

Comperhansiv Rules of Spul

Stand: 23.05.2019 Version 2.0

Inhalt

1.0 Allgemeines.....	- 3 -
1.1 Um was geht es.....	- 3 -
1.2 Material	- 3 -
1.3 Defektes Material	- 3 -
2.0 Aufbau.....	- 3 -
2.1 Tisch mit Spulfläche.....	- 3 -
2.2 Stehen oder Sitzen	- 3 -
2.3 Körperteile	- 3 -
3.0 Qualifikationsmöglichkeiten	- 4 -
3.1 Qualifikation	- 4 -
3.2 Qualifikationsturniere.....	- 4 -
3.3 Letzte Chance Qualifikation	- 4 -
4.0 Durchführungen von Qualifikationen.....	- 4 -
4.1 Qualifikationen.....	- 4 -
4.2 Letzte Chance Qualifikationen	- 5 -
5.0 Kassettenspul WM.....	- 5 -
5.1 Ankündigung.....	- 5 -
5.2 Durchführung der WM	- 5 -
5.3 Zerstörung des Materials	- 6 -
5.4 Tropfen (Hinschmeißen).....	- 6 -

6.0 Positionen.....	- 6 -
6.2 Spulmeister/in	- 6 -
6.3 Zeitmeister/in	- 6 -
7.0 Spulen.....	- 7 -
7.1 Wie muss gespult werden.....	- 7 -
7.2 Complete Spul	- 7 -
7.3 Incomplete Spul.....	- 7 -

1.0 Allgemeines

1.1 Um was geht es

Beim Kassettenspulen geht es darum, mit nur einem Bleistift, das Band einer handelsübliche Musikkassette wieder auf zu spulen. Dabei dürfen weder Kassette noch Bleistift verändert werden. Weitere Hilfsmittel, die nicht von der Turnierleitung gestellt werden, sind nicht zugelassen.

In einem Durchgang, ist eine festgelegte Bandlänge wieder aufzuspulen. Die jeweilige Länge wird von der Turnierleitung vorher bekannt gegeben.

1.2 Material

Musikkassetten und Bleistifte werden von der Turnierleitung zu Verfügung gestellt. Es ist nicht erlaubt, eigene Objekte zum Wettkampf mit zu bringen. Die Turnierleitung ist dafür verantwortlich, dass jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin die gleichen Bedingungen vorfindet.

1.3 Defektes Material

Das Material ist von den Spulern und Spulerinnen zu Beginn zu überprüfen. Stellt ein Spuler oder eine Spulerin eine Unregelmäßigkeit oder eine Beschädigung am Material fest, ist dies sofort dem Spulmeister anzuzeigen. Das fehlerhafte Material wird dann ausgetauscht.

2.0 Aufbau

2.1 Tisch mit Spulfläche

Auf dem Tisch wird eine Spulfläche markiert. In dieser liegen die zu spulende Musikkassette und der Bleistift bereit. Die Anordnung der Wettkampfobjekte obliegt dem Spuler oder der Spulerin. Gespult werden darf nur Innerhalb der markierten Fläche.

2.2 Stehen oder Sitzen

Den Spulern und Spulerinnen ist eine identische Sitzmöglichkeit zu Verfügung zu stellen. Es darf auch im stehen gespult werden, dabei darf die markierte Spulfläche, mit den Händen, nicht verlassen werden.

2.3 Körperteile

Es dürfen nur die Hände benutzt werden. Alle weiteren Körperteile sind verboten. In speziellen Fällen obliegt es dem Spulmeister von dieser Regelung eine Ausnahme zu treffen.

3.0 Qualifikationsmöglichkeiten

3.1 Qualifikation

Grundsätzlich darf Jeder an der Kassettenspul Weltmeisterschaft teilnehmen. Um einen zeitlichen Rahmen festlegen zu können, sollten im Vorfeld einer WM Qualifikationen stattfinden.

3.2 Qualifikationsturniere

Jeder der Möchte, darf bei der Turnierleitung Qualifikationsturniere anmelden. Der Sieger oder die Siegerin pro genehmigter Veranstaltung qualifiziert sich direkt für das Finale der Spul WM.

3.3 Letzte Chance Qualifikation

Die Turnierleitung setzt eine bestimmte Anzahl von Startplätzen für das Finale fest. Sind diese Plätze bis zum Tag des Finales nicht komplett besetzt, gibt es die Möglichkeit, sich am gleichen Tag noch zu qualifizieren.

Die Teilnehmer der letzte Chance Qualifikation, spulen auf Zeit. Die schnellsten Spuler und Spulerinnen qualifizieren sich für das Finale. Die Turnierleitung legt dafür eine Zeitspanne fest, in der die Zeit abgenommen wird. Jeder darf nur ein Mal, an einem solchen Turnier, pro Tag, teilgenommen.

4.0 Durchführungen von Qualifikationen

4.1 Qualifikationen

Es treten wenn möglich immer 2 Spuler gegeneinander an. Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmern, können auch 3 Spuler Gegeneinander gelost. Die Turnierleitung kann auch größere Gruppen auslosen.

Es wird im KO System gespielt. Das bedeutet, der schnellste oder die schnellste Spulerin kommt eine Runde weiter. Alle anderen scheiden aus. In der zweiten Runde werden wieder Gruppen, aus den verbliebenen Spulern, ausgelost.

Dies wird solange Fortgesetzt, bis nur noch 2 Spuler oder Spulerinnen übrig sind. Diese treffen sich in einem Finale. Im Finale sollte ein Best of stattfinden. Je nach Zeit, kann ein Best of 3/5/7 stattfinden, das bedeutet zum Beispiel bei einem Best of 5, wird mindestens 3 Mal gegeneinander gespielt. Wer zuerst 3 Mal einen Durchgang für sich entscheiden kann gewinnt. Bei Best of 3 sind es 2 Durchgänge die gewonnen werden müssen und bei Best of 7, sind es 4 Durchgänge.

Bei einem kleineren Teilnehmerfeld, können auch die Vorrunden im Best of Modus gespielt werden.

4.2 Letzte Chance Qualifikationen

Die Turnierleitung der Spul WM kann einen Tag vor der WM und am selben Tag noch Qualifikationsmöglichkeiten anbieten. Bei dieser Möglichkeit wird nur auf Zeit gespult und nicht gegeneinander. Bis zu einer festgesetzten Uhrzeit, kann sich jeder bei der Turnierleitung melden und seine Zeit stoppen lassen. Aus den gespulten Zeiten wird eine Rangliste erstellt. Nach Ablauf der Zeit, werden mit den schnellsten Spulern und Spulerinnen die Finalrunde aufgefüllt, bis die bei der Turnierausschreibung festgelegte Teilnehmerzahl erreicht ist.

5.0 Kassettenspul WM

5.1 Ankündigung

Mindestens einen Monat vor dem Spul WM Finale, muss von der Turnierleitung bekannt gegeben werden, wie viele Startplätze für das Finale zu Verfügung stehen. Der Austragungsort sollte so früh wie möglich bekannt sein, aber mindestens 1 Monat vor dem Finaltag. Ob und wie das verwendete Material bekannt gegeben wird, obliegt der Turnierleitung. Es muss sich dabei aber um eine handelsübliche Kassette und einem handelsüblichem Bleistift handeln.

Die Startzeit und der zeitliche Ablauf der WM Endrunde ist mindestens 2 Wochen zuvor bekannt zu geben.

5.2 Durchführung der WM

Am Tag der WM muss sich die Turnierleitung aus mindestens einem Zeitmeister, einem Spulrichter und Oberspulrichter zusammensetzen. Je nach Bedarf, kann der Oberspulrichter mehrere Spulrichter und Zeitmeister einsetzen.

Am Tag der Endrunde und nach Ablauf der Zeit der letzten Chance Qualifikationen gibt die Turnierleitung die Teilnehmerzahl der Endrunde bekannt. Die Teilnehmer sind über eine Teilnehmerliste auszuhängen. Werden gegen diese innerhalb der nächsten 10 Minuten, nach Aushang und Bekanntgabe, keine Einwände erhoben, löst die Turnierleitung die erste Runde aus. Die Paarungen sind wieder über einen Aushang oder durch Verlesen kund zu tun. Der Zeitmeister gibt eine Zeitspanne an, in der die Kassette möglichst bis zum Ende gespult werden muss. Diese Zeitspanne wird vor Beginn der Endrunde vom Zeitmeister bekannt gegeben. Sollte innerhalb dieser Zeitspanne, keinem der Spuler es gelingen, die Kassette komplett zu spulen, bedeutet das für Beide ein "time-out-Spul". Der Spulrichter vergleicht beide Kassetten und entscheidet, wessen Kassette weiter gespult ist. Bei einem Gleichstand, bekommen beide 1 weitere Minute Spulzeit. Dies kann sich solange wiederholen, bis einer einen " time-out-Spul " schafft oder ein eindeutiger Gewinner zu ermitteln ist.

Die Sieger jeder Begegnung kommen eine Runde weiter. Die Unterlegenen scheiden aus.

5.3 Zerstörung des Materials

Eine Zerstörung oder Beschädigung des Materials führt zu einer Disqualifizierung.

5.4 Tropfen (Hinschmeißen)

Jedem Teilnehmer steht es offen, zu jedem Zeitpunkt zu droppen. Das bedeutet das Turnier freiwillig zu beenden. Ein späterer Wiedereinstieg ist dann nicht mehr möglich. Werden Tops ausgespult, sollte eine freiwillige Aufgabe vor Beginn der Finalrunden gesehen, um so einem Nachrücker die Möglichkeit an der Teilnahme der Finalrunden zu geben. Mit dem freiwilligen Ausscheiden, gehen eventuelle Ansprüche auf Preise verloren. Die Turnierleitung kann hiervon eine Ausnahme machen. Dies wird dann vor Ort von der Turnierleitung festgelegt und im Einzelfall entschieden.

6.0 Positionen

6.1 Oberspulmeister/in

Dem Oberspulmeister obliegt die Aufgabe der Überwachung der ordnungsgemäßen Durchführung der Endrunde. In Streitfällen hat immer der Oberspulmeister das letzte Wort.

Der Oberspulmeister startet in der Endrunde jede Begegnung mit den Worten "Gut Spul!". Ab diesem Moment läuft die Zeit für die Spuler und Spulerinnen.

6.2 Spulmeister/in

Der oder die Spulmeister überwachen die Spulvorgänge auf Richtigkeit. Erfolgt ein "time-out-Spul" überprüft ein Spulmeister die Kassetten. Er ahntet auch Regelverstöße. Ist ein Spuler oder eine Spulerin mit dem Urteil eines Spulmeisters nicht einverstanden, kann der Oberspulmeister hinzu gerufen werden.

6.3 Zeitmeister/in

Der Zeitmeister überwacht sämtliche Zeiten, die im Verlauf der Endrunde einzuhalten sind. Wird in einer Begegnung die Zeit überschritten, gibt er dies mit dem Signal "time-out-Spul" an. Daraufhin müssen die Spuler alle Spultätigkeiten einstellen. Die Zeit wird durch den Oberspulmeister mit den Worten "Gut Spul" gestartet.

7.0 Spulen

7.1 Wie muss gespult werden

Jedes Spulen, ob nun auf Zeit oder Gegeneinander muss von einem Spulmeister oder Oberspulmeister mit den Worten "Gut Spul" gestartet werden. Daraufhin müssen die Spuler das Kassettenband wieder aufspulen. Wer der Meinung ist, dass seine Kassette komplett wieder aufgespult ist, gibt das mit den Worten "complete Spul" bekannt. Daraufhin müssen von Jedem alle Spultätigkeiten eingestellt werden und die Zeit wird gestoppt. Ein Spulmeister überprüft die Kassette. Sollte dieser hierbei ein "incomplete Spul" feststellen, also die Kassette wurde nicht vollständig aufgespult, führt dies zu einer sofortigen Disqualifizierung. Sollten mehr als ein weiterer Spuler oder Spulerin in dieser Runde übrig sein, wird für diese, die Zeit wieder mit "Gut Spul" gestartet. Sollte nur noch eine Person übrig sein, Gewinnt diese automatisch den Durchgang.

7.2 Complete Spul

Mit "complete Spul" wird angezeigt, dass eine Kassette komplett aufgespult wurde. Der Spuler oder die Spulerin gibt mit diesem Ausspruch an, dass er oder sie der Meinung ist, dass die Kassette richtig aufgespult ist. Dies wird von einem Spulmeister überprüft. Bei Richtigkeit ist es ein gültiger Spuldurchgang. Wurde auf Zeit gespult, ist die Zeit gültig. Bei einem Wettspulen, ist der Durchgang gewonnen. Wurde ein "incomplete Spul" festgestellt, ist die Zeit ungültig und hat in beiden Formen eine Disqualifizierung zur Folge.

7.3 Incomplete Spul

Ein "incomplete Spul" liegt vor, wenn eine Kassette nicht bis zum Ende oder richtig aufgespult wurde und die Kassette mit einem "complete Spul" angezeigt wurde. Dieses Fehlverhalten führt automatisch zur Disqualifizierung. Sollte dies bei einem Zeitspulen geschehen, darf der Spuler oder die Spulerin in diesem Wettkampf nicht mehr erneut teilnehmen.