

Richtlinien & Reglementierung
der 32. Deutschen Iaidō Meisterschaften (DIM)
des Deutschen Iaidō Bundes e.V. (DlaiB)

1. Organisationen

Veranstalter: Deutscher Iaidō Bund e.V. (DlaiB)
Ausrichter: »Aikido Yoshinkan München e.V.«
Technische Unterstützung: Wettkampfreferat des DlaiB

2. Ort und Datum

Sportstätte Städtisches Anton-Fingerle-Bildungszentrum

Schlierseestraße 47

81539 München

Samstag, 28. Februar 2026

Sonntag, 1. März 2026

3. Allgemeine Schiedsordnung

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

Wettkämpfende, die nicht innerhalb von 5 Minuten, nach namentlichem Aufruf, am Wettkampfplatz erscheinen, werden als nicht angetreten angesehen und disqualifiziert.

4. Inhalt der Meisterschaften

Der Inhalt der DIM ist folgender:

- Einzel-Meisterschaften

Die Wettkämpfenden 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)

- Team-Meisterschaft der Landesverbände

Die Teams bestehen aus maximal 4 Personen, wovon 3 Personen aktiv kämpfen. Die Summe der kämpfenden Personen darf insgesamt nicht mehr als "8 dan-Grade" betragen. Die Graduierungen aller Wettkämpfenden können sich von *mudan* bis einschließlich *godan* bewegen. *mudan* werden wie *shodan* gezählt. Zum Beispiel: Person 1 hat *yondan*, Person 2 *shodan* und Person 3 *sandan*: $4 + 1 + 3 = 8$; aber ein Team kann auch aus drei Personen mit *shodan* bestehen: $1 + 1 + 1 =$ weniger als 8.

Teams bestehend aus 2 Wettkämpfenden sind nicht zulässig.

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

5. Einzel-Meisterschaften

5.1. Die Wettkämpfenden

Für die Teilnahme zugelassen sind alle aktiven *laidōka* mit einem gültigen *laidō*-Ausweis des Dlaib. Die Wettkämpfenden müssen zum Zeitpunkt der Meisterschaft genau den Grad der Gruppe innehaben, in der sie starten.

5.2. Pool-Runden (Liga-Stil)

Die Wettkämpfenden werden in so viele Dreier-Pools wie möglich aufgeteilt. Die 4 Wettkämpfenden, 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 Wettkämpfenden mit der gleichen Vereinszugehörigkeit nicht im gleichen Pool platziert. Die Wettkämpfenden in den Dreier-Pools werden im Prinzip in der folgenden Reihenfolge kämpfen: 1×2 , 1×3 & 2×3 .

Wenn die Anzahl der angemeldeten Wettkämpfenden Vierer-Pools notwendig macht, werden die Wettkämpfenden 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 Wettkämpfenden, 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*).

Aufgrund hoher Beteiligung der DIM, kann das Wettkampfreferat aus Zeitgründen beschließen, das *reihō* während der Pool-Runden (Liga-Stil) außerhalb des Kampfplatzes (*shiai jo*) stattfinden zu lassen. Die maximale Kampfzeit beträgt weiterhin 4 Minuten.

Die Rangfolge der Wettkämpfenden 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:die Hauptkampfrichter:in 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 Personen aus jedem Pool werden in die Turnierliste eingetragen, wobei die Grundsätze der Aufteilung (siehe 5.2) so weit wie möglich Berücksichtigung finden. Die erstplatzierte Person aus einem Pool wird gegen die zweitplatzierte Person aus einem anderen Pool antreten.

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

6. Team-Meisterschaften

6.1. Die Wettkämpfenden

Jeder Landesverband kann von einem oder mehreren Teams von maximal 4 offiziell gemeldeten Wettkämpfenden vertreten werden, frei ausgewählt vor jedem Wettkampf werden 3 aktive Wettkämpfende. Grundsätzlich dürfen *laidōka* bei den Team-Meisterschaften lediglich für den Landesverband starten in dem sie auch gemeldet sind.

Die erste Person wird als *senpō* bezeichnet, die zweite Person oder Vize-Kapitän:in als *chuken*, die dritte Person ist Kapitän:in oder *taishō*. **Falls ein Team am Wettkampftag durch unverschuldeten Umstände keine 3 Wettkämpfenden aufstellen kann, ist das Wettkampfreferat berechtigt diesem Team eine wettkämpfende Person aus den anwesenden Teilnehmenden, unabhängig von der Landesverbandszugehörigkeit, zuzuweisen.**

Der Grad der Wettkämpfenden darf von *mudan* bis einschließlich *godan* reichen, aber die Summe der Dan-Graduierungen der drei Wettkämpfenden darf acht nicht überschreiten. *mudan* werden als *shodan* gezählt.

Für die erste Runde werden die Namen und die Reihenfolge der Wettkämpfenden spätestens beim offiziellen Wettkampfbeginn an den Verwaltungstisch oder an die Kampfplatzleitung 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. 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.

Eine Messung der Kampfzeit erfolgt nicht. Der Ablauf des *reihō* ist im Anhang beschrieben.

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

1. Die Anzahl der gewonnenen Kämpfe;
2. Wenn diese gleich ist, die Zahl der Einzelsiege;
3. Wenn diese gleich ist, die Anzahl der gewonnenen 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 Wettkämpfenden im Entscheidungskampf müssen jeweils in diesem Pool 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.

Eine Messung der Kampfzeit erfolgt nicht. Der Ablauf des *reihō* ist im Anhang beschrieben. Die Wettkampfrichtlinien und die Grundsätze für die Ermittlung der Siegenden sind die gleichen wie für die vorhergehenden Pools definiert.

7. Regeln und Bedingungen für die Qualifikation der Wettkämpfenden

7.1. Alle Wettkämpfenden müssen sich fristgerecht für die Einzel-Meisterschaften und für die Team-Meisterschaften angemeldet haben. Die Meldung und Aufstellung für die Team-Meisterschaften werden ausschließlich durch die Landesverbände organisiert. Über die Annahme von mehr als einem Team aus einem Landesverband entscheidet das Wettkampfreferat.

7.2. Die Teilnahme in den Kategorien *shodan* bis *sandan* ist nur möglich, falls der Erwerb der Graduierung am Tag der Meisterschaft nicht länger als die

Graduierungszahl in Jahren plus 24 Monate zurück liegt. Für die Teilnahme in den Kategorien *yondan*, *godan* und *rokudan* gibt es keine entsprechenden Beschränkungen. Die Teilnahme in der Kategorie *mudan* ist nur zweimal möglich.

7.3. Die Summe der Dan-Graduierungen für ein Team muss in Übereinstimmung mit Regel 7.2. ermittelt werden.

7.4. Alle Wettkämpfenden müssen Mitglieder:innen 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. Alle Wettkämpfenden können sowohl an den Einzel-Meisterschaften als auch an den Team-Meisterschaften teilnehmen.

7.4. Alle Teilnehmenden müssen ein *nafuda/zekken* (Namensschild) auf der linken Seite des *gi* (Jacke) tragen, dass deutlich den Namen des Landesverbandes und den Namen der wettkämpfenden Person 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. Wettkampfrichtende

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

8.2. Wettkampfrichtende dürfen parallel als Wettkämpfende teilnehmen, wenn 8.3 erfüllt wird.

8.3. Die Funktion von Wettkampfrichtenden ist unvereinbar mit der von Wettkämpfenden

der gleichen Graduierung. Die Person kann nicht als Coach oder Manager fungieren. Es ist einleuchtend, dass eine gewisse Zurückhaltung und Neutralität als generelle Einstellung von Wettkampfrichtenden erforderlich ist.

8.4. Für den Einsatz als wettkampfrichtende Personen werden Fahrtkosten- und Übernachtungszuschüsse gemäß der Finanzordnung des DlaIB übernommen.

8.5. Die *shinpan-ki* (Fahnen der Wettkampfrichtenden in rot/weiß) 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. Wettkämpfende, welche durch die Entscheidung von Wettkampfrichtenden beurteilt wurden, unter dem Einfluss von verbotenen Drogen oder Alkohol zu stehen, verlieren den Wettkampf, müssen disqualifiziert und angefordert werden vom Turnier zurückzutreten. Zusätzlich sollen die FIK- (International Kendo Federation) Anti-Doping-Regeln (**genehmigt 27. Oktober 2020**) 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 von Wettkämpfenden

Wettkämpfende und Teilnehmende der Delegationen müssen sich online auf der DlaiB Website

<http://www.diaib.de> anmelden.

Alle Teilnehmenden der Teamwettkämpfe müssen zusätzlich, neben der eigenen Anmeldung, von den jeweilig Verantwortlichen der Landesverbände per E-Mail dem Wettkampfreferat gemeldet und eingeteilt werden.

Anmeldeschluss ist der **1. Februar 2026**.

Im Falle von höherer Gewalt können die Namen von Teilnehmenden des Wettbewerbs bis zum Zeitpunkt der Auslosung geändert werden, nachdem das Wettkampfreferat die Genehmigung erteilt hat.

Der Vorstand des DlaiB

Das Komitee des DlaiB

Das Wettkampfreferat des DlaiB

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 Wettkämpfenden betreten den *shiaijō* in *keitō*-Haltung, während die anderen außerhalb in *keitō*-Haltung warten.

1. Kampf

Auf das Kommando "hajime" führen alle Wettkämpfenden gemeinsam *shōmen ni rei* und *tōrei* aus.

Die Wettkämpfenden innerhalb des *shiaijō* führen die festgelegten *kata* vor, während die Wettkämpfenden außerhalb Aufstehen und Warten. Wenn die Wettkämpfenden 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 Schiedsrichtenden die Fahnen, um ihre Entscheidung bekannt zu geben.

2. Kampf

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

3. Kampf

Das zweite kämpfende Paar verlässt den *shiaijō* mit dem linken Daumen auf der *tsuba* während das dritte kämpfende Paar den *shiaijō* mit dem Daumen auf der *tsuba* betritt. Auf das Kommando "hajime" führt das dritte kämpfende Paar die festgelegten *kata* vor. Dann setzen sie sich zusammen mit den Wettkämpfenden (in *seiza*) und führen *tōrei* und *shōmen ni rei* aus.

Mit dem Kommando "hantei" heben die Wettkampfrichtenden die Fahnen, um ihre Entscheidung bekannt zu geben.

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