



**KenVB**  
Kendoverband Berlin e.V.  
Sektion Kendo im JVB

# Anleitung Tischbesatzung für Einzelwettkämpfe

Fassung vom 2.12.2014

## I. Einleitung

Aufgabe der Tischbesatzung (*kakariin*) bei einem Kendo-Turnier ist es, zu einem ordnungsgemäßen Ablauf der Kämpfe auf einer Kampffläche beizutragen. Hierbei kommen ihr drei Aufgaben zu:

- Sie ruft die Kämpfe in den Pools (II.) und der K.O.-Runde (III.) auf,
- schreibt die Punkte mit, die von den Kampfrichtern vergeben werden (II.2.)
- und nimmt die Zeit (IV.).

Diese Anleitung soll detailliert beschreiben, wie sie ihre Aufgaben korrekt erfüllen kann. Wer in der Tischbesatzung welche dieser Aufgaben übernimmt, kann frei abgesprochen und gewechselt werden. Ein Wechsel sollte aber stattfinden, wenn ausreichend Zeit ist. Die Regeln entsprechen den offiziellen Kendowettkampf- und Kampfrichterregeln wie sie auch vom Deutschen Kendobund verwandt werden. Die Beispiele der Listen in dieser Anleitung entsprechen genau den Listen, die vom Kendoverband Berlin verwandt werden.

## II. Kämpfe im Pool

### 1. Das Pool-System

Im Pool kämpft jeder Kämpfer gegen jeden anderen in seinem Pool. Im Beispiel hier zuerst (1) A gegen B, dann (2) A gegen C und dann (3) B gegen C:

#### Pool: 1

Name	1	2	3	Siege	Treffer	Platz
A			■			
B		■				
C	■					

Ggf. Entscheidungskampf:

Men: M Kote: K Do: D Ski: S Ippon: I Hansoku: ▲ H: Punkt durch 2. Hansoku

Die Tischbesetzung ruft die Kämpfer laut auf, die im nächsten Kampf auf ihrer Kampffläche kämpfen werden, und zwar wie folgt:

**„Es kämpfen: A gegen B!  
Es bereiten sich vor: A gegen C!“**

Kommen keine oder nur ein Kämpfer an die Kampffläche sind die Kämpfer erneut auszurufen. Sollte jemand nicht antreten, wird seinem Gegner ein Sieg mit zwei Punkten eingetragen.

## 2. Mitschreiben der Punkte im Pool

Während des Kampfes schreibt die Tischbesetzung die Punkte mit, die von den Kampfrichtern vergeben werden:

### Pool: 1

Name	1	2	3	Siege	Treffer	Platz
A	(MM)	H				
B						
C		▲▲ K				

Im ersten Kampf hat A mit zwei Men gewonnen. Er wird daher als Gewinner des Kampfes eingekreist („(MM)“). Im zweiten hat C einen Kote geschlagen, aber auch zwei Hansoku erhalten („▲▲“), z.B. weil er aus der Kampffläche getreten ist. Sein Gegner hat hierfür einen Punkt erhalten („H“). Die Dreiecke werden dann durchgestrichen. Der Kampf war daher unentschieden (*hikiwake*).

Sollte man die Ansage des genauen Treffers (Men, Kote, Do, Tsuki) einmal **nicht verstanden** haben, wird einfach ein Ippon „I“ mitgeschrieben. Bei **Nichterscheinen** oder Disqualifikation des Gegners gewinnt der andere, was mit zwei Kreisen „○○“ auf der Seite des Gewinners notiert wird.

Nachdem alle Kämpfe eines Pools vorbei sind, wird die **Platzierung der Kämpfer** bestimmt: Zuerst **nach** gewonnen Kämpfen („**Siege**“), dann nach **Treffern**, z.B.:

### Pool: 1

Name	1	2	3	Siege	Treffer	Platz
A	(MM)	H		1	3	1
B				0	0	3
C		▲▲ K	(D)	1	2	2

A hat den 1. Platz im Pool errungen. Zwar haben A und C gleich viele Siege (1), aber A hat mehr Treffer (3 gegen 2). Damit ist B Zweiter. B hat keine Kämpfe gewonnen und ist Dritter.

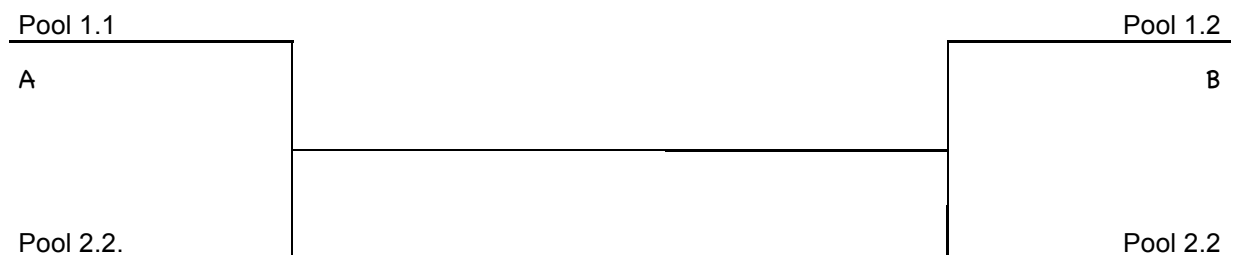
Wenn sowohl nach Siegen als auch nach Treffern Gleichstand besteht und es darauf ankommt, wer Zweiter wird, muss ein **Entscheidungskampf** stattfinden. Das ist dann der Fall, wenn auch der Zweite in die K.O.-Runde weiterkommt. Die Tischbesetzung sagt dies dann an: „Entscheidungskampf zwischen A und B!“ Im Entscheidungskampf gewinnt der erste Treffer (*ippon-shobu*). Ist nach der regulären Kampfzeit kein Punkt erzielt worden, geht es in die Verlängerung (*enchô*). Es wird entweder ohne zeitliche Begrenzung gekämpft, bis ein Sieger feststeht, oder nach einer festgelegten Zeit abgebrochen und eine Entscheidung der Schiedsrichter herbeigeführt (*hantei*).

Das Ergebnis des Entscheidungskampfes wird unter dem Pool notiert, der Gewinner wie immer eingekreist:

Ggf. Entscheidungskampf:     A     gegen     B  
   (M)

### III. Kämpfe in der K.O.-Runde

Der Ablauf der Mannschaftskämpfe in der K.O.-Runde entspricht dem in den Pools. Nur wird eben in einem K.O.-System gekämpft („wer verliert, ist raus“), weswegen sofort bei jedem Kampf, der in der regulären Kampfzeit unentschieden bleibt, *enchô* folgt. Dargestellt wird das K.O.-System in einer solchen „Spinne“:



Die Gewinner aus den Pools werden entsprechend übertragen. (In unserem Beispiel: A als Erster aus Pool 1 in „Pool 1.1“, B als „Pool 1.2“.)

### IV. Zeit Nehmen

Die Kampfzeit beträgt normalerweise zuerst 4 Minuten. In Halbfinale und Finale verlängert sie sich auf 5 Minuten. (Je nach Turnier kann anderes bestimmt werden. Die Zeit sollte auf den Listen stehen, die die Tischbesetzungen erhalten, s.o.).

**Es wird nur die effektive Kampfzeit gestoppt!** Das heißt, die Zeit beginnt beim „Hajime!“ des Hauptkampfrichters zu laufen und wird bei jeder Unterbrechung des Kampfes durch ein Kommando eines Kampfrichters (vor allem beim Kommando „Yame!“) unterbrochen. Einzig das Kommando „Wakare!“, bei dem sich die Kämpfer aus dem *tsuba-zeriai* trennen müssen, unterbricht *nicht* die Kampfzeit.

Solange die Zeit unterbrochen ist, hebt der Zeitnehmer die bereit liegende gelbe Fahne. Wenn die **Zeit abgelaufen** ist, wird die gelbe Fahne hoch gehoben und laut „Zeit!“ gerufen – bei Bedarf mehrmals bis der Hauptkampfrichter das Signal bemerkt.

Wird der Kampf wegen einer **Verletzung** unterbrochen, hat der Kämpfer 5 Minuten Zeit, wieder anzutreten. Dies muss auf einer anderen Uhr gestoppt werden.