

DIE REGELUNGEN DES IAIDŌ SHIAI UND SHINPAN

DIE UNTERGEORDNETEN REGELN DES IAIDŌ SHIAI UND SHINPAN

Anhang 1: Die Richtlinien für IAIDŌ SHIAI und SHINPAN

Anhang 2: Wesentliche Punkte über Anwendung und die Überarbeitung
der Regelungen des IAIDŌ SHIAI und SHINPAN

Überarbeitet 1. Oktober 1996
ALLJAPANISCHER KENDO VERBAND

*Übersetzung: November 2000 Astrid und Klaus Wißmath
Grundlegende Überarbeitung: März 2008 Rudi Müller*

INDEX

<p>DIE REGELUNGEN DES IAIDŌ-WETTKAMPFES UND SEINER BEWERTUNG (hier des Weiteren bezeichnet als „die Regelungen“)</p> <p>§ 1 Die Zielsetzung dieser Regelungen 5</p> <p style="text-align: center;">Teil 1 : Wettkampf</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 1 : Allgemeine Regeln</p> <p>§ 2 Wettkampfplatz 5</p> <p>§ 3 Das Schwert 5</p> <p>§ 4 Kleidung 5</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 2 : Wettkampf</p> <p>Abschnitt 1 : Wettkampfangelegenheiten</p> <p>§ 5 Wettkampfzeit 6</p> <p>§ 6 Einzelwettkampf 6</p> <p>§ 7 Mannschaftswettkampf 6</p> <p>§ 8 Beginn und Beendigung eines Wettkampfes 6</p> <p>§ 9 Unterbrechung und Wiederaufnahme 6</p> <p>§ 10 Bitte um Unterbrechung 6</p> <p>Abschnitt 2 : Entscheidung über Sieg oder Niederlage</p> <p>§ 11 Entscheidung über Sieg oder Niederlage 7</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 3 : Verbote</p> <p>Abschnitt 1 : Verbotene Handlungen</p> <p>§ 12 Drogenmissbrauch 7</p> <p>§ 13 Beleidigung 7</p> <p>§ 14 Verschiedene Verbote 7</p>	<p>Die untergeordneten Regeln des IAIDŌ-Wettkampfes und seiner Bewertung (hier des Weiteren bezeichnet als „die untergeordneten Regeln“)</p> <p>§ 1 Regelungen, § 2 (Wettkampfplatz)</p> <p>§ 2 Regelungen, § 3 (das Schwert)</p> <p>§ 3 Regelungen, § 4 (Iai-Kleidung)</p> <p>§ 4 Fahnen</p> <p>§ 5 Hilfsmittel</p> <p>§ 6 Betreten und Verlassen des Wettkampfplatzes, Etikette</p> <p>§ 7 Regelungen, § 11 (HANTEI)</p> <p>§ 8 Regelungen, § 12 (Drogen)</p> <p>§ 9 Regelungen, § 14 (Heraustreten aus der Wettkampffläche)</p>
--	---

die Regelungen	die untergeordneten Regeln
<p style="text-align: center;">Abschnitt 2 : Strafen</p> <p>§ 15 Regeln für § 12 und 13 8</p> <p>§ 16 Regeln für § 14, 1 8</p> <p>§ 17 Regeln für § 14, 2 und 3 8</p> <p style="text-align: center;">Teil 2 : Wettkampfwertung</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 1 : Allgemeine Regeln</p> <p>§ 18 Zusammensetzung des Kampfgerichts 9</p> <p>§ 19 Turnierleiter 9</p> <p>§ 20 Kampfplatzleiter 9</p> <p>§ 21 Kampfrichter 10</p> <p>§ 22 Assistenten des Kampfgerichts 10</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 2 : Wettkampfwertung</p> <p>Abschnitt 1 : Inhalte bezüglich der Wettkampfwertung</p> <p>§ 23 Entscheidung über Sieg oder Niederlage ... 11</p> <p>§ 24 Wertung 11</p> <p style="text-align: center;">Abschnitt 2 : Anordnung durch die Kampfrichter</p> <p>§ 25 Verletzung oder Unfall 11</p> <p>§ 26 Nichtanreten 12</p> <p>§ 27 Punktwertung bei kampfunfähigen oder nichtangetretenen Wettkämpfern 12</p> <p>§ 28 Punkte oder erworbene Rechte des Zu widerhandelnden 12</p>	<p>§ 10 Die Verantwortlichkeiten des Turnierleiters</p> <p>§ 11 Ankündigung durch den Turnierleiter beim Beginn des Turniers</p> <p>§ 12 Die Verantwortlichkeiten des Kampfplatzleiters</p> <p>§ 13 Die Verantwortlichkeiten der Kampfrichter</p> <p>§ 14 Regelungen, § 22, (Die Aufgaben der Assistenten des Kampfgerichts)</p> <p>§ 15 Kleidung der Kampfrichter</p> <p>§ 16 Regelungen, § 26, (Nichtanreten)</p>

die Regelungen	die untergeordneten Regeln
<p>Abschnitt 3 : Angelegenheiten von Besprechungen oder Einsprüchen</p> <p>§ 29 Besprechungen 12</p> <p>§ 30 Einsprüche 12</p> <p>§ 31 Einspruch gegen mögliche Fehlentscheidungen der Kampfrichter 12</p> <p>Kapitel 3 : Verkündigungen und Anzeige mit Fahnen</p> <p>§ 32 Verkündigungen 13</p> <p>§ 33 Fahnenanzeigen 13</p> <p>Kapitel 4 : Anhang</p> <p>§ 34 Anhang 13</p> <p>Beigefügte Tabelle (Verkündigungen durch Kampfrichter und Anzeige mit Fahnen)</p> <p>Bild 1 (Wettkampffläche)</p> <p>Bild 2 (Das Schwert)</p> <p>Bild 3 (Namensschild der Wettkämpfer)</p> <p>Bild 4 (Beschreibung der Kampfrichterfahnen)</p>	<p>§ 17 Regelungen, § 31 (Einsprüche)</p>

die Regelungen	die untergeordneten Regeln
<p>(Die Zielsetzung dieser Regelungen)</p> <p>§ 1 Diese Regeln betreffen Wettkämpfe des Deutschen Iaidō Bundes (DIaiB). Ihre Zielsetzung ist es, korrekt und objektiv zu entscheiden und diese Wettkämpfe im Geiste von Fairplay, basierend auf den Gesetzmäßigkeiten des Schwertes, auszutragen.</p> <p style="text-align: center;">Teil 1 : Wettkampf</p> <p style="text-align: center;">Kapitel 1 : Allgemeine Regeln</p> <p>(Wettkampfplatz)</p> <p>§ 2 Die Anforderungen an einen Wettkampfplatz sind folgende, vorausgesetzt wird, dass der Fußboden – als allgemeine Regel - ein Parkettboden sein soll.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Kampffläche ist sieben Meter lang und drei Meter breit einschließlich der Linien; ihre Form ist rechteckig (siehe Bild 1). 2. Der Ort und die Länge der Startlinie sind in den untergeordneten Regeln definiert. <p>(Das japanische Schwert)</p> <p>§ 3 Das im Wettkampf verwendete Schwert soll ein Echtes (<i>in Deutschland muss es ein Iaitō</i>) sein.</p> <p>(Kleidung)</p> <p>§ 4 Die Kleidung soll entweder eine KENDŌ- oder IAIDŌ-Jacke und ein HAKAMA (Hosenrock) sein.</p>	<p>§ 1 Der Wettkampfplatz ist wie folgt festgelegt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Wettkampfflächen- und Startlinien werden durch rote und weiße Farben ausgewiesen. 2. Der Abstand zwischen der roten und weißen Fläche sollte mindestens einen Meter betragen. 3. Das Band für die Linien ist fünf bis zehn Zentimeter breit und rot oder weiß. 4. Es sollte um den Wettkampfplatz ein Freiraum von mindestens zwei Metern sein. 5. Die Platzierung und die Länge der Startlinie ist dem Bild 1 zu entnehmen. <p>§ 2 Das Schwert soll von guter Qualität zu sein. Die Bezeichnungen der verschiedenen Teile sind im Bild 2 beschrieben.</p> <p>§ 3 Die IAIDŌ-Jacke soll entweder schwarz oder weiß sein, mit engen Ärmeln. (<i>Bei internationalen Wettkämpfen sollen mittlerweile die Jacke und der Hakama gleichfarbig sein in schwarz, dunkelblau oder weiß.</i>) Das Namensschild des Wettkämpfers soll entsprechend dem Bild 3 an der linken Brust befestigt sein.</p> <p>Auf den Deutschen Iaidō-Meisterschaften ab 2017 sollen alle Wettkämpfer und Wettkampfrichter ein nafuda (zekken) tragen, dass dermaßen gestaltet ist, dass man auf einer Entfernung von ca. 15 Metern erkennen kann, aus welchem Landesverband der Betreffende kommt. Die vorgeschriebenen Maße von 15 x 10 cm sollen beachtet werden. Es soll, wenn „deckungsgleich“ die Landesfahne verwendet werden, andernfalls ein frei gestaltbares, möglichst farbiges „Logo“. Am oberen Rand soll das Land bzw. der Landesverband in Großbuchstaben stehen; wenn dieser sehr lang ist die übliche Abkürzung, am unteren Rand in zwei Zeilen der Vor- und Nachname, ebenfalls in Großbuchstaben.</p>

<p style="text-align: center;">die Regelungen</p>	<p>§ 4 Die Abmessungen der Kampfrichter-Fahnen sind in Bild 4 beschrieben. Der Durchmesser des Stabes an dem die Fahne befestigt ist, soll 1,5 cm sein.</p> <p>§ 5 Die Verwendung von „Hilfen“ (Bandagen usw.) ist erlaubt, wenn sie medizinisch notwendig und nicht unansehnlich sind.</p> <p>§ 6 Die Art und Weise und Etikette der Wettkämpfer beim Betreten oder Verlassen der Wettkampffläche sollen den für jedes Turnier festgelegten Anweisungen folgen.</p>
<p style="text-align: center;">Kapitel 2 : Wettkampf</p> <p style="text-align: center;">Abschnitt 1 : Wettkampfangelegenheiten</p> <p>(Wettkampfdauer)</p> <p>§ 5 Die Wettkampfzeit soll 6 Minuten für 5 Formen sein. Die Zeit beginnt zu laufen, wenn der Hauptkampfrichter das Startsignal gibt und endet, wenn der Wettkämpfer nach der Verneigung zu SHOMEN sich in der KEITO- Haltung befindet.</p> <p>(Einzelwettkampf)</p> <p>§ 6 Der Einzelwettkampf kann entweder nach DAN-Graden eingestuft oder frei abgehalten werden. Der Wettkämpfer, der vom Kampfgericht mehr Fahnen erhält, als der andere, ist der Sieger.</p> <p>(Mannschaftswettkampf)</p> <p>§ 7 Der Mannschaftswettkampf soll wie folgt abgehalten werden, oder wie bei einem Turnier festgelegt.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Mannschaft mit der größten Anzahl an Siegern in Einzelwettkämpfen, welche gemäß einer zuvor festgelegten Anordnung abgehalten wurden, soll zum Sieger erklärt werden. 2. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl in Einzelwettkämpfen, die im Liga- oder Turnier-Stil abgehalten wurden, soll zum Sieger erklärt werden. Jedoch soll bei Punktegleichheit die Anzahl der Fahnen gezählt werden, um die Sieger festzustellen. Falls die Anzahl der Fahnen ebenfalls gleich ist, wird ein Entscheidungskampf (DAIHYO-SHASEN) zwischen beiden Mannschaften abgehalten werden. <p>(Anfang und Ende eines Wettkampfes)</p> <p>§ 8 Der Beginn und das Ende eines Wettkampfes werden vom Hauptkampfrichter verkündet.</p>	<p style="text-align: center;">die untergeordneten Regeln</p>

<p>(Unterbrechung und Wiederaufnahme)</p> <p>§ 9 Die Unterbrechung eines Wettkampfes soll von einem Kampfrichter, die Wiederaufnahme eines Wettkampfes vom Hauptkampfrichter angekündigt werden.</p> <p>(Bitte um Unterbrechung)</p> <p>§ 10 Falls ein Wettkämpfer bedingt durch einen Unfall den Wettkampf nicht fortsetzen kann, kann der Wettkämpfer um eine Unterbrechung bitten.</p>	<p>die Regelungen</p>	<p>die untergeordneten Regeln</p>
<p>Abschnitt 2 : Entscheidung über Sieg und Niederlage</p> <p>(Entscheidung über Sieg und Niederlage)</p> <p>§ 11 Entscheidungen über Sieg oder Niederlage sollen wie folgt getroffen werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Sieg soll entschieden werden beruhend auf dem Unterschied in der Geisteshaltung (<i>jap.: ki sei</i>) und „KI-KEN-TAI-ITCHI“ (Geist, Schwert, Körper in Übereinstimmung), welches ist begründet auf richtiger Schwerthandhabung und –technik, richtiger Körperhaltung und starker Geisteshaltung (<i>jap.: kokoro kamae</i>), mit richtiger Etikette und Benehmen. 2. Die Formen für den Wettkampf können gänzlich oder teilweise festgelegt werden. Falls ein Wettkämpfer einen Fehler in Bezug auf die festgelegten Formen macht, sollen die Kampfrichter diesen Wettkämpfer nach einer Besprechung (GOGI) zum Verlierer erklären. Falls sich beide Wettkämpfer geirrt haben, soll die Entscheidung gemäß dem oben erwähnten Punkt 1 getroffen werden. 3. Ein Wettkämpfer, der die Wettkampfzeit überschritten hat, soll zum Verlierer erklärt werden. Falls beide Wettkämpfer die Wettkampfzeit überschritten haben, soll die Entscheidung gemäß dem oben erwähnten Punkt 1 getroffen werden. <p>Kapitel 3 : Verbote</p> <p>Abschnitt 1 : Verbotene Handlungen</p> <p>(Drogenmissbrauch)</p> <p>§ 12 Den Wettkämpfern ist es verboten, stimulierende Drogen zu nehmen.</p>	<p>§ 7 Die folgenden Punkte sollen bei der Entscheidung über den Sieg bedacht werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Übungstiefe 2. Etikette (richtige Haltung, richtiges Benehmen) 3. Technik: <ul style="list-style-type: none"> a) richtiges NUKITSUKE, KIRITSUKE b) richtiges SAYABANARE, HASUJI c) richtiges CHIBURI, richtiger Winkel d) richtiges NOTO 4. Geistige Haltung: <ul style="list-style-type: none"> a) Gelassenheit b) METSUKE (Ausdruck der Augen) c) Geist (<i>jap: ki haku</i>), ZANSIN (Achtsamkeit), Timing, Abstand 5. KI-KEN-TAI-ITCHI 6. IAIDŌ sollte wie BUDŌ zweckmäßig (<i>jap: gori = vernünftig</i>) sein 7. Verwiesen wird auf “Die Beurteilung des Zen Nihon Kendō Renmei Iai – Die Prüfungskriterien“ (im ZNKR-Iai-Kommentar). <p>§ 8 Die Drogen, auf die in § 12 hingewiesen wird, werden gesondert bestimmt.</p>	

<p>(Beleidigung)</p> <p>§ 13 Den Wettkämpfern ist es verboten, beleidigende Äußerungen oder Handlungen gegenüber ihren Gegnern oder den Kampfrichtern zu machen.</p> <p>(Verschiedene Verbote)</p> <p>§ 14 Den Wettkämpfern sind die folgenden Handlungen verboten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Verwenden eines anderen Schwertes als des japanischen Schwertes, wie in § 3 beschrieben ist. 2. Das Heraustreten aus der Wettkampffläche. 3. Das Anfordern einer Unterbrechung des Wettkampfes ohne berechtigten Grund. 4. Andere Handlungen die die Regelungen verletzen. <p style="text-align: center;">die Regelungen</p>	<p>§ 9 Das Hinaustreten aus der Wettkampffläche findet statt, wenn ein Fuß die Linie vollständig überschritten hat.</p> <p style="text-align: center;">die untergeordneten Regeln</p>
<p style="text-align: center;">Abschnitt 2 : Strafen</p> <p>§ 15 Der Wettkämpfer, der einen Regelverstoß, wie in § 12 oder § 13 festgelegt, begangen hat, soll den Wettkampf verloren haben und ist anzuweisen, den Wettkampfplatz zu verlassen, wohingegen der Gegner drei Fahnen erhalten soll. Die Punkte oder die erreichte Platzierung, die der oben genannte Wettkämpfer erreicht hat, sollen vollständig für nichtig erklärt werden.</p> <p>§ 16 Der Wettkämpfer, der einen Regelverstoß wie in § 14, 1 festgelegt, begangen hat, soll in der folgenden Weise behandelt werden. Falls beide Wettkämpfer gleichzeitig diesen Regel-verstoß begangen haben, sollen beide den Wettkampf verlieren.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Wettkämpfer, der ein falsches Schwert benutzt hat, soll den Wettkampf verloren haben und dem Gegner sollen drei Fahnen gegeben werden. 2. Die Auswirkung der Strafe im vorigem Absatz soll nicht auf vorhergehende Wettkämpfe zurückwirken, in welchen die falsche Anwendung nicht festgestellt wurde. 3. Der Wettkämpfer, der ein falsches Schwert benutzt hat, soll nicht das Turnier fortsetzen. <p>§ 17 Der Wettkämpfer, der einen Regelverstoß wie in § 14, 2 und 3 festgelegt, begangen hat, soll Minuspunkte in der Beurteilung erhalten.</p>	

die Regelungen	die untergeordneten Regeln
<p>Teil 2 : Wettkampfwertung</p> <p>Kapitel 1 : Allgemeine Regeln</p> <p>(Zusammensetzung des Kampfgerichts)</p> <p>§ 18 Das Kampfgericht soll sich zusammensetzen aus einem Turnierleiter (SHINPANCHO), Kampfplatzleitern (SHINPAN SHUNIN), die nur eingesetzt werden, falls zwei oder mehr Wettkampfplätze benutzt werden, und Kampfrichtern (SHINPAN; FUKUSHIN).</p> <p>(Turnierleiter)</p> <p>§ 19 Der Turnierleiter soll die erforderlichen Fähigkeiten haben, um zu erkennen, dass faire Wettkämpfe sichergestellt sind.</p>	<p>§ 10 Die Aufgaben eines Turnierleiters sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Regelungen und die Einzelheiten in den Wettkämpfen grundsätzlich anwenden. 2. Auf den reibungslosen Verlauf der Wettkämpfe achten. 3. Entscheidungen zu Einsprüchen treffen. 4. Über Angelegenheiten entscheiden, die nicht in den Regelungen und Einzelheiten festgelegt wurden, oder bei unerwarteten Ereignissen. <p>§ 11 Die Anzeige des Turnierleiters bei Beginn des ersten Wettkampfes soll wie folgt ausgeführt werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Im Falle, dass nur ein Wettkampfplatz eingerichtet ist, soll der Turnierleiter aufstehen und dem Hauptkampfrichter (SHUSHIN) den Beginn des Wettkampfes ankündigen, wenn die ersten Wettkämpfer in der KEITO-Haltung an der Startlinie stehen. 2. Im Falle, dass zwei oder mehr Wettkampfflächen eingerichtet sind, soll der Turnierleiter aufstehen und den Beginn durch eine Trillerpfeife oder ähnliches signalisieren, wenn alle ersten Wettkämpfer in der

<p>(Kampfplatzleiter)</p> <p>§ 20 Der Kampfplatzleiter soll den Turnierleiter unterstützen und die erforderlichen Fähigkeiten haben, den jeweiligen Wettkampfplatz zu leiten.</p> <p style="text-align: center;">die Regelungen</p>	<p>KEITO-Haltung in Eintracht stehen.</p> <p>§ 12 Die Aufgaben des Kampfplatzleiters sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Verantwortung zu übernehmen für die Leitung des Wettkampfes am Wettkampfplatz. 2. Auf die korrekte Anwendung der Regelungen und der untergeordneten Regeln achten. 3. Richtig und schnell über Regelverstöße und Einsprüche entscheiden und falls notwendig, den Turnierleiter informieren. 4. Die Aufsicht über die Kampfrichter auf dem zu leitenden Wettkampfplatz führen . <p style="text-align: center;">die untergeordneten Regeln</p>
<p>(Kampfrichter)</p> <p>§ 21 1. Es gibt einen Hauptkampfrichter und zwei Nebenkampfrichter. Alle Kampfrichter haben die gleiche Befugnis, um über Sieg oder Niederlage zu entscheiden.</p> <p>2. Der Hauptkampfrichter hat die allumfassende Befugnis den Wettkampf zu leiten, die Entscheidung mit den Fahnen anzugeben und die Entscheidung zu verkünden.</p> <p>3. Die Nebenkampfrichter zeigen die Entscheidung mit den Fahnen an und unterstützen den Hauptkampfrichter im Leiten des Wettkampfes. In Notfällen darf der Nebenkampfrichter eine Unterbrechung des Wettkampfes bekannt geben.</p> <p>(Assistenten des Kampfgerichts)</p> <p>§ 22 Es soll einen Zeitnehmer, einen Schriftführer, einen Auswertungslisten-schriftführer und einen Aufrufer der Wettkämpfer (<i>Einweiser</i>) geben. Die Zusammensetzung und die Aufgaben werden in den untergeordneten Regeln beschrieben.</p>	<p>Die Aufgaben der Kampfrichter sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Den jeweiligen Wettkampf leiten. 2. Deutlich ansagen und eindeutige Signale geben. 3. Ruhige Verständigung mit den anderen Kampfrichtern durchführen. 4. Die von anderen Kampfrichtern gegebenen Fahnsignale anerkennen. 5. Nach den Wettkämpfen mit den anderen Kampfrichtern über sein eigenes Werten nachdenken, falls erforderlich nach dem Befragen des Turnierleiters oder des Kampfplatzleiters. <p>§ 14 Die Zusammensetzung und Aufgaben der Assistenten des Kampfgerichts sind folgende:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Es soll grundsätzlich für jeden Wettkampfplatz einen Hauptzeitnehmer und zwei oder mehrere Unterzeitnehmer geben, die die Wettkampfzeit nehmen und am Ende der Wettkampfzeit durch Aufstehen und Hochhalten einer Fahne ein Signal geben. 2. Es soll grundsätzlich für jeden Wettkampfplatz einen Hauptschriftführer und zwei oder mehrere Unterschriftführer geben, die die Entscheidungen der Kampfrichter an Tafeln anzeigen und die (<i>Anzahl der</i>) Fahnen prüfen. 3. Es soll grundsätzlich für jeden Wettkampfplatz einen Hauptschriftführer und zwei oder mehrere Unterschriftführer geben, die die Entscheidungen der Kampfrichter und die für den Wettkampf benötigte Zeit aufzeichnen. 4. Es soll grundsätzlich für jeden Wettkampfplatz einen Hauptaufrufer und zwei oder mehrere Unteraufrufer geben, die die Wettkämpfer aufrufen, und deren Ausrüstung überprüfen. <p>§ 15 Die Kleidung der Kampfrichter soll aus</p>

die Regelungen	MONTUKI, HAKAMA und SHIROTABI bestehen, sofern in dem jeweiligen Turnier nicht anderweitig vorgesehen.
<p>Kapitel 2 : Wettkampfwertung</p> <p>Abschnitt 1 : Inhalte bezüglich der Wettkampfwertung</p> <p>(Entscheidung über Sieg oder Niederlage)</p> <p>§ 23 Sieg oder Niederlage wird durch die Anzahl der Fahnen entschieden. Der Wettkämpfer, der die größere Anzahl an Fahnen erhält, soll der Sieger sein.</p> <p>(Wertung)</p> <p>§ 24 Die Kampfrichter sollen in der folgenden Art und Weise urteilen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn die Wettkämpfer in der KEITO-Haltung an der Startlinie stehen, startet der Hauptkampfrichter den Wettkampf durch den Ausruf „HAJIME“. 2. Falls einer der Wettkämpfer eine Unterbrechung erbittet, soll der Hauptkampfrichter den Anlass der Unterbrechung überprüfen, nachdem er den Wettkampf unterbrochen hat. 3. Zur Entscheidung von Sieg oder Niederlage soll der Hauptkampfrichter „HANTEI“ ausrufen und alle Kampfrichter sollen ihre Entscheidung gleichzeitig zeigen. <p>Abschnitt 2 : Anordnungen durch die Kampfrichter</p> <p>(Verletzungen oder Unfälle)</p> <p>§ 25 Im Falle, dass ein Wettkämpfer aufgrund einer Verletzung oder eines Missgeschicks außerstande ist, den Wettkampf fortzusetzen, sollen die Kampfrichter nach Ermittlung des Anlasses in der Sache wie folgt verfahren:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Kampfrichter sollen nach der Beratung mit einem Arzt entscheiden, ob der Wettkampf fortgeführt wird oder nicht. Als allgemeine Regel soll eine solche 	die untergeordneten Regeln

<p>Entscheidung innerhalb von fünf Minuten getroffen werden.</p> <p>2. Im Falle, dass ein Wettkämpfer aufgrund einer Verletzung außerstande ist, den Wettkampf fortzusetzen, soll der Gegner, der die Verletzung verursacht haben sollte, den Wettkampf verlieren; wohingegen sollte die Ursache unbekannt sein, soll der kampfunfähige Wettkämpfer den Wettkampf verlieren.</p> <p>3. Der Wettkämpfer, der aufgrund einer Verletzung oder eines Missgeschicks als ein kampfunfähiger Wettkämpfer behandelt wurde, darf am weiteren Wettkampf wieder antreten, falls der Arzt und die Kampfrichter ihm oder ihr erlauben das zu tun.</p>	<p>die Regelungen</p>	<p>die untergeordneten Regeln</p>
<p>4. Dem Wettkämpfer, der als Zuwiderhandelnder den Wettkampf verloren hat, soll nicht erlaubt werden, am weiteren Wettkampf wieder anzutreten.</p> <p>(Nichtanreten)</p> <p>§ 26 Der Wettkämpfer, der einen Wettkampf versäumt hat, soll Verlierer werden und ein Wiederanreten bei den restlichen Wettkämpfen verboten sein.</p> <p>(Punktwertung bei kampfunfähigen oder nichtangetretenen Wettkämpfern)</p> <p>§ 27 Dem Sieger auf Grund von § 25 oder § 26 sollen drei Sieger-Fahnen gegeben werden.</p> <p>(Punkte oder erworbene Rechte des Zuwiderhandelnden)</p> <p>§ 28 Die Punkte oder die erreichte Platzierung des Zuwiderhandelnden, der den Wettkampf auf Grund von § 25, 4 verloren hat, sollen für ungültig erklärt werden.</p>	<p>Abschnitt 3 : Angelegenheiten von Besprechung (GOGI) oder Einspruch (IGI)</p> <p>(Besprechung)</p> <p>§ 29 Im Falle, dass eine Besprechung (GOGI) für erforderlich erachtet wird, sollen die Kampfrichter am Platz des Hauptkampfrichters eine Besprechung einberufen.</p> <p>(Einspruch)</p> <p>§ 30 Niemandem soll es erlaubt werden, gegen eine HANTEI-Entscheidung der Kampfrichter zu protestieren.</p> <p>§ 31 Im Falle, dass ein Teammanager einen Zweifel in der Anwendung der Regelungen durch die Kampfrichter hegt, darf der Manager vor dem Ende der EMBU der Wettkämpfer beim</p>	<p>§16 Nichtanreten soll wie folgt festgelegt werden: Ein Wettkämpfer zieht sich auf Grund Gesundheit oder anderer Gründe vom Wettkampf zurück.</p>
		<p>§ 17 Der Einspruch, wie in § 31 vorgesehen, soll bevor die Wettkämpfer in der KEITO-Haltung am Ende der Wettkampfzeit stehen in folgender Weise eingelegt werden:</p>

<p>Kampfplatzleiter (SHINPAN SHUNIN) oder beim Turnierleiter (SHINPANCHO) Einspruch einlegen.</p> <p>die Regelungen</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Der Manager soll ein Signal geben, dass er einen Einspruch einlegen will. 2. Der Manager soll den Inhalt des Zweifels dem Kampfplatzleiter (SHINPAN SHUNIN) oder dem Turnierleiter (SHINPANCHO) angeben. <p>die untergeordneten Regeln</p>
<p>Kapitel 3 : Verkündigungen und Anzeige mit Fahnen</p> <p>(Verkündigungen)</p> <p>§ 32 Die Kampfrichter sollen den Beginn, das Ende, die Unterbrechungen, den Sieg oder die Niederlage, GOGI usw. in der Weise ankündigen, wie in der beigefügten Tabelle vorgeschrieben.</p> <p>(Fahnenanzeigen)</p> <p>§ 33 Die Anzeigen der Kampfrichter durch die Fahnenbewegungen für die Unterbrechung, den Sieg oder die Niederlage, GOGI, usw. sollen in der Weise ausgeführt werden, wie in der beigefügten Tabelle vorgeschrieben.</p> <p>Kapitel 4 : Anhang</p> <p>§ 34 Im Falle, dass sich derartige Dinge ereignen, die nicht in den Regelungen vorgesehen sind, sollen die Kampfrichter daraufhin bei einer Besprechung entscheiden, nach dem Befragen des Kampfplatzleiters oder des Turnierleiters.</p> <p>Statut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Im Falle, dass es schwierig ist, die Regelungen und die untergeordneten Regeln aufgrund der Größe oder Art des Turniers einzuhalten, darf das Turnier in Hintanstellung dieser Bestimmungen durchgeführt werden, vorausgesetzt, dass gegen die Zielsetzung der Regelungen und der untergeordneten Regeln nicht verstößen wird. 2. Diese Regelungen sollen am 1. Oktober 1996 vollständig in Kraft treten. 	

(Beigefügte Tabelle) Verkündigungen durch Kampfrichter und Anzeige mit Fahnenbewegung

	Thema	Verkündigung	Fahnenbewegung	Verhalten
Ausgangsposition			Die Fahnen sind offen auf der Tischplatte platziert	Bild 1
Anfang	Anfang eines Wettkampfes	"HAJIME"	Die Fahnen sind offen auf der Tischplatte platziert	Bild 3
	Erster Wettkampf und (<i>erster</i>) Endkampf		wie oben	Bild 2
Unterbrechung	Unterbrechung eines Wettkampfes	"YAME"	Fahnen gerade nach oben hochheben	Bild 6
GOGI	Einberufung einer Besprechung durch einen Kampfrichter	"GOGI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben	Bild 7
Entscheidung über Sieg oder Niederlage	Im Falle von 3 roten (weißen) Fahnen	"HANTEI, SHOBU ARI"	Eine Fahne gerade etwa 45° zur Seite hochheben	Bild 4
	Falls der Hauptkampfrichter mit rot (weiß) den Sieg anzeigen und 2 Nebenkampfrichter weiß (rot)	"HANTEI, SHOBU ARI"	Der Hauptkampfrichter senkt die rote (weiße) Fahne, die er gehoben hat und hebt dann die weiße (rote) Fahne	Bild 4
	Falls ein Wettkämpfer sich in der vorgegebenen Technik geirrt hat (SHITEWAZA) *der Wettkämpfer, der den Fehler gemacht hat, führt den Wettkampf bis zum Ende fort.	"GOGI" "HANTEI, SHOBU ARI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade etwa 45° zur Seite hochheben	Bild 7 Bild 4
	Falls beide Wettkämpfer sich in der vorgegebenen Technik geirrt haben (SHITEWAZA) *beide Wettkämpfer führen den Wettkampf bis zum Ende fort (Sieg oder Niederlage werden gemäß dem normalen Maßstab bewertet)	"GOGI" "HANTEI, SHOBU ARI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade etwa 45° zur Seite hochheben	Bild 7 Bild 4
	Falls ein Wettkämpfer die Wettkampfzeit überschritten hat	"GOGI" "HANTEI, SHOBU ARI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 7 Bild 4
	Falls beide Wettkämpfer die Wettkampfzeit überschritten haben (Sieg oder Niederlage werden gemäß dem normalen Maßstab bewertet)	"GOGI" "HANTEI, SHOBU ARI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade etwa 45° zur Seite hochheben	Bild 7 Bild 4
	Sieg durch Nichtanreten	"SHOBU ARI"	Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 5
	Kampfunfähigkeit in einem Wettkampf	"SHOBU ARI"	Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 5
	Missbrauch von Drogen, unfreundliche Äußerungen oder Handlungen	"YAME" "GOGI" "SHOBU ARI"	Fahnen gerade nach oben hochheben Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 6 Bild 7 Bild 5
	Falls ein anderes Schwert benutzt wird, als in § 3 beschrieben	"GOGI" "SHOBU ARI"	Beide Fahnen mit der rechten Hand gerade nach oben hochheben Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 7 Bild 5
Verletzung Missgeschick Nichtanreten	Kampfunfähigkeit auf Grund von Verletzung, Missgeschick oder Nichtanreten	"SHOBU ARI"	Eine Fahne gerade ca. 45° zur Seite hochheben	Bild 5

Bild 2 Bestandteile des japanischen Schwertes und der Montierung

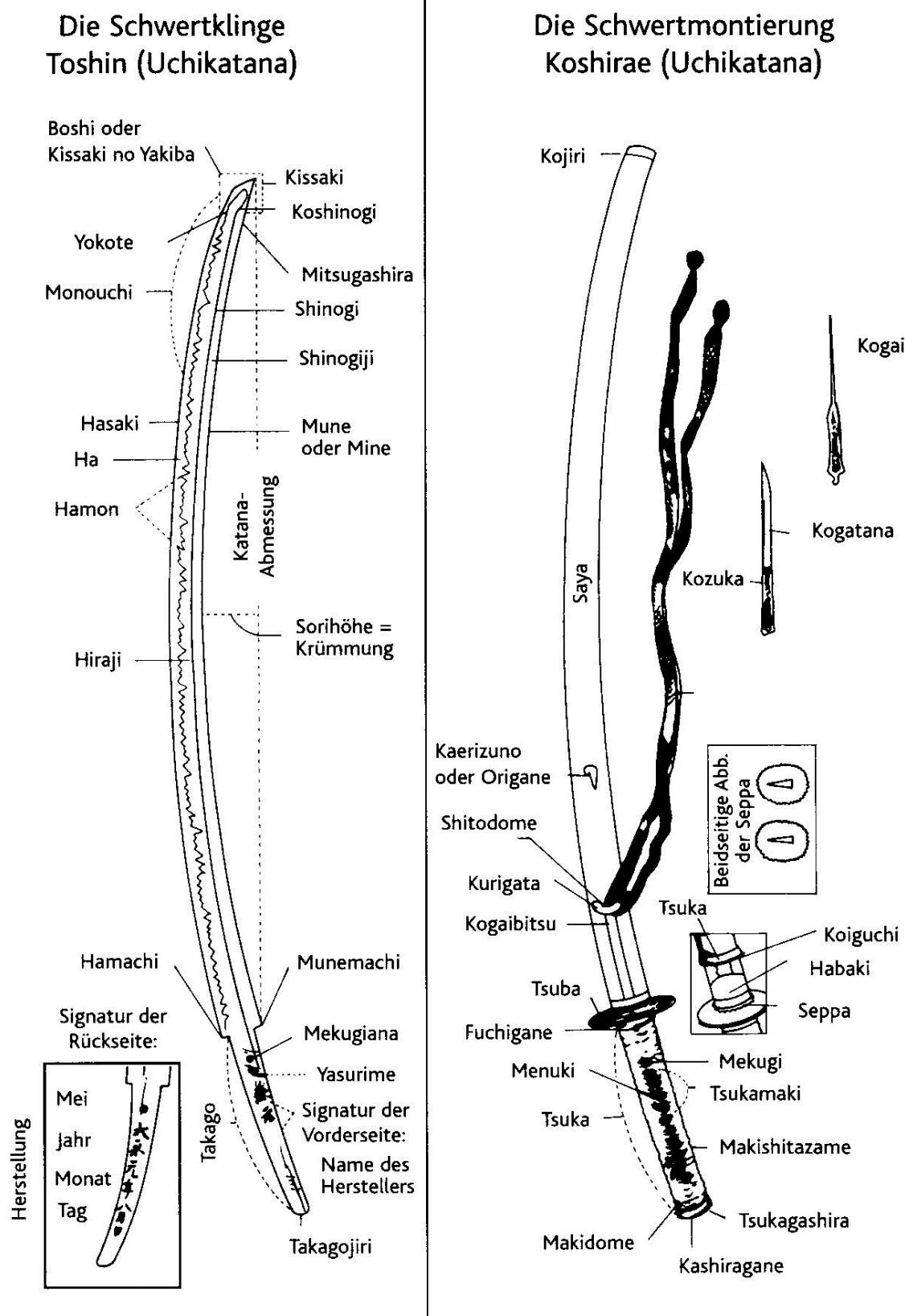


Bild 1 Wettkampfplatz (Standard)

SHOMEN

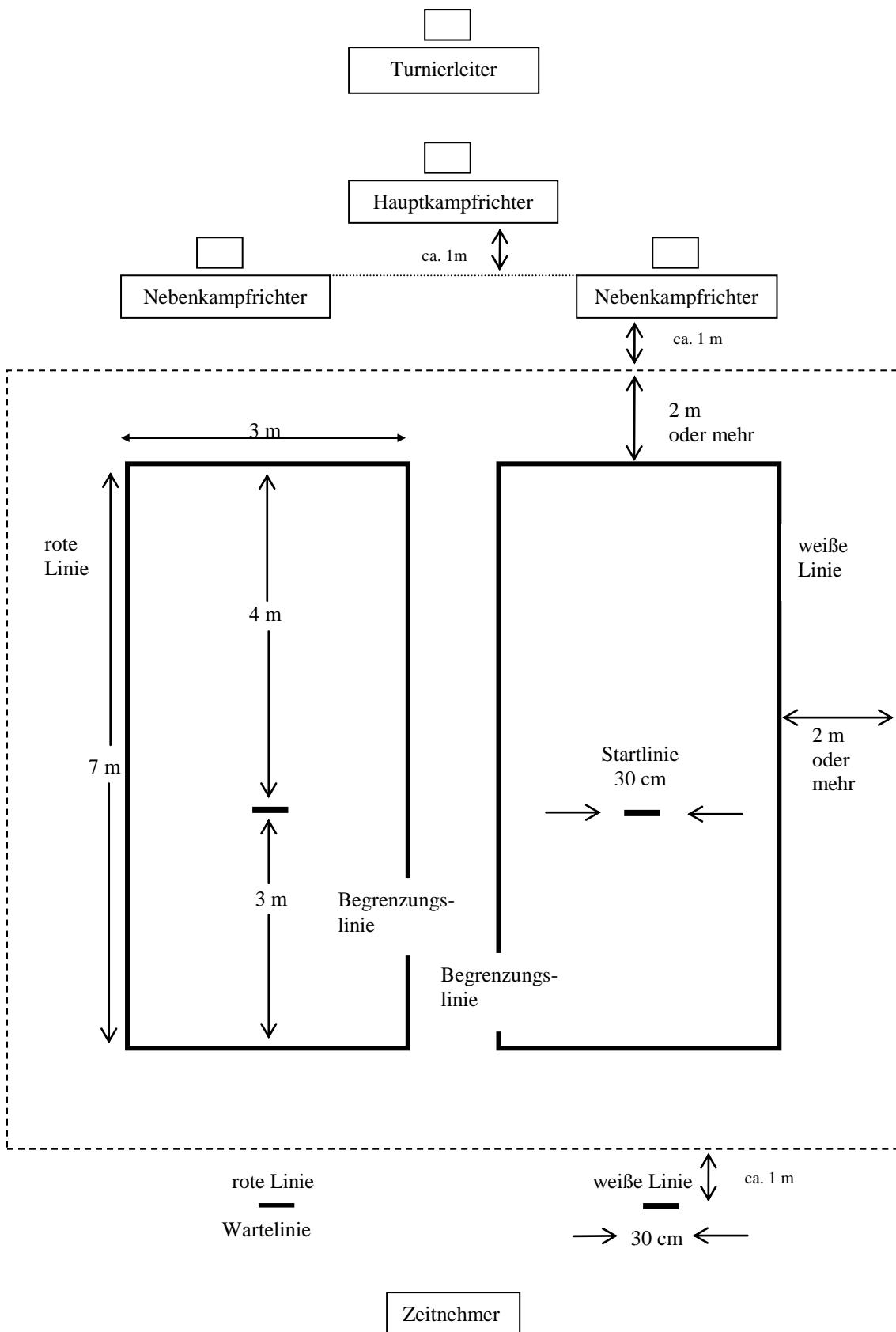


Bild 3 Namensschild der Wettkämpfer

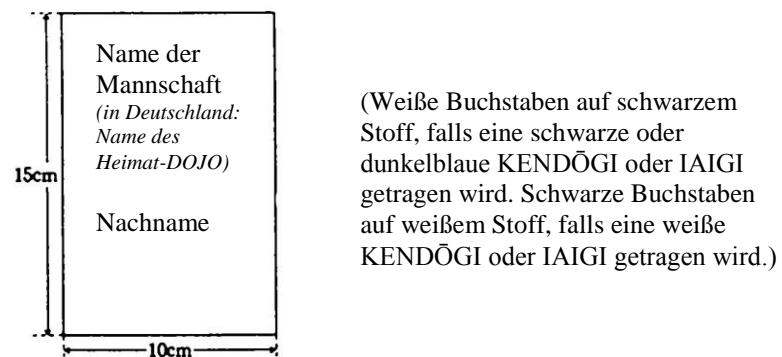


Bild 4 Maßangaben der Wettkampfrichterfahnen usw.

