



Bundesliga des DKyuB - 2016

Teilnahmebedingungen

Teilnehmer:

Teilnehmer sind die durch die Vereine gemeldeten Mannschaften. Teilnahmeberechtigt sind laut Sportordnung \$4 alle sicheren Matoschützen mit gültigem Kyudopass, die Ausrüstung muss dem DKyuB-Regelwerk entsprechen. Pro Verein kann eine beliebige Anzahl von Mannschaften gemeldet werden.

Eine Mannschaft besteht aus drei Schützen. Es sollte ein Ersatzschütze pro Mannschaft benannt werden, damit der Fortbestand der Mannschaft gewährleistet ist, auch wenn ein Schütze ausfallen sollte. Der Ersatzschütze wird zusammen mit der Mannschaftsmeldung am Jahresanfang gemeldet - Wechselmodus für Ersatzschützen gemäß Wettkampfordnung.

Die Aufstellung der Mannschaftsmitglieder inklusive Ersatzschütze bleibt für den Zeitraum eines Kalenderjahrs bestehen, der Ersatzschütze kann jedoch nach Erfordernis eingesetzt werden (bezüglich Aufstellung und Ersatzschütze gilt jede Runde als eigenständiger Wettkampf).

Zeiträume:

Im Kalenderjahr werden vier Runden ausgetragen, und zwar in den Zeiträumen Januar/Februar, März/April, Mai/Juni und Juli bis September. Innerhalb dieser Zeiträume legt der Verein seine Wettkampftermine selbst fest. Es müssen nicht alle Mannschaften eines Vereins gleichzeitig starten, d.h. es sind mehrere Wettkampftermine im Rahmen der oben genannten Zeiträume möglich, wobei jedoch keine Mannschaft zweimal starten darf. Eine Runde besteht aus drei Durchgängen mit je vier Pfeilen pro Schütze. Es werden nur die drei besten Runden-Ergebnisse jeder Mannschaft gezählt.

Der Zeitraum Oktober bis November bleibt dem Stechen der im Gleichstand befindlichen Mannschaften vorbehalten. Gestochen wird nur um Platz 1, jede beteiligte Mannschaft schießt drei Durchgänge á vier Pfeile und meldet das Ergebnis wie gewohnt an den Bundesliga-Beauftragten. Sollte nach dem Stechen keine Entscheidung gefallen sein, so wird der 1. Platz geteilt. Die für das Stechen in Frage kommenden Mannschaften werden vom Bundesliga-Beauftragten benachrichtigt.

Meldungen:

Die Anmeldung erfolgt per Post, Fax oder E-Mail an den Bundesliga-Beauftragten (in Vertretung für den Vizepräsidenten Wettkampf). Die Anmeldung der Mannschaften und namentliche Aufstellung erfolgt bis spätestens 31. Januar. Mit der Meldung einer Mannschaft erkennt diese die Teilnahmebedingungen und Regeln an.

Nach jeder Runde werden per Post, Fax oder E-Mail (wenn alles nicht funktioniert auch per Telefon) die Ergebnisse der Mannschaften mit Mannschaftsnennung und Trefferzahl pro Schütze an den Bundesliga-Beauftragten gemeldet. Stichtag für die einzelnen Ergebnis-Meldungen ist der 28.2., 30.4., 30.6., 30.9.

Jede Anmeldung und Ergebnis-Meldung per E-Mail wird durch eine Antwort quittiert. Sollte die Antwort ausbleiben, wird eine Rückfrage empfohlen.

Die Ergebnisse pro Runde werden ca. zwei Wochen nach dem jeweiligen Ende der vier Zeiträume unter <http://kyudo.de/bundesliga/> veröffentlicht. Die Endergebnisse werden zusätzlich in der auf die letzte Runde (bzw. das Stechen) folgenden Ausgabe des „Zanshin“ veröffentlicht.

Meldung der Mannschaften:	bis 31. Januar
Meldung der Runden-Ergebnisse:	bis 28. Februar, 30. April, 30. Juni, 30. September

Kosten:

Es wird kein Startgeld erhoben, Kosten entstehen somit nur durch Porto, Fax oder E-Mail.

Bundesliga-Beauftragter:

Alexander Höfer, Oschatzer Straße 38, 01127 Dresden
Tel. 0172 8365450, Fax: 0351 6557354, Mail: post@alexander-hoefler.de oder bundesliga@kyudo.de

Über Vorkommnisse, die in den vorliegenden Regeln bzw. dem Regelwerk des DKyuB nicht behandelt sind, entscheidet der Bundesliga-Beauftragte in Abstimmung mit dem Vizepräsidenten Wettkampf.



Regeln für die Bundesliga des DKyuB

Da die Bundesliga-Wettkämpfe oft ohne anwesende lizenzierte Trainer-C-Wettkampf (oder höher) ausgetragen werden, möchte ich hier einige Regeln aus der Wettkampfordnung zusammenstellen, die generell für Mannschafts-Wettkämpfe bzw. speziell für die Bundesliga gelten. Die Wettkampf-Ordnung (WO) ist Teil des DKyuB-Regelwerks und kann unter <http://kyudo.de/regelwerk/regelwerk.htm> eingesehen werden.

- Zur Begriffsklärung: Mit **Wettkampf** wird die komplette Veranstaltung „Bundesliga 2016“ bezeichnet, der Wettkampf zieht sich also von Januar (Meldung) bis November (ggf. Stechen) hin. Dieser Wettkampf besteht aus 4 **Runden**, die in den genannten Zeiträumen stattfinden. Jede Runde besteht aus 3 **Durchgängen** á 4 Pfeile pro Schütze.
- Eine Mannschaft besteht aus 3 Schützen. Sie darf nur vollständig zum Wettkampf antreten. Fällt während des Wettkampfes ein Schütze aus, so dürfen die anderen weiterschießen und das Ergebnis wird gewertet (vgl. WO §6). Für die Bundesliga gilt hier jedoch jede Runde als eigenständiger Wettkampf: Fällt z.B. im Juni ein Schütze aus und stehen im Zeitraum Juli-September nur 2 Schützen zur Verfügung, so kann diese Runde nicht geschossen werden und wird mit 0 Treffern gewertet.
- Wird ein Ersatzschütze gemeldet, so kann während einer Runde einmal eingewechselt werden (also nach Durchgang 1 oder nach Durchgang 2 – nicht nach beiden Durchgängen). Die Reihenfolge wird dabei nicht verändert – der Ersatzschütze nimmt im Tachi die Position des eingewechselten Schützen ein (vgl. WO §7). Für die Bundesliga gilt: Falls im Januar ein Ersatzschütze gemeldet wurde (also 4 Schützen zur Verfügung stehen), so kann vor jeder Runde neu entschieden werden, welcher der 4 Schützen als Ersatz gilt. Auch die Reihenfolge der Schützen kann neu bestimmt werden. Die Regeln des §7 gelten hier also ebenfalls pro Runde, nicht für den gesamten Wettkampf.
- Die Richtlinien der WO für einen Treffer gelten. Insbesondere werden „Bodentreffer“ und Randtreffer von außen als Nicht-Treffer gewertet. (vgl. WO §36)
- Wenn ein Pfeil von der Sehne fällt, nachdem er schon eingenockt war, wird er nicht mehr geschossen und zählt als Nicht-Treffer. (vgl. WO §48)
- Normalerweise muss ein Kinteki-Wettkampf auf 28m ausgetragen werden (vgl. WO §4 ff.). Da dies in einigen Vereinen nicht möglich ist, dürfen dort auch die Bundesliga-Wettkämpfe auf verkürzte Distanz geschossen werden. Die Matos sind dafür entsprechend kleiner und höher zu hängen. Sollte Unsicherheit bestehen, wie bei einem bestimmten Abstand Shai-Azuchi die Matos zu dimensionieren sind, kann dies beim Bundesliga-Beauftragten erfragt werden.
- Die Wettkampf-Runden werden in Wettkampf-Taihai geschossen. Wenn die Mannschaft nur aus Heki-Schützen besteht, kann das Heki-Wettkampf-Taihai genommen werden, ansonsten wird im ANKF-Wettkampf-Taihai geschossen. Die jeweiligen Vereinstrainer sind dazu aufgerufen, sich im Zweifelsfall über die korrekte Form des Taihai zu informieren und diese dann mit ihren Schützlingen zu üben (vgl. WO Anhang 1).
- Die Vereinstrainer sollten auch dafür Sorge tragen, dass eine möglichst gute Wettkampf-Atmosphäre geschaffen wird, denn für jüngere Schützen ist dies die beste Gelegenheit, Wettkampf-Erfahrungen zu sammeln und so gut vorbereitet an Landes- und anderen Bundes-Meisterschaften teilzunehmen. Das bedeutet: Tsurumaki bereitlegen, Querschläger erst nach dem Hanare des Ochi abräumen, der Ersatzschütze (oder ein anderer Kyudoka) notiert die Treffer und steht bereit (um z.B. eine Sehne zu wechseln), Trefferansage nach jedem Durchgang, ansonsten nach Möglichkeit Ruhe im Dojo.
- Es hat sich bewährt, wenn sich ein Mitglied der Mannschaft als „Kapitän“ betätigt, also mit den anderen Schützen den Wettkampf-Termin abstimmt und nachher das Ergebnis meldet. Ansonsten besteht die Gefahr von Kommunikationsfehlern, das Team verpasst den letztmöglichen Termin oder (noch ärgerlicher) die mühsam erschossenen Treffer werden nicht rechtzeitig gemeldet.

Wir wünschen allen teilnehmenden Mannschaften viel Erfolg!

Michael Perschke (Vizepräsident Wettkampf) und Alexander Höfer (Bundesliga-Beauftragter)