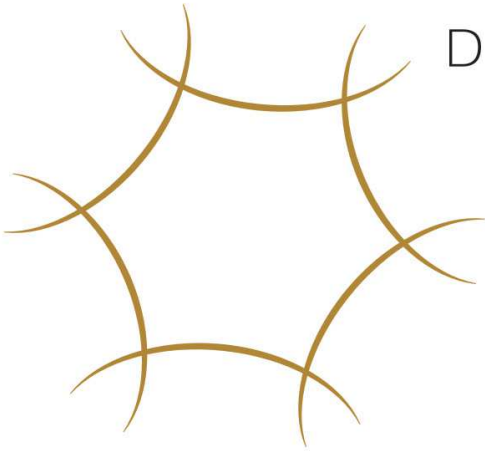


ATK-SV

BAE-Wettkampregeln

ATK  sv[®]

DAS ORIGINAL SEIT 1963



Stand: 16.02.2015



Inhalt

1. Ausgabe und Gültigkeit	Seite 3
2. Kampfsystem	Seite 3
3. Allgemeines	Seite 3
4. ATK-SV Gürtelprogramm	Seite 4
5. Freie ATK-SV bezogene Selbstverteidigung	Seite 4
6. Kleidung	Seite 4
7. Waffen	Seite 5
8. Ärztliche Untersuchung	Seite 5
9. Verhalten des Wettkämpfers	Seite 5
10. Wertungssystem	Seite 6
11. Wettkampffläche	Seite 7
12. Wettkampfleitung	Seite 7
13. Wettkampfgericht	Seite 7
14. Proteste	Seite 7
15. Erste Hilfe	Seite 8
16. Haftung	Seite 8
17. Unvorhergesehene Ereignisse	Seite 8

1. Ausgabe und Gültigkeit der Kampfregeln

Die hier aufgeführten ATK-SV Wettkampfregeln der Budo-Akademie-Europa haben den Stand 16.02.2015. Alle vorherigen Ausgaben verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

2. Kampfsystem

Das ATK-SV Wettkampfsystem der Budo-Akademie-Europa wird im K.O.-System ausgetragen.

3. Allgemeines

Der ATK-SV und Formen-Wettkampf unterteilt sich in fünf Disziplinen:

- ATK-SV Formen: Hier starten die Teilnehmer in den Disziplinen:
 - Freie ATK-SV Kata
 - Stand Kata und
 - ATK-SV BewegungsschuleEingeteilt in die Klassen Gelb- bis Blaugurt und Braun- bis Schwarzgurt. Am Wettkampftag werden die Gurtklassen anhand der Meldungen genau eingeteilt. Eventuelle Änderungen sind vorbehalten.
- ATK-SV Synchron Formen: Hier starten die Teilnehmer aus den Bereichen Gelb- bis Schwarzgurt. Mindestens zwei Teilnehmer und max. fünf Teilnehmer (Durchführung ab drei Gruppen). Die Musik ist freigestellt.
 - Freie ATK-SV Kata, Stand Kata und ATK-SV Bewegungsschule
- ATK-SV Show Hier starten die Teilnehmer aus den Bereichen Gelb- bis Schwarzgurt. Mindestens zwei Teilnehmer und max. 20 Teilnehmer (Durchführung ab drei Gruppen). Maximal 5 Min. Musik.

4. **ATK-SV Gürtelprogramm**

Verfahrensweise:

Aus dem ATK-SV Gürtelprogramm (Gelb- bis Braungurt) werden zehn Techniken bei der Ausschreibung bekannt gegeben. Von eins bis zehn in der Reihenfolge durchnummeriert. Von den zehn Techniken werden am Wettkampftag fünf Techniken ausgewählt und den Teilnehmern schriftlich bekannt gegeben. Diese fünf Techniken werden für jede Paarung in willkürlicher Reihenfolge mit der zugehörigen Nummer vom Wertungsrichter angesagt.

Die Teilnehmer stehen Rücken zu Rücken in Grundstellung an den Markierungspunkten, der Angreifer links und der Verteidiger rechts vom Wertungsgericht aus gesehen und warten auf die Ansage. Die geforderten Techniken werden den Teilnehmern angesagt. Dann hebt der Angreifer, wenn erforderlich, die Waffe auf. Auf das Kommando „Wende“, drehen sich die Teilnehmer zueinander und beginnen mit Angriff und Abwehr.

Da der Verteidiger gleich nach der Wende spontan reagieren muss, stellt dies eine fast realistische Situation dar.

Dabei ist bei Grundtechniken, der Technik entsprechend, nach der Wende auf die Stellungen zu achten (Grundstellung, Kampfstellung, Sst. Rlg.).

Nach jeder Aktion stehen die Teilnehmer wieder Rücken zu Rücken in der Grundstellung an den Markierungspunkten und warten auf die nächste Ansage.

Nach Beendigung der fünf Techniken stehen beide wieder auf der Markierung in Grundstellung gegenüber und warten die Wertung ab.

Stand- oder Angriffsfehler des Partners werden bei der Wertung mit berücksichtigt.

Abhängig von den Meldungen werden am Wettkampftag die Klassen folgendermaßen eingeteilt: Gelb- bis Blaugurt und Braun- bis Schwarzgurt.

Änderungen vorbehalten.

5. **Freie ATK-SV bezogene Selbstverteidigung**

Die Teilnehmer verteidigen sich gegen fünf festgelegte Angriffe aus dem Prüfungsprogramm:

Faustangriff, Fussangriff, Würgeangriff, Griff (Revers oder Handgelenk), Stockangriff

Die Teilnehmer werden in folgende Klassen eingeteilt: Gelb- bis Blaugurt und Braun- bis Schwarzgurt.

6. **Kleidung**

Jeder Teilnehmer hat in sauberer und ordentlicher Sportbekleidung zu erscheinen. Diese besteht aus einem „original“ ATK-SV GI, ATK-SV Handschuhe, ATK-SV Mattenstiefel und dem durch Prüfung erworbenen Gürtel. Verboten ist Schmuck wie Ringe, Ketten und Piercings.

Abweichende Kleidung führt zur Disqualifikation.

Bekleidung des Wettkampfgerichts: Die Listenführer tragen eine schwarze Hose und ein weißes Hemd. Die Punktrichter und Hauptpunktrichter tragen den originalen ATK-SV-Anzug.

7. Waffen

Die Waffen müssen in einem einwandfreien Zustand sein. Es sind nur die im jeweiligen Land erlaubten Waffen zu benutzen. Das Kampfgericht hat das Recht, die Waffen zu begutachten. Eine verbotene oder defekte Waffe darf nicht verwendet werden. Ist eine Waffe defekt oder fällt zu Boden, muss dies in der Wertung berücksichtigt werden. Bei Schwarzgurten hat dies eine Disqualifikation zur Folge.

8. Ärztliche Untersuchung

Der Teilnehmer hat seine Wettkampftauglichkeit sportärztlich zu bestätigen. Das Attest darf nicht älter als ein Jahr sein.

9. Verhalten des Wettkämpfers

Nach Aufrufen der Klasse haben sich die Starter vor der entsprechenden Fläche zu versammeln und dort aufzuhalten. Ist ein Starter nach dreimaligem Aufruf nicht erschienen, wird er disqualifiziert. Auch bei unsportlichem Verhalten kann eine Disqualifikation ausgesprochen werden.

Wird der Kämpfer aufgerufen, grüßt er das Kampfgericht an und stellt sich anschließend in der Landessprache oder in englisch vor. Zum Inhalt der Vorstellung gehören:

- Name und Vorname
- Schule, Verein, Dojo
- Meister / Lehrer / Trainer
- Name der Form oder des gewählten SV Systems
- Name des Partners

Nach Abschluss der Form oder Selbstverteidigung ist die Wertung abzuwarten. Anschließend wird abgegrüßt und die Kampffläche verlassen.

10. Wertungssystem

Bei beiden SV-Systemen wird der gesamte gezeigte Block gewertet, nicht die Einzelaktionen. Die Wertung erfolgt in zwei Noten. Auf das Kommando „Wertung“ des Hauptpunktrichters zeigt das Wertungsgericht die ganze Note. Der Listenführer spricht die Noten von links nach rechts laut aus und notiert sie. Anschließend erfolgt auf Kommando die zweite Wertung. Die Note wird der ersten Zahl durch ein Komma getrennt angehängt. Anschließend werden die Wertungen addiert. Die Wertungsrichter (drei oder fünf) sitzen in mind. 1 m Abstand voneinander. Besteht das Kampfgericht aus fünf Personen, so fallen die höchste und die niedrigste Wertung heraus. Die höchste Wertung ist 10,0 oder 8,0. Bei Fehlern in der Form oder Fallenlassen der Waffe ist bei Farbgurten ein neuer Start möglich. Bei den Wertungen durch das Kampfgericht werden folgende Aspekte berücksichtigt:

- Vorstellung und Kleiderordnung
- Technik, Realitätsbezug, Verhältnismäßigkeit und Zweckmäßigkeit
- Basis: Körperhaltung, Spannung, Kraft, Blickrichtung, Umgang mit der Waffe, Verständnis und ATK-SV Bewegungsmuster
- Gesamteindruck: Schwierigkeitsgrad, Ausdruck, Ausführung, Synchronität mit der Musik (bei Synchron-Formen und Show), Verhalten, Disziplin, Respekt.
- Startklasse: für das Publikum sichtbare Unterschiede in der Bewertung der einzelnen Klassen:
 - Gelb- bis Blaugurt: 6,0 bis 8,0
 - Braun- bis Schwarzgurt: 8,0 bis 10,0

Unentschieden: Sollte es bei der Punkteauswertung zu einem Unentschieden kommen tritt die folgende Regelung in Kraft:

Es findet ein Stechen statt. Die beiden Starter werden informiert und betreten die Matte. Es wird eine Reihenfolge bestimmt. Ohne Vorstellung beginnt der erste Läufer. Der zweite steht mit dem Rücken zum Kampfgericht am Mattenrand. Ist seine Form beendet, stellt er sich mit dem Rücken zum Kampfgericht an den Mattenrand und der zweite Läufer beginnt mit seiner Demonstration. Ist diese beendet, stellen sich beide Läufer mit Blick zum Kampfrichtertisch am Mattenrand auf. Die Punktrichter erheben sich und zeigen nach dem Kommando „Wertung“ mit der Hand auf einen der Kontrahenten. Eine einfache Mehrheitsentscheidung ermittelt den Sieger.

11. **Wettkampffläche**

Die Flächengröße beträgt mindestens 5 x 5 m und max. 10 x 10 m. Die Form kann auf Hallenboden, einer Matte, im Ring oder auf einer Bühne vorgeführt werden. Die SV sollte auf einer Matte oder Teppichboden durchgeführt werden (mindestens 2 cm stark). Es muss sich jedoch um eine ebene Fläche ohne „Stolperfallen“ handeln.

12. **Wettkampfleitung**

- Turnierleitung: Sie besteht aus Ausrichter und Meisterschaftsordinator. Diese sind für den reibungslosen Ablauf verantwortlich
- Hauptkampfrichter: Er hat die Oberaufsicht über alle Flächen und muss in Zweifelsfällen zu Rate gezogen werden. Seine Entscheidung ist unantastbar

13. **Wettkampfgericht**

- drei oder fünf Wertungsrichter
- ein Listenführer

Der Hauptpunktrichter ist für die korrekte Anwendung des Regelwerkes während des Wettkampfes verantwortlich. Er leitet zudem die Wettkämpfe.

Die Punktrichter bewerten den Wettkampf. Jeder einzelne Punktrichter bestimmt für sich, ohne Einfluss von außen, den Gewinner des Wettkampfes.

Die Listenführer und Zeitnehmer sitzen am Wettkampftisch und unterstehen dem Hauptpunktrichter. Zudem notiert und addiert der Listenführer die Wertungen.

Die Wertungsrichter bewerten die Form. Auf Kommando des Hauptpunktrichters erfolgt die Wertung.

14. **Proteste**

- Entscheidungen des Kampfgerichts sind unantastbar.
- In Zweifelsfällen kann beim Hauptkampfrichter Protest eingelegt werden. Er trifft zusammen mit dem Wettkampfgericht die letzte Entscheidung.

15. Erste Hilfe

Qualifizierte erste Hilfe ist vom Ausrichter bereitzustellen. Mindestens ein ausgebildeter Sanitäter muss dabei während der gesamten Meisterschaft in der Halle anwesend sein. Das Erste-Hilfe- Team muss entsprechendes Material (z.B. Kühlelemente) bereithalten und einen separaten Erste-Hilfe-Raum zur Verfügung haben.

16. Haftung

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr.
Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung.

17. Unvorhergesehene Situationen

Zweifelhafte Situationen, die nicht in den Wettkampfbestimmungen geregelt sind, sollen nach freiem Ermessen und mit sportlicher Fairness bewältigt werden.