**Richtlinien & Reglementierung**

**der Bayerischen Iaidō-Meisterschaften (BIM)**

**des Bayerischen Iaido Bundes (BayIaiB)**

**1. Organisationen**  
Veranstalter: Bayerischer Iaido Bund (BayIaiB)  
Ausrichter: *(Name des ausrichtenden Vereins vor Ort)*Technische Unterstützung: Vizepräsident des BayIaiB

**2. Ort und Datum**Siehe Ausschreibung, die unter <http://www.bayerischer-iaido-bund.de/meisterschaften/>

veröffentlicht ist.

**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 Wettkampfplatz erscheint, wird als nicht angetreten angesehen und disqualifiziert.

**4. Inhalt der Meisterschaften**Der Inhalt der BIM ist folgender:

* **Einzel-Meisterschaften**

unterteilt in die folgenden 5 Gruppen:

1. Gruppe mudan (kyu und ohne Graduierung)  
2. Gruppe shodan (1. dan)  
3. Gruppe nidan (2. dan)  
4. Gruppe sandan (3. dan)  
Bei entsprechender Beteiligung und ausreichender Zeit wird es eine

5. Gruppe yondan (4. dan) geben.

* **Mannschafts- Meisterschaft**

mit Teams bestehend aus 3 Personen mit insgesamt maximal "6 dan-Graden". Die Graduie-rungen der Wettkämpfer können sich von mudan bis einschließlich sandan bewegen, aber die Summe der dan-Grade der drei Wettkämpfer darf nicht mehr als sechs sein. Mudan werden wie shodan gezählt. (Zum Beispiel: Wettkämpfer 1 hat sandan, Wettkämpfer 2 shodan und Wettkämpfer 3 nidan: 3 + 1 + 2 = 6; aber ein Team kann auch aus drei shodan bestehen: 1 + 1 + 1 = weniger als 6). Es können auch nur zwei Wettkämpfer ein Team bilden, die mittlere Startposition bleibt dabei unbesetzt, zählt aber wie shodan; somit können keine zwei sandan in einem Team antreten.

Jeder Meisterschaftstitel berechtigt die offizielle Bezeichnung "Bayerischer Meister“ zu führen ebenso " Bayerischer Vize-Meister“ und zwei Mal gleichwertig „Drittplatzierter bayerischer Meister“. 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 Iaidō-Ausweis des DIaiB. 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 Medaille erhielten, 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 und 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, 3 x 2, 3 x 1 und 4 x 2.

Eine andere Wettkampfabfolge kann angewendet oder Pools können gemischt werden, wenn dies für den 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 nach den Pool-Runden 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  
Es werden Teams von 3 oder mindestens 2 Wettkämpfern in folgender Weise gebildet. Die anwesenden sandan wählen aus den Gruppen der ni-, sho- und mudan ihre jeweiligen Teammitglieder aus. Es wird ausgelost, in welcher Reihenfolge die sandan ihr erstes Teammitglied auswählen. Die Auswahl des zweiten Teammitgliedes erfolgt dann in umgekehrter Reihenfolge.

Der zuerst startende Wettkämpfer 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 yondan reichen, aber die  
Summe der Dan-Graduierungen der drei Wettkämpfer darf sechs nicht überschreiten. Mudan werden wie shodan gezählt; ebenso wird eine unbesetzte chuken-Position wie ein shodan gezählt.  
Für die erste Runde, werden die Namen und die Reihenfolge der Wettkämpfer spätestens beim offiziellen Wettkampfbeginn an den Verwaltungstisch des jeweiligen Wettkampfplatzes 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.

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, 3 x 2, 3 x 1 und 4 x 2.

Eine andere Wettkampfabfolge kann angewendet oder Pools können gemischt werden, wenn dies für den 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 (daihyosen) 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.

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

Ausnahmen zu dieser Regelung können durch den BayIaiB-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 nafuda (Namensschild) auf der linken Seite der gi (Jacke) tragen, das deutlich den Namen des Ortes seines Vereines /dōjō) und den Namen des Wettkämpfers zeigt. Die Größe beträgt 15 cm x 10 cm; das nafuda soll entweder schwarz (mit weißer Schrift), blau (mit weißen Buchstaben) oder weiß (mit schwarzen Buchstaben) sein. Idealerweise hat das nafuda die gleiche Farbe wie die gi.

**8. Wettkampfrichter**

8.1. Mit der Ernennung von Wettkampfrichter für die Bayerische Meisterschaft ist der Präsident des BayIaiB betraut; sie werden unter jenen ausgewählt, die eine gültige Wettkampfrichter-lizenz 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 (d.h. ein Wettkampfrichter mit der Graduierung yondan darf nicht als Wettkämpfer in der Gruppe yondan starten). 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 eine Honorarpauschale sowie Fahrtkosten- zuschüsse gemäß der Geschäftsordnung des BayIaiB übernommen.

8.5. Die Wettkampfrichter-Fahnen werden vom BayIaiB-Vizepräsident bereitgestellt.

**9. Auslosung**

Die Auslosung der Startreihenfolge wird vor der Veranstaltung unter der Aufsicht des Vizepräsidenten des BayIaiB stattfinden.

**10. Beschwerden**

Alle Beschwerden sind direkt an den Vizepräsidenten des BayIaiB 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 Weitern 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 müssen sich auf der BayIaiB-Website <http://www.bayerischer-iaido-bund.de/anmeldung-meisterschaft/> anmelden. In Ausnahmefällen kann die Anmeldung unter Angabe von Vor- und Zunamen, E-Mail-Adresse, ersatzweise Telefonnummer, Landesverband, Verein, Graduierung und Nummer des DIaiB-Ausweises erfolgen, zudem ist anzugeben, ob man gegen die Veröffentlichung von Fotos der eigenen Person ist.

Die Teilnehmer der Teamwettkämpfe müssen von den jeweilig Verantwortlichen der Mitgliedsvereine per Email dem Vizepräsidenten des BayIaiB gemeldet werden.

Der Anmeldeschluss ist der in der Ausschreibung genannt.

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

**13. Salvatorische Klausel**

Im Falle, dass es schwierig ist, die Richtlinien & Reglementierung aufgrund der Größe oder Art des Turniers einzuhalten, darf das Turnier in Hintanstellung dieser Bestimmungen durchgeführt werden, vorausgesetzt, dass gegen die Zielsetzung der Richtlinien & Reglementierung nicht verstoßen wird.

Diese Regelungen sollen am 1. Januar 2017 vollständig in Kraft treten.

Der Vorstand des BayIaiB

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

Zu Beginn eines jeden Team-Wettkampfes, stellen sich beide Teams einander gegenüber außerhalb des shiaijō 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 shiaijō 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 shiaijō führen die festgelegten kata vor, während die Wettkämpfer außerhalb aufstehen und warten. Wenn die Wettbewerber innerhalb des shiaijō 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 shiaijō mit dem linken Daumen auf der tsuba während das zweite Wettkämpfer-Paar den shiaijō 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 shiaijō mit dem linken Daumen auf der tsuba während das dritte Wettkämpfer-Paar den shiaijō 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 shiaijō und bilden eine Reihe mit den anderen Team-Wettkämpfern, um sōgo ni rei (siehe: Beginn des Team-Wettkampfes) auszuführen.