

Wettkampfordnung

Neufassung vom 26.10.2003

Die vorliegende Wettkampfordnung basiert auf der Wettkampfordnung der All Nippon Kyudo Federation. Sie ist gültig für den Bereich des Deutschen Kyudo Bundes.

Die 1991 revidierte Wettkampfordnung der All Nippon Kyudo Federation wurde zunächst von Earl Hartmann ins Englische und danach von Christiane Schöniger ins Deutsche übersetzt.

Ausschließlich die **fettgedruckten** Textpassagen sind die Wettkampfregele, die Kommentare und Erläuterungen folgen eingetrichtert im *Kursivdruck*.

Kapitel 1 Allgemeine Regeln

Melderegeln

§ 1 Diese Regeln gelten für alle Wettkämpfe, die von dem Deutschen Kyudo Bund e.V. (nachfolgend DKyuB genannt) oder von lokalen Verbänden, die dem DKyuB angehören, ausgerichtet werden oder die unter deren Schirmherrschaft stattfinden.

Diese Regeln gelten grundsätzlich für alle Wettkämpfe, die unter der Schirmherrschaft des DKyuB oder von lokalen Verbänden, die dem DKyuB angehören, abgehalten werden. Da diese Regeln allgemein verbindlich sind, muss in der Ausschreibung nicht ausdrücklich darauf hingewiesen werden, dass der Wettkampf nach den »DKyuB-Wettkampfregele« durchgeführt wird.

Falls jedoch diese Regeln teilweise nicht eingehalten werden können, weil Örtlichkeit oder Umfang des Wettkampfes dies unmöglich machen, so sollte dies in den Wettkampfrichtlinien deutlich gemacht werden oder der Wettkampfleiter muss vor Beginn eine entsprechende Erklärung abgeben.

Diese Regelungen gelten nicht notwendigerweise für Wettkämpfe, die von Personen veranstaltet werden, die nicht dem DKyuB oder einem lokalen Verband angehören. Daraus ergibt sich, dass in diesen Fällen in der Ausschreibung stehen muss, dass der Wettkampf nach den DKyuB-Regeln durchgeführt wird oder dass die Wettkampfregele auf den DKyuB-Regeln beruhen.

Auch wenn örtliche Besonderheiten oder andere wesentliche Gründe das Befolgen der Regeln erschweren, ist es nicht erlaubt, von Geist und Inhalt dieser Regelungen abzuweichen.

§ 2 Offizielle Personen und Teilnehmer von Wettkämpfen, für die diese Regeln Gültigkeit haben, müssen den Regeln Folge leisten.

Diese Regeln sollen nicht nur Regeln für Wettkämpfer sein, sondern auch gewährleisten, dass Wettkämpfe sicher zu Ende gebracht werden. Manchmal haben Offizielle oder Wettkampfleiter eigene Kyudo-Erfahrung, manchmal auch nicht. Dessen ungeachtet ist es ihre Pflicht, einen Wettkampf sicher bis zum Ende zu führen, das heißt, sie müssen diese Regeln beachten.

Obgleich jährlich Wettkämpfe veranstaltet werden, gibt es auch unter den Kyudo-Erfahrenen erstaunlich viele, die sich über den Ablauf von Prüfungen, Demonstrationen und Wettkämpfen nicht sicher sind oder die nur meinen, mit den Wettkampfformen vertraut zu sein.

Folglich sollte niemand für einen offiziellen Posten ernannt werden, nur weil er höher graduiert ist oder den Shogo-Titel trägt. Ernannt werden Personen, die eine profunde Kenntnis der Wettkampfformen und ein gutes Urteilsvermögen haben. Kampfrichter müssen eine entsprechende Lizenz haben.

Verschiedene Arten von Wettkämpfen

- § 3 Es gibt zwei Arten von Wettkämpfen, die sich durch die Schussdistanz unterscheiden: Nahschießen (Kinteki) und Weitschießen (Enteki). Die Schießdistanz bezieht sich auf die direkt gemessene Entfernung von der Körpermitte des Schützen bis zur Mitte der Zielscheibe.**

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Wettkämpfen, Nahdistanz (Kinteki) und Weiddistanz (Enteki). Die alte Form Inagashi (so weit wie möglich schießen) wurde abgeschafft, da die Durchführung heutzutage etwas schwierig ist.

Die Abschusslinie befindet sich exakt in der zuvor beschriebenen, direkten Entfernung vom Ziel.

- § 4 Die Entfernung für Kinteki beträgt 28 Meter, für Enteki 60 Meter.**

Die Schussdistanz für Kinteki beträgt 28 Meter. Beträgt die Distanz mehr oder weniger als 28 Meter, darf der Wettkampf nicht als Kinteki ausgeschrieben werden. Desgleichen beträgt die Entfernung für Enteki-Wettkämpfe 60 Meter. Da die Entfernung von 60 Metern für Enteki-Wettkämpfe mit dem japanischen Bogen gilt, gelten die Entfernungen sowohl für Männer als auch für Frauen.

- § 5 Die Zielscheibe für Kinteki soll ein Kreis mit einem Durchmesser von 36 cm sein und 100 cm im Durchmesser für Enteki. Abhängig von der Art des Wettkampfes kann die Größe der Zielscheibe verändert werden.**

Bei den japanischen Zeremonien (Sharei) wurde eine Zielscheibe mit dem Durchmesser von 158 cm benutzt. Da diese für Enteki-Wettkämpfe zu groß ist, nimmt man eine Scheibe mit 100 cm Durchmesser, das ist ein wenig mehr als die Hälfte von 158 cm. Für Wettkämpfe nach dem Punktesystem übernimmt man unverändert die Scheibe mit 122 cm Durchmesser, wie sie auch für internationale Wettkämpfe benutzt wird.

Die genannten Größen sind Standard. Wenn jedoch der Ausgang eines Wettkampfes es nötig macht, das Ziel zu verkleinern, darf die Größe verändert werden.

Wettkampfklassen

§ 6 Es gibt zwei Klassen von Wettkämpfen: Einzelwettkämpfe und Mannschaftswettkämpfe.

Einzelwettkampf heißt, dass eine Person eine Einheit bildet, Mannschaftswettkampf bedeutet, dass eine Gruppe von wenigstens drei Personen eine Einheit bildet.

Es gibt Wettkämpfe, bei denen die Einzel- und die Mannschaftswertung gleichzeitig durchgeführt wird (jeder Schütze schießt eine festgelegte Anzahl von Pfeilen und das Ergebnis zählt sowohl für die Einzel- als auch für die Mannschaftswertung). Darüber hinaus gibt es Wettkämpfe, die auf Einzel- oder Mannschaftswettkampf beschränkt sind. Auch gibt es Wettkämpfe, die nach Geschlecht, Alter, Graduierung oder den Besitz einer Lehrerlizenz unterschieden werden.

Bei Mannschaftswettkämpfen jedenfalls können Unklarheiten entstehen. Wenn ein Schütze bei einer Gelegenheit ausfällt, bei der Auswechseln nicht erlaubt ist, stellt sich die Frage, ob das Team weiter teilnehmen darf oder nicht. Da Mannschaftswettkämpfe von Mannschaften mit festgelegten Schützen durchgeführt werden, müssen Mannschaften, bei denen ein oder mehrere Schützen fehlen, disqualifiziert werden. Wettkampfgregeln sind streng: Yagaeshi (bereits geschossene Pfeile werden dem Schützen zurückgebracht, damit er den Durchgang beenden kann) ist nicht gestattet oder ein Pfeil, der von der Sehne fällt, darf nicht geschossen werden, also ist es nur logisch, dass Mannschaften mit fehlenden Mitgliedern nicht teilnehmen dürfen. Entweder fehlt ein Schütze von Anfang an, oder ein Schütze fällt im Lauf des Wettkampfes aus, auf Grund eines Unfalls oder Ähnliches. Eine Mannschaft mit einem fehlenden Mitglied kann natürlich nicht starten, allerdings kann eine Mannschaft weiter schießen, wenn im Laufe des Wettkampfes ein Schütze ausfällt. Allerdings darf auch dann nicht mehr als die Hälfte der Schützen einer Mannschaft fehlen.

§ 7 Bei Mannschaftswettkämpfen kann ein Ersatzschütze eingewechselt werden, wenn er gemeldet ist. Das geht folgendermaßen:

a) Die Reihenfolge darf dabei nicht verändert werden.

b) Ein Schütze, der ausgewechselt wurde, kann nicht wieder eingewechselt werden.

c) Wechsel dürfen nicht während eines Durchgangs vorgenommen werden.

Ersatz bedeutet, ein oder mehrere Schützen dürfen ausgewechselt werden, wenn sie ursprünglich gemeldet waren.

Wenn Schützen, die ursprünglich gemeldet waren, wechseln, ist das kein Ersatz, sondern einfach eine Änderung. Diese sollte vor dem Wettkampf mitgeteilt werden und auf jeden Fall in der Ausschreibung notiert werden.

Ersatz bezieht sich auf Wechsel, die während der zweiten Gruppe oder während der zweiten Runde eines Wettkampfes vorgenommen werden. An Wettkämpfen nehmen heute ziemlich viele Mannschaften teil und wenn dann auch keine öffentlichen Anzeigetafeln zur Verfügung stehen, besteht die Gefahr, dass der Ablauf durcheinander gerät, wenn die Reihenfolge verändert wird. Eine Veränderung der Schießordnung ist nicht erlaubt. Da ein ausgewechselter Wettkämpfer nicht wieder eingewechselt werden kann, muss die erlaubte Anzahl der Ersatzschützen in der Ausschreibung festgelegt werden. Für den Fall,

dass eine Mannschaft vorab schriftlich ihre Aufstellung melden muss, kann ein zunächst als Ersatzschütze gemeldeter Schütze auch regulär starten und ein anderer Ersatzschütze darf benannt und eingesetzt werden.

§ 8 Wettkämpfe sollten immer auf eine der beiden folgenden Arten stattfinden: nach Trefferergebnis und/oder nach Bewertung der Schüsse. Diese beiden Methoden können auch miteinander kombiniert werden.

Nach Trefferergebnis bedeutet, Sieg oder Niederlage hängen von der Anzahl der erzielten Treffer ab. Wer die meisten Treffer erreicht, hat gewonnen.

Nach Bewertung bedeutet, dass Wertungsrichter die Schüsse der Schützen mit Punkten bewerten. Wer die höchste Punktzahl erreicht, ist der Gewinner.

Nach welchem Wertungssystem ein Wettkampf stattfindet, muss auf der Ausschreibung angekündigt werden (Gültig für den Bereich des DKyUB: siehe Anhang „Einzelwettkampf mit Bewertung der Schießform“).

Es ist möglich, verschiedene Systeme zu kombinieren, zum Beispiel das Bewertungssystem für die Vorausscheidung, und dann nach Trefferergebnis für die Endrunde. In dieser Form werden heute die All Japan Championships abgehalten.

Durchführung von Wettkämpfen

§ 9 Kinteki-Wettkämpfe sollten in der Zasha-Form (mit Abknien) stattfinden, Enteki-Wettkämpfe in der Rissha-Form (Standform). Falls dieser Regel nicht entsprochen wird, muss das in der Ausschreibung vermerkt sein oder der Kampfrichter muss das vor Beginn ankündigen.

Da Kinteki-Wettkämpfe normalerweise drinnen stattfinden und Enteki-Wettkämpfe draußen, wurde die Regelung beschlossen, dass Kinteki im Knien (Zasha) und Enteki in der Standform (Rissha) ausgetragen wird. Wer nicht abknien kann, muss vor Beginn des Wettkampfes eine schriftliche Erklärung bei der Wettkampfleitung einreichen.

Falls Kinteki-Wettkämpfe im Freien stattfinden, wird natürlich die Standform verwendet. Auch wenn zum Beispiel zeitliche Erfordernisse im Wettkampfablauf die Standform notwendig machen, muss das in der Ausschreibung angekündigt werden. Andernfalls muss der Wettkampfrichter vor Beginn ankündigen, dass in der Standform geschossen wird.

Es ist nicht erlaubt, während des Wettkampfes von einer Form in die andere zu wechseln, denn die Bedingungen müssen für alle Teilnehmer gleich sein. Falls aus irgendeinem Grund ein Wechsel im Verlauf des Wettkampfes nicht zu vermeiden ist, muss das Einverständnis der Teilnehmer eingeholt werden.

§ 10 Der Abstand zwischen den Schützen an der Abschusslinie muss für Kinteki-Wettkämpfe mindestens 150 cm, für Enteki-Wettkämpfe mindestens 120 cm betragen.

Der Abstand zwischen den Schützen bei Kinteki sollte wenigstens 150 cm (etwa 5 Shaku) betragen, da sich die Schützen bei einem kleineren Abstand gegenseitig stören würden. Falls der Abstand zwischen den Schützen kleiner sein sollte, muss der Kampfrichter vor Beginn die Zustimmung der Teilnehmer einholen. Der Mato-Abstand sollte in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Da in einem Enteki-Wettkampf drei oder fünf Schützen auf ein Ziel schießen, muss der Abstand zwischen den Schützen etwas geringer sein und wurde auf wenigstens 120 cm festgelegt.

§ 11 Sowohl bei Einzel- als auch bei Mannschaftswettkämpfen beginnt immer der erste Schütze.

Alle Schützen schießen der Reihe nach, beginnend mit dem ersten Schützen, und nicht so, dass jeder Schütze unabhängig für sich schießt. Wenn bei einem Wettkampf das Dojo in zwei oder drei Schießplätze (Shajo) aufgeteilt wird, werden sie mit Nummer 1, 2 oder 3 nummeriert. In diesem Fall beginnt das Schießen immer mit dem ersten Schützen in jedem Schießplatz, ungeachtet der anderen Schießplätze. Das bedeutet, der erste Schütze in Schießplatz 2 kann vor dem ersten Schützen in Schießplatz 1 abschießen.

Wenn bei einem Enteki-Wettkampf drei Schützen auf eine Scheibe schießen, betrachtet man die erste Scheibe so wie den ersten Schießplatz bei einem Kinteki-Wettkampf.

§ 12 Wettkämpfe werden in folgenden Formen durchgeführt:

a) Gesamt-Wertung

b) Tournament-System

c) Liga-System

Bei der Gesamt-Wertung schießen alle zugelassenen Schützen eine bestimmte Anzahl von Pfeilen, gleichgültig ob nach Treffern oder Punkten gewertet wird. Der Schütze mit dem höchsten Gesamtergebnis ist der Gewinner. Diese Methode hat den Nachteil, dass es für Zuschauer nicht sehr spannend ist, da der direkte Wettkampf unter den Schützen fehlt.

Beim Tournament treten die Schützen direkt gegeneinander an, der Sieger erreicht jeweils die nächste Runde. Nur der Sieger kommt immer eine Runde weiter. Der Zuschauer kann diese Form des Wettkampfs leicht verstehen, denn es gibt sie in vielen Sportarten.

Beim Liga-System (Tabellenwertung) tritt jeder gegen jeden an. Das Können der Teilnehmer tritt am deutlichsten zu Tage. Da das Ergebnis manchmal schon feststeht, bevor der Wettkampf zu Ende ist, lässt das Interesse der Zuschauer gegen Ende oft nach.

§ 13 Die Anzahl der Pfeile, die insgesamt oder pro Runde geschossen werden, muss in der Ausschreibung mitgeteilt werden, egal in welcher Form der Wettkampf ausgetragen wird.

Manchmal findet die Endrunde nach einem Ausscheidungswettkampf statt, manchmal gibt es keine Ausscheidung und die Aufstellung wird gleich festgelegt. Dessen ungeachtet, muss die Anzahl der Pfeile, die pro Schütze und Runde geschossen wird, in der Ausschreibung angekündigt werden. Auch wenn nach den Ausscheidungsrunden Endrunden stattfinden, variiert die Anzahl der Pfeile je nach dem Wertungssystem, in dem geschossen wird.

Bei der Gesamtwertung muss die Anzahl der Pfeile, die insgesamt geschossen wird, in der Ausschreibung festgelegt werden, beim Tournament oder Liga-System muss die Anzahl pro Runde angekündigt werden. Zum Beispiel:

1. Insgesamt werden 12 Pfeile geschossen, pro Runde 4. Die Reihenfolge ergibt sich aus der Anzahl der Treffer.
2. Ausscheidungen werden mit 8 Pfeilen geschossen, 4 Pfeile pro Runde. An der Endrunde, die im Tournament-System stattfindet, nehmen die 16 besten Teams teil. Pro Runde werden 4 Pfeile geschossen.

§ 14 Da abhängig von der Form des Wettkampfs unterschiedlich viel Zeit benötigt wird, muss der Kampfrichter vor Beginn mitteilen, ob mit oder ohne Zeitlimit geschossen wird.

Es ist unumgänglich, für Mannschaftswettkämpfe eine Zeitbegrenzung festzulegen. Die Mannschaft schießt als Gruppe, und egal wie lange der einzelne Schütze braucht, gilt die festgelegte Zeit für die ganze Mannschaft. Es liegt in der Verantwortung der einzelnen Mannschaften, wenn sie zu lange brauchen. Bei Einzelwettkämpfen liegt die Verantwortung zwar nicht bei einer Gruppe, doch muss jeder einzelne Schütze dafür sorgen, dass er das Zeitlimit einhält.

Beim Mannschaftswettkampf kennen sich die Mitglieder und wissen zum Beispiel, wer ein langes Dozukuri macht oder viel Zeit für das Yugamae oder Kai braucht, so können sie sich dem Zeitlimit entsprechend anpassen. Beim Einzelwettkampf schießt jeder in seinem eigenen Zeitrhythmus, im Vergleich zu Mannschaftswettkämpfen kann dafür etwas mehr Zeit benötigt werden. Im Allgemeinen lautet die Grundregel, der Schütze hebt den Bogen, sobald der/die Vordermann/-frau abgeschossen hat (beim Tsurune).

In der Tabelle unten ist der Standard für Mannschaftswettkämpfe aufgelistet. Falls diesem Standard aus irgendeinem Grund nicht gefolgt werden kann, muss das in der Ausschreibung vermerkt sein. Die angegebene Zeit gilt vom Startkommando bis zur Beendigung des Schießens, das heißt, die Runde muss innerhalb des festgelegten Zeitrahmes beendet sein.

Dreißig Sekunden vor Ende der Zeit sollte ein eindeutiges Signal erfolgen, am Ende der Zeit sollte ein Schluss-Signal erfolgen. Alle Pfeile, die danach noch geschossen werden, sind ungültig.

Mannschaft mit		3 Schützen	5 Schützen
Zasha	4 Pfeile pro Schütze	max. 7:00 Minuten	max. 10:00 Minuten
	2 Pfeile pro Schütze	max. 4:00 Minuten	max. 7:00 Minuten
Rissha	4 Pfeile pro Schütze	max. 5:30 Minuten	max. 8:00 Minuten
	2 Pfeile pro Schütze	max. 3:00 Minuten	max. 5:00 Minuten

Besetzung der offiziellen Ämter

- § 15 Bei jedem Wettkampf sollte es einen Vorsitzenden des Kampfgerichts geben und einen Vorsitzenden des Organisationsausschusses, unter der Leitung des vorsitzenden Hauptwettkampfleiters (Präsident Wettkampf). Weiterhin sollte für jeden Arbeitsbereich eine verantwortliche Person ausgewählt werden.**

Wenn es nötig ist, können für jeden Arbeitsbereich noch Assistenten bestimmt werden.

Der vorsitzende Hauptwettkampfleiter kann einen Verwaltungsausschuss mit beratender Funktion ernennen.

In der Vergangenheit ging die Tendenz dahin, dass das Wettkampfgericht den Wettkampf auch ausrichtete, allerdings ist es von Vorteil, wenn das Kampfgericht (der Vorsitzende) auf derselben Ebene wie der Organisationsausschuss, unter Leitung der Hauptwettkampfleitung, sich ausschließlich mit seiner Aufgabe als Kampfgericht befasst.

Außerdem sind die Ämter, von denen in diesem Regelwerk die Rede ist, für die Organisation der Wettkämpfe zuständig, das heißt, sie unterscheiden sich von den Ämtern, die für die Turniere selbst (Veranstaltungen) zuständig sind. Sie sind nicht für Aufbau, Einschreibung oder Sicherheit etc. zuständig.

(Organigramm der ANKF wurde fortgelassen)

- § 16 Der Vorsitzende des Wettkampfausschusses muss, da er für den gesamten Ablauf des Wettkampfes verantwortlich ist, in enger Kommunikation mit dem Vorsitzenden des Turnierausschusses stehen.**

Der Vorsitzende des Wettkampfgerichts ist verantwortlich für alles, was mit dem Kampfgericht zu tun hat, er trifft die Entscheidungen, die für die Durchführung des Schießens relevant sind.

Der Vorsitzende des Organisationsausschusses ist verantwortlich für den reibungslosen Ablauf des Wettkampfes.

Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, wird die Arbeit in einzelne Bereiche aufgeteilt und jeder muss seinen Pflichten und Verantwortlichkeiten nachkommen. Auch wenn die Arbeit aufgeteilt wird, muss doch jeder mit den anderen kooperieren und sich austauschen.

Der Vorsitzende des Wettkampfausschusses und der Vorsitzende für Turniere sind die »zwei Räder« des Wettkampfs, das heißt, diese beiden müssen eng zusammenarbeiten und kommunizieren.

- § 17 Der Organisationsausschuss teilt sich in Mitglieder, die für den Schießbereich, den Zielbereich und den Außenbereich zuständig sind. Es ist möglich, noch weitere Teilbereiche zu schaffen.**

Die Mitglieder des Wettkampfausschusses teilen sich in Wertungsrichter, Kampfrichter im Abschussbereich und Kampfrichter im Zielbereich.

Früher wurden Abschussbereich, Zielbereich und der Außenbereich nicht voneinander unterschieden. Stattdessen gab es zum Beispiel Manager und Schreiber, doch da es Manager innerhalb und außerhalb des Abschussbereiches gab, war es sehr schwierig.

Außerdem gab es Personen, die für diverse Aufgaben im Schießbereich zuständig waren, aber da es keinen Verantwortlichen gab, waren die Tätigkeiten häufig unkoordiniert. Damals gab es eine vertikale Teilung, heute gibt es eine horizontale Aufgabenteilung.

Bis heute wurden die Kampfrichter im Abschussbereich als höher angesehen als die Kampfrichter im Zielbereich, nach diesen Regeln jedoch werden sie als gleichrangig erachtet, keiner ist höher oder niedriger.

§ 18 Die Mitglieder des Wettkampfausschusses sollten reiche Wettkampferfahrung haben. Nachgewiesen durch Kampfrichterlizenz und/oder „Trainer C“-Lizenz. Generell gilt, wer eine offizielle Aufgabe in einem Wettkampf hat, kann nicht daran teilnehmen.

Selbstverständlich sollten die Mitglieder des Wettkampfausschusses persönliche Wettkampferfahrung haben und mit den Regeln und dem Geist dieser Vorschriften vertraut sein. Deshalb sollten die Mitglieder nicht nur auf Grund ihrer Graduierung oder Referenzen ausgewählt werden, sondern vor allem auf Grund ihrer Fähigkeiten und ihres Urteilsvermögens in Wettkampfanglegenheiten.

Natürlich ist es nicht gestattet, dass man gleichzeitig eine offizielle Funktion im jeweiligen Wettkampf inne hat und am Wettkampf teilnimmt. Wenn es aber, abhängig von der Art des Wettkampfes, unumgänglich ist, ist es nur so weit erlaubt, wie die Durchführung des Wettkampfes nicht beeinträchtigt wird.

Aufgaben des Kampfrichter-Ausschusses

§ 19 Der Kampfrichter des Schießbereichs ist für das Schießen zuständig (einschließlich Yamichi, Pfeilweg), er muss Entscheidungen treffen, die zum Beispiel die Abschussposition des Schützen betreffen, ob das Material zulässig ist, ob ein Schuss gültig ist oder nicht, und er muss Disqualifizierungen aussprechen. Wenn daraufhin der Wettkampfleiter bestimmt, dass das Schießen unterbrochen wird, muss das angekündigt werden.

Der Kampfrichter des Schießbereichs muss darauf achten, ob sich die Schützen auf der Abschusslinie befinden, ob die Abstände zwischen ihnen stimmen. Er muss entscheiden, wenn Verbote übertreten wurden, zum Beispiel ob ein Schütze vor seinem Vordermann abgeschossen hat oder wenn er andere Schützen beim Schießen gestört hat. Wenn zum Beispiel plötzlich während des Schießens ein Hund oder ein Kind im Pfeilholergang auftaucht, muss der Kampfrichter entscheiden, ob weiter geschossen wird oder ob es stört. Der Wettkampfleiter beurteilt die Situation, und wenn er entscheidet, dass das Schießen unterbrochen wird, muss das unverzüglich angekündigt werden.

§ 20 Der Kampfrichter des Zielbereichs ist verantwortlich für die Entscheidung über Treffer oder Nicht-Treffer und er vergibt die Punkte.

Die Kampfrichter des Zielbereichs müssen sich so positionieren, dass sie den Schießbetrieb nicht stören und sie dennoch die Zielscheiben deutlich sehen können, um Treffer, Nicht-Treffer und Punkte zu vergeben. Da die Position eines Pfeils nicht immer genau zu bestimmen ist, besonders wenn er sich auf der entfernten Seite der Zielscheibe befin-

det, muss der Kampfrichter Treffer, Nicht-Treffer und Punkte bestätigen, wenn die Pfeile geholt werden. Das heißt, eine enge Kommunikation mit den übrigen Kampfrichtern des Zielbereichs ist nötig.

Wenn ein Kampfrichter für eine große Anzahl von Zielscheiben zuständig ist, darf er davon absehen, nach jedem Pfeil eine Trefferanzeige zu machen, sondern er kann die Ergebnisse am Ende jedes Durchgangs anzeigen, wenn die Pfeile geholt werden.

Die Kampfrichter des Zielbereichs müssen folgendes unbedingt beachten:

Die Art und Weise, wie ein Pfeil die Scheibe trifft, ob ein später geschossener Pfeil einen anderen Pfeil trifft, wodurch dieser natürlich kaputt geht, den Zustand der Zielscheiben, des Gogushi (Stab zu Befestigung der Scheibe) des Azuchi und ob Treffer korrekt angezeigt werden etc.

Anmerkung: Die Kampfrichter des Zielbereichs und des Schießbereichs können nach eigener Absprache wechseln.

§ 21 Die Wertungsrichter vergeben Punkte, jeder Richter entscheidet einzeln nach den jeweiligen Regeln. Die Kampfrichter des Zielbereichs und des Schießbereichs können, nach Absprache mit den Wertungsrichtern, ihre Meinung äußern.

Die Meinung der Kampfrichter des Schießbereichs und des Zielbereichs ist dann gefragt, wenn der Wettkampf nach dem Wertungssystem abläuft, da sie die Position der Schützen, Störungen, unerlaubtes Handeln, Behinderungen beim Pfeileholen, Treffer, Position der Pfeile etc. bewerten.

§ 22 Wenn ein Ereignis das Eingreifen der Kampfrichter erfordert, soll der Schießbetrieb kurzfristig unterbrochen werden. Die verantwortlichen Kampfrichter beraten sich kurz, die Entscheidung wird bekannt gegeben.

Bei Problemen im Schießbereich dreht es sich meist um Dinge, die die Schützen betreffen wie Shitsu, Regelüberschreitungen, plötzliches Unwohlsein oder Begebenheiten beim Pfeileholen. Probleme im Zielbereich betreffen meist die Trefferwertung, Nicht-Treffer, Hakiya (der Pfeil trifft, nachdem er den Boden berührt hat) und die Trefferanzeige.

Unnötige Zeitvergeudung muss vermieden werden. Das betrifft auch Proteste der Mannschaftskapitäne oder der Schützen.

Regeln für Ausrüstung und Kleidung¹

§ 23 Die Standardlänge des Bogens beträgt 221 cm (7 Shaku, 3 Sun²). Abhängig von der Körpergröße des Schützen oder der Art des Wettkampfes darf der Bogen etwas länger oder kürzer sein.

Der Griff muss in etwa 2/3 unterhalb der Bogenspitze sein.

¹ Seit 1.4.2000 ist in den ANKF-Wettkampfgeln auch festgelegt, welche Maße Pfeile einzuhalten haben:

- Pfeildurchmesser mindestens 6 mm
- Federlänge ungefähr 9 bis 15 cm
- Federhöhe mindestens 5 mm

² Shaku und Sun sind alte japanische Maße. Ein Shaku = 10 Sun; 1 Sun ≈ 3,03 cm

Der Bogen darf keinerlei Vorrichtung oder Markierung als Zielhilfe oder ähnliches aufweisen.

Die Wettkämpfe werden mit dem japanischen Bogen ausgetragen. Westliche Bögen dürfen nicht benutzt werden. Dieser Paragraph erläutert die Definition des japanischen Bogens.

Normalerweise beträgt die Länge des japanischen Bogens 7 Shaku und 3 Sun. Abhängig von der Größe des Schützen gibt es z.B. auch 2 oder 3 Sun Nobi (längere) und 1 oder 2 Sun tsumari (kürzere) Bögen. Für Enteki-Wettkämpfe wird manchmal ein Sashiya-Bogen benutzt, der annähernd 7 Shaku lang ist. Daher sind auch etwas kürzere oder längere Bögen erlaubt, je nach Körpergröße des Schützen oder Art des Wettkampfs.

Abgesehen von der Länge gibt es noch ein entscheidendes Merkmal des japanischen Bogens, nämlich dass sich der Griff im unteren Teil des Bogens befindet, in etwa 2/3 unterhalb der Bogenspitze. Auch hier gibt es geringe Abweichungen, die von der Länge des Bogens abhängen. Aus diesem Grund ist die Festsetzung eine ungefähre Angabe. Es dürfen keine Pfeile benutzt werden, die nicht normalerweise mit dem japanischen Bogen geschossen werden, zum Beispiel mit Federn des westlichen Bogenschießens, zu kurzen Federn, zu engstehenden Federn etc. – vergleiche auch § 3 Sicherheitsordnung!

§ 24 Falls es nicht ausdrücklich anders bestimmt wird, besteht die Kleidung aus dem Kyudogi [Kyudo-Uniform aus einem Oberteil mit anliegenden Ärmeln (Tsutsusode)], Hakama und weißen Tabi.

Die Kleidung für die Einzelmeisterschaften besteht aus einem weißen Tsutsusode, schwarzem Hakama und weißen Tabi für Männer, weißem Tsutsusode, schwarzem oder dunkelblauem Hakama und weißen Tabi für Frauen.

Mannschaften sind in der Farbe ihres Kyudogi frei, müssen aber einheitlich im Erscheinungsbild sein. Beim Heki-Taihai besteht Wahlfreiheit des Tachi Tabi zu tragen oder nicht.

Es gibt Wettkämpfe, für die das Tragen eines Wafuku (Kimono) vorgeschrieben ist.

Im Kyudo ist es nicht gestattet, Werbung auf der Kleidung zu tragen. Ein Mannschaftsabzeichen ist gestattet.

Kapitel 2 Kinteki-Wettkämpfe (Nahdistanz; 28 m)

§ 25 Wettkämpfe finden in der Form des Mochimato statt, das heißt, jeder Schütze hat eine eigene Zielscheibe.

Die Bestimmung, dass in Kinteki-Wettkämpfen jeder Schütze ein Mato hat, bedeutet, dass es nicht erlaubt ist, von einem anderen Punkt als der zuvor beschriebenen Entfernung von 28 Metern in einer geraden Linie zur Zielscheibe zu schießen.

Wenn der Ausgang eines Wettkampfes dadurch bestimmt werden soll, wessen Pfeil am nächsten zur Mato-Mitte getroffen hat, schießen mehrere Schützen auf eine Zielscheibe. Doch sie schießen der Reihe nach von derselben Abschussposition aus. Keinesfalls schießen sie aus unterschiedlichen Positionen auf dasselbe Mato.

§ 26 Die Anzahl der Pfeile pro Schütze und Runde beträgt 2 (ein Paar) oder 4.

Die Anzahl der Pfeile pro Runde und Schütze beträgt entweder 2 oder 4, jedenfalls muss die Anzahl in der Ausschreibung festgelegt sein, wie in § 13 beschrieben. Falls das aus irgendeinem Grund geändert wird, muss der Wettkampfleiter dies vor Wettkampfbeginn ankündigen. Auf keinen Fall darf die Anzahl der Pfeile pro Runde geändert werden, wenn der Wettkampf schon im Gange ist.

Da Pfeile entweder Haya oder Otoya sind, bilden zwei Pfeile immer ein Paar, und zwei Schüsse werden immer als Einheit betrachtet. In Wettkämpfen sind zwei Paar, also vier Pfeile, pro Runde üblich, drei oder fünf pro Runde gibt es nicht.

Beim Izume-ho, (Treffer oder Nicht-Treffer entscheidet) oder Enkin-ho (die Entfernung zur Mato-Mitte entscheidet) wird mit einem Pfeil geschossen, doch das fällt nicht unter die Bestimmungen dieses Paragraphen. Wenn mit einem Paar Pfeilen geschossen wird, muss immer Toriya praktiziert werden (der zweite Pfeil wird in der rechten Hand gehalten).

§ 27 Die Zielscheibe soll aus einem Holzrahmen (oder einem anderen passenden Material) bestehen, über den Papier gespannt wird. Der Durchmesser beträgt 36 cm. Siehe Abbildung in § 28. Der Rahmen soll wenigstens 10 cm tief sein.

Der Holzrahmen der Zielscheibe hat 36 cm Durchmesser. Da ein Treffer nur gilt, wenn der Pfeil die Oberfläche der Zielscheibe durchdringt, muss insbesondere bei Wettkämpfen darauf geachtet werden, dass zwischen Papier und Rahmen keine Lücke entsteht.

Der Rahmen darf nicht zu dick sein, da Pfeile entweder abprallen können oder beschädigt werden. Der innere Rand des Rahmens sollte abgeschliffen sein.

Wenn der Rahmen zu flach ist, kann das Mato leicht kippen, also sollte der Rahmen mindestens 10 cm tief sein.

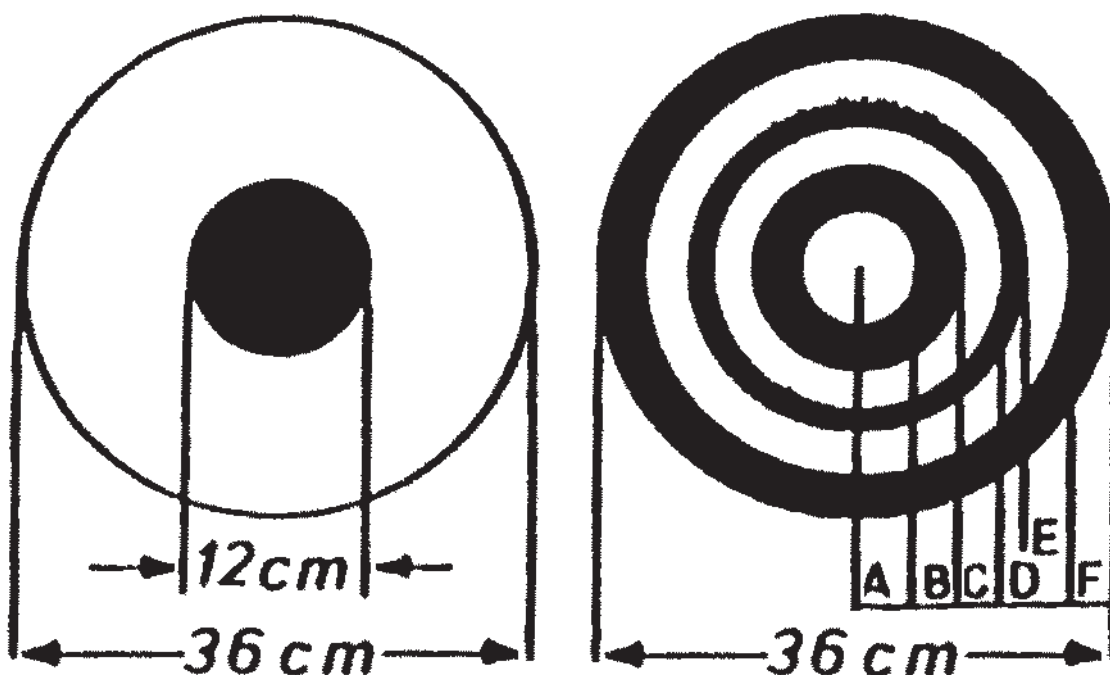
§ 28 Wenn auf Treffer geschossen wird, wird entweder ein Kasumi-Mato oder ein Hoshi-Mato von 36 cm Durchmesser benutzt.

1. Das Kasumi-Mato besteht aus drei konzentrischen, schwarzen Kreisen auf weißem Grund mit folgenden Maßen:

- a) Radius des weißen Zentrums: 3,6 cm
- b) innerer schwarzer Kreis: 3,6 cm
- c) innerer weißer Kreis: 3,0 cm

- d) mittlerer schwarzer Kreis: 1,5 cm
 - e) äußerer weißer Kreis: 3,0 cm
 - f) äußerer schwarzer Kreis: 3,3 cm
2. Das Hoshi-Mato hat einen schwarzen Kreis in der Mitte von 1/3 des Durchmessers des weißen Untergrunds.

Wenn auf Treffer geschossen wird, sind sowohl Kasumi-Mato als auch Hoshi-Mato zulässig. Damit man sich mit seinen Zielgewohnheiten darauf vorbereiten kann, muss in der Ausschreibung angekündigt werden, auf welche Matos geschossen wird.



- § 29 Wird nach dem Wertungssystem geschossen, muss das Kasumi-Mato mit 36 cm Durchmesser benutzt werden.

Wenn nach dem Wertungssystem geschossen wird, darf nur das Kasumi-Mato benutzt werden.

Auch bei einem Wettkampf, bei dem auf das Hoshi-Mato auf Treffer geschossen wird, kann der Schütze mit der besten Technik ermittelt werden, dennoch bleibt es ein Wettkampf auf Treffer. Deshalb gibt es keinen Grund, auf das Kasumi-Mato zu wechseln.

- § 30 a) Die Zielscheibe soll mit einem Gogushi (Mato-Nadel) befestigt werden, so dass sich der Mittelpunkt der Scheibe 27 cm über dem Boden befindet. Die Scheibe ist in einem Winkel von 5° nach hinten geneigt. Der Abstand zwischen den Scheiben soll mindestens 150 cm betragen.
- b) Es gilt die Regel, dass der Boden des Shajo und des Azuchi auf derselben horizontalen Ebene liegen.

Die Zielscheibe wird entweder senkrecht zum Boden angebracht oder mit einer leichten Neigung nach hinten. Es gibt die Auffassung, dass der Winkel der Zugstärke des Bogens angepasst werden müsse, da man aber das Mato nicht für jeden Schützen umhängen kann, soll der Winkel fünf Grad betragen. Das fußt auf der Standardsituation und berücksichtigt den Winkel, den das Mato vom Shajo aus gesehen hat und die Flugbahn des Pfeiles etc. Der Abstand von 150 cm zwischen den Zielscheiben entspricht den 150 cm Abstand zwischen den Schützen, wie in § 10 erläutert.

Die Bestimmung der Ergebnisse

§ 31 Wird ein Wettkampf nach dem Wertungssystem ausgetragen, gewinnt der Schütze mit den meisten Punkten.

§ 32 Gibt es in der Anzahl der Treffer oder Punkte, wie im vorhergehenden Paragraf bestimmt, einen Gleichstand, wird das Ergebnis nach den folgenden Methoden bestimmt:

A) Einzelwettkampf

- 1. Wenn nach dem Izume-System (Treffer/Nicht-Treffer) geschossen wird, gewinnt der Schütze mit der größten Anzahl Treffer in Folge.**
 - a) Beim Izume darf ein Hoshi-Mato mit 30 cm, 24 cm oder 18 cm benutzt werden.**
 - b) Wenn Schützen mit Gleichstand alle das Ziel verfehlen, soll das Izume-System nur angewendet werden, um den ersten Gewinner zu ermitteln. Die anderen Ergebnisse werden mit der Enkin-Methode ermittelt (Entfernung zur Mato-Mitte entscheidet).**
- 2. Bei der Enkin-Methode gewinnt der Schütze, dessen Pfeil am nächsten zur Mato-Mitte getroffen hat.**
 - a) In diesem Fall soll ein Kasumi-Mato mit 36 cm Durchmesser verwendet werden.**
 - b) Wenn zwei Pfeile den gleichen Abstand zur Mitte der Zielscheibe haben, wird eine weitere Runde geschossen. Alternativ können beide Schützen denselben Platz im Endergebnis erhalten. Ein Pfeil, der den Rand der Zielscheibe getroffen hat und abgerutscht ist, hat Kontakt mit der Zielscheibe gehabt und wird entsprechend gewertet. Ein Pfeil, der auf den Boden aufgeschlagen ist, wird als Pfeil mit dem größten Abstand zur Mitte angesehen.**

B) Mannschaftswettkampf

- 1. Jeder Schütze schießt einen Pfeil, das Team mit den meisten Treffern gewinnt.**
- 2. Falls nach einer Runde noch kein Gewinner ermittelt werden kann, werden so viele Runden geschossen, bis ein Ergebnis feststeht.**

Wenn es bei einem Einzelwettkampf einen Gleichstand gibt, gibt es zwei Möglichkeiten, den Gewinner zu bestimmen: Izume (Treffer/Nicht-Treffer) oder Enkin (Entfernung zur Mato-Mitte).

Bei der Izume-Methode wird so lange geschossen, bis ein Schütze das Ziel verfehlt. Der andere Schütze ist der Gewinner.

Die Schützen, die mit derselben Anzahl von Pfeilen ausgeschieden sind, haben den gleichen Platz. Diese Schützen treten gegeneinander an und schießen nach der Enkin-Methode, bis ein Ergebnis feststeht. Gibt es am Schluss mehrere Gewinner, also mehrere Schützen mit Gleichstand, muss der Gewinner ermittelt werden. In diesem Fall kann ebenfalls nach der Enkin-Methode geschossen werden. Jeder Schütze schießt einen Pfeil, so lange bis ein Gewinner feststeht.

Wenn man absehen kann, dass die Ermittlung des Gewinners nach der Izume-Methode zu lange dauert, kann auf eine kleinere Zielscheibe geschossen werden. In diesem Fall sollte das in der Ausschreibung angekündigt worden sein. Andernfalls muss der Wettkampfleiter vor Wettkampfbeginn eine Ankündigung machen.

Wenn nicht Izume geschossen wird, wird nach der Enkin-Methode geschossen. Die Reihenfolge der Platzierung ergibt sich aus dem Abstand der Pfeile von der Mitte der Zielscheibe. Kein Problem gibt es mit Pfeilen, die in der Zielscheibe stecken. Für Pfeile, die das Ziel verfehlt haben, gilt der Abstand zum nächsten Punkt des Scheibenrands. Wenn ein Pfeil den Rand berührt hat und die Zielscheibe hat sich bewegt, wird sie erst in ihre ursprüngliche Lage gebracht und dann die Entfernung gemessen. Falls ein Pfeil, der die Scheibe knapp verfehlt hat, näher an der Scheibe steckt als ein Pfeil, der erst den Rand berührt hat und dann abgerutscht ist (Tatakiya), gilt der Tatakiya als Pfeil, der den Rand berührt und somit in der Wertung vorne liegt. Ein Pfeil, der das Azuchi nicht erreicht, liegt an letzter Stelle der Wertung. Früher wurden gleich weit entfernte Pfeile in folgender Reihenfolge gewertet: An erster Stelle Pfeile oberhalb des Matos, dann links davon, rechts, und unten drunter an letzter Stelle. Dieses Regelwerk erachtet diese Fälle als gleichrangig, also muss noch ein Pfeil geschossen werden.

Bei Mannschaftswettkämpfen wird die Enkin-Methode nicht angewendet. Jeder Schütze schießt einen Pfeil, die Mannschaft mit den meisten Treffern gewinnt. Es werden so viele Runden geschossen, bis ein Gewinner feststeht.

Jede Ausschreibung muss folgenden Zusatz enthalten: „Jeder Schütze sollte extra Pfeile für ein Entscheidungs-Izume bereit halten!“.

§ 33 Bei einem Wettkampf nach dem Wertungssystem gewinnt der Schütze mit den meisten Punkten, die nach Kriterien vergeben werden, die an anderer Stelle beschrieben werden.

Mindestens fünf Personen, die schnell und genau werten können, sollen als Wertungsrichter ausgewählt werden.

Ein wesentliches Prinzip des japanischen Bogenschießens besteht darin, dass dem Geist (Shinki), Auftreten und Haltung, korrekte Bewegungen, den Prinzipien des Schießens (Shaho) und der Genauigkeit eine größere Bedeutung beigemessen wird, als nur der Treffergenauigkeit allein.

Um diese Art des Wertungswettkampfes als eine einzigartige Wettkampfform des japanischen Bogenschießens zu fördern, ist es unerlässlich, die Wertungskriterien abzuklären und außenstehende Kampfrichter einzuweisen.

§ 34 In Bezug auf den vorangegangenen Paragraphen, werden die Ergebnisse im Falle eines Gleichstandes folgendermaßen ermittelt, in der Reihenfolge:

A) Einzelwettkampf

- 1. Der Schütze mit den meisten Treffern gewinnt.**
- 2. Der Schütze mit der höchsten Punktezahl für einen einzelnen Pfeil gewinnt**

B) Mannschaftswettkampf - Entfällt im Geltungsbereich des DKyuB!

Man kann die Meinung vertreten, im Falle eines Gleichstandes in der Punktwertung, den Schützen mit der geringeren Trefferzahl höher zu werten als den Schützen mit höherer Trefferzahl, wenn er die bessere Form (Shakei) hat. Auch wenn nach dem Wertungssystem geschossen wird, ist es dennoch ein Wettkampf, und das verlangt Treffer, also erreicht der Schütze mit den meisten Treffern die höhere Platzierung.

Man könnte auch meinen, wenn der Schütze mit der höchsten Punktezahl für einen einzelnen Pfeil einen großen Abstand zwischen seinem besten und seinem schlechtesten Pfeil hat, sollte der Schütze mit der ausgeglicheneren Wertung höher platziert werden. Da aber ein Wettkampf auch immer eine Verbesserung verlangt, soll der Schütze mit den meisten Punkten für einen einzelnen Pfeil die höchste Platzierung erhalten.

In Einzelwettkämpfen sollte ein zusätzliches Stechen vermieden werden, denn sie können doch der Subjektivität der Wertungsrichter in vielfacher Weise unterliegen. Falls jedoch alle Kriterien absolut gleich sind, sollte ein Ausschießen, bei dem die Treffer zählen, stattfinden.

Die Bestimmung von Treffern

§ 35 Was als Treffer gewertet wird, beschreibt § 36.

Die Zeichen für Treffer und Nicht-Treffer sind folgende:

Treffer: O Nicht-Treffer: X

Ein Nicht-Treffer kann auch bezeichnet werden mit einem „/“ für Haya und einem „\“ für Otoy.

Dieser Paragraph beschreibt nur die Zeichen für Treffer und Nicht-Treffer. Wenn Aufzeichnungen gemacht werden, muss auch festgehalten werden, wo ein Pfeil getroffen hat. Da es eine Vielzahl von Möglichkeiten gibt, wie Treffer und Nicht-Treffer aufgeschrieben werden können, ist es wichtig, festzulegen, welche Form benutzt wird.

1. Wenn immer ein Pfeil notiert wird, dann mit O und X

2. Wenn immer ein Paar von Pfeilen notiert wird, dann so:

⊙ (Kreis mit Mittelpunkt) beide haben getroffen

⊘ (Kreis mit Schrägstrich/slash) Haya Nicht-Treffer, Otoy Treffer

⊙ (Kreis mit Schrägstrich/backslash) Haya Treffer, Otoy Nicht-Treffer

× Haya und Otoy Nicht-Treffer

3. Es wird immer vom Namen des Schützen ausgehend zu schreiben begonnen, z.B.:

Name: 1 2 3 4

Oder:

Name

1

2

3

4

§ 36 Für Treffer oder Nicht-Treffer ist die Fläche der Zielscheibe maßgebend gemäß den folgenden Kriterien

A) Folgendes zählt als Treffer:

1. Wenn der Pfeil in der Scheibe einschlägt und stecken bleibt.
2. Wenn der Pfeil die Scheibe trifft und hinten wieder austritt.
3. Wenn bei einem zerbrochenen Pfeil der Teil mit der Spitze in der Zielscheibe steckt.
4. Wenn der Pfeil einen Pfeil durchschlägt, der in der Zielscheibe steckt.
5. Wenn der Pfeil den Rand der Scheibe trifft und stecken bleibt.
6. Wenn der Pfeil von innen nach außen durch den Rand des Rahmens geschlagen ist.
7. Wenn der Pfeil das Ziel trifft, die Scheibe herunterfällt und der Pfeil in der Scheibe steckt.
8. Wenn der Pfeil in die Scheibe einschlägt und dann den Boden berührt.
9. Wenn der Pfeil auf einen Pfeil trifft, der neben der Zielscheibe steckt, die Scheibe berührt und dann in der Scheibe steckt.

B) Folgendes zählt als Nicht-Treffer:

1. Wenn der Pfeil nicht die Zielscheibe trifft.
2. Wenn der Pfeil das Gogushi (Scheibenaufhängung) trifft.
3. Wenn der Pfeil zuerst auf den Boden aufschlägt, bevor er die Scheibe trifft.
4. Wenn der Pfeil von außen nach innen den Rand der Zielscheibe durchschlägt.
5. Wenn der Pfeil auf einen Pfeil trifft, der in der Scheibe steckt und nach außen abrutscht.

Wenn es heißt, die Fläche der Zielscheibe ist maßgebend, bezieht sich das darauf, dass die Zielscheibe aus einer dünnen Schicht Papier besteht, und alles, was der Zielscheibe Form gibt, also der Rand und der Befestigungsstab, keine direkte Bedeutung hat. Wenn also ein Pfeil von innen nach außen im Ziel steckt, zählt das als Treffer, und anders herum, wenn ein Pfeil von außen nach innen in der Scheibe steckt, zählt das als Nicht-Treffer. In diesem Sinne ist auch ein Nicht-Treffer, wenn der Pfeil das Gogushi (Haltestöckchen) streift und ein Treffer, wenn der Pfeil innerhalb der Scheibe oder im Rand der Scheibe steckt, denn das gilt als Teil der Fläche der Zielscheibe.

Die Zielscheibe bietet einige Hindernisse. Der Rand ist eines davon. Manchmal trifft ein Pfeil den Rand und steckt fest, ein anderes Mal rutscht er nach innen ab und gilt als Treffer, oder er gleitet nach außen ab und zählt als Nicht-Treffer. Sogar ein Pfeil, der in der Scheibe steckt, kann ein Hindernis sein. Wenn ein Pfeil auf einen solchen trifft, kann es passieren, dass er nach außen abrutscht oder herunterfällt. In diesen Fällen ist der Pfeil auf ein Hindernis getroffen und zählt als Nicht-Treffer. Falls der Pfeil jedoch in dem ersten Pfeil, der in der Scheibe steckt, stecken bleibt, gilt er als Treffer.

Da die Größe der Zielscheibe und die Beschaffenheit der Oberfläche klar definiert sind, müssen die Kampfrichter, die für den Trefferbereich zuständig sind, Zielscheiben mit alten Rahmen, alter Papierbeklebung oder schlechter Klebung als unbrauchbar verbieten.

Wenn ein Pfeil im unteren Bereich der Scheibe steckt, kann es sein, dass er schief stecken bleibt und die Federn den Boden berühren. Dieser Pfeil zählt als Treffer.

Das oben aufgeführte ist der allgemeine Standard für Treffer und Nicht-Treffer und die Kampfrichter müssen auf Grund der Lage der Pfeile entscheiden. Wenn es Zweifel gibt, müssen die Kampfrichter beraten und entscheiden und ihr Ergebnis muss in kürzester Zeit auf der Trefferanzeige angezeigt werden.

Kapitel 3 Enteki Wettkämpfe (Weitschießen, 60 m)

Regeln für die Anzahl der Zielscheiben und die Zahl der Schüsse

§ 37 Höchstens fünf Schützen dürfen auf eine gemeinsame Zielscheibe schießen. Der Abstand zwischen den Scheiben soll mindestens fünf Meter betragen.

Da die Scheibe für Enteki Wettkämpfe 100 cm im Durchmesser beträgt, ist es kaum möglich, für jeden Schützen eine Scheibe aufzustellen.

Da das Ziel weit entfernt ist, kommt der Abschusslinie eine geringere Bedeutung zu. Dennoch gibt es auch hier Grenzen, und die Zahl der Schützen, die auf eine Scheibe schießen, wurde auf fünf beschränkt.

§ 38 Jeder Schütze schießt zwei oder vier Pfeile pro Runde.

Da Enteki in Rissha-Form (Standform) geschossen wird, die Zielscheiben weit entfernt sind und Zeit immer knapp ist, ist es am sinnvollsten, vier Pfeile pro Runde zu schießen.

§ 39 Bei Enteki wird ein Kasumi-Mato mit 100 cm Durchmesser benutzt. Das Kasumi-Mato besteht aus drei konzentrischen schwarzen Kreisen auf weißem Grund:

- a) der weiße Kreis in der Mitte hat einen Radius von 11 cm
- b) der erste schwarze Kreis ist 10 cm breit
- c) der zweite weiße Kreis ist 8 cm breit
- d) der zweite schwarze Kreis ist 4 cm breit
- e) der dritte weiße Kreis ist 8 cm breit
- f) der dritte schwarze Kreis ist 9 cm breit

§ 40 Wettkampf nach dem Punktesystem - Entfällt im Geltungsbereich des DKyuB!

§ 41 Bei Wettkämpfen nach dem Treffersystem soll die Mitte der Zielscheibe 97 cm über dem Boden sein, die Scheibe soll 15° nach hinten geneigt aufgestellt werden.

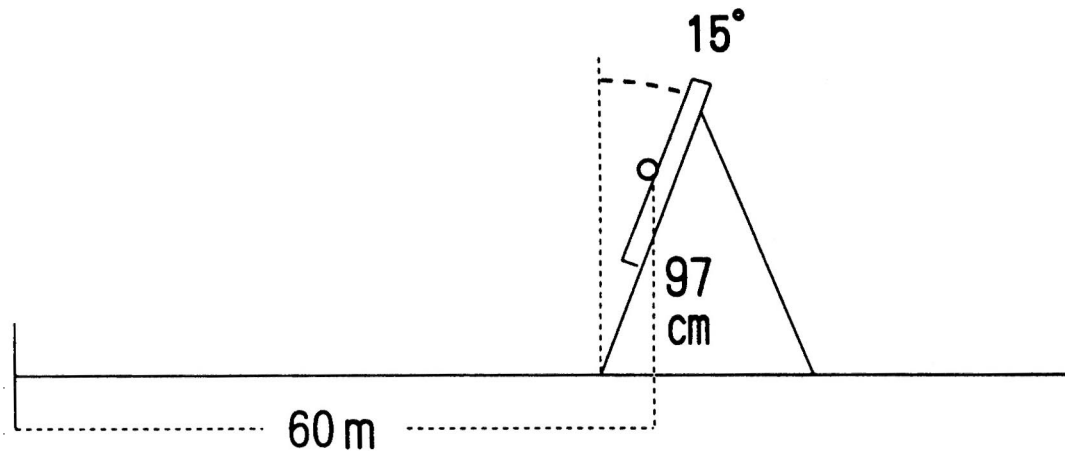
Auf einem Ständer mit drei oder vier Beinen wird eine Matte befestigt, auf der das Zielscheibenpapier fixiert wird. Benutzt man Gogushi, sollen sie wie ein Torii (Tor zu einem Shinto-Schrein) gebaut werden aus zwei 200 cm hohen Pfosten, die 210 cm weit auseinander stehen, oben auf liegt ein Balken mit 230 cm Länge. Dahinter sollte eine Pfeilfangmatte angebracht werden, um die Pfeile aufzufangen, die das Mato durchschlagen. In diesem Fall darf die Zielscheibe senkrecht hängen. Absatz B von § 30 dieses Regelwerks über das Verhältnis von Höhe des Bodens im Shajo und im Zielbereich gilt auch hier.

Der Untergrund, auf dem das Papier der Zielscheibe aufgebracht ist, wird auf einem Ständer befestigt.

Der Untergrund kann rund oder auch eckig sein, auf jeden Fall soll er größer sein als das Mato-Papier.

Ein senkrecht aufgehängtes Mato wird für Zeremonieformen benutzt, für Wettkämpfe ist es nicht erlaubt. Das muss unter Beachtung der Tradition angepasst werden. Die Zielscheibe soll gegenüber der traditionellen Senkrechten nach hinten geneigt sein, da die

Flugbahn des Pfeils auf der langen Entfernung einen Bogen beschreibt. Wenn es allerdings sehr schwierig ist, die Scheibe mit einer Neigung aufzustellen, darf sie auch senkrecht gehängt werden. Da die Pfeile das hängende Mato durchschlagen, ist es schwierig festzustellen, wo der Pfeil getroffen hat. Deshalb sollte in einem Abstand von 30 cm eine Pfeilfangmatte hinter der Zielscheibe befestigt werden.



- § 42** Der Ständer auf dem die Zielscheibe steht oder an dem die Scheibe hängt, soll aus einem Material bestehen, das von den Pfeilen nicht durchbohrt werden kann. Auch muss gewährleistet sein, dass die Scheibe nicht vom Wind umgeweht wird und die Pfeile keinen Schaden nehmen.

Klebt man die Papierscheibe erst auf Karton oder Ähnliches und befestigt das Ganze dann auf einen geeigneten Untergrund, zerreißt das Papier nicht so leicht und die Pfeile prallen nicht ab.

Die Gefahr besteht immer, dass der Wind die Zielscheibe umbläst und die Pfeile beschädigt werden, also sollte der Ständer genügend Eigengewicht haben. Ein vierbeiniger Ständer steht sicherer, besonders wenn er noch mit Seilen im Boden verankert wird.

Zur Sicherheit sollte der Ständer abgepolstert werden.

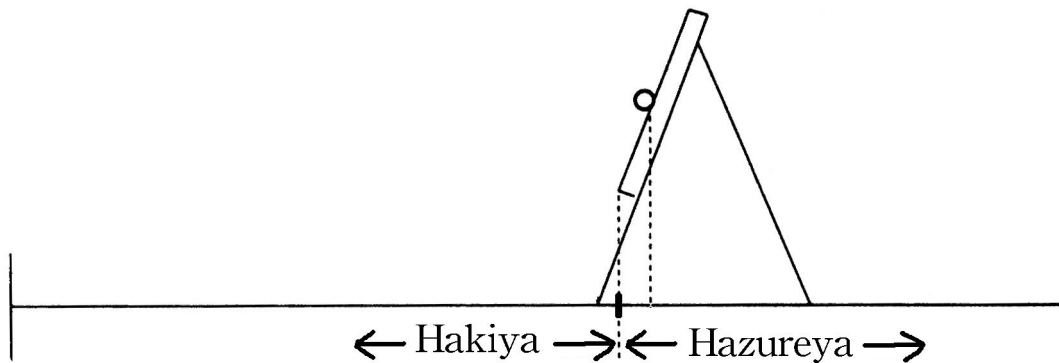
Ermittlung der Ergebnisse

- § 43** Der Schütze mit den meisten Treffern gewinnt.
- § 44** Gibt es einen Gleichstand beim Endergebnis, wird die Reihenfolge der Gewinner gemäß den Regeln für Kinteki-Wettkämpfe ermittelt.
- Bei einem Izume-Ausschiessen kann eine Zielscheibe mit 79 cm oder 50 cm benutzt werden.**
- Bei Einzelwettkämpfen sollte das Endergebnis nach der Izume-Methode ermittelt werden, genau wie beim Kinteki-Wettkampf.*

Wenn ein Pfeil das Ziel verfehlt, besteht der Unterschied zwischen Kinteki- und Enteki-Wettkämpfen darin, dass beim Enkin-Schiessen entweder noch ein Pfeil geschossen werden muss oder das Ausschießen beendet ist, da es bei Enteki kein Azuchi gibt.

Hakiya sind die Pfeile, die nicht eine Linie direkt unterhalb des Rands der Zielscheibe erreichen. Diese Linie liegt direkt unter deiner Senkrechten vom Rand der Scheibe zum Boden, sie kann durch eine weiße Linie parallel zur Shai gekennzeichnet werden. Alle Pfeile, die auf dem Boden vor dieser Linie aufkommen, sind Hakiya Pfeile, die hinter dieser Linie aufkommen, sind einfach Nicht-Treffer. Damit das deutlich erkennbar ist, sollte eine weiße Linie auf dem Boden gezogen werden.

Bei Mannschaftswettkämpfen soll die Izume-Methode angewendet werden. Bei Gleichstand wird das Ausschießen so lange fortgesetzt, bis ein Gewinner feststeht.



§ 45 Definition Punktesystem – Entfällt im Geltungsbereich des DKyuB!

§ 46 Entscheidungskriterien beim Gleichstand – Entfällt im Geltungsbereich des DKyuB!

§ 47 Bei Enteki gelten die Regeln für Treffer und Nicht-Treffer sinngemäß nach § 36 über Kinteki-Wettkämpfe.

Kapitel 4 Verschiedenes

(Regelverletzungen und Strafen)

§ 48 Unter folgenden Umständen ist ein Pfeil ungültig:

- A) Der Pfeil fällt von der Sehne, nachdem er schon eingenockt war (Hazukobore) oder ein Pfeil wird aus einem anderen Grund erneut aufgezogen.
- B) Der Pfeil wurde geschossen, bevor der (oder mehrere) vordere Schütze in demselben Shajo abgeschossen hat.
- C) Ein Pfeil, der trotz Warnung seitens eines Kampfrichters, von einer Position neben der Shai abgeschossen wurde.
- D) Ein Pfeil, der geschossen wurde, obgleich die Kampfrichter entschieden haben, dass ein anderer Schütze wiederholt von dem selben Schützen gestört wurde.
- E) Zielfehler

Der Begriff »ungültig« bezieht sich auf einen Pfeil, der bereits geschossen wurde.

A) Der Begriff Hazukobore meint nicht einfach einen Pfeil, der zu Boden fällt, sondern bezieht sich auf die Tatsache, dass Nocke und Sehne getrennt wurden. Auch beim Hikiwake kann es passieren, dass Nocke und Sehne sich trennen und der Pfeil wieder eingenockt wird, dieses wird als erneutes Aufziehen angesehen und damit ist dieser Pfeil ungültig.

B) In § 11 wird die Reihenfolge ausdrücklich festgelegt, sie beginnt mit dem ersten Schützen. Wird diese Regel nicht befolgt, wird als Strafe der Schuss für ungültig erklärt. Falls für den Wettkampf insgesamt nur wenig Zeit zur Verfügung steht, kann der Wettkampfleiter vorher ankündigen, dass außerhalb der korrekten Reihenfolge geschossen werden darf.

C) Schießt man von einer Stelle, die deutlich neben der Shai liegt, bedeutet das, dass man die Schießdistanz verändert hat. Da Schützen recht häufig die korrekte Position der Shai verfehlen, muss der Kampfrichter das sofort anmerken. Wenn der Schütze die Warnung missachtet und trotzdem schießt, ist dieser Pfeil ungültig, da er sich nicht an die Regeln gehalten hat.

D) Wenn ein Schütze einen anderen Schützen beim Schießen stört, muss er gemahnt werden, z.B. manche Schützen machen nach dem Schuss einen zu großen Schritt zurück, um dann Kiza zu machen und stoßen dabei an den Hintermann. Auch wenn diesem dabei nicht der Pfeil herunterfällt, ist doch die psychologische Wirkung nicht unerheblich. Es gibt allerdings einen kleinen Unterschied zwischen Einzel- und Mannschaftswettkampf. Wenn die beiden betreffenden Schützen in derselben Mannschaft schießen, muss der Schuss des Störers nicht ungültig sein, wenn der Pfeil des Hintermanns nicht herunterfällt. Wenn der Pfeil des gestörten Schützen herunterfällt, muss jedoch der Schuss des störenden Schützen für ungültig erklärt werden.

E) Zielfehler liegt vor, wenn der Pfeil vor dem Hanare in der Seitenausrichtung das Mato links oder rechts verlassen hat. Der Kampfrichter soll alle Schützen gleich häufig kontrollieren.

§ 49 Die Kampfrichter können bei unten aufgeführten Fällen eine Unterbrechung oder Pause anordnen. Im Falle einer Pause wird das Schießen kurzfristig unterbrochen und der Pfeil (die Pfeile), die der Schütze noch hat, verfallen. Im Falle einer Unterbrechung wird das Schießen völlig abgebrochen und alle weiteren Pfeile verfallen.

A) Wenn ein Schütze seinen Vordermann stört, indem er aus Versehen seinen Bogen zwischen Sehne und Pfeil des Vordermanns bringt, während dieser aufzieht oder auslöst.

B) Wenn ein Schütze das festgesetzte Zeitlimit überschreitet und die Warnung des Kampfrichters nicht beachtet.

C) Wenn ein Schütze die Abmahnung des Kampfrichters bezüglich einer Regelüberschreitung, wie sie in § 51 beschrieben wird, ignoriert und sein Verhalten nicht ändert.

A) Wenn ein Schütze unbeabsichtigt den Vordermann stört, indem er seinen Bogen zwischen Bogen und Sehne des Vordermanns bringt oder den vorderen Schützen mit seinem Bogen berührt, verliert dieser seine Konzentration und der Schuss misslingt, oder wenn der hintere Schütze im Moment des Abschusses die Sehne des vorderen Schützen berührt oder bei ähnlich gelagerten Ereignissen, können die Kampfrichter das Schießen unterbrechen und den Schützen disqualifizieren.

Wenn solche Vorkommnisse bei Mannschaftswettkämpfen innerhalb einer Mannschaft auftreten, muss der Kampfrichter nicht einschreiten. Auch wenn die Sehne des Vordermanns berührt wird und der Schuss als Folge ein Nicht-Treffer ist, braucht der Schuss nicht wiederholt zu werden.

Falls jedoch der Kampfrichter sieht, dass ein Schütze seinen Vordermann mit dem Bogen berührt, um ihm Anweisung zu geben, muss das Schießen kurz unterbrochen oder ganz gestoppt werden.

B) Die gewährte Zeit muss mit den Vorgaben des Wettkampfleiters in Einklang stehen, die vor Wettkampfbeginn bekannt gegeben wurden. Wenn Schützen zu viel Zeit brauchen und die Kampfrichter dies anmahnen, müssen die Schützen ihr Schießen beschleunigen. Wenn jemand die Warnung ignoriert und sein Verhalten nicht ändert, können die Kampfrichter eine Pause anordnen und alle Pfeile, die vom Zeitpunkt der Warnung an geschossen wurden, werden disqualifiziert (zählen nicht).

C) Regelwidrigkeiten müssen natürlich verwarnt werden. Es darf natürlich nicht die Meinung aufkommen, dass Strafen willkürlich vergeben werden, sonst kann die gegenteilige Wirkung eintreten und der Fortgang des Wettkampfes behindert werden. Wenn ein Kampfrichter merkt, dass eine Regelüberschreitung passiert ist oder gleich passieren wird, muss er eine Verwarnung aussprechen. Wird die Regelwidrigkeit trotz Warnung wiederholt begangen oder der Schütze lässt keine Veränderung seines Verhaltens erkennen, muss natürlich eine Strafe ausgesprochen werden, da der ordnungsgemäße Ablauf des Wettkampfs gestört wurde.

§ 50 Der Wettkampfleiter kann einen Schützen unter nachfolgend aufgeführten Umständen vom Wettkampf ausschließen. In diesem Fall sind alle Pfeile, die der Schütze geschossen hat, ungültig oder verfallen.

A) Wenn ein Schütze einer Entscheidung des Kampfrichters widerspricht und entweder laut oder aggressiv wird.

B) Wenn ein Schütze zur festgesetzten Zeit nicht anwesend ist und dann ohne Erlaubnis eines Wettkampfleiters zur Shai geht.

C) Wenn ein Kampfrichter feststellt, dass die Störung eines anderen Schützen beabsichtigt war.

D) Wenn ein Schütze den Anweisungen der Kampfrichter nicht Folge leistet.

Der Ausschluss ist eine schwerwiegende Strafe. In so einem Falle sollten Sportlerinnen und Sportler zutiefst beschämt sein. Auch wenn der Ausschluss nur für diesen einen Wettkampf gilt, berührt es doch die Frage, in wie weit der Schütze zukünftig an Wettkämpfen teilnahmeberechtigt ist. Aus diesem Grunde wird die Angelegenheit vom Wettkampfleiter an den Vizepräsidenten Wettkampf weitergegeben.

§ 51 Es gelten folgende Regelungen, Abweichungen sind regelwidrig:

A) Ein Schütze, der seinen Platz an der Shai eingenommen hat, darf ohne Erlaubnis des Kampfrichters seinen Platz nicht mehr verlassen.

B) Ein Schütze an der Shai darf weder mündlich noch auf andere Weise Anweisungen erfragen oder erhalten.

C) Ein Schütze darf weder an der Honza noch an der Shai unnötig sprechen oder einem anderen Schützen Anweisungen erteilen.

D) Keine Person außer der Wettkampfleitung oder einem Kampfrichter darf sich der Shai nähern.

E) Bereits geschossene Pfeile dem Schützen zurückzubringen, damit dieser seine Runde beenden kann (Yagaeshi). Das ist nur unter bestimmten Umständen möglich, wenn die Kampfrichter bestimmen, dass es unvermeidlich ist.

A) Es bedarf wohl keiner weiteren Erklärung, dass ein Schütze die Shai nicht verlässt, wenn er einmal seinen Platz eingenommen hat. Ein Schütze, der die Shai verlässt, gibt den Wettkampf freiwillig auf (und auch das Recht, weiter zu schießen). Falls also jemand die Shai unbedingt verlassen muss, muss er die Erlaubnis des Kampfrichters einholen.

B) Der Schütze muss seinen Schuss ohne Anweisung ausführen. Es kommt jedoch immer wieder vor, dass Schützen an ihre Schwachpunkte erinnert werden. Wenn das allzu unverhohlen geschieht, können die Kampfrichter dies durch Gesten unterbinden.

C) Manche Schützen sagen an der Honza oder Shai: »Auf jetzt! « oder »Ich zähle auf dich« oder Ähnliches, um sich gegenseitig zu ermutigen. Die besondere Charakteristik der Kyudo-Wettkämpfe verbietet diese Art des Zuspruchs. Auch wenn man einen Schützen, der gerade schießt, unterstützen möchte, sollte man das korrekte Verhalten beachten und schweigen, während jemand schießt.

D) Niemand darf sich einem Schützen an der Shai nähern, denn dann besteht immer die Möglichkeit, dass ein Schütze Anweisungen erhält. Wenn es für den Fortgang des Wettkampfes notwendig ist, dürfen die Mitglieder der Wettkampfleitung sich der Shai nähern.

E) Grundsätzlich ist Yagaeshi verboten. Da jedoch immer ein Pfeil während des Wettkampfs kaputt gehen kann, sollte jeder Schütze Ersatzpfeile dabei haben. Die Kampfrichter können Yagaeshi erlauben, wenn ein Pfeil im Laufe des Wettkampfes kaputt ging. Falls bei einem Wettkampf Yagaeshi unter allen Um-

ständen, auch bei im Wettkampf beschädigten Pfeilen, verboten ist, sollte in der Ausschreibung vermerkt sein: »Yagaeshi ist unter keinen Umständen gestattet«.
(Wiederholung eines Schusses und Protest einlegen)

§ 52 Ein Pfeil darf noch einmal geschossen werden, wenn ein Schuss von einem anderen Schützen behindert wurde oder aus anderem Grund, jedoch nur auf Anordnung des Wettkampfleiters. Wenn ein Schuss wiederholt wird, gilt der erste (der wiederholte) Pfeil als nicht geschossen.

Wenn bei beginnendem Uchiokoshi der Pfeil von einem anderen Schützen berührt wird, hat das Auswirkungen auf den ganzen Schuss. Auch der zeitliche Ablauf wird gestört, wenn innerhalb des Yamichi (Fläche zwischen Shai und Mato) eine Störung erfolgt. In diesen Fällen kann der Wettkampfleiter anordnen, dass der Schuss wiederholt wird.

Wenn der Wettkampfleiter keine entsprechende Anweisung gibt, kann der Schütze Protest einlegen. Daraufhin ist der Wettkampfleiter verpflichtet, die Situation zu beurteilen und den Protest zurückzuweisen oder zu akzeptieren. Falls der Schuss wiederholt wird, gilt der Schuss, der behindert wurde, als nicht geschossen.

§ 53 Der Wettkämpfer muss die Entscheidungen der Kampfrichter akzeptieren. Falls er einen Einwand hat, kann er unverzüglich beim Wettkampfleiter Einspruch einlegen, entweder durch den Mannschaftsbetreuer oder, wenn es keinen gibt, persönlich.

Bei einem Einspruch muss der Wettkampfleiter beide Parteien gewissenhaft anhören und eine faire Entscheidung treffen.

Falls es um Treffer oder Nicht-Treffer geht, muss der Einspruch erfolgen, bevor die Pfeile geholt werden; wenn der Einspruch um einen Vorfall im Shajo geht, muss er erfolgen, bevor die nächste Gruppe von Schützen ihre Plätze einnimmt.

§ 54 Die Assistenten im Schießbereich und im Zielbereich müssen mit den Kampfrichtern kommunizieren und gemeinsam für die Sicherheit sorgen. Wenn die Kampfrichter eine Gefahr sehen, müssen sie die Schützen warnen.

Die Kampfrichter und Assistenten im Zielbereich müssen ohne Ausnahme als Gefahrensignal eine rote Flagge zeigen, wenn Treffer oder Punkte gezählt oder Pfeile geholt werden. Wenn die rote Flagge draußen ist, müssen die Kampfrichter jeden Schützen warnen, der Uchiokoshi macht. Die Kampfrichter im Schießbereich müssen auch den Yamichi kontrollieren und falls irgendetwas passiert, den Schützen entsprechende Anweisung geben.

Wenn ein Assistent im Zielbereich im Begriff ist, zum Azuchi zu gehen ohne dass die rote Flagge draußen ist, muss der Kampfrichter im Zielbereich sofort einschreiten.

Die Assistenten im Zielbereich müssen sich vergewissern, ob die rote Flagge draußen ist oder nicht und ob jeder Schütze sie gesehen hat.

Die rote Flagge soll 70 cm im Quadrat messen.

Man sollte keine Pfeile benutzen, die so dünn sind, dass sie durch das Pfeilfangnetz gehen oder leicht brechen.

Die Abfolge im Wettkampf für fünf Schützen

<i>Abfolge</i>	<i>Schütze 1</i>	<i>Schütze 2</i>	<i>Schütze 3</i>	<i>Schütze 4</i>	<i>Schütze 5</i>
<i>Haya (1. Pfeil)</i>	<i>beginnt unverzüglich mit dem Schießen</i>	<i>steht auf, wenn der Erste Dozukuri macht</i>	<i>steht auf beim Uchiokoshi des Ersten, macht Uchiokoshi beim Tsurune des Zweiten</i>	<i>steht auf beim Uchiokoshi des Zweiten, macht Uchiokoshi beim Tsurune des Dritten</i>	<i>steht auf beim Uchiokoshi des Dritten, macht Uchiokoshi beim Tsurune des Vierten</i>
<i>Otoya (2. Pfeil)</i>	<i>stellt den Bogen auf beim Tsurune des Dritten, nockt ein und wartet; steht auf beim Tsurune des Vierten; macht Uchiokoshi beim Tsurune des Fünften</i>	<i>stellt den Bogen gemeinsam mit dem Ersten auf, nockt ein und wartet; steht auf, wenn der Erste Dozukuri macht; macht Uchiokoshi beim Tsurune des Ersten</i>	<i>stellt den Bogen sofort auf, nockt ein und wartet; steht auf beim Uchiokoshi des Ersten; macht Uchiokoshi beim Tsurune des Zweiten</i>	<i>stellt den Bogen sofort auf, nockt ein und wartet; steht auf beim Uchiokoshi des Zweiten; macht Uchiokoshi beim Tsurune des Dritten</i>	<i>stellt den Bogen sofort auf, nockt ein und wartet; steht auf beim Uchiokoshi des Dritten; macht Uchiokoshi beim Tsurune des Vierten</i>

Anmerkungen

- 1. Beim Betreten und Verlassen des Schießplatzes, blicke immer in einem schrägen Winkel zum Yoza (Ehrensitz) und mache Rei (Yu) in der korrekten Form der Reihe nach.*
- 2. Gehe zur Honza, mache Kiza, gemeinsames Yu, dann gemeinsam vor zur Shai.*
- 3. Auch wenn nur der Haya geschossen wird (z.B. beim Ausschießen), gehen die Schützen gemeinsam zur Shai, Kiza, Drehung zur Waki-shomen, heben den Bogen, nocken ein und warten.*
- 4. Nach dem Schießen wird der Schießplatz der Reihe nach verlassen.*
- 5. Die nächste Gruppe betritt das Dojo beim Tsurune des Otoya des 3. Schützen.*

Anhang (vergleiche Paragraf 8)

Einzelwettkampf mit Beurteilung der Schießform im Geltungsbereich des DKyuB

Ablauf:

Pro Schütze werden in einer Vorrunde mindestens zwei Pfeile geschossen, die durch ein Schiedsrichtergremium aufgrund ihrer Schussqualität mit einem Punktwert versehen werden. Bei Punktgleichheit hat der Schütze mit mehr Treffern den Vorrang. Bei Punkt- und Treffergleichheit kann es auch mehrere Stilpreisgewinner geben. Bei Punkt- und Treffergleichheit mehrerer Schützen findet für die Qualifikation zur Endrunde ein Stechen nach § 6 Absatz 2 der Wettkampfordnung statt.

Die Schützen mit den höchsten Durchschnittsgesamtwerten der Vorrunde, die sich gemäß der Ausschreibung für die Endrunde qualifiziert haben, schießen danach eine zuvor festgelegte Anzahl von Pfeilen, bei denen ausschließlich eine Trefferwertung stattfindet.

Der Schütze mit dem besten Einzelergebnis, eventuell nach einem Stechen, gewinnt.

Schiedsrichter:

Als Schiedsrichter müssen mindestens drei Kyudoka mit dem 5. Dan oder einer höheren Graduierung zur Verfügung stehen. Die Schiedsrichtergruppe kann aus drei bis sieben Mitgliedern bestehen. Bei sieben Schiedsrichtern werden die beiden Extremwertungen nicht berücksichtigt, sondern nur die fünf mittleren Bewertungen gemittelt.

Bewertung:

Pro Pfeil und Fach werden null bis fünf Punkte vergeben, d.h. der Schütze kann pro Pfeil 25, für den gesamten Vorwettkampf 100 Punkte im Maximum erreichen.

Fächer sind:

1. Ashibumi, Dozukuri, Yugamae
2. Uchiokoshi, Hikiwake, Tsumeai
3. Nobiai (Kai)
4. Hanare / Zanshin
5. gesamtes ANKF-Taihai

Der Punktwertung liegt folgende Beurteilung zu Grunde:

0 Punkte	fehlende Ausführung	bei Trennung von Pfeil und Sehne für die Fächer 2, 3 und 4 je nach Zeitpunkt
1 Punkt	mangelhafte Ausführung	Fehler/Weglassen von Hassetsu, Bewegungsungleichgewicht
2 Punkte	ausreichende Ausführung	Grundform wird mit Verbesserung erreicht, kleine Mängel in der Bewegungskoordination
3 Punkte	befriedigende Ausführung	Grundform im Großen und Ganzen in Ordnung
4 Punkte	gute Ausführung	sauber ausgeführte Hassetsu, gute zeitliche und dynamische Koordination
5 Punkte	sehr gute Ausführung	beispielhaft in Koordination von Zeit, Dynamik, Bewegungs- und Atemführung, dito Taihai