



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

# Anleitung Tischbesatzung für Mannschaftswettkämpfe

Fassung vom 7.10.2014

## 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 jede Mannschaft gegen jede andere in ihrem Pool. Im Beispiel hier zuerst (1) Team A gegen Team B, dann (2) Team A gegen Team C und dann (3) Team B gegen Team C:

#### Pool: 1

Name	1	2	3	Siege	Einzel-siege	Treffer	Platz
Team A			■				
Team B		■					
Team C	■						

Ggf. Entscheidungskampf:

Vor Beginn des Kampfes gibt jede Mannschaft eine Aufstellung ab, die z.B. wie folgt aussieht:

1.	Sempô	Müller
2.	Jihô	Kenshin
3.	Chûken	Gülcan
4.	Fukushô	Matthieu
5.	Taishô	Setlur

Die Tischbesatzung überträgt die Namen auf ihre bereitliegende Liste und trägt während der Kämpfe die Punkte ein, die die Kampfrichter vergeben:

Kampf in Pool 1 / ~~K.O~~-Runde zwischen:

\_\_\_\_\_ Team A \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ Team B \_\_\_\_\_

Kampf	Name Rot	Treffer		Treffer	Name Weiss
1	Müller				1
2	Kenshin				2
3	Gülcan				3
4	Matthieu				4
5	Setlur				5
<b>Gesamt:</b>	<b>Siege</b>				<b>Siege</b>
<b>Ggf. Entscheidungskampf:</b>					
6					

**M:** Men **K:** Kote **D:** Do **T:** Tsuki **I:** Ippon

**▲:** Hansoku **H:** Punkt durch 2. Hansoku

Kampfzeit: 4 Minuten (Halbfinale und Finale: 5 Minuten!)

Die Tischbesetzung prüft, ob in der Aufstellung **nur Kämpfer der entsprechenden Mannschaft** verwendet wurden. Eine entsprechende Liste der Mannschaften liegt ihr vor. Hat z.B. Team A eine erste und eine zweite Mannschaft (Team A1 und A2), dürfen Kämpfer während des Turniers nicht zwischen diesen „gewechselt“ werden. Innerhalb einer Mannschaft, die bis zu 7 Kämpfer haben darf, kann die Aufstellung jedoch – zwischen Mannschaftskämpfen – frei gewechselt werden.

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

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

Ein Aufruf der einzelnen Kämpfer ist im Prinzip nicht notwendig. Die Mannschaften müssen sich selbst organisieren. Dennoch muss die Tischbesetzung darauf achten, dass keine falschen Kämpfer antreten. Müsste im ersten Kampf (1.) Müller gegen X kämpfen, aber es tritt Y an, ist der Hauptkampfrichter hierauf hinzuweisen:

**„Falscher Kämpfer! Es kämpfen: Müller gegen X!“**

Kommen keine oder **nur ein Kämpfer** an die Kampffläche sind die Kämpfer ebenfalls auszurufen.

## 2. Mitschreiben der Punkte im Pool

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

Kampf	Name Rot	Treffer		Treffer	Name Weiss
1	Müller	(MM)			X
2	Kenshin	K ▲▲	X	H	Y
3	Gülcan	(KM)		K	Z
4	Matthieu		X		4
5	Setlur	(M)			5
<b>Gesamt:</b>	<b>3 Sieg(e)</b>	<b>6</b>		<b>2</b>	<b>0 Sieg(e)</b>
<b>Ggf. Entscheidungskampf:</b>					
6	.....				.....

Im ersten Kampf hat Müller mit zwei Men gewonnen. Er wird daher als Gewinner des Kampfes eingekreist („(MM)“). Im zweiten hat Kenshin 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*), was mit einem „X“ in der Mitte markiert wird.

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.

Die Mannschaft, die in einer Begegnung **mehr Kämpfe** gewonnen hat, gewinnt. (In unserem Beispiel von der vorigen Seite gewinnt Team A, weil es 3 der 5 Kämpfe für sich entscheiden konnte, Team B hingegen keinen.) Bei gleicher Zahl an gewonnenen Kämpfen gewinnt die Mannschaft mit den **meisten Treffern**. Besteht auch hier ein Gleichstand, ist die Begegnung zwischen den beiden Mannschaften im Pool unentschieden ausgegangen. In diesem Fall wird bei beiden für die Begegnung eine 0 („Null“) eingetragen.

Nach dem Kampf ist das Ergebnis in die Pool-Tabelle einzutragen. In unserem Beispiel wie folgt:

**Pool: 1**

Name	1	2	3	Siege	Einzel-siege	Treffer	Platz
Team A	1						
Team B	0						
Team C							

Nachdem alle Kämpfe eines Pools vorbei sind, wird die **Platzierung der Teams** bestimmt: Zuerst **nach** Mannschaftssiegen („**Siege**“), dann nach insgesamt im Pool gewonnenen Kämpfen („**Einzel-siege**“) und schließlich **Treffern**, z.B.:

**Pool: 1**

Name	1	2	3	Siege	Einzel-siege	Treffer	Platz
Team A	1	1		2	9	11	1.
Team B	0		0	0	4	8	
Team C		0	0	0	4	8	

Team A hat den 1. Platz errungen, weil es sowohl gegen Team B als auch gegen Team C gewonnen hat (2 (Mannschaft-)Siege). Zwischen Team B und Team C besteht Gleichstand sowohl nach (Mannschafts-)Siegen (0) als auch nach Einzelsiegen (4) und Treffern (11).

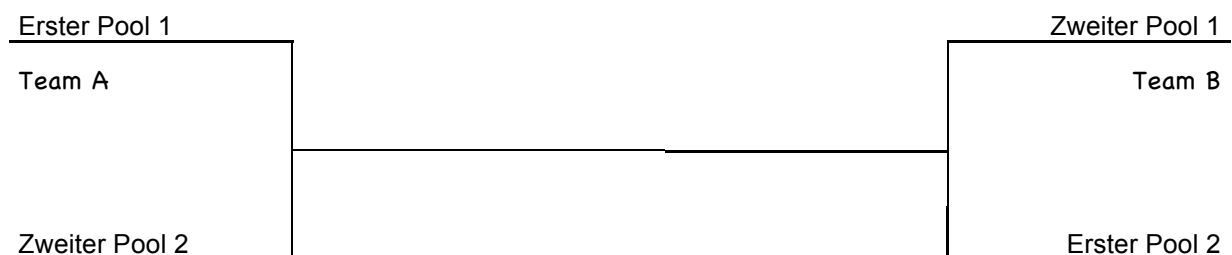
Wenn es darauf ankommt, wer zweiter wird, muss ein **Entscheidungskampf** stattfinden. Das ist dann der Fall, wenn auch der Zweite in die K.O.-Runde weiterkommt. Die Tischbesetzung sagt dies dann an: „Entscheidungskampf zwischen Team A und Team B!“ Hierfür bestimmt jede Mannschaft einen Repräsentanten. 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 ohne zeitliche Begrenzung gekämpft, bis ein Sieger feststeht.

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

Ggf. Entscheidungskampf: (Team B) gg. Team C  
X gegen Y  
(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 bei gleichstand nach gewonnen Kämpfen und Treffern sofort ein Entscheidungskampf erforderlich ist. Dargestellt wird das K.O.-System in einer solchen „Spinne“:



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

### 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 worden.