

Prüfungsfächer und allgemeine Anforderungen im DAB für Kyu-Grade

1	Prüfungsfächer					4	5									
	Überprüfung	Ushiro-Ukemi	Mae-Ukemi	Yoko-ukemi	Freies Fallen (Rollen) alle Seiten											
								nicht wichtig weniger wichtig wichtig sehr wichtig 								
								a vorgegebener Fassangriff b vorgegebener Schlagangriff								
								Allgemeine Anforderungen								
								Geringe Bewegungs- und Haltungsmängel sind endschuldbar!								
								Die Techniken sind aus der Bewegung vorzuführen!								
								Die Techniken sind bei guter Haltung aus der Bewegung vorzuführen!								
								Ukemi muss gut beherrscht werden! Bewegung, Haltung und Griffsicherheit sollen gut sein!								
								Wie bei 2. Kyu-Grad! Atemi-waza (Schlag- und Stoßtechniken) sind bereits sinnvoll anzudeuten!								

Prüfungsprogramm des DAB für Kyu- und Dan-Grade

Nage- und Katame-waza 5. Kyu bis 1. Dan	Katate-tori	Ryote-tori	Katate-Ryote-tori	Mune tori	Yoko-kubi-shime	Ushiro-ryokata-tori	Ushiro-kakae-tori	Ushiro-ryote-tori	Ushiro-eri-tori	Ushiro-katate-tori-kubi-shime	Ushiro-kubi-shime	Yokomen-uchi	Shomen-uchi	Shomen-tsuki	Yoko-tsuki-soto
Shiho-nage	5	5	5	5				4				4			
Kaiten-nage (uchi)	4											4	4	4	
Irimi-nage	4	4	4					3				3	3	3	
Kaiten-nage (soto)	3												3	3	
Aiki-otoshi					2	2	2								
Koshi-nage		2		2	2					2	2	2	2	2	
Kote-gaeshi	1	1	1					1				1	1	1	
Koshi-nage-hiji-garami								1							
Koshi-nage-kote-hineri	1							1							
Juji-garami								1		1					
Tenchi-nage		1.D										1.D		1.D	
Sumi-otoshi	1.D	1.D													
Kokyu-nage		1.D	1.D			1.D	1.D					1.D			
Ude-kime-nage	1.D											1.D		1.D	
Ude-osae (ikkyo)	5	5	5	5		4		4	4	4		4	4	4	
Kote-mawashi (nikyo)	3	3	3	3		3		3	3	3		3	3	3	
Kote-hineri (sankyo)	2	2	2	2		2		2	2	2		2	2	2	
Tekubi-osae (yonkyo)	1	1	1	1		1		1	1	1		1	1	1	
Ude-nobashi (gokyo)	1											1			
Ude-kime-osae	1.D											1.D		1.D	
Ude-garami	1.D												1.D		1.D

1. Dan-Aikido

1. Kata: Form der Aikido-Bodentechniken im Stand

Nage-waza: (s. Tabelle)

Jiyu-waza: Freies Angreifen eines unbewaffneten Gegners (Ju-no-Geiko)

2. Dan-Aikido

2. Kata: Form der Aikido-Bodentechniken im Kniesitz (Angriffe und Techniken wie 1. Kata)

Hanmi-hantachi (für Nage aus Za-ho):

- Shiho-nage gegen Katate-tori
- Shiho-nage gegen Ryote-tori
- Kaiten-nage (uchi) gegen Katate-tori
- Kaiten-nage (soto) gegen Katate-tori
- Tenchi-nage gegen Ryote-tori
- Sumi-otoshi gegen Katate-tori
- Ude-kime-nage gegen Katate-tori
- Ude-osae (ikkyo) gegen Katate-tori

Aiki-Jo-Jutsu: – Mindestens sechs Grundtechniken zur Anwendung des Jo

– Mindestens sechs Grundtechniken zur Abwehr von unterschiedlichen Angriffen mit dem Jo

Jiyu-waza: Freies Angreifen eines unbewaffneten Gegners (Kakari-Geiko)

3. Dan-Aikido

3. Kata: Form der Aikido-Standtechniken (Nage-Waza)

1. Yokomen-uchi	Shiho-nage	irimi	7. Ryote-tori	Koshi-nage	tenkan
2. Yokomen-uchi	Ude-kime-nage	irimi	8. Ryote-tori	Tenchi-nage	irimi
3. Shomen-uchi	Irimi-nage	irimi	9. Katate-tori-gyaku-hanmi	Sumi-otoshi	irimi
4. Shomen-uchi	Kaiten-nage-uchi	irimi	10. Katate-ryote-tori	Kokyu-nage	
5. Shomen-uchi	Katen-nage-soto	tenkan	11. Ushiro-ryokata-tori	Aiki-otosih	irimi
6. Ushiro-ryote-tori	Juji-garami	irimi	12. Shomen-tsuki	Kote-gaeshi	irimi

Hanmi-hantachi (für Nage aus Za-ho): – Acht selbst gewählte Hanmi-hantachi-Techniken gegen Schlagangriffe.

Aiki-Tanken-Jutsu: Mindestens acht Grundtechniken aus dem Prüfungsprogramm für Kyu- und Dan-Grade zur Abwehr unterschiedlicher Angriffe mit dem Messer (Tanto):

1. Shomen-tsuki	2. Shomen-uchi	3. Yokomen-uchi
4. chudan-Yoko-tsuki (soto)	5. chudan-Yoko-tsuki (uchi)	6. Mune-tori/Yokomen- (Shomen-)uchi
7. Sode-tori/Yoko-tsuki (soto)		

Jiyu-Waza: Freies Angreifen zweier unbewaffneter Gegner (Ju-no-Geiko)

4. Dan-Aikido

4. Kata: Form der Abwehr bewaffneter Angreifer

	Ude-kime-nage	Irimi-nage	Koshi-nage	Kote-gaeshi	Kote-mawashi
Katate-ryote-tori	Irimi, W	Irimi, W	Tenkan, G	Irimi, G	Irimi, W
Jo-shomen-tsuki	Irimi, G	Irimi, G	Irimi, W	Irimi, G	Irimi, W
Tanto-yokomen-uchi	Irimi, W	Tenkan, G	(-kote-hineri) Irimi, G	Tenkan, W	Irimi, G
Katana-shomen-uchi	Irimi, W	Irimi, G	Tenkan, G	Irimi, G	Tenkan, G

Klassische Verkettungen

1. Yokomen-uchi → Shiho-nage / Shiho-nage (gR / gT)	2. Shomen-tsuki → Kote-gaeshi / Kote-gaeshi (wR / gT)
3. Shomen-uchi → Ude-osae / Ude-osae (wR / gT)	4. Yokomen-uchi → Shiho-nage / Kote-gaeshi (gR / wT)
5. Shomen-tsuki → Kote-gaeshi / Irimi-nage (wR / wT)	6. Shomen-uchi → Kote-gaeshi / Ude-kime-osae (wR / wT)
7. Shomen-tsuki → Kote-mawashi / Kote-hineri (wR / wT)	

Aiki-Ken-Jutsu: Sieben Grundtechniken zur Abwehr unterschiedlicher Angriffe mit dem Bokken (Katana).

Jiyu-Waza: Freies Angreifen zweier unbewaffneter Gegner (Kakari-Geiko)

5. Dan-Aikido

Freie Formen: Frei gewählte Darstellung der Aikido-Elemente und -Prinzipien (z. B. auch Kata).

Freie Verkettungen

Acht frei gewählte Verkettungen (jeweils zwei bei den vier Verkettungsvarianten gR/gT; wR/gT; gR/wT; wR/wT).

Aiki-Bu-Jutsu: Sieben Grundtechniken zum Führen eines bewaffneten Angreifers mit dem Stab (Jo), Messer (Tanto) oder Schwert (Katana).

Morote-Waza: Sechs frei gewählte Formen Morote-Waza (Abwehr zweier gleichzeitig angreifender)

Jiyu-Waza: Freies Angreifen dreier unbewaffneter Gegner (Kakari-Geiko).

(Stand: 06.03.2020)
(gültig ab 01.07.2014)

I = Irimi, T = Tenkan, W = wechselnde Position, G = gleiche Position,
gR = gleiche Rolle, gT = gleiche Technik, wR = wechselnde Rolle, wT = wechselnde Technik
Erstellt von Markus Traupe u. Patrick David