

# Schritt für Schritt Anleitung, wie führe ich in SIUSRANK Qualifikationen und Finale durch.

## 1 Inhaltsverzeichnis

<b>2</b>	<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>2</b>
2.1	ÜBER DIESE ANLEITUNG .....	2
2.2	ÜBER SIUSRANK UND SIUSDATA .....	2
<b>3</b>	<b>QUALIFIKATION .....</b>	<b>3</b>
3.1	WETTKAMPFABLÄUFE .....	3
3.2	EINE QUALIFIKATION DURCHFÜHREN .....	6
3.3	NACH DER QUALIFIKATION .....	6
<b>4</b>	<b>SIUSDATA VORBEREITEN .....</b>	<b>7</b>
4.1	KONFIGURATION.....	7
4.2	STARTEN DER LINIEN.....	8
<b>5</b>	<b>FINALE.....</b>	<b>9</b>
5.1	EINSTELLUNGEN FINALE .....	9
5.2	EIN FINALE DURCHFÜHREN .....	9

## 2 Einleitung

### 2.1 Über diese Anleitung

Bitte schauen Sie sich die Schritt für Schritt Anleitung "SIUSRank Database Set Up" an, bevor Sie mit dieser Anleitung fortfahren.

Um Qualifikationen durchzuführen und SIUSRank für die Finale vorzubereiten, fahren Sie mit den Schritten in dieser Anleitung fort.

Als Beispiel nehmen wir die Disziplin Air Rifle 60 Men.

Da SIUSData benötigt wird um die Schussdaten von den Scheiben zu importieren, ist auch diese Software Teil dieser Anleitung.

*Note: Es ist möglich, dass allfällige Regeländerungen von Seiten der ISSF nicht berücksichtigt worden sind.*

### 2.2 Über SIUSRank und SIUSData

Mit SIUSRank können international Meisterschaften organisiert, durchgeführt und rangiert werden.

Start,- und Ranglisten werden automatisch erstellt und können nach Wunsch ausgedruckt werden.

Live Resultate und Scheibenbilder werden auf einem Zuschauermonitor oder Projektor angezeigt.

SIUSRank importiert die Schussdaten von SIUSData über TCP/IP. Diese Programme laufen wahlweise auf demselben oder auf verschiedenen Computern im gleichen Netzwerk.

Mit SIUSData werden Befehle an die Bahnen gesendet und die Schussdaten von den Scheiben importiert.

### 3 Qualifikation

#### 3.1 Wettkampfabläufe

##### ISSF 10m und 50m Disziplinen (single stage)

	Anzahl Schüsse	Zeiten	Wertung
10m Luftgewehr Männer	60	75 min	Zehntelswertung
10m Luftpistole Männer	60	75 min	Zehnerwertung mit Innerzehner
10m Luftgewehr Frauen	40	50 min	Zehntelswertung
10m Luftpistole Frauen	40	50 min	Zehnerwertung mit Innerzehner
50m Gewehr Liegend Männer	60	50 min	Zehntelswertung
50m Pistole Männer	60	90 min	Zehnerwertung mit Innerzehner

##### **Elimination für 50m Gewehr Liegend Männer / 50m Pistole Männer (Optional)**

Probe	10	20	30	40	50	60

Vorbereitungs- und Probezeit: **15 min**

Qualifizierung für die Qualifikation anhand Gesamttotal und höchste Serien rückwärts.

Regeln Elimination ISSF 6.6.6.1

##### **Qualifikation**

Probe	10	20	30	40	50	60

Vorbereitungs- und Probezeit: **15 min**

Qualifizierung für Finale anhand Gesamttotal und höchste Serien rückwärts.

### ISSF 50m 3 Positionen

	Anzahl Schüsse	Zeiten	Wertung
50m Gewehr 3 Positionen Männer	120 (3x40)	165 min	Zehnerwertung mit Innerzehner
50m Gewehr 3 Positionen Frauen	60 (3x20)	105 min	Zehnerwertung mit Innerzehner

### **Elimination (optional): Gleiches Format wie bei der Qualifikation**

Regeln Elimination ISSF 6.6.6.1

### Qualifikation

Männer	Kniend				Liegend				Stehend			
<b>Sighting</b>	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
Frauen	Kniend		Liegend		Stehend							
<b>Sighting</b>	10	20	30	40	50	60						

Vorbereitungs- und Probezeit: **15 min**

Qualifizierung für Finale anhand Gesamttotal und höchste Serien rückwärts.

### ISSF 25m Schnellfeuer Pistole Männer

	Anzahl Schüsse	Zeiten	Wertung
25m RFPM	60 (6 x 5 x 2)	Auf Kommando	Zehnerwertung mit Innerzehner

#### **Qualifikation**

Stage 1

	8"					8"					6"					6"					4"					4"				
Probe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

Stage 2

	8"					8"					6"					6"					4"					4"				
Probe	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

Qualifizierung für Finale anhand Gesamttotal und höchste Serien rückwärts.

Regel Standvergabe ISSF 6.6.6.2

### ISSF 25m Sport Pistole Frauen

	Anzahl Schüsse	Zeiten	Wertung
25m SPW	60 (6 x 5 x 2)	Auf Kommando	Zehnerwertung mit Innerzehner

#### **Qualifikation**

Präzision

	5'					5'					5'					5'					5'									
Probe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

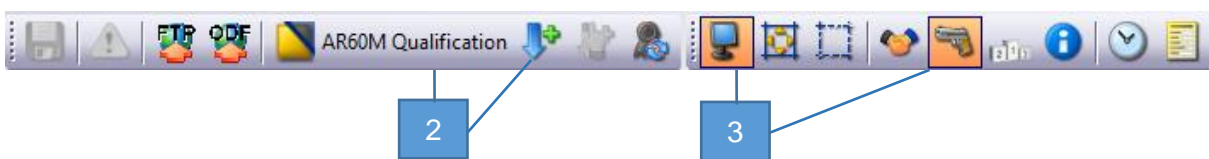
Schnellfeuer

	7", 3"					7", 3"					7", 3"					7", 3"					7", 3"					7", 3"				
Probe	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60


Qualifizierung für Finale anhand Gesamttotal und höchste Serien rückwärts.

### 3.2 Eine Qualifikation durchführen

1. **SIUSData vorbereiten (Siehe Kapitel "SIUSData vorbereiten" weiter unten).**
2. Die Phase "Qualification" und den automatischen Schussdaten-Import aktivieren.
3. Die Zuschaueranzeige einblenden und auf die Ansicht "Wettkampf-Ablauf" umschalten.
4. *Lassen Sie die Spiele beginnen..!*
5. *Seien Sie aufmerksam. Überprüfen Sie stetig das Verhalten der Linien, ob der Schützen Status richtig ist und ob das System alle Schussdaten importiert.*



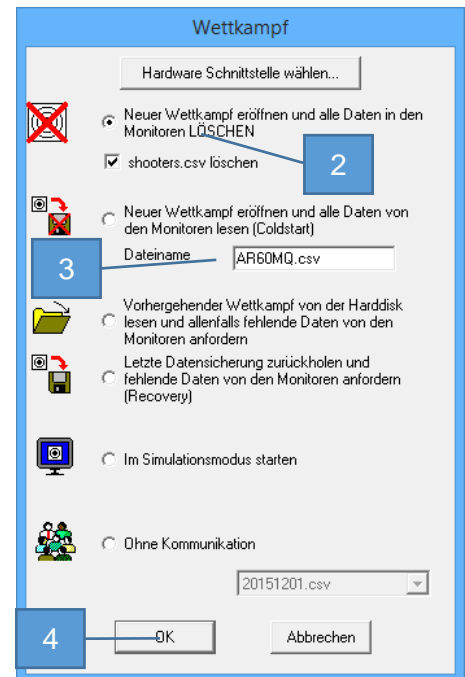
### 3.3 Nach der Qualifikation

1. *SIUSData schliessen*
2. Den automatischen Schussdaten-Import deaktivieren.
3. Eine Qualifikationsrangliste erstellen, und falls benötigt, ausdrucken.  
[Haupt-Rangliste](#) 
4. *Ein Backup der Datenbank erstellen (z.B. C:\SIUS\Competitions\YourCompetition). Zum Beispiel den ganzen Ordner in ein Zip-Archiv packen und auf einem externen Laufwerk speichern.*

## 4 SIUSData vorbereiten

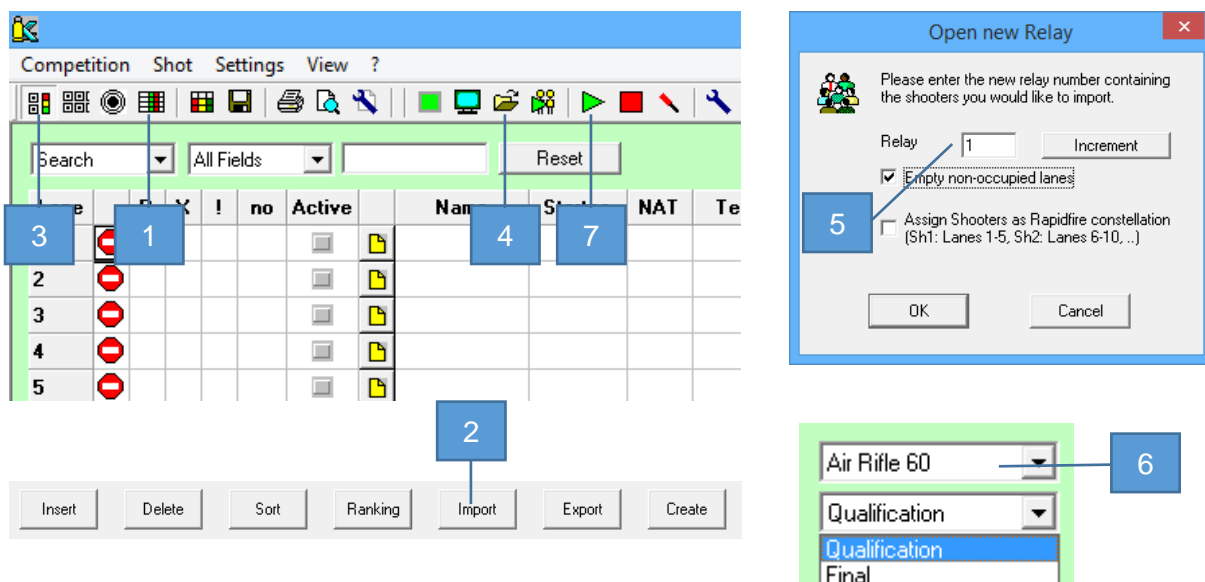
### 4.1 Konfiguration

1. SIUSData öffnen.
2. Die erste Option anwählen.  
(Die Anlage ist bereit für einen neuen Wettkampf da die Daten gelöscht werden.)
3. Den Wettkampf (die Phase) benennen.
4. Auf "OK" klicken und es wird ein "clear log" gesendet.  
(Mit einem "clear log" werden alle Schussdaten auf den Bediengeräten gelöscht.)



### 4.2 Starten der Linien

1. Auf den Reiter "Schützen" wechseln.
2. Auf "Import" klicken und nach der Startliste suchen.  
Diese wurde automatisch in der SIUSRank Datenbank unter "Exports" gespeichert, z.B. C:\SIUS\Competitions\YourCompetition\Exports\10m\AR60M\3\_QUAL
3. Zurück auf den Reiter "Bahnen - Gitter" wechseln.
4. Auf "Schützen importieren" klicken, um die Schützen den Bahnen zuzuordnen.
5. Die Nummer der Ablösung eingeben.  
Meistens ist dies die "1", ausser man hat mehrere Ablösungen in der Qualifikation.
6. Auswählen der Disziplin und der richtigen Phase in der Liste.  
(z.B. Qualification oder Final)
7. "Alle Bahnen starten"  
(Die Disziplin und die Schützeninformationen an die Bedieneinheiten senden).



8. Auf Match wechseln wenn die Vorbereitungs- und Probezeit vorbei ist.
9. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 8 für jede Ablösung.




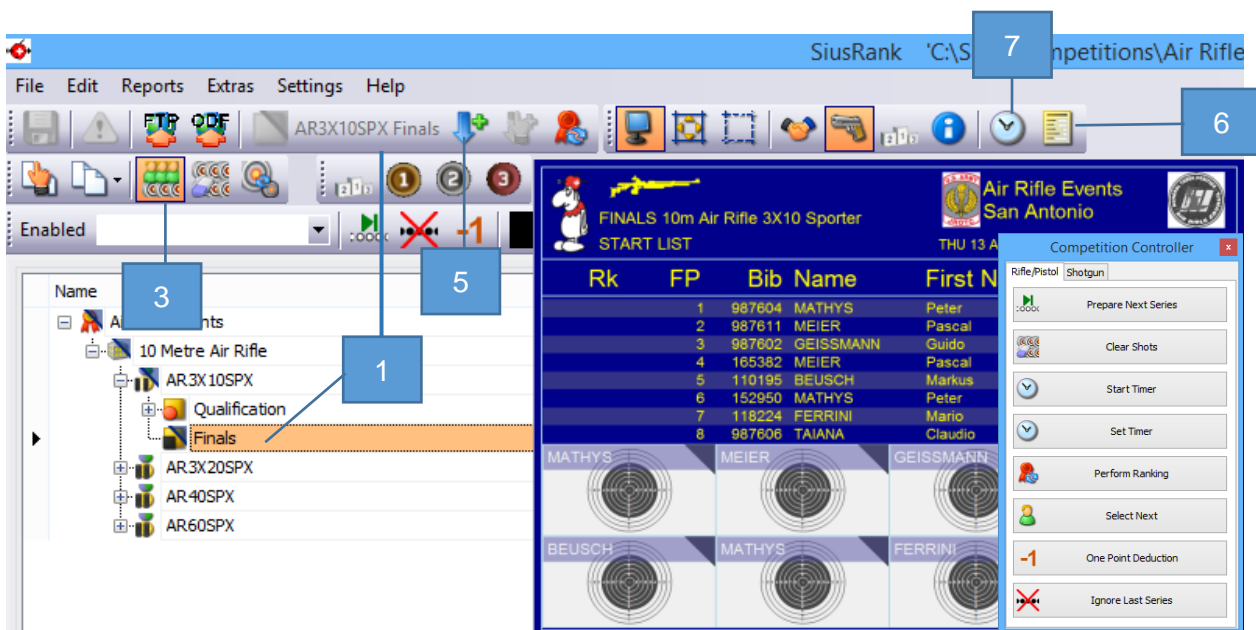
Weiterführende Informationen über SIUSData sind unter „? → Hilfe F1“ oder in der Anleitung „SIUSData additional Information“ verfügbar.



## 5 Finale

### 5.1 Einstellungen Finale

1. Selektieren und aktivieren der Phase "Finals".
2. Die Startliste für das Finale erstellen.  
 Startliste 
3. Die Scheibenbilder auf der Zuschaueranzeige darstellen.
4. **SIUSData vorbereiten (Siehe Kapitel "SIUSData vorbereiten" weiter oben).**
5. Den automatischen Schussdaten-Import aktivieren.
6. Den „Competition Controller“ öffnen.
7. Den Timer auf der Zuschaueranzeige einblenden.
8. *Lassen Sie die Spiele beginnen..!*



### 5.2 Ein Finale durchführen

Bitte lesen Sie die folgenden Step-by- Step Anleitungen, um ISSF Finale durchzuführen.

Für 10m AR40, AR60, AP40, AP60 und 50m Free Pistol und Free Rifle:  
 "Step by Step - ISSF 10m and 50m Finals"

Für 50m 3X20 und 3X40:  
 "Step by Step - ISSF 50m 3Position Finals"

Für 25m Sport Pistol und Rapid Fire Men:  
 "Step by Step - ISSF 25m Finals"