

**Ergänzende Durchführungsbestimmungen  
zum laidō-Wettkampf-Reglement  
des Deutschen laidō Bundes (DlaiB)**

(Stand 14.07.2006)

# Inhaltsverzeichnis

<b>1 Allgemeines.....</b>	<b>3</b>
1.1 Teilnahmevoraussetzungen.....	3
1.2 Durchführung der Wettkämpfe.....	3
1.3 Veranstaltungsrahmen.....	4
1.4 Wettkampfablauf aus Sicht der Wettkämpfer.....	5
1.5 Kommandos und Flaggensignale der Kampfrichter.....	6
1.6 Siegerehrung und Abschluss des Taikai.....	7
<b>2 Hinweise zur Organisation.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kampfgericht.....	7
2.2 Die Assistenten des Kampfgerichtes.....	8
2.2.1 Der Einweiser .....	8
2.2.2 Zeitnehmer.....	8
2.2.3 Protokollführer 1.....	9
2.2.4 Protokollführer 2.....	9
2.3 Hinweise für die Wettkampforganisatoren.....	9
2.3.1 Halle .....	9
2.3.2 Ausrüstung.....	9
2.3.3 Kampfgericht.....	10
2.3.4 Assistenten.....	10
2.3.5 Zuschauer.....	10
2.4 Kompetenzregelung.....	10

# 1 Allgemeines

## 1.1 Teilnahmevoraussetzungen

1. An einem bundesweiten *Iaidō*-Wettkampf können alle *Iaidōka* teilnehmen, die über einen Landesverband - oder übergangsweise einem Verein - dem **DIaiB angeschlossen** sind. Das Referat für Meldewesen stellt dem Referat für Wettkämpfe und Wettkampfrichterausbildung (*Taikai*-Referat) rechtzeitig eine Liste zur Überprüfung zur Verfügung. Die Liste beinhaltet alle *Iaidoka*, die von ihren Landesverbänden und Vereinen per Stärkemeldung gemeldet wurden.
2. Der Wettkampfteilnehmer muss sich rechtzeitig angemeldet haben. Die **Anmeldung** ist mit beiliegendem Formular (Anlage 1) an das *Taikai*-Referat zu richten. Anmeldeschluss ist 14 Tage vor Beginn des Wettkampfes. Kann ein termingerecht angemeldeter *Iaidoka* nicht am Wettkampf teilnehmen, kann für ihn ein Nachrücker zugelassen werden.
3. Ein **Startgeld** ist auf das Verbandskonto Nr. 1000010437 bei der Sparkasse Stade-Altes Land, BLZ 241 510 05, zu überweisen. Der Schatzmeister stellt dem *Taikai*-Referat rechtzeitig eine Liste mit den *Iaidoka* zur Verfügung, die ihr Startgeld überwiesen haben.
4. **Hieb- und Stichwaffen** im Sinne des Waffengesetzes sind nicht erlaubt (Satzung des DIaiB § 2 und *Iaidō*-Wettkampf-Reglement § 3).
5. Es ist korrekte **Kleidung** zu tragen: Schwarzer oder weißer *iai gi* oder/und schwarzer oder weißer *hakama*, wobei ein weißer *hakama* nicht mit einem schwarzen *iai gi* getragen werden soll. Außerdem erlaubt ist ordnungsgemäße *Kendō*-Kleidung oder dunkelblaue *Iai*-Kleidung.
6. Es ist ein **Sageo** zu verwenden.
7. Ein Wettkämpfer mit **gesundheitlichen Beeinträchtigungen** sollte nicht antreten, da diese von den Kampfrichtern nicht berücksichtigt werden.

## 1.2 Durchführung der Wettkämpfe

1. Der Wettkampf soll im **Turnier-Stil** (K.O.-System) ausgetragen, wenn in einer Gruppe mindestens 6 Wettkämpfer angetreten sind. Bei weniger Wettkämpfern kann der Wettkampf im **Liga-Stil** (Pool-System) ausgetragen. Es ist auch eine Kombination beider Stile möglich, d. h., die ersten Wettkämpfe werden im Liga-Stil ausgetragen, die weiteren im Turnier-Stil.
2. Die Wettkämpfe finden, wenn nicht anders festgelegt, in den **Gruppen** *mudan*, *shodan*, *nidan*, *sandan* und *yondan* statt.
3. Treten in einer Gruppe mehr als 16 Wettkämpfer an, kann die **Zahl der Teilnehmer** auf 16 beschränkt werden. In diesem Fall gilt die Reihenfolge der Anmeldung. Die Teilnehmerzahl pro Gruppe soll mindestens 6 *Iaidoka* betragen. Sollten sich für eine Gruppe weniger Wettkämpfer melden, besteht die Möglichkeit, dass diese in der ranghöheren Gruppe starten können.
4. Die Wettkämpfer werden einander zugelost. Treffen in der ersten Runde Wettkämpfer aus dem selben *dojo* aufeinander, darf das **Los** wiederholt werden.
5. Es müssen **fünf kata**, die vom Kampfgericht festgelegt werden können, innerhalb von **6 Minuten** gezeigt werden.
6. Ein Wettkämpfer wird nur bei mindestens einem gewonnenen Kampf platziert. Es gibt keinen Entscheidungskampf um den 3. Platz, somit in der Regel zwei **3. Plätze**.



#### 1.4 Wettkampfablauf aus Sicht der Wettkämpfer

1. Jeder Wettkämpfer bekommt bei der Registrierung vor dem offiziellen Beginn (s.o.) ein Namensschild (oder ein Nummernschild), das links im oberen Brustbereich am *Iai gi* befestigt wird, sofern kein eigenes *zekken* vorhanden ist.
2. Die Wettkämpfer halten sich außerhalb ihrer Wettkämpfe in einem vom Einweiser zugewiesenen Bereich auf.
3. Der Kampfplatz besteht aus einer roten und einer weißen Kampffläche.
4. Vom Einweiser werden die jeweiligen Wettkämpfer aufgefordert, sich an einem Platz hinter den Tischen der Protokollführer gegenüber zu setzen und zueinander zu verneigen (*seiza no rei*). Anschließend begeben sie sich zu ihrer jeweiligen Wartelinie und warten dort stehend in der Haltung *keitoshisei*.
5. Nach Aufforderung des Einweisers begeben sich die Wettkämpfer zur Startlinie auf der jeweiligen Wettkampffläche. Der Abstand zur Startlinie soll etwa eine halbe Fußlänge betragen.
6. Nach dem Kommando *hajime!* des Hauptkampfrichters beginnt ein jeder Wettkämpfer die Vorführung mit *shomen ni rei* im Stehen und *tō rei* im *Seiza* und beendet entsprechend mit *tō rei* im *seiza* und *shomen ni rei* im Stehen. Zwischen dem Abknien und dem Beginn von *tō rei* bleibt der Daumen auf dem *Tsuba*.
7. Am Ende ihrer Vorführung warten die Wettkämpfer stehend, in der Haltung *keitoshisei* bis das Urteil (*hantei!* – *shobu ari!*) gefällt wurde und gehen dann ohne weitere Verneigung zurück zu dem Platz hinter den Tischen der Protokollführer.
8. Dort verneigen sie sich wieder sitzend zueinander (*seiza no rei*).
9. Bei einem Wechsel des Kampfgerichts betreten die Wettkämpfer die Wettkampfflächen nicht.
10. Tritt ein Wettkämpfer nicht an, so hat der antretende Wettkämpfer an der Startlinie in der Haltung *keito-shisei* auf das Siegurteil (*shobu ari!*) zu warten und wieder an die Wartelinie zurück zu gehen.
11. Verletzt sich ein Wettkämpfer, so kann er um eine Unterbrechung (z.B.: medizinische Versorgung) von max. 5 Minuten bitten.
12. Bei Gefahr, Unfall oder bei ungebührlichem Verhalten eines Wettkämpfers kann das Kampfgericht den Wettkampf unterbrechen (*yame!*) und den Wettkämpfer vom Wettkampf ausschließen.
13. Nach einer Unterbrechung durch einen Kampfrichter unterbricht der Wettkämpfer seine *kata* sofort, führt *noto* aus und begibt sich unmittelbar zur Startlinie, wo er auf die Wiederaufnahme oder das Urteil des Wettkampfes stehend wartet (s.u.).
14. Nach einer Wiederaufnahme wird der Wettkampf mit der vollständigen *kata*, die unterbrochen wurde, wieder aufgenommen.
15. Finalkämpfe finden gesondert am Ende der Veranstaltung statt.

## 1.5 Kommandos und Flaggsignale der Kampfrichter

- ⇒ *hajime!* = Anfangen! Die Wettkämpfer beginnen ihre Vorführung mit *shomen ni rei* im Stehen.
- ⇒ *hantei!* = Wertung! Die Kampfrichter zeigen das Urteil mit den Flaggen an. Wer die Mehrzahl der Flaggen angezeigt bekommt, hat gewonnen.
- ⇒ *shobu ari!* = Urteil! Die Protokollführer notieren die gewonnenen Flaggen.
- ⇒ *yame!* = Stop! Unterbrechung: Die Wettkämpfer unterbrechen ihre *kata* sofort, führen *noto* aus und warten in der Haltung *taitoshisei* oder, falls sie das *Iaitō* noch nicht angegrüßt oder bereits abgegrüßt haben, in der Haltung *keitoshisei*, an der Startlinie.
- ⇒ *gogi!*= Beratung! Die drei Kampfrichter beraten sich kurz bei:
- Zeitüberschreitung
  - Falsche *kata*, falsche Anzahl oder falsche Reihenfolge der *kata*
  - Gefahr oder Unfall
  - Verlust der Kontrolle über das *Iaitō* eines Wettkämpfers
  - Übertretung der Kampffläche
  - Verletzung eines Wettkämpfers
  - Anderen ungewöhnlichen Vorkommnissen

### Flaggsignale

- ⇒ *shobu ari!* = Urteil! Wer die Mehrzahl der Flaggen erhält, hat gewonnen. Diese werden im 45° Winkel nach oben gehalten.
- ⇒ *yame!* = Stop! Der Hauptkampfrichter hält in jeder Hand eine Flagge senkrecht nach oben.
- ⇒ *gogi!*= Beratung! Der Hauptkampfrichter hält beide Flaggen in der rechten Hand senkrecht nach oben.

## 1.6 Siegerehrung und Abschluss des Taikai

Zur Siegerehrung wird Aufstellung bezogen wie unter Punkt 1.3. Veranstaltungsrahmen beschrieben.

1. Die Siegerehrung wird vom Präsidenten des DIaIB oder einem Vertreter vorgenommen.
2. Die Siegerehrung beginnt mit der höchsten Graduierung.
3. Die Siegerehrung beginnt mit dem 1. Sieger der jeweiligen Gruppe.
4. Nach der Überreichung der Urkunden können Sachpreise oder Pokale übergeben werden.
5. Es können auch Preise für besondere Leistungen außerhalb der Platzierungen vergeben werden (z.B.: für besonderen Kampfgeist oder für gute Platzierung eines *Iaidoka* mit niedriger Graduierung in einer Gruppe zusammen mit höheren Graduierungen).
6. Gruß zur Fahne auf das Kommando hin *kokki-ni-rei*
7. Gruß Wettkämpfer zu den Kampfrichtern und Offiziellen auf das Kommando hin *joseki-ni-rei*
8. Der Organisationsleiter der ausrichtenden Gruppe oder der Einweiser erklärt das *Taikai* (Wettkampfturnier, Deutsche Meisterschaft im *Iaidō*) für beendet.

## 2 Hinweise zur Organisation

### 2.1 Kampfgericht

1. Die Kampfrichter haben mindestens *sandan*, eine höhere Graduierung als die Wettkämpfer, die sie beurteilen und eine gültige Wettkampfrichterlizenz.
2. Bei mehr als einem Wettkampffplatz soll ein **Kampffplatzleiter** für jeden Wettkampffplatz zur Verfügung stehen. Besteht jedoch ein Mangel an Kampfrichtern, kann auf diesen verzichtet werden.
3. Es müssen je Kampfplatz mindestens ein, im Idealfall drei **Kampfrichter** zum **Wechseln** zur Verfügung stehen. Die beiden Kampfrichterteams wechseln jeweils nach drei Begegnungen. Stehen nur ein Kampfrichter zu Auswechseln zu Verfügung, erfolgt der Wechsel nach zwei Wettkämpfen. Der dann ausgewechselte Kampfrichter löst nach zwei weiteren Begegnungen einen weiteren Kampfrichter ab usw.
4. Nach dem Auftaktzeremoniell nehmen sich die drei zuerst richtenden Kampfrichter vom Tisch des Turnierleiters jeweils ein **Fahnenpaar**, stellen sich in einer Reihe nebeneinander auf und verneigen sich zur Fahne, danach zueinander und nehmen ihre Plätze ein.
5. Während eines Wechsels bleiben die Flaggen auf den Tischen liegen. Sobald der letzte Wettkämpfer nach dem *tō rei* sein Schwert senkrecht aufgestellt hat, erheben sich die einwechselnden Kampfrichter von ihren Stühlen. Sie wenden sich vor den Auswechselstühlen einander zu und führen im Stehen *rei* aus. Danach bilden sie neben den Auswechselstühlen eine Linie und führen *shomen ni rei* aus. Dann treten sie hinter die Stühle der auswechselnden Kampfrichter. Die auswechselnden Kampfrichter erheben sich, sobald die Wettkämpfer sich beim Verlassen der Wettkampffläche umgedreht haben von ihren Stühlen und führen eine halbe Drehung aus. Die jeweils ein- und auswechselnden Kampfrichter verneigen sich im Stehen zueinander über den Stuhl hinweg. Der jeweils auswechselnde Wettkampfrichter verlässt seinen Platz von ihm aus gesehen nach links, während der jeweils einwechselnde Kampfrichter den Platz vor dem Stuhl von ihm aus gesehen von rechts her einnimmt. Die auswechselnden Kampfrichter begeben sich in die Nähe der Auswechselstühle, bilden dort eine Linie und führen *shomen ni rei* aus. Danach wenden sie sich einander zu und führen im Stehen *rei* aus. Anschließend nehmen auf den Auswechselstühlen im Uhrzeigersinn versetzt Platz. Auf den Auswechselstühlen ist das Anlehnen gestattet, eine zu bequeme Haltung aber ist zu vermeiden.

6. **Finalkämpfe** finden gesondert am Ende der Veranstaltung statt.

## 2.2 Die Assistenten des Kampfgerichtes

Assistenten sind diejenigen Helfer, die nicht dem Kampfgericht angehören, aber für den Ablauf des Turniers unentbehrlich sind. Die Assistenten sollen neben ihren Hauptaufgaben die Organisatoren beim Aufbau und Abbau der Wettkampffläche unterstützen.

### 2.2.1 Einweiser

Bei mehreren Wettkampfflächen ist ein Haupteinweiser vom Wettkampfreferat zu bestimmen. Er übernimmt die Aufgabe unter Nr. 1.3, sowie die im folgenden beschriebenen Aufgaben.

1. Er sorgt für einen geordneten Ablauf des Wettkampfes.
2. Er sollte mindestens den 3. Dan und an einem Wettkampfhelferlehrgang teilgenommen haben.
3. Er verteilt die **Namensschilder** an die Wettkämpfer. Diese befestigen die Schilder an der linken Seite ihres *iai gi*.
4. Er informiert die Wettkämpfer über die **Startzeit** und jeweiligen **Startplatz**. Diese Informationen erhält er über entsprechende Notizzettel von den Protokollführern.
5. Er **kontrolliert** die Ausrüstung der Wettkämpfer auf ordnungsgemäßes *Iaitō* und korrekte, saubere und ordentliche Kleidung. Nicht erlaubt sind Uhren, Schmuck und sichtbare Schützer z. B. am Ellenbogen oder Fuß. Kommt ein Wettkämpfer nicht seinen Anweisungen nach, lässt er diesen nicht starten. Er informiert die Protokollführer. Die Wertung erfolgt gemäß §32 Nichtantreten des Iaidō-Wettkampf-Reglements.
6. Er fordert die Wettkämpfer auf, sich hinter den Tischen der Protokollführer zueinander im *seiza* zu verneigen, an die **Wartelinie** oder die **Startlinie** zu gehen.
7. Er achtet darauf, keine Wettkämpfer auf die Wettkampfflächen zu schicken, wenn ein **Wechsel** bei den **Kampfrichtern** ansteht. Wenn an einem Wettkampffeld sechs Kampfrichter zur Verfügung stehen, erfolgt der Wechsel nach drei Wettkämpfen. Steht nur ein Kampfrichter zum Auswechseln zur Verfügung, erfolgt der Wechsel nach zwei Wettkämpfen.
8. Er **unterbindet** unangebrachte Gespräche, Handlungen sowie Informationsaustausch zwischen den Wettkämpfern, ebenso ein Anspornen der Wettkämpfer.

### 2.2.2 Zeitnehmer

1. Er soll an einem Wettkampfhelferlehrgang teilgenommen haben.
2. Er **signalisiert** dem Kampfgericht seine **Bereitschaft**, die Zeit zu nehmen, indem er die Hand auf die Uhr legt und sitzend die gelbe Fahne mit gestrecktem Arm nach oben hebt.
3. Er startet die **Zeitnahme** beim Ausruf "*Hajime*" des Hauptkampfrichters. Er stoppt die Uhr in dem Moment, in dem der letzte der beiden Wettkämpfer nach dem Schwertzurückwechseln beim abschließenden *shomen ni rei* mit dem linken Handballen die Hüfte berührt.
4. Er steht bei **Zeitüberschreitung** auf und hebt seine Flagge senkrecht nach oben. Er setzt sich erst nachdem der Hauptkampfrichter *Gogi* einberufen hat.

- Bei **Wettkampfunterbrechung** muss der Zeitnehmer die Uhr anhalten. Er darf die Wettkampfzeit erst weiterlaufen lassen, wenn die Wettkämpfer bei der Fortsetzung des Wettkampfes die Stelle der *kata* erreicht haben, bei der die Unterbrechung stattfand. Aus diesem Grund ist seine ständige Aufmerksamkeit erforderlich.

#### 2.2.3 Protokollführer 1

- Er soll an einem Wettkampfhelferlehrgang teilgenommen haben.
- Er ist für die ordnungsgemäße Dokumentation der Wettkampfergebnisse verantwortlich.
- Er führt die **Wettkampfverlaufsliste** nach den gezeigten Flaggen der Kampfrichter. (Ein Muster mit Anweisung liegt als Anlage 3 bei. Siehe auch Seite 17 des Iaidō-Wettkampf-Reglements.)
- Er **gibt** dem **Einweiser** schriftlich die **Informationen** für den weiteren Wettkampfverlauf
- Er wird vom 2. Protokollführer unterstützt

#### 2.2.4 Protokollführer 2

unterstützt Protokollführer 1 und veröffentlicht ggf. für die Zuschauer die Ergebnisse an einer Anzeigentafel.

### 2.3 Hinweise für die Wettkampforganisatoren

#### 2.3.1 Halle

- Optimale Hallengröße ohne Zuschauerplatz: bei einer Wettkampffläche 22 x 12 Meter; bei zwei Wettkampfflächen 22 x 24 Meter, bei drei Wettkampfflächen 22 x 36 Meter.
- Wenn nicht anders möglich, dürfen die Abstände geringfügig verringert werden. Es dürfen nicht verändert werden:
  - Die eigentlichen Wettkampfflächen
  - Der Abstand zwischen den Wettkampfflächen
  - Der Abstand der Schreiber- bzw. Zeitnehmerplatz zu den Wettkampfflächen
  - Der Sicherheitsabstand zu den Zuschauern muss ausreichend sein.
- Besprechungsraum für die Kampfrichter

#### 2.3.2 Ausrüstung

- Fahne Bundesfahne
- Tische: 6 pro Wettkampfplatz; bei mehr als einem Wettkampfplatz ein Tisch zusätzlich
- Stühle: 11 pro Wettkampfplatz; bei mehr als einem Wettkampfplatz ein Stuhl zusätzlich
- Klebeband für die Markierung der Wettkampfflächen rot und weiß je 21 Meter pro Wettkampffläche
- Papiertischdecken
- Tesafilm, Schere
- Flaggen 4x rot, 4x weiß, 1x gelb pro Wettkampfplatz
- Stoppuhr 1x pro Wettkampfplatz ggf. eine in Reserve

9. Listen für den Wettkampfverlauf
10. Namensschilder für Wettkämpfer
11. Absperrung, falls keine Tribüne vorhanden
12. Anzeigetafel: 1x pro Wettkampffläche

### 2.3.3 Kampfgericht

1. Turnierleiter
2. Kampfplatzleiter: falls mehr als ein Wettkampflplatz vorhanden ist.
3. Kampfrichter: Es sollen sechs pro Wettkampflplatz zur Verfügung stehen.

### 2.3.4 Assistenten

1. Protokollführer: 2 pro Wettkampflplatz
2. Zeitnehmer: 1 x pro Wettkampflplatz
3. Einweiser: 1 x pro Wettkampflplatz
4. Sprecher zur Information der Zuschauer. Diese Funktion kann von einem Einweiser übernommen werden.

### 2.3.5 Zuschauer

Es soll ein Informationsblatt für die Zuschauer zur Verfügung stehen, das beim Taikai-Referat angefordert werden kann.

### 2.4 Kompetenzregelung

Für jedes Taikai ist jeweils neu festzulegen

- |   |                        |
|---|------------------------|
|   | vom                    |
| 1. Welcher Etat steht für Preise zu Verfügung?                      | Vorstand               |
| 2. Welche Gruppen werden zugelassen?                                | <i>Taikai</i> -Referat |
| 3. Wird das <i>Taikai</i> im Liga- und/oder Turnier-Stil angehalten | <i>Taikai</i> -Referat |
| 4. Welche <i>Kata</i> müssen gezeigt werden?                        | Kampfgericht           |