

Richtlinien zur Organisation eines ISSF-Turnieres

Grundvoraussetzung ist, dass man schon an mehreren Turnieren teilgenommen hat und weiß, dass ausreichend Tische, Stühle und natürlich eine geeignete Location dazu gehören. Ebenfalls sollte die Hardware vorhanden sein, um unnötige Kosten zu vermeiden. Zur Hardware zählen Matten und Timer für die Finaltische, eine entsprechende Anzahl Displays, sowie ein Laptop mit Turniersoftware, Drucker, und ein Beamer/Monitor zur Anzeige der Spielstände. Eine komplette Checkliste mit allem Notwendigen findet ihr auf unserer Homepage.

Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, gibt es bei der ISSF mehrere Möglichkeiten, das Turnier zu gestalten: Man kann verschiedene Qualifikationsmodi spielen, die Finale nach Altersklassen oder Leistungsgruppen einteilen und, je nach Zeitrahmen, diverse Fundisziplinen oder Shows einbauen. Es gibt bei ISSF-Turnieren keinen fest vorgeschriebenen Rahmen für die Gestaltung. Allerdings gelten bei allen Disziplinen die Regeln des offiziellen ISSF-Regelwerks.

Qualifikationsmodi

Je nach Teilnehmerzahl gibt es zwei verschiedene Modi, sich für die Finalläufe zu qualifizieren: Zum einen die seit Jahren übliche Form der Qualifikation mit zwei WarmUps und drei Wertungsversuchen, wobei die Bestzeit entscheidend für die Finalteilnahme ist. Hierbei hat der Stacker die Möglichkeit, seine Disziplinen nacheinander zu stacken oder zwischen den einzelnen Disziplinen zu pausieren und sich auf die nächste Disziplin vorzubereiten. In diesem Fall bleibt der Laufzettel beim Schiedsrichter und es muss für die nächsten Durchgänge derselbe Tisch benutzt werden.

Dieser Modus lässt die Möglichkeit offen, die Finalgruppen nach Alter oder nach Leistung einzuteilen.

Für die zweite Form der Qualifikation ist die Mantis-Software erforderlich. Hier werden Paarungen zusammengestellt, die gegeneinander stacken. Nach jedem Durchgang errechnet die Software möglichst gleichstarke Stacker, die ihr Duell austragen. Hierdurch ergibt sich nach einigen Runden eine leistungsgerechte Reihenfolge, die als Grundlage für die Finalläufe dient. Die Finalgruppen basieren hier also nur auf Leistung, unabhängig vom Alter des Stackers.

Die Vorteile dieses Systems liegen darin, dass alle Stacker für die gesamte Dauer der Qualifikation beschäftigt sind und statt nur weniger Versuche bereits ein kleines Turnier gespielt haben.

Finalmodi

Auch in den Finalläufen steht es dem Veranstalter frei, wie diese ablaufen. Die Finalgruppen sollten in den Einzeldisziplinen aus 10 Stackern und in den Doppeldisziplinen aus fünf Paaren bestehen. Unabhängig davon, ob diese Gruppen nach Alter oder nach Leistung zusammengestellt wurden, gibt es hierbei zwei Möglichkeiten der Durchführung.

Standard ist, alle drei Disziplinen (Im Einzel 333, 363 und Cycle) getrennt zu werten. Üblicherweise kann man hierbei, gerade bei der AK-Einteilung, die jeweiligen Sieger leicht voraussagen.

Die interessantere Variante, auch für das Publikum, ist die, nach Leistungsgruppen einzuteilen und dort die Zeittensumme aller drei Disziplinen zu werten. Die Stacker sind somit gezwungen, alle Disziplinen möglichst fehlerfrei und schnell zu absolvieren, um sich die Chance auf den Sieg zu erhalten. Ferner ist durch die Ausgeglichenheit des Leistungsvermögens in jeder der sieben Gruppen Spannung bis zum Ende geboten.

Pokale und Medaillen

Ziel aller Teilnehmer eines Turniers ist es natürlich, gute Platzierungen zu erreichen und Pokale oder Medaillen zu gewinnen. Hierfür ist eine gute Vorbereitung des Turniers wichtig. Es muss frühzeitig festgelegt werden, welcher Modus gespielt werden soll, welche Sonderdisziplinen es geben wird, und welche Disziplin wie prämiert wird.

Bei der leistungsgerechten Einteilung der Finalgruppen sieht die ISSF sieben Gruppen bei den Einzel vor, jeweils fünf bei Doppel und Eltern/Kind-Doppel.

Um den Ehrgeiz der Stacker zu wecken, sollten die Plätze 1-10, also die gesamte LG I, Pokale erhalten. Die darunter liegenden Gruppen LG II bis VII jeweils Gold-, Silber- und Bronzemedailles.

Auch dies ist lediglich eine Empfehlung; es bleibt dem Veranstalter überlassen, wie die Siegerehrungen letztendlich gestaltet werden.

Weltrekorde

Für die Anerkennung von erzielten Weltrekorden müssen verschiedene Voraussetzungen erfüllt sein:

1. Es muss sich um ein offizielles ISSF-Turnier handeln. Schul- oder Nachwuchsturniere sowie vereinsinterne Veranstaltungen zählen nicht dazu.
2. Weltrekorde können nur in den Disziplinen Einzel, Doppel und Eltern/Kind-Doppel erzielt werden; alle weiteren Wettbewerbe sind Fun-Disziplinen.
3. Zwei ausgebildete Schiedsrichter (Mindestalter 16 Jahre) müssen den Versuch gültig gegeben haben bzw. gelb für eine Videokontrolle gezeigt haben. Ungültig gegebene Versuche gelten als Tatsachenentscheidung und werden nicht nachträglich kontrolliert.
4. Die Versuche des Stackers müssen auf einem Video komplett zu sehen sein. Die Positionierung der Kameras erfolgt durch die Schiedsrichter. Videoclips von Dritten, die mit eigenen Kameras oder Smartphones gefilmt haben, gelten nicht.
5. Bei Turnieren ohne Anwesenheit eines ISSF-Offiziellen muss zwingend ein Logo der ISSF deutlich auf dem Video erkennbar sein. Dies dient der Vermeidung von Missverständnissen und schließt aus, dass Videos anderer Verbände eingereicht werden.

Startgelder und Gebühren

Die ISSF Deutschland e.V. ist ein gemeinnütziger Verein, dessen Mitglieder ehrenamtlich und ohne geschäftliche Interessen handeln. Bei ISSF-eigenen Turnieren erheben wir Startgelder in einer Höhe,

dass das jeweilige Turnier kostendeckend durchgeführt werden kann. Die Unterstützung von Sponsoren wird dazu verwendet, Startgelder zu senken oder hochwertigere Pokale bereit zu stellen.

Für Veranstalter im Inland, die ein eigenes Turnier durchführen möchten, gelten, falls Personal oder Material von der ISSF angefordert werden, folgende Gebühren:

Fahrtkosten PKW (0,30 ct/km)

Übernachungskosten für Personal (30,-€/Nacht/Person)

Materialpauschale* mind. 50,-€ (entfällt bei vorhandener Hardware)

Veranstalter im Ausland:

Offizielle Lizenz zur Durchführung 200,-€/Jahr

Videoschnitt/Internetankündigungen 50,-€/Turnier

Bei Anforderung von Personal Übernahme der kompletten Reise- u. Übernachtungskosten

*Mindestpreis, der tatsächliche Preis ergibt sich durch Aufwand und Absprache