Regolamento

Stagione 2026 / 2027

settembre 2026 (modifiche in giallo)

ubs-kidscup.ch

Organizzatore

Partner

Partner principale

Indice

1. Iscrizione 1
2. Regole e categorie 1
   2.1 Categorie 1
   2.2 Modalità di qualificazione per la finale svizzera 2
   2.3 Altre regole 2
      2.3.1 Attrezzi 2
      2.3.2 Materiale probatorio 2
      2.3.3 Fair play 2
      2.3.4 Cronometraggio 2
3. Discipline 3
   3.1 SPRINT 3
   3.2 SALTO 7
   3.3 BIATHLON 11
   3.4 TEAM CROSS 12
   3.5 Modalità di valutazione 13
      3.5.1 Valutazione delle discipline 13
      3.5.2 Classifica generale 14
   3.6 Numero di membri di una squadra 15
   3.7 Squadre che si sono già qualificate 15
      3.7.1 Squadre già qualificate 15
      3.7.2 Casi speciali 15
   3.8. Qualificazione successiva 16

1. Iscrizione

Con l'iscrizione, i genitori o tutori e i partecipanti dichiarano di accettare tutte le norme elencate nel regolamento e nell'iscrizione.

2. Regole e categorie

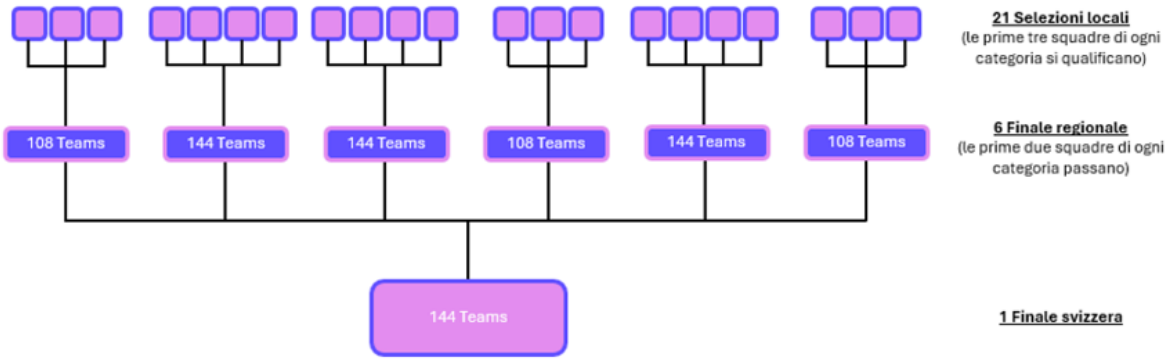
2.1 Categorie

Le categorie vengono sempre stabilite secondo le categorie d'età della nuova stagione di competizioni (come nella prossima estate):

Categorie 2026/2027	Squadre di ragazzi	Squadre di ragazze	Squadre miste
U16: anni di nascita 2012/2013	5 ragazzi	5 ragazze	max. 3 ragazzi, min. 2 ragazze
U14: anni di nascita 2014/2015	5 ragazzi	5 ragazze	max. 3 ragazzi, min. 2 ragazze
U12: anni di nascita 2016/2017	6 ragazzi	6 ragazze	max. 3 ragazzi, min. 3 ragazze
U10: anni di nascita 2018-2020	6 ragazzi	6 ragazze	max. 3 ragazzi, min. 3 ragazze

- Le annate più giovani possono partecipare con le più vecchie, ma non viceversa.
- Un bambino può gareggiare in due squadre diverse nello stesso giorno, purché una delle squadre gareggi al mattino (U14 o U16) e l'altra al pomeriggio (U10 o U12).
- Una squadra mista deve sempre essere composta da una combinazione di ragazzi e ragazze. Il numero di ragazzi non può in nessun caso superare i 3.
- Nelle squadre di ragazzi non possono venire impiegate delle ragazze e nelle squadre di ragazze non possono venire impiegati dei ragazzi.

2.2 Modalità di qualificazione per la finale svizzera



2.3 Altre regole

2.3.1 Attrezzi

Non è permesso l'utilizzo di attrezzi propri (p. es. testimoni o aste). Gli attrezzi vengono messi a disposizione dall'organizzatore.

2.3.2 Materiale probatorio

Qualsiasi materiale probatorio di spettatori/allenatori/accompagnatori (foto, filmati, ecc.) non viene accettato.

2.3.3 Fair play

Ci trattiamo con rispetto e accettiamo le decisioni prese. Ci si attende dello sport corretto da tutti (atleti, spettatori, allenatori, accompagnatori, genitori, ecc.). La correttezza è il principio fondante di tutte le decisioni.

2.3.4 Cronometraggio

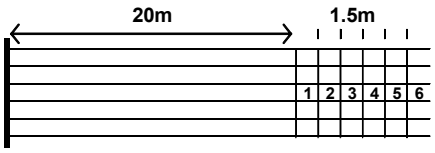
Le discipline vengono cronometrate a mano e arrotondate al decimo di secondo.

3. Discipline

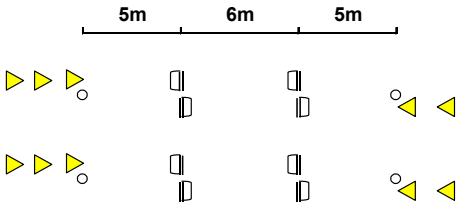
Le descrizioni più dettagliate, corredate da illustrazioni, sono riportate nelle schede delle singole discipline.

3.1 SPRINT

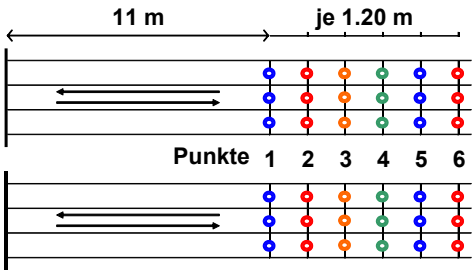
U16 (14-15 anni)

„Sprint rischio“	**Valutazione**	**Materiale**	**Aiutanti**
Un percorso sprint con una **classica partenza da accovacciati** (due mani, due piedi a terra) deve essere completato in 4 secondi. Ai corridori sarà offerta la scelta fra diverse linee di partenza. Ognuno ha due possibilità e ognuno può decidere da quale linea di partenza partire. In ogni postazione partono almeno 2 (ottimale 3) e massimo 4 squadre. Nessuna squadra deve partire due volte di seguito. **Comando di partenza**: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Regole per le partenze false** Una partenza falsa deve venire richiamata e ripetuta. Dopo **una** partenza falsa, qualsiasi ulteriore partenza falsa (indipendentemente da chi viene effettuata) porta alla squalifica per il athleta corrispondente.	Il punteggio più alto di ogni partecipante sarà considerato per il risultato della squadra. Alle linee di partenza vengono attribuiti dei punteggi da 1 a 6. I giudici all’arrivo indicano al responsabile alla partenza, quali corridori hanno raggiunto il traguardo in tempo. Deve essere presente al minimo un giudice all’arrivo ogni due corsie (ottimale sarebbe un giudice ogni corsia). I giudici all’arrivo devono stare di lato all’altezza del traguardo (non frontali). 	5 corsie Nastro adesivo Apparecchio acustico per la misurazione del tempo con 2 altoparlanti (uno alla partenza, uno all’arrivo) Lavagnette-☺/☹	1 responsabile di partenza [fa anche da segretario] 1 starter/controstarter * Almeno 3 (idealmente 5) giudici all’arrivo* * Devono essere giudici di gara con esperienza!

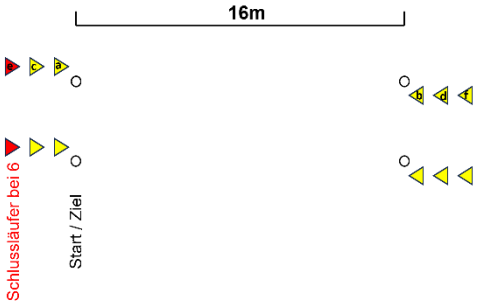
U14 (12-13 anni)

„Staffetta sprint a ostacoli“	**Valutazione**	**Materiale**	**Aiutanti**
La squadra cerca di percorrere il più velocemente possibile 20 tratte della staffetta ad ostacoli, passandosi un anello di plastica (anello da immersione). Ogni membro della squadra corre quindi almeno 4 tratte, lungo ognuna delle quali dovrà superare 2 ostacoli. Sono da utilizzare obbligatoriamente ostacoli scolastici, i quali hanno un’astina che, in caso di contatto, cade. Partono sempre 2 (eventualmente 4) squadre contemporaneamente. Partenza e traguardo si trovano nello stesso punto. Il tempo viene fermato, quando l’anello viene infilato nel paletto al traguardo (e tocca il suolo). Se l’anello non viene passato correttamente (da dietro il paletto), viene aggiunto 1 secondo di penalità al tempo finale. Allo stesso modo la caduta di un’astina di un ostacolo o la caduta di un paletto viene sanzionata con un secondo di penalità. **Comando di partenza**: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Regole per la partenza falsa** In caso di partenza falsa, essa non viene richiamata. La squadra che ha commesso l’infrazione viene sanzionata con 1 secondo di penalità aggiuntivo.	Cronometraggio (preciso al decimo di secondo). Altezza degli ostacoli: 60 cm 	8 ostacoli scolastici 4 paletti 2 anelli da immersione 1 attrezzo per dare la partenza (in legno) 2 cronometri Nastri per distinguere l’ultimo frazionista	1 Starter 2 responsabili del cronometraggio [fanno anche da segretari] Giudice degli ostacoli (eventualmente un responsabile della squadra partecipante)

U12 (10-11 anni)

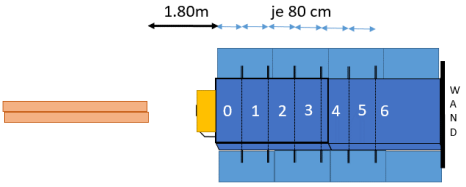
„Scatto dell'anello“	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Gli sprinter hanno sette secondi per recuperare un anello ad una distanza a loro scelta. Se l'anello viene portato “a casa” nel tempo previsto si ottiene un punteggio che può variare fra 1,2,3,4,5 o 6 punti, altrimenti non vengono assegnati punti. Ognuno ha due tentativi. Vengono preparate 2 postazioni, così che due squadre corrono contemporaneamente. **Comando di partenza**: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Regole per la partenza falsa** Una partenza falsa deve venire richiamata e ripetuta. **È consentita una partenza falsa per atleta**. La seconda partenza falsa dello stesso atleta porta alla squalifica per il tentativo corrispondente.	Per il punteggio della squadra viene conteggiato il tentativo migliore  Deve essere presente al minimo un giudice all'arrivo per ogni due corsie (ottimale sarebbe un giudice ogni corsia). I giudici all'arrivo devono stare di lato all'altezza del traguardo (non frontali). È consentito tracciare delle linee di riferimento, ma l'attraversamento di una linea non viene penalizzato	Nastro adesivo Anelli da immersione (2 x 18) Apparecchio acustico per la misurazione del tempo	1 starter/controstarter 2 responsabili di partenza [fanno anche da segretari] Almeno 3 giudici all'arrivo (idealmente 6)

U10 (7-9 anni)

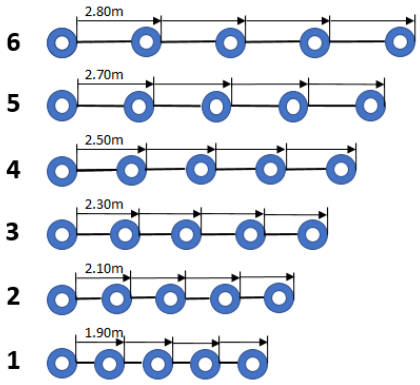
„Scatto d'oro UBS“	Valutazione	Materiale	Aiutanti
La squadra cerca di completare il più velocemente possibile 24 tratte di 16m, con il passaggio di un testimone dorato. Questo risulta in almeno 4 tratte per ogni membro della squadra. Partono sempre 2 (eventualmente 4) squadre contemporaneamente. Partenza e traguardo si trovano nello stesso punto. Il tempo viene fermato quando l'ultimo corridore supera la linea de traguardo con il testimone dorato. Se il testimone non viene passato correttamente (da dietro il paletto), viene aggiunto 1 secondo di penalità al tempo finale. Allo stesso modo viene sanzionata la caduta di un paletto con un secondo di penalità. **Comando di partenza**: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Regole per la partenza falsa** In caso di partenza falsa, essa non viene richiamata. La squadra che ha commesso l'infrazione viene sanzionata con 1 secondo di penalità aggiuntivo.	Cronometraggio (preciso al decimo di secondo). Lo schema è come con gli U14, con 16m di distanza, 6 sprinter e senza ostacoli 	2 testimoni dorati 1 attrezzo per dare la partenza (in legno) 2 cronometri Nastri per distinguere l'ultimo frazionista *(= l'ultimo corridore sul lato della partenza/arrivo!)*	1 Starter 2 responsabili del cronometraggio [fanno anche da segretari]

3.2 SALTO

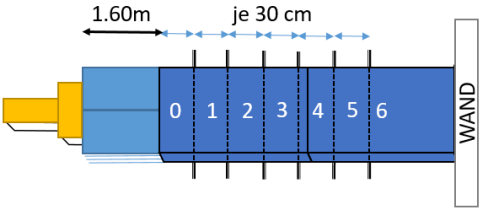
U16 (14-15 anni)

„Swissmilk Salto in lungo con l'asta“	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Ogni saltatore ha due tentativi per portare i piedi il più lontano possibile sul tappetone, con l'aiuto di un'asta (estendere l'anca sull'asta). Verrà valutato il primo contatto dei piedi, anche se si dovesse atterrare prima sul sedere o sulla pancia. Non appena il sedere o la pancia tocca il tappetone non potrà più essere fatto alcun movimento attivo in avanti. L'asta può, ma non deve per forza, essere fatta scivolare lungo la fessura fra la due panchine. L'asta deve essere imbucata davanti all'elemento superiore di un cassone. Ogni altro punto d'imbucata non è permesso (p. es. sopra il cassone). La postazione deve essere assicurata da sufficienti protezioni laterali. Le zone sono stampate sulla nuova copertura. **Punteggio: la linea di zona conta già come zona successiva**. Se questa non si adatta al tappetino, le zone devono essere contrassegnate con nastro (o con dello spago abbastanza spesso, avvolto attorno ai tappetoni). Non è permesso l'utilizzo di aste personali. Le aste vengono messe a disposizione dall'organizzatore.	Il tentativo migliore di ogni membro della squadra (vengono considerati i piedi nelle zone corrispondenti) conta per il punteggio della squadra. Alle zone vengono assegnati punti da 1 a 6 	1 asta 2 panchine Tappetoni (2) Tappetini Elemento superiore di un cassone Asse per la zona d'imbucata Nastro adesivo Copertura con gli zoni stampato	1 giudice per il controllo della zona di atterraggio [= segretario] 1 aiutante (per la riconsegna dell'asta)

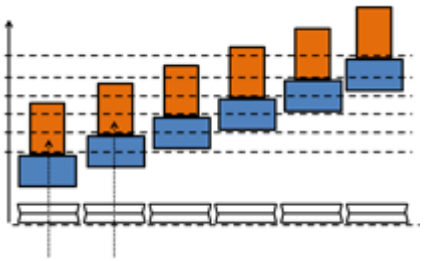
U14 (12-13 anni)

„Gara di salto multiplo“	**Valutazione**	**Materiale**	**Aiutanti**
Ci sono diverse corsie, di differenti difficoltà, che prevedono 5 cerchi posti a distanza regolare uno dall'altro, che sono da superare con una corsa balzata (mettendo un piede in ogni cerchio). Il salto dall'ultimo anello deve essere effettuato nuovamente con un piede (non è consentito atterrare su uno o due piedi nell'ultimo anello). Ogni membro della squadra può scegliere in quale delle corsie eseguire la **„Gara di salto multiplo“.** Tutti hanno due tentativi a scelta. Il tentativo è unicamente valido se i cerchi non vengono toccati. **Lunghezza della rincorsa, per l'organizzatore:** è da garantire una rincorsa di minimo 3m - massimo 6m (ottimale 6m). **Lunghezza della rincorsa, per i partecipanti:** è possibile scegliere liberamente la propria rincorsa entro i limiti della rincorsa messa a disposizione dall'organizzatore.	Verranno assegnati punti da 1 a 6 a seconda della corsia. Il risultato migliore viene conteggiato per il risultato della squadra. 	30 cerchi da ginnastica per postazione Lavagnette-☺/☹	1 starter 1 segretario 1 controllore

U12 (10-11 anni)

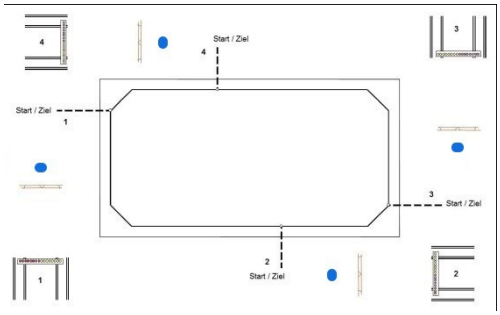
„Swissmilk Salto in lungo a zone“	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Ogni saltatore ha due tentativi nei quali, staccando da due elementi superiori di due cassoni (a forma di T), cerca di saltare il più lontano possibile su un tappetone. Gli ultimi due appoggi della rincorsa vengono eseguiti sugli elementi superiori dei cassoni. Le zone sono stampate sulla nuova copertura. **Punteggio: la linea di zona conta già come zona successiva**. Se questa non si adatta al tappetino, le zone devono essere contrassegnate con nastro (o con dello spago abbastanza spesso, avvolto attorno ai tappetoni). **Regole per l’atterraggio** Viene considerato il punto di contatto più vicino allo stacco (analogamente al salto in lungo nella sabbia) **Lunghezza della rincorsa, per l’organizzatore:** è da garantire una rincorsa di minimo 7m - massimo 11m (ottimale 11m). **Lunghezza della rincorsa, per i partecipanti:** è possibile scegliere liberamente la propria rincorsa entro i limiti della rincorsa messa a disposizione dall’organizzatore.	Viene contato il tentativo migliore di ogni membro della squadra per il punteggio della squadra. Alle zone sono attribuiti dei punteggi da 1 a 6. 	Tappetoni (2) 6 tappetini (2x3) Elementi superiori di due cassoni (2) Nastro adesivo Copertura con gli zoni stampato	1 starter 1 giudice di zona 1 segretario

U10 (7-9 anni)

„Salto Weltklasse Zürich“	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Ogni membro della squadra sceglie in quale corsia eseguire il „Salto Weltklasse Zürich“. Ognuno ha due tentativi a libera scelta. Il tentativo è valido quando viene raggiunto il tappetino di arrivo senza toccare l’ostacolo e il tappetino da superare. **Lunghezza della rincorsa, per l’organizzatore:** è da garantire una rincorsa di minimo 3m – massimo 6m (ottimale 6m) **Lunghezza della rincorsa, per i partecipanti:** è possibile scegliere liberamente la propria rincorsa entro i limiti della rincorsa messa a disposizione dall’organizzatore. Il „Salto Weltklasse Zürich“ dovrebbe sempre essere svolto in direzione del centro della palestra. Se ciò non dovesse essere possibile, deve venire posizionato un ulteriore tappetino di fronte alla parete.	Vengono attribuiti, a seconda della corsia, da 1 a 6 punti. Il tentativo migliore conta per il punteggio di squadra. Distanza dalla linea di stacco prima dell’ostacolo al tappetino di arrivo: Corsia 1: 140 cm Corsia 2: 165 cm Corsia 3: 190 cm Corsia 4: 215 cm Corsia 5: 240 cm Corsia 6: 265 cm 	Ostacoli (6) di altezza 32 cm Tappetini (12) Tappetini (12) per la zona di atterraggio (non devono scivolare) Nastro adesivo (marcare gli angoli delle corsie)	Almeno 2 controllori [fanno anche da segretari], così che più squadre possano saltare contemporaneamente

3.3 BIATHLON

U10-U16

Biathlon (tutte le categorie)	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Ogni atleta cerca, nel tempo di 3 minuti, di realizzare il maggior numero di giri (di circa 80m). Fra un giro e l'altro si possono ottenere punti aggiuntivi ad una postazione di lancio: ad una distanza di **5 metri** (U12/U10) / **7 metri** (U16/U14) viene posizionata una panchina, che viene appoggiata su due parallele o simili (ad esempio dei cassoni). **L'altezza minima per la fila di coni sottostante è di 1.80m**. Dopo ogni giro si deve cercare di colpire con una pallina da tennis i coni (15 in totale) posti sulla panchina. **I coni che alla fine sono rimasti in piedi sulla panchina non danno alcun punto. Tutti gli altri coni vengono contati come punti. Anche i coni che cadono, ma rimangono sulla panchina (che quindi non sono più in piedi) contano come punti.** **Durante i 3 minuti i coni non vengono riposizionati sulla panchina.** Dal momento che tutti e 15 i coni sono stati colpiti la squadra può continuare a correre senza lanciare. Fino a questo momento ogni membro della squadra, dopo ogni giro, **deve** aver lanciato una palla. Ci sono 4 postazioni di lancio, da ciascuna delle quali partono due squadre. Le squadre vengono contrassegnate da casacche di colori diversi. **Comando di partenza**: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Posizionamento di partenza:** gli atleti vengono posizionati in modo alternato sulla linea di partenza:  Due squadre della stessa società non possono essere assegnate alla stessa postazione di lancio contemporaneamente. Controllare tramite il software.	Per ogni giro completato si ottiene 1 punto: il giro viene contato quando viene estratta una pallina dal contenitore. Non appena tutti i coni sono caduti conta il passaggio dalla linea di partenza. Per ogni cono di marcatura che cade dalla banca o si trova sulla banca (cioè non più in piedi) c'è 1 punto aggiuntivo. Gli atleti iniziano il biathlon con un giro di corsa.  Ogni squadra ha la propria „zona di lancio" (coni di differenti colori).	Coni (4 x 30) 8 parallele, 4 panchine, 8 step Palline da tennis (circa 4 x 100) 4 contenitori di palline, posti al centro a distanza di 3m dalla panchina 4 panchine come linee di lancio 16 contagiri 8x6 casacche colorate Cronometro (cronometraggio eseguito dallo speaker)	Per squadra: ottimale: 3 contatori di giri, necessari: 2 contatori di giri [indipendenti] 1 segretario 1 aiutante che conta i coni colpiti Diversi raccattapalle

3.4 TEAM CROSS

Nel team-cross parecchie squadre lottano per la vittoria, ciò può portare a delle scorrettezze che però devono rimanere entro i limiti del fair play sportivo. Perciò vengono impiegati 2 o 3 arbitri contraddistinti, in punti strategicamente critici. Se vengono riscontrati casi evidenti di comportamento antisportivo, il collegio arbitrale può pronunciare una squalifica. Ciò ha come conseguenza che la squadra interessata viene messa in ultima posizione.

U10-U16

Team-cross (tutte le categorie)	**Valutazione**	**Materiale**	**Aiutanti**
Il team-cross rappresenta per tutte le categorie la fine di questa competizione. Tutte le squadre di una categoria gareggiano insieme per questa speciale gara ad ostacoli (partenza di massa). **Il rettilineo di partenza è da pianificare su tutta la lunghezza della palestra**. La linea di partenza e la linea di cambio del testimone non devono per forza corrispondere. Ogni corridore compie tutto il percorso con un testimone, ciò comprende il superamento di diversi ostacoli (montagna di tappetoni, panchine e altri ostacoli fermi) e dei cambiamenti di direzione. Non si otterrà alcun vantaggio dalla perdita del testimone e dalla sua ripresa. Il percorso del team-cross è creato in modo da utilizzare tutte le tre palestre (incluse le entrate, ecc.). Va assicurata una sufficiente sicurezza (imbottiture dopo la montagna di tappetoni, ecc.). Dopo ogni giro si effettua un passaggio di testimone all'atleta successivo della squadra. Si corre finché ognuno ha fatto 2 giri. La squadra stessa è responsabile del rispetto dell'ordine. **Comando di partenza:** il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» **Regole della partenza falsa** Una partenza falsa deve venire richiamata. Ci sarà una seconda linea (circa 1.5m dietro la linea di partenza), dalla quale partirà chi commette una partenza falsa. Si devono rendere i bambini attenti su ciò. La regola entra in vigore già dopo la prima partenza falsa.	La classifica corrisponde all'ordine d'arrivo delle squadre (l'ultimo corridore va contrassegnato) **Squalifica** Se un atleta si dovesse infortunare durante il team-cross, senza poter consegnare il testimone al compagno di squadra successivo, la squadra non può continuare a correre e viene classificata come ultima. Per gli ultimi frazionisti si deve creare una **corsia riservata** separata sul rettilineo finale. **Questa dovrebbe essere segnalata in modo inconfondibile.** Possono partire al massimo 16 squadre contemporaneamente. Per le categorie più numerose il team-cross è da compiere ripartiti in modo ragionevole (secondo la classifica dopo il biathlon).	Diversi ostacoli e materiale di demarcazione 1 attrezzo per dare la partenza (in legno) Sbarramenti per la postazione d'attesa 6 panchine nella postazione d'attesa Nastri (per gli ultimi frazionisti) Testimoni Dittafono Fischietto	Distribuiti sul percorso Organizzazione della zona di cambio: nella zona di cambio si trova soltanto il prossimo atleta, gli altri componenti della squadra aspettano sulle loro panchine. 2 giudici neutrali all'arrivo

3.5 Modalità di valutazione

3.5.1 Valutazione delle discipline

- Le squadre vengono classificate in ogni disciplina secondo i punti raggiunti.
- Se due squadre raggiungono lo stesso numero di punti in una disciplina di sprint o di salto, sarà considerata migliore in classifica la squadra che ha realizzato le migliori prestazioni individuali. Se queste coincidono, le due squadre vengono messe sullo stesso rango.
- Se due squadre raggiungono lo stesso numero di punti nel biathlon, sarà considerata migliore in classifica la squadra che ha completato più giri a corsa. Se questi dovessero essere uguali, le due squadre vengono messe sullo stesso rango.
- Se più squadre sono sullo stesso rango in classifica, allora esse ottengono il medesimo numero di punti. Se, per esempio, due squadre si classificano prime in una disciplina, ottengono entrambe 1 punto. La prossima squadra è allora classificata terza, ciò significa tre punti.

Esempio:

(cat. U16 e U14: 5 risultati, cat. U12 e U10: 6 risultati)

Squadra	Punti	Totale	Rango
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.

Spiegazione:

Le due squadre A e C non hanno soltanto gli stessi punti totali, ma anche la stessa composizione (3 x 6, 1x4, 1x3, 1x2). A causa del 3x6 le due squadre sono da mettere sul primo rango in questa disciplina.

La squadra B ha la seguente combinazione (2x6, 2x5, 1x3, 1x2), per raggiungere gli stessi punti totali. Con un 6 in meno la squadra B viene posta in terza posizione.

La squadra D ha nella sua combinazione (2x6, 1x5, 1x4, 2x3) due 6, come la squadra B, ma soltanto un 5 e perciò è da porre sul quarto rango.

3.5.2 Classifica generale

Per il risultato finale vengono sommati i punti. Vince la squadra che ha meno punti.

- Se due squadre hanno lo stesso numero di punti, allora sarà meglio classificata la squadra che ha raggiunto le migliori posizioni nelle 4 discipline. Se queste dovessero essere uguali, conta l'arrivo al team-cross per decidere il rango finale.

Esempio

(dopo 4 discipline)

Squadre	Sprint	Salto	Biathlon	Team-cross	Punti	Rango
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.

Spiegazione

La squadra D totalizza 9 punti (3x1, 1x6). Grazie a 3 vittorie di disciplina questa squadra vince la competizione nella sua categoria.

La squadra B totalizza anche 9 punti (1x1, 2x2, 1x4). Con „soltanto" una vittoria di disciplina ciò basta solo per il secondo rango.

Le squadre A e C hanno entrambe 12 punti nella stessa composizione (1x2, 2x3, 1x4). Grazie al migliore rango nel team-cross la squadra A si classifica terza, mentre la squadra C quarta.

3.6 Numero di membri di una squadra

Una squadra può gareggiare anche con un numero di membri inferiore a quello indicato. Tuttavia, a questa squadra mancheranno punti (importanti) nelle prime tre discipline (niente doppie entrate!). Non verranno convertiti punti. Tuttavia, la squadra può teoricamente ancora vincere la competizione e ha diritto alle medaglie e alla finale.

Per ogni squadra non possono partecipare più membri di quelli previsti. Ciò significa che non sono ammessi sostituti.

Se gli atleti si ritirano durante la gara (ad esempio a causa di infortuni), la squadra può concludere la gara con gli atleti rimasti. Se un atleta si ritira nel Teamcross, i due atleti rimanenti devono completare un terzo giro ciascuno (il 1° e il 2° atleta nell'ordine; cioè l'atleta 2 indossa la fascia dell'ultimo corridore). Se più di un atleta si ritira, la squadra non può partecipare al Teamcross. Se una squadra non rispetta le regole, sarà squalificata e collocata in fondo alla classifica.

3.7 Squadre che si sono già qualificate

3.7.1 Squadre già qualificate

Le squadre che si sono già qualificate per la finale svizzera possono accedere ad altre sezioni locali solo fuori concorso (in quanto già qualificate), quindi i loro punteggi vengono inseriti nelle liste, ma non vengono valutati.

3.7.2 Casi speciali

In casi eccezionali, nei quali prima della gara è già evidente che non sia possibile rispettare le regole sopra descritte (ma i bambini possono comunque iniziare), in accordo con l'organizzatore e in presenza di autorizzazione, è possibile procedere in modalità «fuori concorso». Prima della gara è necessario comunicare con chiarezza il fatto che i punteggi di queste squadre non saranno valutati e quali sono i presupposti che consentono la partecipazione alla gara. Un esempio potrebbe essere:
Se in una squadra mista due ragazze si ritirano a breve termine e la squadra può essere riempita solo con ragazzi, in modo che la squadra alla partenza sia composta da una ragazza e 4 ragazzi.

per completare la squadra un pomeriggio un membro viene sostituito da un bambino troppo grande.
Le squadre che per un motivo speciale (ad es. partecipazione di bambini con disabilità fisiche o psichiche) hanno più atleti rispetto al numero consentito possono partecipare fuori concorso previo accordo con l'organizzatore.

Una squadra aggiuntiva ~~di un club nella stessa fascia d'età (U16, U14, U12, U10)~~ può includere un massimo di 2 atleti che si sono già qualificati per una finale regionale o la finale svizzera.

3.8. Qualificazione successiva

Se una squadra qualificata non può partecipare alla Finale Regionale/Finale Svizzera, l'Allenatore deve comunicarlo **personalmente per iscritto entro e non oltre due giorni prima della data di chiusura delle iscrizioni (info@ubs-kidscup.ch). La cancellazione è definitiva.** Le seguenti disposizioni si applicano alle qualificazioni successive:

- Ritiro di una squadra: il posto di partenza viene assegnato alla squadra successiva meglio classificata nella prova eliminatoria o nella finale regionale corrispondente.