

**Richtlinien & Reglementierung
der 26. Deutschen Iaidō Meisterschaften (DIM)
des Deutschen Iaidō Bundes e.V. (DIaIB)**

1. Organisationen

Veranstalter: Deutscher Iaidō Bund e.V. (DIaIB)
Ausrichter: **TV 1862 Unterdürrbach e.V.**
Technische Unterstützung: Wettkampferferat des DIaIB

2. Ort und Datum

Sporthalle des TV 1862 Unterdürrbach e.V.

Unterdürrbacher Straße 252

97080 Würzburg

Samstag, 02. März 2019

Sonntag, 03. März 2019

3. Allgemeine Schiedsrichterordnung

Diese Richtlinien werden "Die Regelungen des Iaidō shiai und shinpan", veröffentlicht durch den ZNKR, so genau wie möglich befolgen.

Ein Wettkämpfer, der nicht innerhalb von 5 Minuten, nachdem der Aufrufer seinen oder ihren Namen aufgerufen hat, am Wettkampferplatz erscheint, wird als nicht angetreten angesehen und disqualifiziert.

4. Inhalt der Meisterschaften

Der Inhalt der DIM ist folgender:

- Einzel-Meisterschaften

Die Wettkämpfer (männlich oder weiblich) werden unterteilt in die folgenden **7** Gruppen:

1. mudan (kyu und ohne Graduierung)
2. shodan (1. dan)
3. nidan (2. dan)
4. sandan (3. dan)
5. yondan (4. dan)
6. godan (5. dan)
7. **rokudan (6. dan)**

- Mannschafts-Meisterschaft der Landesverbände

Die Teams bestehen aus 3 Personen mit insgesamt maximal "8 dan-Graden". Die Graduierungen der Wettkämpfer können sich von mudan bis einschließlich godan bewegen, aber die Summe der dan-Grade der drei Wettkämpfer darf nicht mehr als acht sein. Mudan werden wie shodan gezählt. Zum Beispiel: Wettkämpfer 1 hat yondan, Wettkämpfer 2 shodan und Wettkämpfer 3 sandan: $4 + 1 + 3 = 8$; aber ein Team kann auch aus drei shodan bestehen: $1 + 1 + 1 =$ weniger als 8. In einem Zweier-Team wird die unbesetzte Position mit einem dan-Grad gezählt.

Jeder Meisterschaftstitel berechtigt die offizielle Bezeichnung "Deutscher Meister" zu führen ebenso "Deutscher Vize-Meister" und zwei gleichwertige 3. Plätze. Ebenso wird wenn möglich in jeder Gruppe ein sogenannter "Kampfgeist" -Titel verliehen.

5. Einzel-Meisterschaften

5.1 Die Wettkämpfer

Für die Teilnahme zugelassen sind alle aktiven Mitglieder mit einem gültigen laidō-Ausweis des DlaiB. Die Wettkämpfer müssen zum Zeitpunkt der Meisterschaft genau den Grad der Gruppe haben, in der sie starten.

5.2 Pool-Runden (Liga-Stil)

Die Wettkämpfer werden in so viele Dreier-Pools wie möglich aufgeteilt. Die 4 Wettkämpfer, die bei der letzten Einzel-Meisterschaft eine der Medaillen erhalten haben, werden in verschiedene Pools und an den äußeren Ecken der Verlaufslisten platziert. So weit wie möglich, werden die Wettkämpfer mit der gleichen Vereinszugehörigkeit nicht im gleichen Pool platziert. Die Wettkämpfer in den Dreier-Pools werden im Prinzip in der folgenden Reihenfolge kämpfen: 1 x 2, 1 x 3 & 2 x 3.

Wenn die Anzahl der angemeldeten Wettkämpfer Vierer-Pools notwendig macht, werden die Wettkämpfer im Prinzip in der folgenden Reihenfolge kämpfen: 1 x 2, 3 x 4, 1 x 4, 2 x 3, 1 x 3 & 2 x 4.

Eine andere Wettkampfabfolge kann angewendet oder Pools können gemischt werden, wenn dies für einen reibungslosen Ablauf des Turniers erforderlich ist.

Die Wettkämpfer, die weiterkommen, werden von da an in unterschiedliche Positionen der Verlaufslisten platziert. Die maximale Kampfzeit beträgt 4 Minuten für drei kata (einschließlich Anfangs- und Schluss-reihō).

Die Rangfolge der Wettkämpfer in einem Pool ergibt sich auf Grund der folgenden Punkte:

1. Die Anzahl der gewonnenen Wettkämpfe;

2. Wenn diese gleich ist, die Anzahl der gewonnenen Fahnen;
3. Wenn diese auch gleich ist, wird ein Entscheidungskampf mit nur einer einzigen shitei waza ausgetragen.

Der Hauptkampfrichter wird die shitei waza vor dem Beginn des Wettkampfes bekannt geben.

5.3 K.O.-Runden (Turnier-Stil)

Das Turnier wird (nun) im Knock-out-System durchgeführt. Die zwei Erstplatzierten aus jedem Pool werden in die Turnierliste eingetragen, wobei die Grundsätze der Aufteilung (siehe 5.2) so weit wie möglichen Berücksichtigung finden. Der Erstplatzierte aus einem Pool wird gegen den Zweitplatzierten aus einem anderen Pool antreten.

Die maximale Kampfzeit beträgt 6 Minuten für fünf kata (einschließlich Anfangs- und Schluss-reihō).

6. Mannschafts-(Team-)Meisterschaften

6.1 Die Wettkämpfer

Jeder Landesverband kann von einem oder mehreren Teams von 3 oder mindestens 2 Wettkämpfern vertreten werden, frei ausgewählt vor jeden Wettkampf aus maximal 4 offiziell gemeldeten Wettkämpfern. Der Erste wird als senpo bezeichnet, der Zweite oder Vize-Kapitän als chuken, der Dritte ist der Kapitän oder taisho. In Zweier-Teams bleibt die chuken-Position unbesetzt.

Der Grad der Wettkämpfer darf von mudan bis einschließlich godan reichen, aber die Summe der dan-Graduierungen der drei Wettkämpfer darf acht nicht überschreiten. Mudan werden als shodan gezählt. In Zweier-Teams wird die unbesetzte chuken-Position als ein dan-Grad gezählt. Für die erste Runde, werden die Namen und die Reihenfolge der Wettkämpfer spätestens beim offiziellen Wettkampfbeginn an den Verwaltungstisch oder an den Kampfplatzleiter des jeweiligen Wettkampfpplatzes übergeben. Danach werden diese Informationen spätestens unmittelbar vor Beginn des nächsten Kampfes an den Verwaltungstisch übergeben.

6.2 Pool-Runden

Die Teams werden durch Auslosung in so viele Dreier-Pools wie möglich aufgeteilt.

So weit wie möglich, werden die Teams aus einem Landesverband nicht im gleichen Pool platziert.

Die Teams werden im Prinzip in der folgenden Reihenfolge kämpfen: 1 x 2, 1 x 3 und 2 x 3.

Wenn die Zahl der registrierten Teams Vierer-Pools notwendig macht, werden die Teams in Prinzip in der folgenden Reihenfolge kämpfen: 1 x 2, 3 x 4, 1 x 4, 2 x 3, 1 x 3 und 2 x 4.

Eine andere Wettkampfabfolge kann angewendet oder Pools können gemischt werden, wenn dies für einen reibungslosen Ablauf des Turniers erforderlich ist.

Die ersten beiden Teams eines jeden Pools werden nun zu den K.O.-Kämpfen weiterrücken. Sie werden auf unterschiedliche Positionen der Verlaufsliste platziert.

Die maximale Kampfzeit beträgt 4 Minuten für drei kata (einschließlich Anfangs- und Schluss-reihō). Das reihō ist im Anhang beschrieben.

Die Rangfolge der Teams aus dem gleichen Pool ergibt sich auf Grund der folgenden Punkten:

1. Die Anzahl der gewonnen Kämpfe;
2. Wenn diese gleich ist, die Zahl der Einzelsiege;
3. Wenn diese gleich ist, die Anzahl der gewonnen Fahnen;
4. Wenn diese auch gleich ist, wird ein Entscheidungskampf (**daihyoshasen**) stattfinden. Dieser Kampf soll in gleicher Weise wie ein normaler Kampf im Pool-System ablaufen. Die Wettkämpfer im Entscheidungskampf müssen jeweils in diesen Pools gekämpft haben.

6.3 K.O.-Runden (Turnier-Stil)

Der Turnier-Teil wird im Knock-out-System ausgetragen. Die ersten zwei Teams aus jedem Pool werden in die Turnierliste eingetragen, wobei die Grundsätze der Aufteilung so weit wie möglich berücksichtigt werden. Das erstplatzierte Team eines Pools wird gegen das zweitplatzierte Team eines anderen Pools antreten.

Die maximale Kampfzeit beträgt 4 Minuten für drei kata (einschließlich Anfangs- und Schluss-reihō). Das reihō ist im Anhang beschrieben. Die Wettkampfrichter-Richtlinien und die Grundsätze für die Ermittlung der Gewinner sind die gleichen wie für die vorhergehenden Pools definiert.

7. Regeln und Bedingungen für die Qualifikation der Wettkämpfer

7.1. Jeder Wettkämpfer muss sich fristgerecht für die Einzel-Meisterschaften angemeldet haben. Teams für die Mannschafts-Meisterschaften können ausschließlich durch die Landesverbände gemeldet werden. Über die Annahme von mehr als einem Team aus einem Landesverband entscheidet das Wettkampfreferat.

7.2 Jeder Wettkämpfer muss ein Mitglied eines Vereins sein, welcher einem Landesverband angehört, der Mitglied beim DlaiB ist. Der DlaiB-Mitgliedsausweis dient als Nachweis.

Ausnahmen zu dieser Regelung können durch den DlaiB-Präsidenten erlaubt werden und müssen vor Beginn der Meisterschaft erlangt werden. Der Antrag für solche Ausnahmen muss spätestens vor dem endgültigen Anmeldeschluss gestellt werden.

7.3. Jeder Wettkämpfer kann sowohl an den Einzel-Meisterschaften als auch an den Team-Meisterschaften teilnehmen.

7.4. Jeder Teilnehmer muss ein zekken (Namensschild) auf der linken Seite der gi (Jacke) tragen, das deutlich den Namen des Landesverbandes und den Namen des Wettkämpfers zeigt. Die Größe beträgt 15 cm x 10 cm; das zekken soll entweder schwarz (mit weißer Schrift), blau (mit weißen Buchstaben) oder weiß (mit schwarzen Buchstaben) sein. Idealerweise hat das zekken die gleiche Farbe wie die gi.

8. Wettkampfrichter

8.1. Mit der Ernennung von Wettkampfrichter für die Deutsche Meisterschaft ist das Wettkampfreferat des DlaiB betraut; sie werden unter jenen ausgewählt, die eine gültige Wettkampfrichterlizenz besitzen.

8.2. Wettkampfrichter dürfen parallel als Wettkämpfer teilnehmen wenn 8.3 erfüllt wird.

8.3. Die Funktion der Wettkampfrichter ist unvereinbar mit der eines Wettkämpfers der gleichen Graduierung. Er kann nicht als Coach oder Manager fungieren. Es ist einleuchtend, dass eine gewisse Zurückhaltung und Neutralität als generelle Einstellung der Wettkampfrichter erforderlich ist.

8.4. Für den Einsatz als Wettkampfrichter werden Fahrtkosten- und Übernachtungszuschüsse gemäß der Finanzordnung des DlaiB übernommen.

8.5. Die Wettkampfrichter-Fahnen werden vom DlaiB-Wettkampfreferat bereitgestellt.

9. Auslosung

Die Auslosung wird vor der Veranstaltung unter der Aufsicht des Wettkampfreferates stattfinden.

10. Beschwerden

Alle Beschwerden sind direkt an das Wettkampfreferat zu richten.

11. Anti-Doping

Die Vorschriften und Verbote, die von der FIK (International Kendo Federation) festgelegt wurden, werden auf dieser Meisterschaften Anwendung finden. Ein Wettkämpfer, der durch die Entscheidung der Wettkampfrichter beurteilt wurde, unter dem Einfluss von verbotenen Drogen oder Alkohol zu stehen, verliert den Wettkampf, muss disqualifiziert und angefordert werden vom Turnier

zurückzutreten. Zusätzlich sollen die FIK- (International Kendo Federation) Anti-Doping-Regeln (genehmigt 27. August 2009, Sao Paulo) und die E.K.F.-Anti-Doping-Regeln (verabschiedet 8. April 2010, Debrecen, die im Weiteren im Konfliktfall als "Die AD-Regeln" bezeichnet werden) einschließlich der entsprechend aktualisierten und neuesten WADA-Verbotsliste angewendet werden. Tests in Bezug auf die Meisterschaft sollen nach den AD-Regeln durchgeführt werden. Im Falle einer Disqualifikation nach jeder Verletzung der AD-Regeln muss das Verfahren zur Verschiebung der Platzierung, festgelegt von der FIK während der vergangenen WKC, angewendet werden.

12. Anmeldung für die Wettkämpfer

Wettkämpfer und Mitglieder der Delegationen müssen sich online auf der DlaiB Website <http://www.diaib.de> anmelden.

Die Teilnehmer der Teamwettkämpfe müssen von den jeweilig Verantwortlichen der Landesverbände per E-Mail dem Wettkampferferat gemeldet werden.

Anmeldeschluss ist der **01. Februar 2019**.

Im Falle von höherer Gewalt können die Namen von Wettbewerbern bis zum Zeitpunkt der Auslosung geändert werden, nachdem das Wettkampferferat die Genehmigung erteilt hat.

Der Vorstand des DlaiB

Das Komitee des DlaiB

Das Wettkampferferat des DlaiB

ANHANG: Der Ablauf des reihō bei den laidō-Team-Meisterschaften

Zu Beginn eines jeden Team-Wettkampfes, stellen sich beide Teams einander gegenüber außerhalb des shiai-jō auf, setzen sich (in seiza) und führen sōgo no zarei (Schwert an ihrer rechten Seite) aus. Dann stehen sie auf, und die ersten 2 Wettkämpfer betreten den shiai-jō in keitō-Haltung, während die anderen außerhalb in keitō-Haltung warten.

1. Kampf

Auf das Kommando "hajime" führen alle Wettkämpfer gemeinsam shōmen ni rei und tōrei aus. Die Wettkämpfer innerhalb des shiai-jō führen die festgelegten kata vor, während die Wettkämpfer außerhalb aufstehen und warten. Wenn die Wettbewerber innerhalb des shiai-jō ihre Kata beendet haben, bleiben sie mit dem Schwert im obi und dem linken Daumen auf der tsuba stehen. Mit dem Kommando "hantei" heben die Schiedsrichter die Fahnen, um ihre Entscheidung bekannt zu geben.

2. Kampf

Die ersten Wettkämpfer verlassen den shiai-jō mit dem linken Daumen auf der tsuba während das zweite Wettkämpfer-Paar den shiai-jō mit dem Daumen auf der tsuba betritt. Auf das Kommando "hajime" führt das zweite Wettkämpfer-Paar die festgelegten kata vor. Mit dem Kommando "hantei" heben die Schiedsrichter die Fahnen, um ihre Entscheidung bekannt zu geben.

3. Kampf

Das zweite Wettkämpfer-Paar verlässt den shiai-jō mit dem linken Daumen auf der tsuba während das dritte Wettkämpfer-Paar den shiai-jō mit dem Daumen auf der tsuba betritt. Auf das Kommando "hajime" führt das dritte Wettkämpfer-Paar die festgelegten kata vor. Dann setzen sie sich zusammen mit den anderen Wettkämpfern (in seiza) und führen tōrei und shōmen ni rei aus. Mit dem Kommando "hantei" heben die Wettkampfrichter die Fahnen, um ihre Entscheidung bekannt zu geben.

Zum Abschluss verlassen die letzten Wettkämpfer den shiai-jō und bilden eine Reihe mit den anderen Team-Wettkämpfern, um sōgo ni rei (siehe: Beginn des Team-Wettkampfes) auszuführen.