

Informationen / Weisungen

11. Aargauer sCOOL-Cup 2014

Dienstag, 3. Juni 2014 – Pferderennbahn Schachen Aarau

Sehr geehrte Lehrperson

Es freut uns sehr, dass Sie mit Ihrer Klasse am 11. Aargauer sCOOL-Cup vom 3. Juni 2014 teilnehmen werden. Wir danken Ihnen für den Einbau des Orientierungslaufes in Ihren Unterricht. Es haben sich rund 2500 Schülerinnen und Schüler aus dem ganzen Kanton Aargau angemeldet. Das grosse Echo freut uns ausserordentlich. Um einen reibungslosen Ablauf zu ermöglichen, sind wir auf Ihre aktive Mithilfe angewiesen.

Die nachfolgenden Informationen beschreiben den Ablauf des diesjährigen Aargauer sCOOL-Cups. Wir bitten Sie, diese Informationen genau zu studieren und Ihre Schülerinnen und Schüler mit den Abläufen vor, während und nach dem Lauf vertraut zu machen.

Die Informationen/Weisungen sind in folgende Teile gegliedert.

Informationen zum sCOOL-Cup von A-Z	2
Ablauf am Start	5
Ablauf während den Wettkämpfen	7
Ablauf am Ziel	9
Rahmenprogramm	11
Übersichtsplan	12

Wir danken ganz speziell unseren Sponsoren und den über hundertzwanzig freiwilligen Helferinnen und Helfern. Ohne diese grosse Unterstützung wäre es nicht möglich, den Aargauer sCOOL-Cup in dieser Form durchzuführen.

Wir freuen uns auf den sCOOL-Tag.

Hauptsponsorin



Co-Sponsoren




Partner





Informationen zum sCOOL-Cup von A-Z

Abfälle	Wir tragen Sorge zu unserer Umwelt und dem Wettkampfareal. Der Abfall wird getrennt und zentral gesammelt. Alle (Klassen) bringen ihren Abfall selber in diese zentrale Sammelstelle (siehe auch Rahmenprogramm E11). Detaillierte Informationen dazu werden am 3. Juni mit den Unterlagen abgegeben. Ein Preis ist gesponsert von Carlit+Ravensburger AG.
Auskunft	Christian Eglin, Haselbruck 3, 5420 Ehrendingen scoolcup.ag@gmail.com , Notfallhandy am Lauftag: 079 564 76 80
Auskunft am Wettkampftag	Infostand wie Startnummernausgabe
Besonderes	Mit der Anmeldung nehmen die verantwortliche Lehrperson und die Eltern zur Kenntnis, dass die Rangliste des sCOOL-Cups mit Angabe von Ort, Datum und Schule sowie mit den Namen, Vornamen, Rängen und Zeiten der Schüler und Schülerinnen auf der sCOOL-Website (http://www.scool.ch) publiziert wird. Zudem sind sie auch informiert, dass Fotos dieser Veranstaltung in den Print- und elektronischen-Medien, so auch in den Medien des Verbandes Swiss Orienteering (namentlich auf den Websites http://www.swiss-orienteering.ch und http://www.scool.ch sowie im Swiss Orienteering Magazine), veröffentlicht werden können. Rückfragen und allfällige Einwände sind an den Organisator zu richten. Der Veranstalter behält sich vor, sofern Sie sich nicht schriftlich dagegen aussprechen, die genannten Personalangaben für Marketingzwecke zu verwenden sowie am Lauf aufgenommene Bilder zu publizieren.
Busauslad	Der Busauslad ist in der Nähe der Badi (siehe Übersichtsplan).



Datum	Dienstag, 3. Juni 2014
Fundgegenstände	Das Fundbüro befindet sich bei der Information. Nach dem Anlass erhalten Sie unter scoolcup.ag@gmail.com Informationen über liegengebliebene Gegenstände.
Garderoben	Es gibt keine Garderoben. Im Schlechtwetterfall stehen beschränkt gedeckte Flächen zur Verfügung. Die Schulklassen können ihr Gepäckdepot auch unter verschiedenen Vordächern einrichten (siehe Übersichtsplan).
Information	Am Wettkampfort gibt es eine Information (siehe Übersichtsplan). Dort werden klassenweise die Startnummern und weitere Unterlagen abgegeben.
Laufabsage	Der Lauf findet bei jeder Witterung statt. Bei sehr prekären Verhältnissen wird per E-Mail allen Klassenverantwortlichen mitgeteilt, ob die Veranstaltung stattfindet oder nicht und ggf. in welchem Umfang. Ebenso wird auf dem sCOOL-Anmeldeportal http://scool-ag.jranking.ch ein entsprechender Hinweis platziert.
Mutationen	Änderungen betreffend Teamzusammenstellung sind bis am 31. Mai online auf dem Anmeldeportal http://scool-ag.jranking.ch möglich. Anschliessend nur noch am Lauftag und in begründeten Fällen (z.B. wegen Krankheit) bei der Information.
Persönliche Ausrüstung	Bei schlechtem Wetter (der Anlass findet bei jeder Witterung statt) guten Regenschutz und genügend trockene/warme Kleider mitnehmen. Evtl. grossen Plastiksack (z.B. Kehricksack) mitnehmen, damit die Ausrüstung vor Regen geschützt wird. Sportliche Kleider und Lauf-Schuhe sind von Vorteil, der Lauf findet auch auf Gras und Wiesland statt. Als Hilfsmittel während dem Lauf darf ein Kompass verwendet werden.
Rahmenprogramm	Die Aktivitäten des Rahmenprogramms sind grundsätzlich offen von 9:00 bis 14:45. Abweichungen sind direkt bei den entsprechenden Aktivitäten im Kapitel Rahmenprogramm angegeben.
Rangverkündung	15.15 - 15.45 Uhr vor der Tribüne der Pferderennbahn Die ersten drei Teams pro Kategorie (Mädchen und Knaben getrennt) erhalten Medaillen und Preise. Weitere Preise bekommen die besten Klassen jeder Kategorie (Kat. A, B und C). Es werden keine Preise nachgeschickt. Um die Klassenpreise zu erhalten, müssen mindestens 2/3 der Schülerinnen und Schüler an der Rangverkündung anwesend sein. Die nicht abgeholtten Preise verfallen. Anlässlich der Rangverkündung wird zudem unter den anwesenden Klassen ein Klassenpreis ausgelost.
Sanität	Nähe Führring - siehe Plan.

Hauptsponsorin




Co-Sponsoren




Partner





Sicherheit	<p>Der Anlass findet u.a. an der Aare statt. Ebenfalls ist im Wettkampfareal mit Zubringerverkehr zu rechnen. Der Sicherheit der Teilnehmenden ist generell, speziell aber am Wasser und betreffend Verkehr, höchste Priorität einzuräumen. Lehrkräfte sowie Begleitpersonen sind während dem ganzen Anlass für ihre Klasse verantwortlich. Dies gilt ebenso für den Besuch des Freibades.</p> <p>Es ist strikte verboten sich vor, während und nach dem Wettkampf am Wasser aufzuhalten.</p> <p>Horizontal gespannte oder am Boden liegende Migros-Bänder dürfen nicht passiert (weder unter- noch überquert) werden. Dies gilt vor, während und nach dem Wettkampf.</p>
Sperrgebiet	<p>Das Wettkampfgelände darf ausserhalb des Wettkampfes nicht betreten werden (siehe Übersichtsplan rot gerasterte Flächen).</p> <p>Flächen welche auf der Wettkampfkarte mit dem Symbol Kulturland kartiert sind, dürfen nur auf den Wegen betreten werden. Siehe auf www.scool.ch (Kids > sCOOL-Cups > Aargauer sCOOL-Cup)</p>
Startnummern	<p>Die Startnummern werden bei der Information abgegeben. Jedes Teammitglied muss seine Nummer während beiden Läufen gut sichtbar auf der Brust tragen. Die Teilnehmer dürfen die Nummern nach dem Anlass behalten.</p>
Startzeiten	<p>Die Startzeiten Ihrer Klasse oder Ihrer Laufteams finden Sie auf der Homepage http://www.scool.ch (Kids > sCOOL-Cups > Aargauer sCOOL-Cup).</p> <p>Die Startzeiten werden den ganzen Tag fix vorgegeben sein. Bitte halten Sie deshalb die Startzeiten Ihrer Klasse genau ein. Planen Sie genügend Vorbereitungszeit ein. Aufgrund der grossen Teilnehmerzahl bitten wir Sie, mit Ihren Klassen klare Treffpunkte abzumachen. Wir weisen darauf hin, dass die Schülerinnen und Schüler während des ganzen Anlasses unter Ihrer Obhut stehen.</p>
Unkostenbeitrag	<p>Pro Schulkasse wird ein Unkostenbeitrag von 50.00 CHF beim Abholen der Veranstaltungsunterlagen in bar an der Information eingezogen.</p>
Velopark	<p>Der Velopark befindet sich an zentraler Lage im Areal. Bitte nur den vorgesehenen Parkplatz benutzen (siehe Übersichtsplan). Im Areal bitte vorsichtig fahren.</p>



Verpflegung	Die Teilnehmer bringen ihre Verpflegung (Lunch) selber mit. Getränke und Kuchen sowie Hot Dogs können vor Ort (in der Nähe des Ziels) zu günstigen Preisen gekauft werden. Jedes Kind erhält nach dem Lauf am Ziel Rivella, einen Farmer-Stängel und einen Apfel.
Versicherung / Haftung	Der Veranstalter lehnt, soweit gesetzlich möglich, jede Haftung ab. Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden.
Weg Bahnhof Aarau zum Wettkampfbüro	Ca. 20 Minuten zu Fuss, markiert ab Bahnhof Aarau (Nordseite). Der Weg ist zudem teilweise mit offiziellen Wegweisern (Stadionsymbol) signalisiert.
Wettkampfbüro	Orientierungslauf in 2er-Teams (bei ungerader Schülerzahl ein 3er-Team) mit zwei Läufen, einem am Morgen und einem am Mittag. Dauer pro Lauf ca. 10 – 30 min. Für die Rangliste zählt die Totalzeit beider Läufe. Das Team muss beide Läufe in der gleichen Zusammensetzung laufen.
Wettkampfbüro	Pferderennbahn Schachen Aarau
Zeitplan	<ul style="list-style-type: none"> - Das Wettkampfbüro ist ab 07:00 Uhr geöffnet - Erster Start: 08:00 Uhr (gemäss Startliste) - Letzter Start: ca. 14:45 Uhr - Vor, zwischen und nach den Läufen kann das Rahmenprogramm in Anspruch genommen werden (vgl. „Rahmenprogramm“) - Rangverkündung: 15:15 - 15:45 Uhr

Ablauf am Start

2 verschiedene Starts	Es gibt zwei verschiedene Starts, den Start „Rot“ und den Start „Gelb“. Jedes Team startet zweimal gemäss Startliste, einmal am Start „Rot“ und einmal am Start „Gelb“.
Besammlung am Treffpunkt	Die Klasse muss sich 20 Minuten vor der Startzeit des ersten Teams beim Treffpunkt für den Start „Rot“ oder den Start „Gelb“ einfinden (siehe Übersichtsplan). Es ist wichtig, dass Sie rechtzeitig vor Ort sind, damit ein reibungsloser Ablauf gewährleistet ist. Am Treffpunkt werden die Klassen mit ihren Lehrkräften von Lotsen abgeholt und an den jeweiligen Start geführt und über den Ablauf informiert.
Einreihen der Teams	10 Minuten vor dem Start werden die Teams gemäss Startliste eingereiht. Pro Kategorie steht ein Startkanal zur Verfügung (A, B, C). Den Korridor entnehmen sie der Startliste. Hier ist die aktive Mithilfe der Lehrkraft zwingend nötig . Sie kennen Ihre Schüler am besten.

Hauptsponsorin



Co-Sponsoren




Partner





sCOOL-Kartenausgabe

Vor der Startzeit wird **jedem** Teilnehmer die sCOOL-Laufkarte abgegeben. Damit erhält das Team die Möglichkeit, die abzulaufende Bahn bereits vor dem Start zu studieren und zu besprechen.

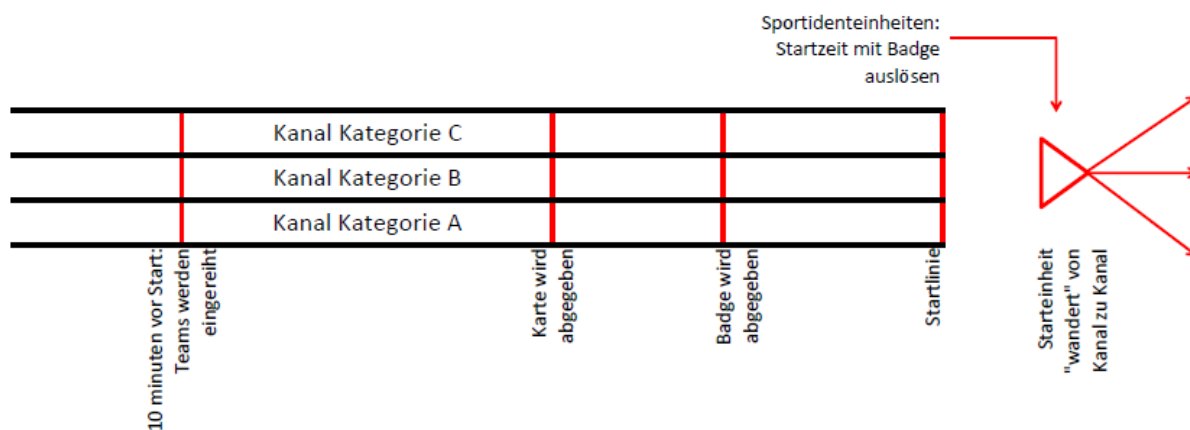
Sportident-Badge

Die anzulaufenden Posten sind mit elektronischen Kontrolleinheiten ausgestattet. 1 Minute vor der Startzeit erhält jedes Team **einen** Sportident- Badge, welcher am Finger getragen wird. Mit dem Sportident-Badge wird jeder angelaufene Posten quittiert (vgl. Abschnitt "Ablauf während den Wettkämpfen").

Starten

Zur effektiven Startzeit muss das Team mit dem Sportident-Badge die Startzeit auslösen. Dazu wird dem Team die Start-Sportidenteinheit von einem Helfer hingehalten. Achten Sie darauf, dass ein akustisches Signal ertönt. Danach kann das Team loslaufen.

Ablauf am Start



Ablauf während den Wettkämpfen

Karte

Der Massstab ist 1:4000 (1 cm = 40 m im Gelände).
Im Wettkampfgelände stehen diverse künstliche Objekte aus dem Pferdesport.

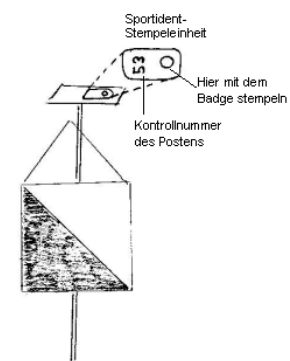
Die Karte ist bereits vor dem sCOOL-Cup elektronisch im pdf-Format unter folgender Internetadresse downloadbar: www.scool.ch (Kids > sCOOL-Cups > Aargauer sCOOL-Cup). Es ist wünschenswert, dass die Karte vor dem Anlass mit den Schülerinnen und Schülern besprochen wird.

Es dürfen vor dem sCOOL-Cup keine OL-Trainings auf dem Gelände veranstaltet werden (Fairness!).

Posten

Die Posten sind mit rot-weissen Flaggen ausgestattet. Jeder Posten hat eine elektronische Sportident-Stempeleinheit. Bei dieser Sportident-Stempeleinheit muss mit dem Badge, den die Teams mitführen, "gestempelt" werden, d.h. es wird eine elektronische Quittung auf dem Badge gespeichert. Beim Quittieren muss ein Piepston und/oder das Aufleuchten der Leuchtanzeige abgewartet werden.

Jeder Posten ist mit einer eindeutigen Kontrollnummer versehen, im untenstehenden Beispiel ist dies die Nummer 70, in der Zeichnung rechts die Nummer 53. Am Start befindet sich ein Musterposten.



Anlaufen der Posten

Nach dem Start müssen die Teams die Posten in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge anlaufen. Auf der Karte eingedruckt sind sowohl die Postenstandorte (pinkfarbene Kreise) als auch die Kontrollnummern (vgl. Beispiel unten).

Die Teammitglieder müssen den ganzen Lauf gemeinsam absolvieren.

Achtung: Da es verschiedene Bahnen gibt, muss ein Team nicht alle Posten im Gelände anlaufen. Damit das Team sicher sein kann, dass es am richtigen Posten ist, muss es die Kontrollnummer, die auf der Karte eingedruckt ist, mit der Kontrollnummer auf dem Posten vergleichen.

Bitte bereiten Sie die Schüler entsprechend vor, um Fehler zu vermeiden!

Im untenstehenden Beispiel muss das Team zuerst den Posten 1 mit der Kontrollnummer 31 und dann den Posten 2 mit der Kontrollnummer 46 anlaufen. Es kann sein, dass das Team unterwegs an anderen

Hauptsponsorin



Co-Sponsoren




Partner

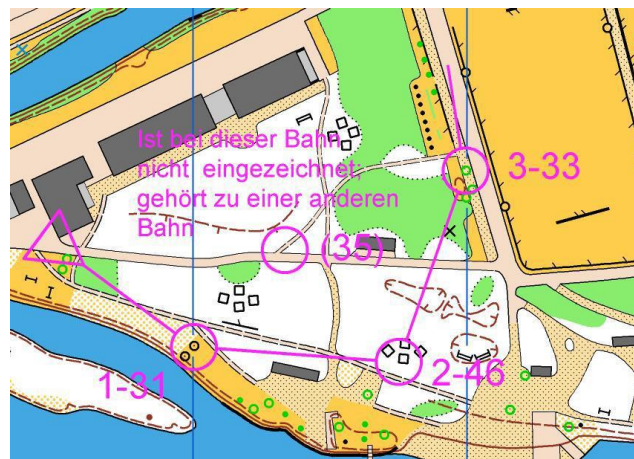




Posten vorbeikommt, hier z.B. beim Posten mit der Kontrollnummer 35. Posten 35 in diesem Beispiel gehört zu einer anderen Bahn und muss deshalb nicht gestempelt werden.

Das Nichteinhalten der Reihenfolge der Posten oder das ungewollte/gewollte Nichtstempeln eines Postens des Teams ist ein Fehler, der mit einem Zeitzuschlag von 4 Minuten pro Fehler für das Team bestraft wird.

Nicht bestraft wird hingegen, wenn versehentlich ein Posten zu viel (d.h. von einer andern Kategorie) gestempelt wurde.



Diese Zeitstrafen pro Team nehmen auch Einfluss auf die Klassenwertung. Es ist also für die Klasse von Vorteil, wenn die einzelnen Teams fehlerfrei durch den OL-Parcours kommen.



Ablauf am Ziel

Zieleinlauf	Nachdem die Teams alle Posten in der vorgegebenen Reihenfolge angelaufen haben, laufen sie ins Ziel. Auf der Ziellinie befindet sich eine Ziel- Sportidenteinheit, bei welcher die Teams mit ihren Badges die Zielzeit "stempeln". Migrosbänder kennzeichnen gesperrte Bereiche und dürfen nicht passiert (weder unter- noch überquert) werden.
Auswertung	Nach dem Ziel geben die Teams zwischen Ziellinie und dem Auswertungszelt die Karten beim Zielteam ab. Danach begeben sie sich weiter zur Auswertung, wo der Badge abgegeben wird. Der Badge wird hier ausgewertet. Jedes Team erhält nun einen Ausdruck, auf welchem die provisorische Laufzeit und die Zwischenzeiten zu finden sind. Es ist wichtig, dass die Teammitglieder die korrekte Startnummer tragen, da es sonst zu Fehlerfassungen kommen kann.
Zielverpflegung	Nach der Auswertung erhält jedes Teammitglied die Zielverpflegung.
Besammlung der Klassenmitglieder	Nach dem Lauf können die Schülerinnen und Schüler unter Aufsicht und Koordination der Lehrkraft vom Rahmenprogramm profitieren. Es ist sinnvoll, bereits vor dem Start einen entsprechenden Treffpunkt mit den Schülerinnen und Schülern zu vereinbaren.
Abgabe der Laufkarten	Um allen Schülerinnen und Schülern einen fairen Wettkampf zu ermöglichen, werden die Laufkarten im Ziel eingesammelt. Die Karten können aber ab 14:45 Uhr klassenweise bei der Information abgeholt werden und dürfen mit nach Hause genommen werden. Es werden keine Karten nachgesandt.
Rangliste	Es wird eine Schnellrangliste aufgehängt, welche regelmässig aktualisiert wird. Die Gesamtrangliste wird im Internet unter www.scool.ch publiziert. Lehrkräfte, welche eine gedruckte Rangliste wünschen, können diese am Lauftag bei der Information bestellen.

Hauptsponsorin



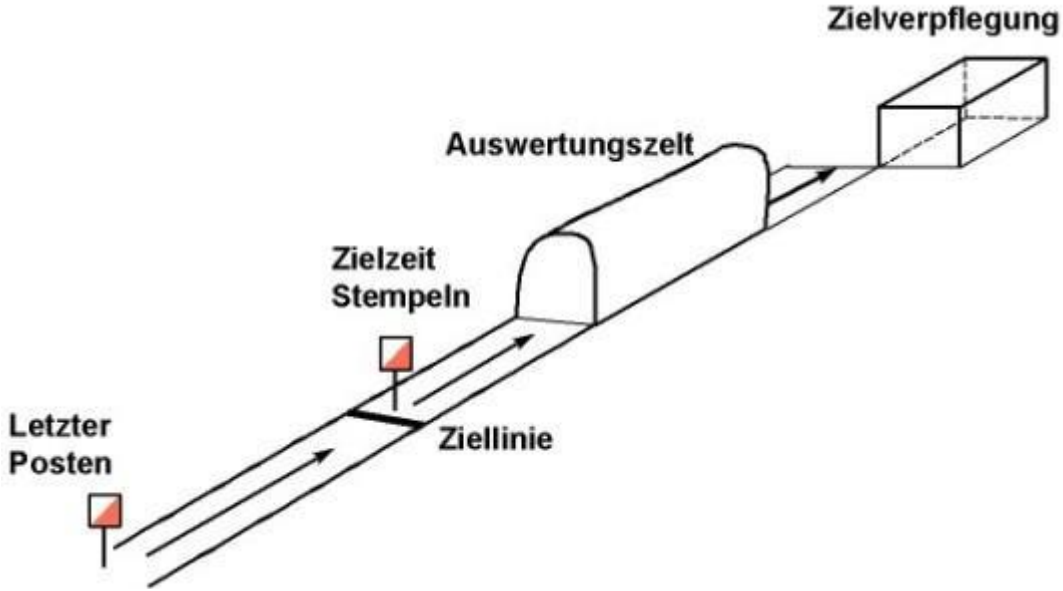
Co-Sponsoren



Partner



Ablauf am Ziel



Rahmenprogramm

Vor, zwischen und nach den beiden Wettkämpfen gibt es ein attraktives Rahmenprogramm. Die Zeit zwischen beiden Läufen beträgt ca. 2 – 3 Stunden
 Aktivitäten des Rahmenprogramms sind grundsätzlich offen **von 9:00 bis 14:45**. Abweichungen sind direkt bei den entsprechenden Aktivitäten angegeben.
 Alle Aktivitäten sind innerhalb des sCOOL-Cup Areals zu finden. Die Lage finden Sie im Übersichtsplan auf der letzten Seite dieser Weisungen.

Nr.	Aktivität	Beschreibung, Zeit
E1	Einlaufen mit Spitzenläufern	Jeweils um 7:30 / 8:15 / 9:00 / 9:45 / 10:30 Mit Matthias und Andreas Kyburz, Florian Howald und Lisa Schubnell
E2	Autogrammstunde mit Elite-läufern	Um 11:15 – 12:00 / 13:00 – 13:30 Mit Matthias und Andreas Kyburz, Florian Howald und Lisa Schubnell
E3	Spielbus	Bus mit verschiedenen Spielen und Sportgeräten
E4	Stampensprint	Hier geht es um schnelles Laufen und um schnelles Stempeln an den Posten. Es wird eine Bestenliste geführt. Wer schlägt den Star ?
E4	OL-Labyrinth	Hier braucht man Köpfchen, um den richtigen Weg zu finden. Kann einzeln oder klassenweise besucht werden. Es wird eine Bestenliste geführt.
E5	Dance Workshop	9:30 / 10:30 / 11:30 / 12:45 / 13:45 Bewege dich zu heissen Rhythmen (Rock, HipHop, Latino, Techno) mit unserer Dance-Instruktorin Karin.
E6	Fussball	Freies Spiel im LA-Stadion
E7	Migros Recycling-Spiel	Die Migros präsentiert uns ein interessantes Recycling-Spiel (Wurfspiel) und wird mit dem bekannten Einkaufskorb-Anhänger auf Platz sein.
E8	Workshop mit Fakir Salem	9:00 / 10:00 / 11:00 / 12:15 / 13:15 / 14:45, Dauer jeweils 30' Teste deine Grenzen und lerne von Fakir Salem Feuer speien und vieles mehr...
E9	Menschen-Töggelikasten	Versuche dich als Spielfigur eines riesigen Töggelikastens – Spass ist garantiert. 2 Mannschaften à 5 Spieler.
E10	Schwimmbad Aarau	Mit der Startnummer hat die ganze Klasse Gratiseintritt
E11	Chomm bring en hei – de Gö-su!	Der Abfall wird getrennt und zentral gesammelt. Alle (Klassen) bringen ihren Abfall selber in diese zentrale Sammelstelle. Detaillierte Informationen dazu werden am 3. Juni mit den Unterlagen abgegeben.

Hauptsponsorin




Co-Sponsoren




Partner





Pferderennbahn Schachen Aarau

11. Aargauer sCOOL-Cup, 03. Juni 2014

Übersichtsplan



- Weg vom Bahnhof
- Laufgebiet; Betreten verboten

Rahmenprogramm:

E1 Einlaufen mit Spitzenläufern

E2 Autogrammstunde mit Eiteläufern

E3 Spielbus

E4 Stampelsprint

OL-Labyrinth

E5 Dance Workshop

E6 Fussball

E7 Migros Recycling-Spiel

E8 Workshop mit Fakir Salem

E9 Menschen-Töggelikasten

E10 Schwimmbad Aarau

E11 Chomm bring en hei – de Gö-su!



Legende:

	Wasserfläche unpassierbar, passierbar, Sumpf
	Hydrant, Brunnen
	Hecke, Einzelbaum, kleiner Baum
	Gebüsch, Wald
	Privat/Kulturland, Betreten verboten
	offenes Gelände, mit Einzelbäumen; Sandfläche
	befestigte Fläche, unbefestigter Weg, Treppe
	Höhenkurve, Hügel, Senke
	kleine Kappe, Wall, Loch
	Zaun: Überstiegen verboten, Zaun passierbar
	Mauer: Überstiegen verboten
	Fussgängerbrücke, Pfad, Durchgang
	Turm, Skulptur, Stein
	besonderes künstlerisches Objekt, Loch, Waldrand
	Gebäude
	Überdachung passierbar, Mauer passierbar

Sponsoren Aargauer sCOOL-Cup 2014



Hauptsponsorin

Co-Sponsoren

