caisson suédois Planche d'appui Ruban adhésif Housse avec zones imprimées	1 juge de zone [= secrétaire] 1 aide supplémentaire (Rapporter la perche)

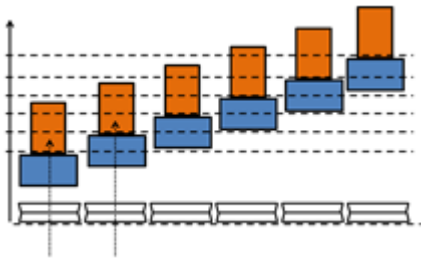
U14 (12-13 ans)

„Challenge saut multiple“	Évaluation	Matériel	Aides
Différents couloirs avec chacun cinq cerceaux placés à distance régulière sur le sol doivent être parcourus en sauts de course (pied dans un cerceau). Les cerceaux doivent être franchis en foulées bondissantes, le dernier cerceau n'est pas fait pas partie de la réception, c-à-d la reception ne peut pas se faire à pieds joints dans le dernier cerceau. Il faut encore effectuer une foulée bondissante dans le dernier cerceau, la réception se fait une fois que l'ensemble des cerceaux sont franchis. Chaque membre du team choisit le couloir sur lequel il veut effectuer le “Challenge de saut multiple“. Tous disposent de deux essais à choix. L’essai n’est valable que si le pneu n’est pas touché. **Longueur de l’élan organisateur :** Min. 3m - max. 6m garantis (dans l’idéal 6m) **Longueur de l’élan participants/es :** À choix à l’intérieur de l’élan mis à disposition par l’organisateur.	Les couloirs sont dotés de 1 à 6 points. Le meilleur essai compte pour le résultat du team 	30 cerceaux de gymnastique par installation Panneaux ☺/☹	1 aide-starter 1 secrétaire 1 contrôleur

U12 (10-11 ans)

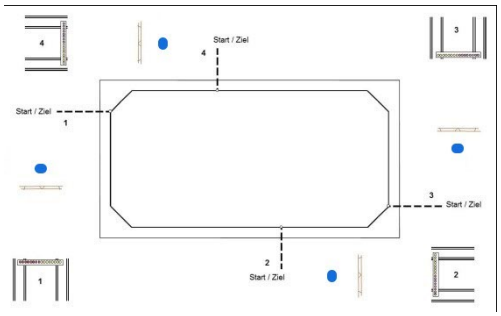
„Swissmilk Saut en longueur-zone“	Évaluation	Matériel	Aides
Chaque sauteur/euse dispose de deux essais, lors desquels il faut essayer depuis deux parties supérieures du caisson suédois (en forme de T) de sauter le plus loin possible sur un gros tapis de sol mou. Les deux dernières poses de pied de l'élan se font sur la partie supérieure du caisson suédois. Les zones sont imprimées sur la nouvelle housse de tapis. **Jugement : la ligne des zones compte déjà pour la zone suivante**. Si la housse ne tient pas sur le tapis, les zones doivent être marquées avec du ruban adhésif (ou un fil épais « tissé » dans le tapis) sur les tapis de gymnastique et au sol ! **Règle de réception** L'empreinte la plus proche de l'impulsion compte (comme au saut en longueur dans le sable) **Longueur de l'élan organisateur :** Min. 7m - max. 11m garantis (dans l'idéal 11m) **Longueur de l'élan participants/es :** À choix à l'intérieur de l'élan mis à disposition par l'organisateur.	Le meilleur essai de chaque membre du team compte pour le classement du team. Les zones sont dotées de 1 à 6 points. 	Gros tapis (2) 6 tapis de gymnastique (2x3) Partie supérieure de caisson suédois (2) Ruban adhésif Housse avec zones imprimées	1 aide-starter 1 juge de zone 1 secrétaire

U10 (7-9 ans)

„Saut Weltklasse Zürich“	Évaluation	Matériel	Aides
Chaque membre du team choisit les couloirs sur lesquels il veut effectuer le saut Weltklasse Zürich. Chacun/e dispose de deux essais à choix. L’essai est valable, si le tapis visé est atteint sans toucher l’obstacle et le tapis à franchir. **Longueur de l’élan organisateur** : Min. 3m - max. 6m garantis dans l’idéal) **Longueur de l’élan participants/es :** À choix à l’intérieur de l’élan mis à disposition par l’organisateur. Le „saut Weltklasse Zürich“ doit si possible toujours être effectué vers l’intérieur de la salle. Si ce n’est pas possible il faut poser un tapis de gymnastique supplémentaire devant le mur.	En fonction des pistes 1 à 6 points sont attribués. Le meilleur essai compte pour le résultat de l’équipe. Distances de la ligne d’appel devant l’obstacle au tapis visé : Couloir 1 : 140 cm Couloir 2 : 165 cm Couloir 3 : 190 cm Couloir 4 : 215 cm Couloir 5 : 240 cm Couloir 6 : 265 cm 	Obstacles (6) Hauteur 32 cm Tapis de gymnastique (12) Tapis antiglisse (12) Ruban adhésif (marquer les coins des couloirs!)	Au moins 2 contrôleurs [=secrétaires], pour que plusieurs teams puissent sauter en même temps.

3.3. BIATHLON

U10 – U16

Biathlon (toutes les catégories)	Évaluation	Matériel	Aides
Chaque athlète tente d'effectuer le plus de tours (d'env. 80m) possible en 3 minutes. Entre les tours de course, il est possible d'obtenir des points supplémentaires sur le stand de tir : À **5 mètres** (U12/U10) / à **7 mètres** (U16/U14) de distance, on pose un banc suédois sur deux barres ou autres (par ex. caissons suédois). **Hauteur minimale de la rangée inférieure est de 1.80m.** Après chaque tour, **il faut** essayer de toucher les cônes posés dessus (au total 15) avec **une** balle de tennis. Les cônes touchés restent par terre et ne sont pas replacés sur le banc. **Les cônes qui restent debout sur le banc à la fin ne donnent pas de points.** Tous les autres cônes comptent, même les cônes qui restent sur le banc, mais qui sont couchés (donc plus debout) comptent. Pendant les 3 min. les cônes ne sont pas replacés sur le banc. Si les 15 cônes sont tombés, le team peut continuer de courir sans tirer. Jusqu'à ce moment, chaque membre de l'équipe **faut** tirer une balle après chaque tour. Il y a 4 stands de tir et deux teams s'alignent sur chacun. Les teams portent des gilets de différentes couleurs pour se différencier. **Le signal du départ est:** «vos places, partez!» **Disposition au départ:** les athlètes sont placés sur la ligne de départ en rangées alternées  Deux teams de la même société ne doivent pas être affectés en même temps à un poste de lancer. Garantir dans le logiciel via la saisie.	1 point par tour effectué : le tour est compté lorsqu'un joueur prend une balle dans le bac. Lorsque tous les cônes sont renversés, c'est le franchissement de la ligne d'arrivée qui compte. Pour chaque cône de marquage qui tombe de la berge ou qui se trouve sur la berge (c'est-à-dire qui n'est plus debout), il y a 1 point supplémentaire. Les athlètes commencent le biathlon par un tour de course.  Chaque team a son propre „stand de tir" (cônes de différentes couleurs)	Cône (4 x 30) 8 barres, 4 bancs suédois, 8 Stepper Balles de tennis (env. 4 x 100) 4 conteneurs de balles à une distance de 3 mètres au milieu du banc suédois 4 bancs suédois comme ligne de lancement 16 compteurs de tours 8x6 gilets de couleur Chronomètre (chronométrage par le speaker)	Par team: 3 compteurs de tours dans l'idéal, 2 compteurs de tours indispensables [autonomes] 1 secrétaire 1 compteur de tirs Divers „ramasseurs de balles"

3.4. TEAM-CROSS

Au Team-Cross, plusieurs équipes se disputent la victoire. Cela peut mener à des bousculades, qui doivent cependant rester dans un cadre sportif loyal. Pour cela 2-3 arbitres spécialement caractérisés sont positionnés aux endroits stratégiques critiques. Si des gestes clairement antisportifs sont observés, les arbitres peuvent prononcer une disqualification. Celle-ci implique pour le team concerné une rétrogradation à la dernière place de la discipline.

U10 – U16

Team-Cross (toutes les catégories)	**Évaluation**	**Matériel**	**Aides**
Le Team-Cross constitue pour toutes les catégories le point final de ce concours. Tous les teams alignés dans une catégorie prennent le départ de cette course d'obstacles spéciale ensemble (départ en masse). **Il faut prévoir une ligne de départ sur toute la longueur de la salle**. La ligne de départ et la ligne de passage de témoin ne doivent pas être identiques. Chaque coureur/euse effectue le parcours complet avec un témoin ; il s'agit de maîtriser différents obstacles (montagne de tapis, bancs suédois et autres obstacles stables) et des changements de direction. Aucun avantage ne doit résulter de la perte d'un bâton et de sa reprise. Le parcours du Team-Cross est installé de sorte à utiliser toute la surface de la halle triple (y compris les entrées, etc.). Il faut assurer une sécurité suffisante (rembourrage après la montagne de tapis, etc.). Après chaque tour le témoin est transmis au prochain athlète du team. Chaque membre du team effectue deux passages. L'équipe est elle-même responsable du respect de l'ordre. **Le signal du départ est:** «vos places, partez!» **Règle de faux départ** Un faux départ doit être rappelé. Une deuxième ligne de départ est marquée env. 1,5 mètre derrière la ligne originale, celui ou celle qui a effectué le faux départ y sera recalé/e. Les enfants doivent être rendus attentifs à cette règle avant le départ. Cette règle est appliquée dès le premier faux départ.	Le classement correspond à l'ordre d'arrivée des teams. (Marquer les derniers coureurs) **Disqualification** Si un athlète se blesse pendant le Team Cross sans pouvoir transmettre le témoin à l'athlète suivant, le team n'a pas le droit de continuer la course et sera classé en fin de classement. Il faut installer un **canal d'arrivée** séparé pour les derniers coureurs. **Celui-ci devrait être signalé sans ambiguïté**. Au maximum 16 teams peuvent concourir en même temps. Si les catégories sont plus importantes, il faut organiser le Team Cross réparti judicieusement (selon le classement intermédiaire après le biathlon)	Divers obstacles et matériel de marquage Clapette Zone d'attente fermée 6 bancs suédois dans la zone d'attente Sautoirs (pour le dernier coureur) Témoins Dictaphone Sifflet	Répartis sur le parcours Organisation zone de transmission: Dans la zone de transmission se trouve seulement l'athlète suivant, les autres membres du team attendent sur leur banc 2 teams autonomes pour contrôler l'arrivée

3.5. Mode d'évaluation

3.5.1 Évaluation des disciplines

Dans chaque discipline, les teams sont classés d'après les points obtenus.

- Si deux teams obtiennent le même nombre de points dans une discipline de sprint ou de saut, le team qui aura obtenu le plus de meilleurs résultats individuels sera mieux classé. Si les deux teams sont toujours à égalité, ils seront tous deux classés au même rang
- Si deux teams obtiennent le même nombre de points au biathlon, le team qui aura effectué le plus grand nombre de tours en courant (calculés) sera le mieux classé. Si les deux teams sont toujours à égalité, ils seront tous deux classés au même rang.
- Si plusieurs teams sont classés au même rang, alors ils reçoivent le même nombre de points de rang. Si par exemple deux teams sont classés au premier rang dans une discipline, les deux reçoivent un point de rang. Le prochain team est alors classé troisième, donc avec trois points de rang.

Exemple

(Cat. U16 et U14 5 résultats, cat. U12 et U10 6 résultats)

Team	Points	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.

Justification

Les deux teams A et C n'ont pas seulement le même nombre de points total mais également la même composition (3 x 6, 1x4, 1x3,1x2). En raison du 3x6, les deux équipes sont à classer au 1er rang de cette discipline.

Pour le même nombre de points le team B a la composition suivante (2x6, 2x5, 1x3, 1x2). Avec un 6 de moins, le team B se retrouve donc au 3ème rang.

Le team D a dans sa composition (2x6, 1x5, 1x4, 2x3) comme le team B deux 6, mais seulement un 5, elle sera donc classée au 4ème rang.

3.5.2 Classement général

Les points de rang sont additionnés pour le résultat final. Le team vainqueur est celui qui présente le moins de points de rang.

- Si deux teams présentent le même nombre de points de rang, le team le mieux classé sera celui qui aura obtenu le plus de meilleurs rangs dans les 4 disciplines. Si les deux teams sont toujours à égalité, l'arrivée du Team-Cross sera déterminante pour le classement final.

Exemple

(après 4 disciplines)

Team	Sprint	Saut	Biathlon	Team-Cross	Points par rang	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.

Justification

Le team D totalise 9 points de rang (3x1, 1x6). Grâce à ses 3 victoires de disciplines, ce team gagne le concours dans sa catégorie.
Le team B arrive aussi à 9 points de rang (1x1, 2x2, 1x4). Avec « seulement » une victoire de discipline, elle obtient le 2ème rang.
Le team A et le team C ont les deux 12 points de rang dans la même composition (1x2, 2x3, 1x4). Grâce au meilleur classement au Team Cross, le team A se classe au 3ème rang et le team C au 4ème rang.

3.6. Nombre de membres par team

Un team peut aussi disputer le concours avec un nombre de membres inférieur au nombre prescrit Cependant, cette équipe manquera des points (importants) dans les trois premières disciplines (pas de double inscription !). Aucun point ne sera converti. Cependant, l'équipe peut théoriquement gagner la compétition et est éligible pour les médailles et les finales.

Il n'est pas possible d'engager plus de membres par team que prescrit.
Cela signifie qu'il n'est pas permis d'aligner de remplaçants.

Si pendant le concours des athlètes abandonnent (par ex. sur blessure), le team pourra terminer le concours avec les athlètes qui restent. Il n'est pas permis de faire concourir des remplaçants. Si un athlète est éliminé du teamcross, deux athlètes restants doivent chacun effectuer un troisième tour (1er et 2e athlètes dans cet ordre; c'est-à-dire que l'athlète 2 porte le bandeau du coureur final). Si plus d'un athlète est éliminé, l'équipe ne peut plus participer au Teamcross. Si une équipe ne respecte pas les règles, elle sera disqualifiée et placée à la fin du classement.

3.7. Hors concurrence

3.7.1 Équipes déjà qualifiées

Les équipes qui sont déjà qualifiés pour une finale régionale ou pour la finale suisse, ne peuvent prendre le départ aux autres éliminatoires locales ou finales régionales que hors concours (déjà qualifié). Leurs performances seront mentionnées sur la liste de résultats, mais pas évaluées.

3.7.2 Cas exceptionnels

Dans des cas exceptionnels où il est clair avant le début de la compétition que les règles ci-dessus ne peuvent pas être respectées (mais les enfants peuvent toujours concourir), il est possible, en accord avec l'organisateur et sous réserve d'autorisation, de participer «hors concurrence». Il sera clairement communiqué avant le début de la compétition que ces équipes ne seront pas classées et dans quelles conditions ces équipes prendront le départ. On peut en donner des examples:

- Si, dans une équipe mixte, deux filles se désistent à court terme et que l'équipe ne peut être complétée que par des garçons, l'équipe au départ se compose d'une fille et de 4 garçons.
- Si un enfant «trop vieux» remplace un enfant qui a renoncé pour compléter l'équipe dans l'après-midi.
- Les équipes qui, pour une raison particulière (par exemple, la participation d'un membre handicapé dans une équipe) comptent plus que le nombre d'athlètes autorisés peuvent également participer hors concurrence de la compétition après consultation de l'organisateur.

Une équipe supplémentaire ~~d'un club dans la même catégorie d'âge (U16, U14, U12, U10)~~ peut comprendre au maximum 2 athlètes qui se sont déjà qualifiés pour une finale régionale ou la finale suisse.

3.8. Qualification ultérieure

Si une équipe qualifiée ne peut pas participer à la finale régionale / finale suisse, le Coach doit l'annoncer personnellement par écrit au plus tard deux jours avant la date de clôture des inscriptions, par écrit (info@ubs-kidscup.ch). Une désinscription est définitive. Les dispositions suivantes sont valables pour une qualification ultérieure:

- Désistement d'une équipe : la place de départ est attribuée à l'équipe suivante la mieux classée de l'épreuve éliminatoire ou de la finale régionale correspondante.