

# 4D World Cup – Regelbuch

Veränderung ist Fortschritt. Die Regeln für den 4D World Cup unterliegen im Gegensatz zu vielen anderen Sportarten einer ständigen Optimierung und Veränderung.

Dies liegt daran, dass sich die Technologie für das 4D Bogenschießen ständig verbessert. Ständig werden neue Möglichkeiten entdeckt, das instinktive Schießen auf bewegte Ziele noch besser zu gestalten. Dafür ist es nicht nur notwendig die Technologie zu verbessern und anzupassen, sondern auch die Regeln.

Vorschläge zur Anpassung der Regeln werden im sogenannten 4D World Cup Komitee besprochen. Sollten grundsätzliche Änderungen verabschiedet werden die den Spielbetrieb an sich beeinflussen werden diese erst in der kommenden Saison gelten. Kleine Änderungen, die die Resultate und das aktuelle Wettbewerbsgeschehen nicht beeinflussen, können jederzeit beschlossen und beigefügt werden.

Das 4D World Cup Komitee möchte Dir jedes Jahr ein maximales Erlebnis bieten das mit dem neusten Stand der 4D Technik abgestimmt ist!

## **Wer kann als offizieller Ausscheidungsort für den 4D World Cup fungieren?**

Jeder der ein BowSim 4D Mega System besitzt und einen entsprechenden Veranstaltungsort betreibt. Der Verkauf von BowSim 4D Mega Systemen ist auf die Partner des 4D World Cup beschränkt.

## **Wer kann als Trainingsstätte für den 4D World Cup fungieren.**

Jeder Betrieb der ein 4D Bogenkino eines beliebigen Herstellers betreibt. Auf der Seite des 4D World Cup, können sich Besitzer von 4D Bogenkinos kostenfrei die offiziellen Trainingsvideos runterladen, um diese Ihren Gästen für das Training zu bieten.

## **Wer sind die Mitglieder des 4D World Cup Komitee?**

Hier eine Übersicht der aktuellen Mitglieder. [www.4dworldcup.org/de/komitee](http://www.4dworldcup.org/de/komitee)  
Mitglieder sind unter anderem alle diejenigen Ansprechpartner die eine Ausscheidungsstätte betreiben.

## **Wer kann Mitglied im 4D World Cup Komitee werden?**

Jeder ist willkommen eine Anfrage zur Mitgliedschaft anzufragen. Über Anfragen wird von den derzeitigen Mitgliedern entschieden.

# Wettkampfgeschehen und Ablauf

## Wann und wo finden die Ausscheidungen statt?

Ganzjährig und nur in offiziellen Ausscheidungsstätten, die besondere Kriterien erfüllen. Entweder nach individueller Terminanfrage oder durch die Teilnahme an Ausscheidungsevents, die von den Ausscheidungsstätten festgelegt werden können. Jeder Teilnehmer darf bis zu 10 Mal im Jahr an der Ausscheidung teilnehmen. Zählen tut jeweils nur der zuletzt erreichte Punktestand. Derzeit ist Bogenlust in Köln der einzige offizielle Ausscheidungsort.

## Wann, wo und wie findet das Finale statt?

Der Veranstaltungsort für das Finale ist noch nicht bekannt. Das Finale findet entweder bei einem der Ausscheidungsorte oder an einer separaten Eventlocation statt. Das erste Finale der 2018/2019 Saison ist im Februar 2019 geplant.

## Das Targets oder Ziel

Als Target oder Ziel ist der bewegte, projizierte Körper beschrieben, auf dem im 4D World Cup geschossen wird. Der Kern des Zieles ist immer rund, klar definiert und hat einen starken Kontrast zum Hintergrund. Das Ziel/Target kann verschiedene Farben und Hintergründe haben, sowie von einem Schweif oder ähnlichen Gebilden begleitet werden.

Punkte werden nur erzielt, wenn der Kern des Ziels getroffen wird. Es bestehen nur zwei Trefferzonen. Getroffen und nicht getroffen.

Das Ziel bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 2 Meter pro Sekunde und hat einen Durchmesser von 20 cm auf einer Projektion von 12 Meter breite und 2.5 Meter Höhe. Die Größe und Geschwindigkeit des Ziels verändert sich proportional bei kleineren oder größeren 4D Targets (Projektionswänden).

## Auswertung und Gesamtwertung

Im Vergleich zum 4D Training, bei dem sich die Schützen selbst überlassen sind, ist bei den Ausscheidungen immer ein Instrukteur dabei:

### Ablauf

- a. Einweisungen: Die Einweisungen des einzelnen Athleten, vor der Qualifikation findet über eine Videobotschaft statt. So wird sichergestellt, dass jeder Athlet, vor Beginn, dieselbe Information bekommt.
- b. Hat der Athlet nach dem Einweisungsvideo keine weiteren Fragen, beginnt die Qualifikation.
- c. Der Schütze hat die Möglichkeit bis zu 10 Pfeile abzugeben.

- d. Dem Schützen werden 50 fliegende Ziele in schneller Abfolge präsentiert.
- e. Eines der zwei folgenden Resultate wird für die Auswertung aufgenommen: Getroffen oder nicht geschossen/nicht getroffen.
- f. Der Instrukteur notiert diese Resultate in einem Scoring Sheet. Beim instinktiven Schießen auf bewegte Ziele geht es neben dem Treffen um Schnelligkeit. So ergeben Treffer auf die ersten 10 Ziele mehr Punkte als auf die zweiten, dritten und vierten 10 Ziele, wie im Beispiel des Scoring Sheets unterhalb. Der erreichte score ist hier 43. Der höchst mögliche Score ist 100 und kann nur erreicht werden, wenn alle ersten 10 Targets getroffen werden.
- g. Der Athlet erhält eine Urkunde auf dem sein Name und die erreichte Punktezahl vermerkt sind. Diese gilt gleichzeitig als Beleg für die Teilnahme.
- h. 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 in die Gesamtwertung übertragen. Steht die Wertung dort bereit, erhält der Schütze eine Nachricht mit einem Link zu den Resultaten.

**Beispiel:** So werden die Treffer vor Ort aufgenommen und ausgewertet.

4D World Cup Scoring Sheet v.18-1.2

Name *Heiner Tester*  
 Displayname *Heinzi T*  
 Birthday *10.8.78*  
 Country *Deutschland*

Hit       Miss or not fired

<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;"> <span style="color: blue; font-size: 2em;">X</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>	$2 \times 10 = 20$
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;"> <span style="color: blue; font-size: 2em;">X</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>	$3 \times 5 = 15$
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;"> <span style="color: blue; font-size: 2em;">X</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>	$2 \times 3 = 6$
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;"> <span style="color: blue; font-size: 2em;">X</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>	$2 \times 1 = 2$
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;"> <span style="color: blue; font-size: 2em;">X</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; border-radius: 50%;"></div> </div> </div>	$0 \times 1 = 0$

Total = 43

## 4D Targetgrößen und Schussentfernung

Offizielle Ausscheidungen finden auf 4D Targets von mindestens 9 und höchstens 12 Metern Länge statt. Schussentfernung der Athleten, Größe und Geschwindigkeit der Ziele verändern sich proportional in Relation zu der Breite des 4D Targets. So hat jeder Schütze die gleichen Voraussetzungen, egal wo in der Welt er an einer Ausscheidung teilnimmt. Optionen für unterschiedliche Targetgrößen werden gegeben um Ausscheidungsorten mit unterschiedlichen Raumgrößen Möglichkeiten zu geben.

Zwischen der angegebenen Minimal- und Maximalgröße können beliebige Mittelmaße genutzt werden, die mit den angegebenen Proportionen übereinstimmen. Bei einem 10 Meter breiten 4D Target wäre die Höhe 2.08 Meter und die Schussentfernung 8.33 Meter.

### Richtmaße

	Target Breite	Target Höhe	Schussentfernung
<b>Minimalgröße</b>	9 Meter	1.88 Meter	7.52 Meter
<b>Standard Größe*</b>	12 Meter	2.5 Meter	10 Meter

\*Alle in diesem Dokument angegebenen Werte, die in Relation zu der Größe des genutzten 4D Targets stehen, sind auf das 12 Meter breite Standard Target bezogen.

### Kategorien

Im ersten 4D World Cup treten Athleten jeweils in einer der unterhalb angegebenen Kategorien an. Jeweils die besten 20 Schützen aus jeder Kategorie werden zum Finale geladen. Tickets für Zuschauer sind ebenso erhältlich.

### Preisgelder

Die Höhe der Preisgelder für den ersten 4D World Cup sind noch nicht bestätigt. Fest steht es jedoch ein Preisgeld für den Gewinner jeder Kategorie bereitzustellen sowie ein zusätzliches Preisgeld von z.B. 2000 Euro für den Gesamtsieger.

Beispiele für Preisgelder in den einzelnen Kategorien.

	Preisgeld
<b>Kinder</b> (unter 12 Jahren)	100 Euro
<b>Jugend</b> (12 bis 17 Jahre)	500 Euro
<b>Erwachsene</b> (18+)	500 Euro

Ideen, Fragen und Anregungen zu diesem Dokument bitte direkt an uns:

[www.4dworldcup.org/de/kontakt](http://www.4dworldcup.org/de/kontakt)