

Publikationen

Publikationsliste zu Themen der Antizipationsfähigkeit und virtuellen Realität in der Sportwissenschaft

› **2022** › **2021** › **2020** › **2019** › **2018** › **2017** › **2016** › **2015** › **2014** › **2013** › **2012**
(#Anker22) (#Anker21) (#Anker20) (#Anker19) (#Anker18) (#Anker17) (#Anker16) (#Anker15) (#Anker14) (#Anker13) (#Anker12)

2023

Merker, S., Pastel, S., Bürger, D., Schwadtke, A. & Witte, K. (2023). Measurement Accuracy of the HTC VIVE Tracker 3.0 Compared to Vicon System for Generating Valid Positional Feedback in Virtual Reality. *Sensors*, 23 (17), 7371. › <https://doi.org/10.3390/s23177371> (<https://doi.org/10.3390/s23177371>)

Bürger, D., Pastel, S., Chen, C.-H., Petri, K., Schmitz, M., Wischerath, L. & Witte, K. (2023). Suitability test of virtual reality applications for older people considering the spatial orientation ability. *Virtual Reality* › <https://doi.org/10.1007/s10055-023-00775-2> (<https://doi.org/10.1007/s10055-023-00775-2>)

Ritter, Y., Bürger, D., Pastel, S., Sprich, M., Lück, T., Hacke, M., Stucke, C. & Witte, K. (2023). Gymnastic skills on a balance beam with simulated height. *Human Movement Science*, 87, 103023. › <https://doi.org/10.1016/j.humov.2022.103023> (<https://doi.org/10.1016/j.humov.2022.103023>)

2022

Bürger, D., Ritter, Y., Pastel, S., Sprich, M., Lück, T., Hacke, M., Stucke, C. & Witte, K. (2022). The Impact of Virtual Reality Training on Learning Gymnastic Elements on a Balance Beam with Simulated Height. *International Journal of Computer Science in Sport*. 21(1), 93-110 › <https://doi.org/10.2478/ijcss-2022-0005> (<https://doi.org/10.2478/ijcss-2022-0005>)

Witte, K., Droste, M., Ritter, Y., Emmermacher, P., Masik, S., Bürger, D. & Petri, K. (2022). Sports training in virtual reality to improve response behavior in karate kumite with transfer to real world. *Front. Virtual Real.* 3:903021. › <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.903021> (<https://doi.org/10.3389/frvir.2022.903021>)

Ritter, Y., Droste, M., Bürger, D., Pastel, S. & Witte, K. (2022). Comparison of response behavior in karate kumite between real world and virtual reality. *Sports Engineering*, 25(1). › <https://doi.org/10.1007/s12283-022-00378-1> (<https://doi.org/10.1007/s12283-022-00378-1>)

Pastel, S., Petri, K., Chen, C. H., Wiegand Cáceres, A. M., Stirnatis, M., Nübel, C., Schlotter, L. & Witte, K. (2022). Training in virtual reality enables learning of a complex sports movement. *Virtual Reality*. › <https://doi.org/10.1007/s10055-022-00679-7> (<https://doi.org/10.1007/s10055-022-00679-7>)

Pastel, S., Marlok, J., Bandow, N. & Witte, K. (2022). Application of eye-tracking systems integrated into immersive virtual reality and possible transfer to the sports sector - A systematic review. *Multimedia Tools and Applications*. › <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13474-y> (<https://doi.org/10.1007/s11042-022-13474-y>)

Pastel, S., Petri, K., Bürger, D., Marschal, H., Chen, C.-H., & Witte, K. (2022). Influence of body visualization in VR during the execution of motoric tasks in different age groups. *PLoS One*, 17(1), e0263112. › <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263112> (<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263112>)

2021

Pastel, S. (2021). *Visual perception in virtual reality and the application in sports* Universitäts- und Landesbibliothek Sachsen-Anhalt. <https://doi.org/10.25673/58200>

Heilmann, F. & Witte, K. (2021). Perception and Action under Different Stimulus Presentations: A Review of Eye-Tracking Studies with an Extended View on Possibilities of Virtual Reality. *Appl.Sci.* 2021, 11, 5546. <https://doi.org/10.3390/app11125546>

Pastel, S., Bürger, D., Chen, C.H., Petri, K., Witte, K.(2021). Comparison of spatial orientation skill between real and virtual environment. *Virtual Reality*. DOI: 10.1007/s10055-021-00539-w

Bandow, N., & Witte, K. (2021). Gaze Behavior of Attacking Karate Athletes In-Situ. *Journal of Sports and Performance Vision* 2021, Vol. 3(1): 1-11.

Petri, K., Schmidt, T. & Witte, K. (2021). The influence of auditory information on performance in table tennis. *European Journal of Human Movement* 2020, 45. DOI: 10.21134/eurjhm.2020.45.7

2020

Bandow, N. & Witte, K. (2020). Gaze Behaviour of Skilled and Less-Skilled Karate Athletes While Viewing Occluded Video Attacks. *Journal of Martial Arts Research*, 2020, Vol. 3, No. 3. DOI: 10.15495/ojs_25678221_33

Pastel, S., Chen, C.H., Bürger, D., Naujoks, M., Martin, L.F., Petri, K. & Witte, K. (2020). Spatial orientation in virtual environment compared to real-world. *Journal of Motor Behavior*. > <https://doi.org/10.1080/00222895.2020.1843390>
(<https://doi.org/10.1080/00222895.2020.1843390>)

Pastel, St., Chen, Ch.-H., Martin, L., Naujoks, M., Petri, K. & Witte, K. (2020). Comparison of gaze accuracy and precision in real-world and virtual reality. *Virtual Reality*. > <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00449-3> (<https://doi.org/10.1007/s10055-020-00449-3>)

Pastel, S., Chen, C.-H., Petri, K., & Witte, K. (2020). Effects of body visualization on performance in head-mounted display virtual reality. *PLoS ONE*, 15(9), e0239226. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0239226>

Petri, K., Droste, M. & Witte, K. (2020). Analysis of anticipatory cues in karate kumite using an in-situ-study. *Journal of Martial Arts Research*, 2020, Vol. 3, No. 3. DOI: 10.15495/ojs_25678221_33

Petri, K., Feuerstein, K., Folster, S., Bariszlovich, F. & Witte, K. (2020). Effects of Age, Gender, Familiarity with the Content, and Exposure Time on Cybersickness in Immersive Head-mounted Display Based Virtual Reality. *Am. J. Biomed. Sci.* 2020,12(2),107-121; doi:10.5099/aj200200107

2019

Chen, C.-H., Pastel, S., Naujoks, M., Martin, L., Petri, K. & Witte, K. (2019) Comparison of gaze behavior between real world and virtual reality: a pilot study. In: A. Arampatzis, S. Braun, K. Schmitt & B. Wohlfarth. *Sport im öffentlichen Raum. Abstractband des Hochschultag Berlin*, 18-20.09.2019., Band 282, S. 45. ISBN: 978-3-88020-679-3.

Pastel, S., Chen, C.-H., Petri, K., Bürger, D. & Witte, K. (2019). *Vergleich der Orientierungsfähigkeit zwischen der realen und virtuellen Umgebung*. In: I. Böckelmann, S. Darius & A. Minow (Hrsg.), 23. Symposium Arbeitsmedizin und Arbeitswissenschaft für Nachwuchswissenschaftler. Kurzfassungen der Vorträge und Poster. 08.-10.11.2019, Magdeburg. *Sonderschrift des Forums Arbeitsphysiologie*, S. 22. ISBN: 978-3-00-063516-8. (Stefan Pastel gewinnt mit seinem Vortrag den 2. Platz der Lieselotte und Karl Otto Winkler-Stiftung für Arbeitsmedizin)

Petri, K., Bandow, N., Emmermacher, P., Masik, S., Danneberg, M., Eckardt, F., Weichelt, S. & Witte, K. (2019). *Virtual reality training leads to better attack recognition in young karate kumite athletes*. In: A. Klostermann, C. Vater & E.-J. Hossner, *Abstractband zur 16. Jahrestagung der dvs-Sektion Sportmotorik 2019 in Bern*, S. 52. DOI: 10.7892/boris.123517

Petri, K., Emmermacher, P., Danneberg, M., Masik, S., Eckardt, F., Weichelt, S., Bandow, N. & Witte, K. (2019). Training using virtual reality improves response behavior in karate kumite. *Sports Engineering*, 22:2 DOI: 10.1007/s12283-019-0299-0

Petri, K., Masik, S., Danneberg, M., Emmermacher, P. & Witte, K. (2019). Possibilities to use a virtual opponent for

enhancements of reactions and perception of young karate athletes. *International Journal of Computer Science in Sport*, 18 (2) (Special Edition), 20-33. DOI: 10.2478/ijcss-2019-0011

Petri, K. & Witte, K. (2019). Trainingsinterventionen im Karate unter immersiver virtueller Realität – Gastbeitrag von Prof. Dr. Kerstin Witte, Universität Magdeburg. > <https://wissnetz.de/trends/trainingsinterventionen-im-karate-unter-immersiver-virtueller-realitaet-gastbeitrag-von-prof-dr-kerstin-witte-universitaet-magdeburg> (<https://wissnetz.de/trends/trainingsinterventionen-im-karate-unter-immersiver-virtueller-realitaet-gastbeitrag-von-prof-dr-kerstin-witte-universitaet-magdeburg>) (18.06.2019)

Petri, K. (2019). Verbesserung der Bewegungsausführung im Karate durch Training mit einer VR-App. In: A. Arampatzis, S. Braun, K. Schmitt & B. Wohlfarth. Sport im öffentlichen Raum. Abstractband dvs Hochschultag Berlin, 18-20.09.2019, Band 282 S. 309. ISBN: 978-3-88020-679-3.

Petri, K., Emmermacher, P., Masik, S. & Witte, K. (2019). Reaktionsverhalten von Athleten im Karate-Kumite in der virtuellen Realität im Vergleich zur Realität. In: A. Arampatzis, S. Braun, K. Schmitt & B. Wohlfarth. Sport im öffentlichen Raum. Abstractband dvs Hochschultag Berlin, 18-20.09.2019, Band 282, S. 332. ISBN: 978-3-88020-679-3.

Petri, K., Timmerevers, C., Luxemburg, J., Emmermacher, P., Ohl, C.-D., Danneberg, M., Masik, S. & Witte, K. (2019) Improvement of movement execution in karate due to cognitive training with a virtual reality application for smartphones. *Journal of Martial Arts Research*, 2 (1), 1-21. DOI: 10.15495/ojs_25678221_21

Petri, K. (2019). Möglichkeiten der Anwendung der virtuellen Realität im Sport – dargestellt am Beispiel der Sportart Karate-Kumite unter besonderer Berücksichtigung von Reaktionsfähigkeit und Antizipation. Schriften zur Sportwissenschaft, Band 154, 304 Seiten. Verlag Dr. Kovac, Hamburg. ISBN: 978-3-339-11250-7 (print) / 978-3-339-11251-4 (eBook).
> <https://verlagdrkovac.de/978-3-339-11250-7.htm> (<https://verlagdrkovac.de/978-3-339-11250-7.htm>) (Dissertation).

Petri, K., Emmermacher, P., Masik, S. & Witte, K. (2019). Comparison of response quality and attack recognition in karate kumite between reality and virtual reality – a pilot study. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 8 (4), 55-63. DOI: 10.26524/ijpefs1946

Petri, K., Bandow, N., Masik, S. & Witte, K. (2019). Improvement of early recognition of attacks in karate kumite due to training virtual reality. *Journal Sport Area*, 4 (2), 294-308. DOI: 10.25299/sportarea.2019.vol4(2).3370

Tiedemann, S., Petri, K., Mattert, S., Baca, A., Kazandzieva, K., Pisl, A. & Witte, K. (2019) Development of an Erasmus+ dual-career-program for athletes and coaches. 12th International Symposium on Computer Science in Sport IACSS 2019, Moscow, Russia, 8-10 July 2019. Angenommenes Abstract.

Tiedemann, S., Petri, K., Mattert, S. & Witte, K. (2019). Entwicklung und Evaluation von interaktiven Lehrmaterialien (SMART SPORT) zur allgemeinen Weiterbildung von Athleten und Trainern. In: A. Arampatzis, S. Braun, K. Schmitt & B. Wohlfarth. Sport im öffentlichen Raum. Abstractband dvs Hochschultag Berlin, 18-20.09.2019, Band 282, S. 344. ISBN: 978-3-88020-679-3.

Witte, K., Pastel, S., Chen, C.-H. & Petri, K. (2019). VR-Training aus sportwissenschaftlicher Sicht. In: A. Arampatzis, S. Braun, K. Schmitt & B. Wohlfarth. Sport im öffentlichen Raum. Abstractband dvs Hochschultag Berlin, 18-20.09.2019, Band 282, S. 232 ISBN: 978-3-88020-679-3.

2018

Bandow, N.; Witte, K. (2018). Antizipation. In: Kerstin Witte (Hg.): *Ausgewählte Themen der Sportmotorik für das weiterführende Studium (Band 2), Bd. 2*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, S. 131–152.

Petri, K., Bandow, N., Binder, J., Droste, M. & Witte, K. (2018) Antizipation im Karate-Kumite. In I. Fichtner (Hrsg.), *Technologien im Leistungssport 3: Schriftenreihe für Angewandte Trainingswissenschaft*, 13, S. 74-88. Aachen: Meyer und Mey ISBN: 978-3-8403-7628-3.

Petri, K., Bandow, N., Salb, S. & Witte, K. (2018). The influence of facial expressions on attack recognition and response behaviour in karate kumite. *European Journal of Sports Science*, 19 (5), 1-10. DOI: 10.1080/17461391.2018.1536170

Petri, K., Ohl, C.-D., Danneberg, M., Emmermacher, P., Masik, S. & Witte, K. (2018). Towards the usage of virtual reality for training in sports. *Biomedical Journal of Scientific & Technical Research* 7 (1), 1-3. DOI: 10.26717/BJSTR.2018.07.001453

Petri, K., Ohl, C.-D., Danneberg, M., Emmermacher, P., Masik, S. & Witte, K. (2018). Trainingsmöglichkeiten im Karate mittel-

Virtueller Realität. In: M. Lames, D. Link & V. Senner (Hrsg.) *Schriften der Deutschen Vereinigung für Sportwissenschaft, Sportinformatik XII*, S. 78-79. ISSN: 1430-2225, Band 274

Petri, K., Bandow, N. & Witte, K. (2018). Using several types of virtual characters in sports - a literature survey. *International Journal of Computer Science in Sport*, 17 (1), 1-48, DOI: 10.2478/ijcss-2018-0001

Petri, K. & Witte, K. (2018). Anwendung virtueller Realität im Sport. In: K. Witte: *Ausgewählte Themen der Sportmotorik für das weiterführende Studium (Band 2)*, 99-129. Berlin: Springer Verlag-GmbH. DOI: 10.1007/978-3-662-57876-6_6, S. 99-129.

Zhang, L., Brunnett, G., Petri, K., Danneberg, M., Masik, S., Bandow, N. & Witte, K. (2018). *Karakter*. An autonomously interacting karate kumite character for VR-based training and research. *Computer & Graphics*, 72, 59-69. DOI: 10.1016/j.cag.2018.01.008

2017

Bandow, N., Petri, K., Salb, S. & Witte, K. (2017). Anwendung des Eye-Trackings zur Antizipationsforschung im Leistungssport beispielhaft im Karate-Kumite. In I. Fichtner (Hrsg.), *Technologien im Leistungssport 2: Schriftenreihe für Angewandte Trainingswissenschaft 6*, S. 174-186. Aachen: Meyer & Meyer. ISBN: 978-3-8403-7513-2

Bandow, N., Petri, K. & Witte, K. (2017). Using virtual reality for analyses in martial arts. In: *Innovation & Technologie im Sport: 23. dvs-Hochschultag, München: Abstracts- Hamburg: Feldhaus, Edition Czwalina*, S. 178.

Petri, K., Bandow, N., Salb, S., Emmermacher, P., Masik, S., Zhang, L., Brunnett, G. & Witte, K. (2017). Wie kann virtuelle Realität im Hochleistungssport genutzt werden? In I. Fichtner (Hrsg.), *Technologien im Leistungssport 2: Schriftenreihe für Angewandte Trainingswissenschaft, 6*, S. 45-56. Aachen: Meyer & Meyer. ISBN: 978-3-8403-7513-2

Petri, K., Witte, K., Bandow, N., Emmermacher, P., Masik, St., Danneberg, M., Salb, S., Zhang, L., Brunnett, G. (2017). Development of an Autonomous Character in Karate Kumite. In: Lames, M., Saupe, d. & Wiemeyer, J. (eds). *Proceedings of the 11th International Symposium on Computer Science in Sport (IACSS 2017), Advances in Intelligent Systems and Computing, Springer International Publishing, 2018, S. 124-135, Druckausgabe, Online*

2016

Bandow, N. (2016). *Bestimmung der Antizipationsfähigkeit im Karate-Kumite unter Nutzung der virtuellen Realität* (Dissertationsschrift). Berlin: epubli.

Petri, K., Lichtenstein, M., Bandow, N., Campe, S., Wechselberger, M., Sprenger, D., Kaczmarek, F., Emmermacher, P. & Witte, K. (2016). Analysis of anticipation by 3D motion capturing – a new method presented in karate kumite. *Journal of Sports Sciences*, 35 (2): 130-135. DOI: 10.1080/02640414.2016.1158851.

Petri, K., Mattert, S., Heinisch, P., Salb, S., Bandow, N., Emmermacher, P., Masik, S., Danneberg, M., Zhang, L., Brunnett G. & Witte, K. (2016). Evaluation eines autonom interagierenden Gegners (AIG) in Virtueller Realität (VR) im Karate-Kumite. In: Witte, K., Bandow, N. & Edlmann-Nusser, J. (Hrsg). *Sportinformatik XI*, S. 143-149. Shaker Verlag. ISBN: 978-3-8440-4955-8.

Petri, K. & Witte, K. (2016). Virtuelle Realität im Sport: Möglichkeiten und Grenzen. In: Witte, K., Bandow, N. & Edlmann-Nuss J. (Hrsg). *Sportinformatik XI*, S. 125-131. Shaker Verlag. ISBN: 978-3-8440-4955-8.

Witte, K., Salb, S., Petri, K., Bandow, N., Emmermacher, P., Zhang, L., Brunnett, G. & Masik, S. (2016). *Analysis of anticipation by integration of Eye-Tracking in virtual reality – a future method*. Posterbeitrag ECSS 2016, Vienna.

2015 ()

Petri, K., Bandow, N., Emmermacher, P., Schruppf, R., Masik, S., Zhang, L., Kronfeld, T., Brunnett, G. & Witte, K. (2015). Entwicklung eines Regelwerks für einen autonom interagierenden Gegner in einer Virtual-Reality-Umgebung (VR) zur Untersuchung der Antizipationsfähigkeit im Karate-Kumite. In: Witte, K. & Edlmann-Nusser, J. (Hrsg). *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis VI*, S. 150-155. Shaker Verlag. ISBN: 978-3-8440-3974-0.

2014 ()

Bandow, N.; Emmermacher, P., Stucke, Ch., Masik, St., & Witte, K. (2014). Comparison of a Video and a Virtual Based

Environment Using the Temporal and Spatial Occlusion Technique for Studying Anticipation in Karate. *Int. J. of Computer Science in Sport*, 13, 1, Part 2

2013 ()

Bandow, N., Emmermacher, P., Stucke, Chr., Masik, St. & Witte, K. (2013). Comparison of a video and a virtual based environment using the temporal and spatial occlusion technique for studying anticipation in karate. In: *9th International Symposium on Computer Science in Sport (IACSS 2013)*, June 19-22, 2013, Istanbul, Turkey.

2012 ()

Witte, K., Emmermacher, P., Bandow, N. & Masik, St. (2012). Usage of Virtual Reality Technology to Study Reactions in Karate-Kumite. *Int. Journal of Sports Science and Engineering*, 06(2012), 017-024

Bandow, N., Witte, K. & Masik, St. (2012). Development and Evaluation of a Virtual Test Environment for Performing Reaction Tests. *Int. J. of Computer Science in Sport*. 11(2012)2, 4-15

Petri, K., Bandow, N., Emmermacher, P., Schrupf, R., Masik, S., Zhang, L., Kronfeld, T., Brunnett, G. & Witte, K. (2015). Entwicklung eines Regelwerks für einen autonom interagierenden Gegner in einer Virtual-Reality-Umgebung (VR) zur Untersuchung der Antizipationsfähigkeit im Karate-Kumite. In: Witte, K. & Edelman-Nusser, J. (Hrsg). *Sporttechnologie zwischen Theorie und Praxis VI*, S. 150-155. *Shaker Verlag*. ISBN: 978-3-8440-3974-0.