



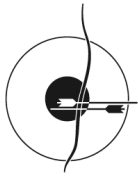
DKyüB

Deutscher Kyudo Bund e.V.
German Kyudo Federation

Ausschreibung Deutsche Kinteki-Meisterschaften 2026

39. Deutsche Sempai-Meisterschaft
48. Deutsche Einzelmeisterschaft
48. Deutsche Mannschaftsmeisterschaft

- Ort:** **Dragonerhalle**
Blücherstraße 21
76185 Karlsruhe
- Zeit:** **Samstag, 27.06.2026**
12:30 Meldeschluss **DSM**
13:00 Hairei und Yawatashi
13:30 Beginn der 39. Deutschen Sempai-Meisterschaft (**DSM**)
- 14:30 Meldeschluss **DEM**
15:00 Beginn der 48. Deutschen Einzelmeisterschaft (**DEM**)
ab ca. 18:30 Siegerehrungen der **DSM** und **DEM**
- Sonntag, 28.06.2026**
10:00 Meldeschluss **DMM**
10:30 Beginn der 48. Deutschen Mannschaftsmeisterschaft (**DMM**)
- 13:30 Siegerzeremonie und Siegerehrung der **DMM**
ca. 14:20 Hairei
Ende ca. 14:30
- Veranstalter:** Deutscher Kyudo Bund e.V.
- Ausrichter:** Budo-Club Karlsruhe e.V.
- Wettkampfleitung:** Dagmar Baer
Organisationsleitung: Caro Schaupp
- Teilnehmer:** Pro Landesverband können entsandt werden:
- DSM:** alle Kyudoka ab 5. Dan ohne Begrenzung der Teilnehmerzahl
DEM: maximal 5 Kyudoka ab 1. Dan bis 4. Dan
DMM: eine Mannschaft aus 3 Kyudoka + 1 Kyudoka (Ersatz) ab 3. Kyu
- Teilnahmebedingungen:**
- gültiger Kyudo-Pass des DKyüB e.V.
 - Kyudo-Ausrüstung gemäß §23 und §24 WO
 - jeder Schütze sollte extra Pfeile für ein Izume/Enkin bereithalten
- Wettkampfbedingungen:**
- die Auslosung der Schießreihenfolge erfolgt am Wettkampftag
 - es gibt kein Zeitlimit
 - es erfolgt nur die Ermittlung der Platzierungen 1 bis 3 je Wettkampf
 - es gelten die Hinweise auf dem Ergänzungsblatt „Taikai Guidelines“ sowie das Merkblatt „Ansagen des Shajo Shinpan lin“
Link: [Ansagen Shajo Shinpan lin](#)
- Startgeld:** 10 € pro Wettkampf und Teilnehmer



DKyuB

Deutscher Kyudo Bund e.V.
German Kyudo Federation

Pausenverpflegung: 15 € pro Tag und Teilnehmer

Zahlungsart: Startgeld und Verpflegungsgebühr sind vom Landesverband gemäß Anmeldetabelle vorab zu überweisen.

Empfänger: Stephan Weingessl
IBAN: DE56 5001 0517 5412 0336 77
BIC: INGDEEDXXX (ING DIBA)
Betreff: TN-Gebühr Kinteki-DM 2026 – Name LV

Anmeldung: Verbindlich bis zum 07.06.2026 ausschließlich durch die Landesverbandsvertreter bzw. Landestrainer an

E-Mail: kyudo@budoclubkarlsruhe.de
unter Verwendung der beigefügten Anmeldetabelle

Unterbringung: Bitte selbst organisieren!
Folgende Unterkünfte befinden sich in der Nähe:

- Hotel Santo
- City-Hotel
- Acora-Hotel
- City Partner Hotel
- Berliner Hof
- Elite Hotel
- Hotel Kübler
- Motel One Karlsruhe

Eine Dojo-Übernachtung ist möglich.
Kosten: 10 € (zahlbar abgezählt in bar vor Ort)
Schlafsack und Isomatte sind bitte selbst mitzubringen.

Übernachtungsort:

Budo-Club Karlsruhe - Dojo „Alte Reithalle“

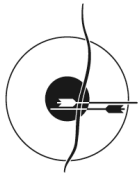
Blücherstr. 17, 76185 Karlsruhe

Anmeldung Dojo-Übernachtung an: kyudo@budoclubkarlsruhe.de

Betreff: Dojo-Übernachtung DM 2026

Gemeinsames Abendessen: Ein gemeinsames Abendessen wird vom Ausrichter nicht angeboten

Datenschutz: Mit der schriftlichen Anmeldung erfolgt die erforderliche Einverständniserklärung gemäß Datenschutzgrundverordnung zur Verwendung des bei der Veranstaltung aufgenommenen Bildmaterials. Dieses kann auf die Homepage des ausrichtenden Vereins, des Landesverbandes oder die DKyuB-Homepage gesetzt und ggf. auch für Veröffentlichungen auf Kyudo spezifischen Seiten in den sozialen Medien oder Printmedien genutzt werden, sofern Betroffene nicht ausdrücklich widersprechen.
Hintergrundpersonen (z.B Zuschauer) werden bei Betreten der Halle durch Aushang auf die Verwendung des Fotomaterials hingewiesen.



DKyub

Deutscher Kyudo Bund e.V.
German Kyudo Federation

Gesonderte Hinweise:

Einschießen: Aufgrund des Platzmangels in der Dragonerhalle werden Makiwara im Dojo „Alte Reithalle“ (ca. 200m entfernt) aufgestellt.

Wegbeschreibung: Google Maps: Dragonerhalle Karlsruhe
<https://www.budoclubkarlsruhe.de/kontakt/anfahrt/>
Dojo „Alte Reithalle“

Anfahrt mit öffentlichen Verkehrsmitteln:
S1, S2, S5, S11, S13, Straßenbahn 2, 3, 4, 5, 17 „Yorkstraße“

Ergänzungsblatt zu den Deutschen Kinteki-Meisterschaften 2026 (Taikai-Guidelines)

Modus „Deutsche Sempai-Meisterschaft Kinteki“ (DSM)

Es gilt:

- ANKF-Taihai im Kyogi-Maai
- Ausführung des Hadanugi/Tasuki Sabaki nur im ersten Durchgang der Vorrunde.
- Bei Rissha kann das Tasuki auch vor dem Eintritt ins Shajo angelegt werden.
- Pfeilablage Gensoku in der Endrunde

Die DSM besteht aus einer Vorrunde und einer Endrunde.

Vorrunde:

Es werden je 2 x 2 Pfeile geschossen. Kyudoka mit einer Trefferquote von mindestens 50% kommen in die Endrunde.

Endrunde:

Es werden 2 x 4 Pfeile geschossen. Die Anzahl der Treffer entscheidet.
Die Treffer aus der Vorrunde werden mitgezählt. Das Stechen erfolgt gemäß §28a WO.

Sollten weniger als 3 Schützen die Endrunde erreichen, werden die fehlenden Platzierungen aus den ausgeschiedenen Schützen der Vorrunde (per Izume/Enkin) ermittelt.

Modus „Deutsche Einzel-Meisterschaft Kinteki“ (DEM)

Es gilt:

- ANKF-Taihai
- Vorrunde Shinsa Maai
- Endrunde Kyogi-Maai
- In der Vorrunde wird Platz 1 der Stilbewertung ermittelt.
- Pfeilablage Gensoku in der Endrunde

Die DEM besteht aus einer Vorrunde und einer Endrunde.

Vorrunde:

Es werden 1 x 2 Pfeile mit Stilbewertung geschossen.

Endrunde:

Die 15 besten Kyudoka der Stilbewertung treten in einer Gesamtwertung gegeneinander an.
Es werden 2 x 4 Pfeile geschossen. Die Anzahl der Treffer entscheidet.
Pfeilablage in der Endrunde erfolgt im Gensoku.
Die Treffer aus der Vorrunde werden mitgezählt. Das Stechen erfolgt gemäß §28a WO.

Modus: Deutsche Mannschaftsmeisterschaft Kinteki (DMM)

Es gilt:

- mannschaftseinheitliches Taihai im Kyogi-Maai
- Bekleidung gemäß § 24 WO
- Pfeilablage mannschaftseinheitlich Gensoku oder Kanihou

Pro regulärem Durchgang schießt jeder Kyudoka einer Mannschaft 4 Pfeile.
Abhängig von der Anzahl der gemeldeten Teams werden mind. 3 bis max. 5 Durchgänge geschossen.
Die genaue Anzahl wird spätestens nach Ablauf der Meldefrist, aber noch vor Wettkampfbeginn bekannt gegeben. Die Wertung erfolgt nach Trefferergebnis. Das Stechen erfolgt gemäß §28b WO.

Ansagen des Shajo Shinpan In

Artikel 45: Gefahren vermeiden

Der Shajo Shinpan In hat den/die Schützen zu warnen, wenn Gefahr im Verzuge ist.

Beispiele:

- **Ansage/ Befehl an den Schützen**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *Ichi / Ni / San / Yon / Go ban gyosha yame*

(Number X, cease shooting, and explain the reason.)

Nummer... Stop das Schießen , weil....

- **Warnung**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *Ichi/Ni/ San/Yon/Go ban, abunai!*

(Number X, warning - and explain the reason)

Nummer x, Warnung - und Grund erklären.

- **Wenn der Pfeil zu kurz ist**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *Ichi/Ni/ San/Yon/Go ban, yajaku ahui*

(Number X, watch out for your yajaku)

Nummer x, Vorsicht! Den Pfeil nicht überziehen!

Artikel 40: "muko" - ungültiger Pfeil

Jeder Pfeil, der für ungültig erklärt wurde, wird als ein Nichttreffer (Hazure) notiert.

Beispiele:

- **Hazukobore** (Sehne-Nocken-Trennung)

Rote Flagge zeigen

Ansage: *Ichi/Ni/ San/Yon/Go ban, hazukobore, sono ya muko.*

(Number X, hazukobore, this ya is invalid.)

Nummer x, hazukobore, dieser Pfeil ist ungültig.

- **Inaoshi** (Neuanfang)

Rote Flagge zeigen

Ansage: *Ichi/Ni/ San/Yon/Go ban, inaoshi, sono ya muko.*

(Number X, inaoshi, this ya is invalid.)

Nummer x, inaoshi, dieser Pfeil ist ungültig.

- **Wenn ein Pfeil vor dem zuvor stehenden Schützen ausgelöst wurde**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *x-ban jundachi mushi, sono ya muko.*

(Number X, order of shooting not respected, this ya is invalid.)

Nummer x , Missachtung der Reihenfolge, dieser Pfeil ist ungültig!

- **Wenn ein Schuss entgegen einer Anweisung ausgeführt wurde**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *x-ban shido mushi, sono ya muko.*

(Number X, instruction not respected, this ya is invalid.)

Nummer x , Zuwiderhandlung trotz Anweisung, dieser Pfeil ist ungültig!

- **Wenn ein Wettkämpfer einen anderen Schützen stört**

Rote Flagge zeigen

Ansage: *x-ban, gyosba samatage, sono ya muko.*

(Number X, interference with other's shooting, this ya is invalid.)

Nummer x, Störung eines anderen Schützen, dieser Pfeil ist ungültig.

- **Wenn ein Pfeil nach Ablauf des Zeitlimits geschossen wurde**
Rote Flagge zeigen
Ansage: *x-ban, jikan choka, sono ya muko.*
(Number X, time exceeded, this ya is invalid.)
Nummer x, Zeitüberschreitung, dieser Pfeil ist ungültig!

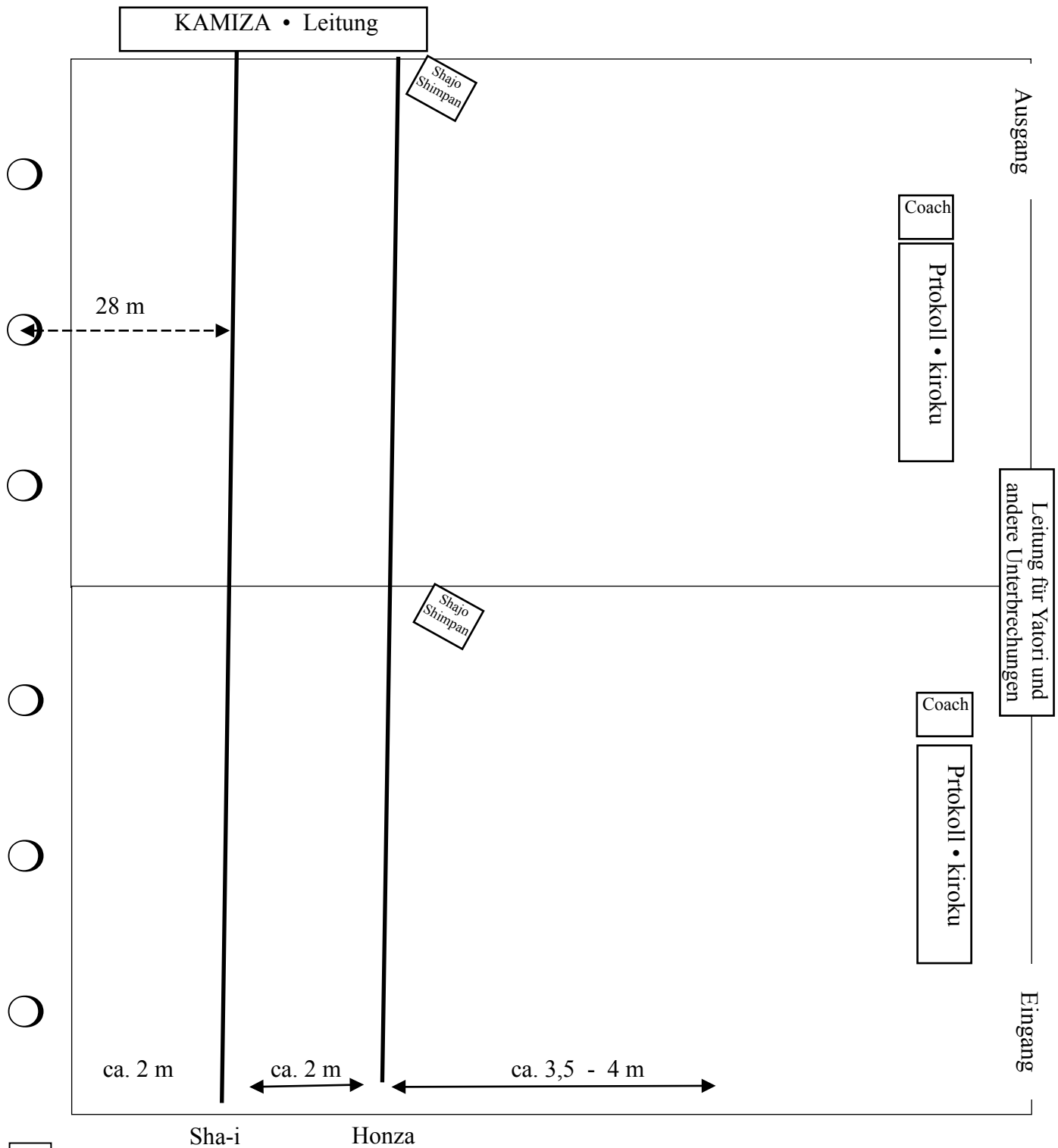
Artikel 41 "*shikken*" - ungültiger/ verwirkter Pfeil

Der *shajo shinpan ün* unterbricht das Schießen und erklärt die verbleibenden Pfeile für ungültig.

Beispiele:

- **Wenn ein Wettkämpfer nach dem Zeitlimitsignal sein Schießen fortsetzt**
Rote Flagge zeigen
Ansage: *x-ban, Jikan choka, sono ya shikken.*
(Number X, time exceeded, this ya is invalid.)
Nummer x, Zeitüberschreitung, dieser Pfeil ist ungültig!
- **Shaokure / Iokure (Zuspätkommen)**
Rote Flagge zeigen
Ansage: *x-ban, iokure, sono ya shikken.*
(Number X, you are late, this ya is invalid.)
Nummer x, zu spät, dieser Pfeil ist ungültig!
- **Wenn ein Verbot nicht beachtet wurde**
Rote Flagge zeigen
Ansage: *x-ban, kinshi jiko ni hanashita tame, shikken*
(Number X, prohibition infringed, you forfeit your turn.)
Nummer x, Sie verlieren diesen Pfeil/ Durchgang.
- **Wenn das Urteil über einen Treffer nicht angenommen wird.**
Rote Flagge zeigen
Ansage: *x-ban, tekicha hantei ni shitagawanai tame, shikken.*
(Number X, prohibition infringed, you forfeit your turn.)
Nummer x, Sie verlieren diesen Pfeil/ Durchgang.

Beispiel: Kyogi Kaijo mit 2 Shajo



Die rote Fahne des Shajo-Shinpan-Iin hat eine Größe von ca. 30 x 30 cm, der Stiel ist ca. 40 cm lang.
 Wenn die Shajo-Shinpan-Iin die Shajo betreten, machen sie eine Verbeugung in Richtung Mato, bevor sie sich setzen.

An der Position des Coaches kann auch der Ersatzschütze bzw. der ausgetauschte Schütze sitzen, um seinem Team bei Shitsu bzw. Stechen zu assistieren.
 Die Tsurumaki und ggf. Ersatzpfeile werden von dieser Person mit ins Dojo gebracht.
 Der Ersatzschütze betritt zusammen mit dem Team als Vierter das Shajo und geht, während das Team zur Honza abbiegt auf seinen Platz in der Nähe des Protokolltisches.