

Swiss Pool Cross

1. Einleitung

Swiss Pool Cross ist eine Form von Kayakcross, bei der Athlet:innen nicht aus dem Wettkampf ausscheiden, sondern in höhere oder tiefere Pools auf- und absteigen. Der grosse Vorteil daran ist, dass alle gleich viele Läufe fahren können und somit alle Sportler:innen viel Zeit in Wettkampfsituationen haben.

Diese Form sollte, unter Berücksichtigung der 3 P's aus dem Swiss Olympic SMART Competitions Konzept, die Bedürfnisse von Nachwuchsatleten berücksichtigen und langfristig sportliche Bestleistung fördern.

Zudem sollten weitere Probleme wie z.B. niedrige Teilnehmerzahlen usw. dadurch gelöst werden.

Bei dieser Variante des Kayakcross steht nicht das Gewinnen und die Endrangliste im Vordergrund, sondern das Teilnehmen und Kämpfen gegen ähnlich starke Gegner:innen.

2. Wettkampfsform – Pool Cross

2.1 Time Trial

Variante 1: Wenn nicht genügend Zeit verfügbar ist oder die Strecke sich nicht eignet für einen Time Trial, kann für die Einteilung der Pools der ersten Runde die Tagesgesamtrangliste vom Slalomwettkampf genommen werden.

Variante 2: Es wird ein Time Trial Lauf gefahren.

Variante 3: Es werden zwei Time Trial Läufe gefahren. Der bessere der beiden Läufe zählt. (Diese Variante eignet sich, wenn der Wettkampf auf gutem Wildwasser stattfindet, speziell die Time Trial Fähigkeit gefördert werden soll und genügend Zeit vorhanden ist.)

2.2 Kategorien

Je nach Teilnehmerzahl können unterschiedlich viele Kategorien gemacht werden. Da in den verschiedenen Pools immer gleich starke Athlet:innen aufeinander treffen können verschiedene Altersklassen und Geschlechter miteinander starten. Am besten treten pro Kategorie mindestens 8 Athlet:innen gegeneinander an.

Wie die Kategorien eingeteilt werden, hängt immer vom Teilnehmerfeld ab.

Beispiele für die Aufteilung nach Kategorien:

- U14, Ü14 & Erwachsene

- Mädchen & Jungs
- U16 & Ü16
- usw.

2.3 Pools

Die Athlet:innen werden anhand der Time Trial Rangliste in verschiedene Pools von A-Z eingeteilt.

Pool	Ränge
A	1-4
B	5-8
C	9-12
D	13-16
E	17-20
Usw.	

2.4 Progression

An einem Wettkampf wird eine definierte Anzahl von Durchgängen gefahren. Nach jedem Durchgang steigen die Athlet:innen entweder in einen schwierigeren Pool auf oder in einen einfacheren Pool ab.

Variante 1: Es steigen immer die ersten zwei in einen höheren Pool auf und die letzten zwei ab.

Variante 2: Es steigt nur der Gewinner in einen höheren Pool auf und der Verlierer ab.

2.5 Startplätze

Um zu entscheiden in welcher Reihenfolge die Athlet:innen auf der Rampe die Startplätze wählen dürfen, wird folgendes Schema angewandt.

Im ersten Durchgang wählen die Athlet:innen anhand der Rangliste des Time Trials. Ab der zweiten Runde wird immer anhand der Platzierung im eigenen Heat der vorherigen Runde gewählt. Dafür bieten sich zwei verschiedene Varianten an.

Variante 1:

Begünstigt die etwas schwächeren Athlet:innen welche aus den tieferen Pools am Aufsteigen sind.

Erste Wahl	Sieger der Aufsteiger
Zweite Wahl	Zweiter der Aufsteiger
Dritte Wahl	Sieger der Absteiger
Vierte Wahl	Zweiter der Absteiger

Variante 1:

Belohnt die etwas stärkeren Athlet:innen welche in der vorherigen Runde gegen stärkere Gegner:innen verloren haben und am Absteigen sind.

Erste Wahl	Sieger der Absteiger
Zweite Wahl	Zweiter der Absteiger
Dritte Wahl	Sieger der Aufsteiger
Vierte Wahl	Zweiter der Aufsteiger

2.6 Wertung

Variante 1: Simple - ohne Punkte

Vor dem Wettkampf wird eine bestimmte Anzahl Durchgänge definiert. Am Schluss zählt die Reihenfolge am Ende des letzten Durchgangs.

Variante 2: Mit Punkten

In jeder Runde gewinnen die Athlet:innen auch Punkte für die Platzierungen in ihren Heats. Je höher der Pool desto besser die Punkte.

	1.	2.	3.	4.
Pool A	50	48	44	42
Pool B	45	43	39	37
Pool C	40	38	34	32
Pool D	35	33	29	27
Pool E	30	28	24	22
Pool F usw.	Immer -5 zu Pool oberhalb			

Noch zu definieren

2.7 Strecke

Es empfiehlt sich die Strecke möglichst kurz zu halten. Auf den Geraden oder in den Abwärtstoren überholen in der Regel nicht. Mit einer kurzen Strecke kann somit viel Zeit und Energie der Athleten gespart werden, womit man mehr Runden fahren kann.

2.8 Rangliste

Nachdem die bestimmte Anzahl Durchgänge fertig sind, werden alle Punkte zusammengezählt. So kann eine Gesamtrangliste, Mädchen/Jungs Rangliste oder eine für jede Kategorie erstellt werden.

2.9 Regelanpassungen

Damit die Partizipation nicht eingeschränkt ist, werden folgende Regeln angepasst:

- Boote müssen nicht auf der ICF Liste sein. Alle Boote dürfen gefahren werden, solange sie aus Plastik sind und eine Maximallänge von 275cm nicht überschreiten
- Als Alternative zur Eskimorolle darf eine 360° Drehung gemacht werden
- Punkteabzug bei unsportlichem Verhalten
- Für "Safety Relegations" könnte man zusätzlich Punkteabzug geben

2.9.1 Fair Play

Alle müssen nach jedem Heat mit jedem Abklatschen und die Leistungen der anderen respektieren!!!

3. Organisation

3.1 Board

Neben der Startrampe gibt es eine grosse Tafel mit dem Tableau. Darauf werden alle Resultate und Startlisten eingetragen.

3.2 Helfer

1 Person auf der Rampe:

- Gibt das Startsignal und hilft beim Einsteigen

1-2 Person Vorstart:

- Schreibt jeweils die Resultate und die neuen Startlisten im Tableau ein. Erhält die Informationen für das Tableau von den Zielrichtern
- Schaut, dass die richtigen Kinder zur richtigen Zeit an den Start gehen

2 Personen am Ziel:

- Erfassen die Reihenfolge der Athlet:innen im Ziel
- Tragen die Resultate im Computer ein
- Übermitteln die Resultate an den Start

Torrichter:

- Melden die Fehler an den Zielposten

Safety Kayak:

- Sorgt für die Sicherheit auf dem Wasser

3.3 Tableau

	Round 1		Round 2		Round 3		Round 4		Round 5		Round 6	
	Startlist	Results	Startlist	Endresults								
Pool A												
Pool B												
Pool C												
Pool D												
Pool E												

4. Swiss Olympic SMART Competitions

4.1 Das Projekt SMART Competitions

Die Idee des Projekts SMART Competitions ist es, Wettkämpfe im Nachwuchssport so zu gestalten, dass sie den Bedürfnissen von jungen Athlet:innen besser entsprechen und eine langfristig positive Entwicklung begünstigen.

More Participation, stronger Personality for better future Performance

4.2 Die 3 Ps

Participation, Personality, Performance - ab der Phase F3 des FTEM stellen die Wettkämpfe eine wichtige Komponente dar. Daraufhin trainieren die Athlet:innen und die dabei gesammelten Erfahrungen, tragen zur Entwicklung und Ausbildung der Athlet:innen bei. Die 3Ps sind integraler Bestandteil eines jeden Wettkampfs. Sobald die Rahmenbedingungen von Wettkämpfen verändert werden, wirkt sich dies auf die Ausprägung der 3Ps aus.

4.3 Pool Cross - 3Ps

Wieso ist Pool Cross SMART?

Performance P

– wird gestärkt, weil mehr Heats gefahren werden und entsprechend auch mehr Erfahrung in echten Wettkampfsituationen gesammelt werden kann. Ohne der Funktion des Ausscheidens hat jedes Kind die Chance die meisten Läufe zu fahren -> Play More. Da zwei anstatt nur ein Time Trial gefahren werden, haben die jungen Athlet:innen auch in dieser Wettkampfphase die Möglichkeit doppelt so viele Erfahrungen zu sammeln.

Participation P

– Da man bei dieser Form von Kayakcross nicht ausscheiden kann, können in allen Heats mitmachen.

Mit dem Punktesystem gewinnen die Kinder auch noch Punkte wenn sie 3. oder 4. werden und stehen nicht in jeder Runde als Verlierer:innen da.

Auch bei wenig Teilnehmenden kann die Einteilung nach den aktuellen Fähigkeiten und nicht nach Alter gemacht werden. Somit wird die Einstiegshürde tiefer und macht es für jüngere und kleinere Athlet:innen einfacher.

Personality P

– Es gibt innerhalb des Tableaus keine Hierarchie mit Viertel-, Halb-, Final, sondern alle Heats sind gleichwertig.

“Big Fish, little pond”. Auch auf die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder hat es einen positiven Einfluss, wenn sie gegen Gegner:innen antreten die auf einem ähnlichen Niveau sind.

4.4 Vergleich Pool Cross mit klassischem Kayakcross

Classic Kayakcross	Pool Cross
Ausscheiden	Kein Ausscheiden
Unterschiedlich starke Gegner	Gleich starke Gegner
Nur die besten haben viele Läufe	Alle haben viele Läufe
Unflexibel für Anzahl Teilnehmer	Flexible Teilnehmerzahlen möglich
Mischen der Kategorien schwierig	Optimal für gemischte Kategorien