

# Der 4D World Cup erklärt

## **Veränderung ist Fortschritt**

Die Regeln und das Wettkampferlebnis des 4D World Cup unterliegt einer ständigen Optimierung. Wir freuen uns daher über Anregungen und Ideen wie wir die Wettkämpfe noch interessanter gestalten können. Änderungen können zu jeder Zeit und ohne Vorwarnungen etabliert werden.

Der 4D World Cup soll den Veranstaltern und Teilnehmern ein maximales Erlebnis bieten das mit dem neusten Stand der 4D Bogenkino Technik abgestimmt ist!

## **Wer kann 4D World Cup Wettkämpfe durchführen?**

Jeder, der ein BowSim 4D System besitzt und an einen geeigneten Standort betreibt. Ein geeigneter Standort ist ein Indoor-Schießbahn oder aber auch eine temporäre Aufstellung zum Beispiel bei einer Veranstaltung.

## **Was ist das 4D World Cup Komitee?**

Es setzt sich aus einer Gruppe von Betreibern zusammen, die gemeinsam Entscheidungen über die weitere Optimierung des Erlebnisses treffen. Hier eine Übersicht: [www.4dworldcup.org/de/komitee](http://www.4dworldcup.org/de/komitee)  
Jeder ist willkommen eine Anfrage zur Mitgliedschaft anzufragen. Über Anfragen wird von den derzeitigen Mitgliedern entschieden.

## **Wie führe ich einen Wettkampf durch?**

In den Playlists in BowSim 4D findet man eine Playlist mit dem Namen "4D World Cup Competition". Diese aufrufen.

Vorher in den Einstellungen:

- "Load next game after hit" auswählen.
- Die Pausenzeit auf 1 Sekunde stellen.

Nur ein Teilnehmer wird eingestellt und schießt auch. Ein "Trainer" notiert sich manuell z.B. auf Papier, wie viele Targets getroffen wurden. Sollte der „Trainer“ einen Schuss verpassen, kann dieser Treffer nachträglich im "Hit Counter" besucht und nochmals ausgewertet werden. Nach jeder Runde sollte der Hit Counter gelöscht werden.

## **Was ist das Ziel der 4D World Cup Wettkämpfe?**

Das Ziel ist es BowSim 4D Besitzern ein weiteres Tool zu geben interessante Leistungen für deren Kunden zu liefern. Es soll dabei helfen:

- Ein regelmäßiges Event in den Veranstaltungsorten zu ermöglichen, dass dabei hilft eine Community, um den 4D Bogensport zu bauen.
- Ein Wettkampfformat für einzelne Events zu bieten.

- Eine Möglichkeit zu schaffen, bei der sich Teilnehmer messen und identifizieren können.
- Mit der Website des 4D World Cup eine zentrale Datenbank zu schaffen in der Teilnehmer ihre Leistungen im Vergleich mit anderen beobachten können.
- Mit der Website des 4D World Cup den Sport zu platzieren und eine Liste aller Veranstaltungsorte für 4D World Cup Events zu erstellen.

### **Was ist der 4D World Cup nicht?**

Ein Eventkonzept bei dem Ausscheidungen an verschiedenen Orten zu einer übergreifenden Wertung zusammengeführt werden. Ein separates Finale wird eventuell einmal in Jahr ausgetragen. Nur Schützen, die an diesem Tag teilnehmen, können auch Finalsieger werden. Eine übergreifende Auswertung wird eventuell in der Zukunft möglich werden.

### **Wettkampfkonzep**

Wie oft und wie BowSim 4D Besitzer eine oder mehrere Wettkämpfe durchführen ist ihnen alleine überlassen. Ein oder mehrere der beschriebenen Wettkämpfe können pro BowSim 4D Besitzer durchgeführt werden. Einige Standards, die auf dem Feedback der Veranstalter basieren, werden im [Formular für die Übermittlung der Teilnehmer](#) gesetzt und weiter optimiert.

Beispiele wie Wettkämpfe stattfinden können. Bei allen Formaten soll es jeweils drei Tagessieger geben (Platz 1 bis 3).

- Der Veranstalter bietet einmal wöchentlich lokal die Teilnahme am 4D World Cup Wettkampf an. Wenn erwünscht kann der Veranstalter von diesen Teilnehmern auch einen Monats oder Jahressieger würdigen oder monatlich oder jährlich Ausscheidungen der besten Schützen durchführen.
- Der Veranstalter kann zusätzlich weitere Wettkämpfe in Unterkategorien in der gleichen Form anbieten. Z.B. neben dem oberhalb beschriebenen einen "Kinder Cup" machen an dem Kinder bis 12 Jahre teilnehmen.
- Der Veranstalter kann einzelne Cup Events stattfinden lassen bei der die Wertung nur für die Teilnehmer dieses einen Events/Tages gelten Z.B: Bei einer Event Buchung, einen Monatlichen „Bier und Würstchen Cup“, einen „Winter Cup“ oder ähnliches.
- Ein Veranstalter kann für eine bestimmte Gruppe (die Häufiger kommt) einen eigenen Cup machen. Z.B. für die Mitarbeiter der Firma X.

### **Wie bereiten sich die Schützen auf den Wettkampf vor und wie läuft es ab?**

- Der Schütze hat 10 Pfeile bereit.
- Dem Schützen werden 45 fliegende Ziele in schneller Abfolge präsentiert.
- Eines der zwei folgenden Resultate wird für die Auswertung aufgenommen:
  - Getroffen
  - Nicht getroffen.

- d) Der Instrukteur notiert die Resultate, wie viele Targets mit den 10 Pfeilen getroffen wurden. Noch am Tag der Ausscheidung überträgt der Instrukteur die Resultate in ein Online-Formular <http://info.bowsim4d.com/submit>. Alle übermittelten Resultate werden innerhalb von 24 Stunden auf der Website des 4D World Cup vermerkt. Steht die Wertung dort bereit, erhält der Schütze eine Nachricht mit einem Link zu den Resultaten. Alle Schützen werden zur Teilnahme an einem Finale geladen, das aber separat von den örtlichen Wettkämpfen läuft.

### **Siegerehrung und Auswertung**

Die Siegerehrung und Auswertung ist in erster Linie den Veranstaltern überlassen. Übermittelte Ergebnisse werden separat für jeden Veranstalter auf der Website des 4D World Cup publiziert. Diese können (aber müssen nicht) von den einzelnen Veranstaltern als Referenz genutzt werden.

Hierbei gilt

- Alle Teilnehmer pro Veranstalter tauchen in einer Liste auf, um einen Vergleich zuzulassen.
- Pro Teilnehmer ist vermerkt, an welcher Art des Wettkampfes Teilgenommen wurde. Z.B. Jahres Cup, Monats Cup, Kindertag, Event X. Alle Teilnehmer können sich so in der Liste vergleichen und die Liste aber auch nach „Event“ sortieren. So können sich z.B. Teilnehmer des Kinder Cups gegeneinander vergleichen.

### **Müssen Teilnehmer und Punktestände immer zur Veröffentlichung auf der Seite des 4D World Cup weitergeleitet werden?**

Nein. Z.B. bei einem Firmenevent (oder einer privaten Gruppe), bei dem ein 4D World Cup Wettkampf geschossen wird, ist es nicht immer relevant, dass die Ergebnisse publiziert werden. In diesem Fall brauchen sie nicht übermittelt werden.

*Ideen, Fragen und Anregungen zu diesem Dokument bitte direkt an uns:  
[www.4dworldcup.org/de/kontakt](http://www.4dworldcup.org/de/kontakt)*