

Leitfaden für Kampfrichter sowie für die Grundlagen und Durchführung von Kendo-Wettkämpfen

(Übersetzung: Dr. Sigrun Caspary)

(Redaktion: Uwe Kumpf, Ekkehard zur Megede)

Vorwort

Die Alljapanische Kendo-Föderation (AJKF) widmet sich seit dem Jahr 2000 der wichtigen Aufgabe, „die Kampfrichterausbildung voranzubringen und in Verbindung mit der Gründlichkeit in der Schulung die Qualität des Kendo in Japan zu fördern“.

Im Wettkampf ergeben sich vielfältige Situationen. Den Kampfrichtern obliegt die Aufgabe, solche Situationen anhand eines festgeschriebenen Regelwerks zu beurteilen.

Damit die Kampfrichter die Grundlagen des Wettkampfs und des Kampfrichtens verstehen und sich um eine regelkonforme Durchführung sowie einen reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe bemühen, müssen Kampfrichter sich um die Verbesserung ihrer eigenen Fähigkeiten als Kampfrichter bemühen.

Um dieses Ziel zu erreichen, hat die AJKF als ersten Schritt diejenige Ausbildung in den Fokus genommen, die den Schwerpunkt auf die Ausbildung von Lehrpersonal für Kampfrichterseminare legt.

Um diese Aufgabe zu unterstützen, ist jüngst dieser Leitfaden erstellt worden, der auf dem Regelwerk für Kampfrichter aufbaut und Anleitungen zu den wichtigsten Beispielen gibt, verbunden mit dem Wunsch, diesen bei der Durchführung von Lehrgängen für Kampfrichter im Kendo zum Einsatz zu bringen. Wir hoffen, dass diese Leitlinien in der Praxis umfassend Anwendung finden können.

Kommission für Wettkampf und Kampfrichterwesen

Inhalt

Regelwerk und Kampfrichten	5
1 Regelwerk	5
2 Ziel des Kampfrichtens	5
3 Aufgaben/Pflichten des Kampfrichters	5
4 Handlungen/Erfahrungen des Kampfrichters	6
1. Allgemeine Bedingungen.....	6
2. Wichtige Angelegenheiten	6
Grundlegende wichtige Punkte des Kampfrichtens	7
1 Yuko-datotsu /Gültige Treffer	7
2 Erläuterungen zum Zanshin und Beurteilung.....	9
3 Erläuterung und Durchführung von Regeln	9
1. Beurteilung eines Hansoku.....	9
2. Tsuba-zeriai	9
4 Position der Kampfrichter und Bewegung (auf der Kampffläche)	11
1 Grundregel.....	11
2 Erläuterungen zu diesen Grundregeln	12
3 Außergewöhnliche Situationen (Irreguläre Phänomene)	13
4 Weitere Beispiele	14
Erläuterungen zum Ablauf (Durchführen eines Wettkampfs)	15
1 Wettkampf.....	15
2 Kampfrichter/Shinpan	15
3 Grundzüge für die Durchführung	17
Erläuterungen von wichtigen Beispielen.....	18
1 Wettkampf.....	18
1. Zum Yuko-datotsu (Art. 12)	18
2 Verbotene Handlung (Art. 17 Regelwerk)	20
2 Shinpan / Kampfrichter	22

Regelwerk und Kampfrichten

1 Regelwerk

Nach Art. 1 des „Regelwerk(s) für Kendo Wettkämpfe und Kampfrichter“ der AJKF ist Ziel dieses Regelwerks, „in der Anwendung der Prinzipien des Schwertes einen aufrichtigen Wettkampf zu führen und objektiv über den Wettkampf zu richten“. Dies geschieht basierend auf den „Prinzipien des Kendo“, nach denen Kendo ein Weg zur Bildung der Persönlichkeit mittels des Erlernens der Prinzipien des Schwertes (ist), nach denen im Wettkampf (shiai) das Kendo, das zur traditionellen Kultur Japans gehört, korrekt durchgeführt wird mit dem Ziel, zur Herausbildung/Bildung der Persönlichkeit beizutragen.

Die Prinzipien/Regeln für den Wettkampf und das Kampfrichten sollen die Besonderheiten des Kendo und die erzieherischen Ideen dahinter berücksichtigen, die die allgemeine Entwicklung der Gesellschaft und deren Ordnung zum Ziel nehmen, also als etwas betrachten, was diese in der Durchführung des Wettkampfs widerspiegelt.

Art. 1 (Ziele dieser Regeln) befasst sich mit den Grundlagen für Kampfrichter und den verschiedenen Bedingungen von Wettkämpfen/Shiai und Kampfrichtern/Shinpan sowie deren Durchführung/Umsetzung.

2 Ziel des Kampfrichtens

Das Ziel des Kampfrichtens ist es, die Regeln für Wettkampf und Kampfrichter korrekt umzusetzen/anzuwenden und „alle konkreten Situationen im Wettkampf korrekt zu beurteilen/bewerten und zu entscheiden.“

3 Aufgaben/Pflichten des Kampfrichters

Die Aufgabe/Pflicht eines Kampfrichters ist es, sich um eine korrekte Durchführung des Wettkampfs zu bemühen und seinen ungehinderten Ablauf zu gewährleisten. Des Weiteren ist es wichtig zu reflektieren, welches die Aufgaben, welches die Verpflichtungen und welches die Rechte sind, die ein Kampfrichter hat.

Der Entscheidungsgewalt des Kampfrichters ist absolute Autorität gegeben. Daher haben Kampfrichter nicht selbstsüchtig und subjektiv, sondern mittels eines eigenen Herzens zu entscheiden, das vorurteilsfrei und objektiv ist.

Aus diesem Grund muss sich der Kampfrichter bemühen, sich selbst fortwährend zu schulen, die eigene Technik zu verbessern und die eigenen Kampfrichterfertigkeiten zu verbessern.

4 Handlungen/Erfahrungen des Kampfrichters

1. Allgemeine Bedingungen

- (1) Unabhängig und nicht selbstsüchtig sein
- (2) Die Wettkampf- und Kampfrichterregeln sowie Durchführungsverordnung gründlich kennen und korrekt umsetzen können
- (3) Die Prinzipien des Schwertes verinnerlicht haben
- (4) Ausreichende Befähigung an Kampfrichtertechnik haben
- (5) Einen gesunden Körper haben und darüber hinaus aktiv sein/Kendo treiben.

2. Wichtige Angelegenheiten

- (1) Korrekt gekleidet sein
- (2) Haltung, Benehmen und Bewegungen korrekt durchführen
- (3) Worte/Kommandos klar geben
- (4) Häufig als Kampfrichter fungieren, Einsätze reflektieren, sich um Fort-/Weiterbildung bemühen
- (5) Gute Kampfrichter beobachten und daraus lernen.

Grundlegende wichtige Punkte des Kampfrichtens

1 Yuko-datotsu /Gültige Treffer

Die Bedingungen für einen gültigen Treffer sind in Art. 12 des Regelwerks für Wettkämpfe und Kampfrichter festgelegt: mit „innerer Entschlossenheit“, in „korrekter Haltung“ „mit dem korrekten Teil des Shinais die korrekte Trefferfläche“ „mit korrekter Schnittlinie treffen oder stechen“ und „Zanshin zum Ausdruck bringen“. Ein „Yuko-datotsu/gültiger Treffer“, der diese Bedingungen erfüllt, ist genau das, was die Besonderheit im Kendo darstellt.

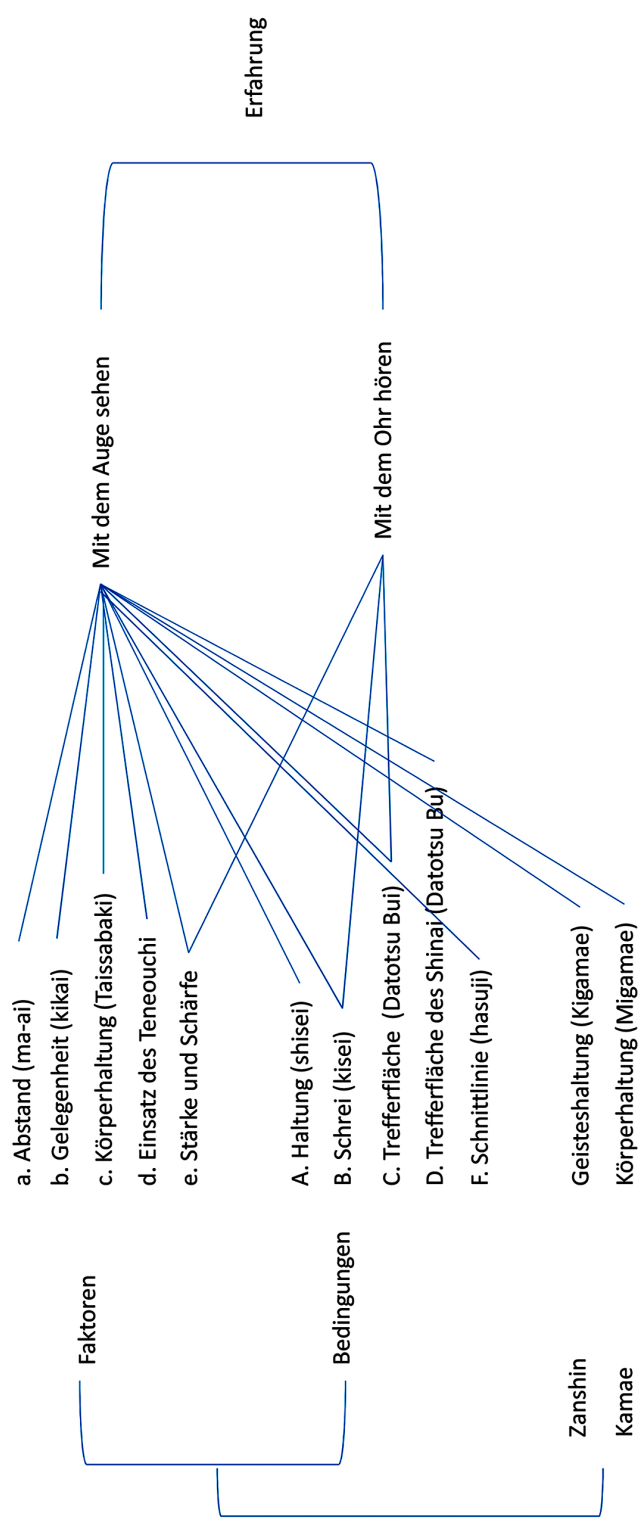
Auch um diese Besonderheit des Kendo hervorzuheben und weiterzuführen, muss der Kampfrichter den Yuko-datotsu korrekt beurteilen. Wenn aber die Beurteilung des Yuko-datotsu fahrlässig oder leichtfertig geschieht, führt dies dazu, dass die qualitative Wertigkeit des Yuko-datotsu und die Einzigartigkeit des Kendo verwässert/herabgewertet wird. Der Kampfrichter muss sich dieser Wichtigkeit/Bedeutungsschwere bei der Beurteilung eines Yuko-datotsu bewusst sein.

Auch wenn ein Schlag oder Stich leicht (ausgeführt) ist, kann unter dem Stichwort „genmyo na waza“ die Qualität der Technik als Ippon gewertet werden. Es soll also nicht gelten, „weil es (ein) leicht(er Schlag) war, wird es kein Ippon“; sondern es ist wichtig, dass je nach der Technik, die angewendet wird, auch ein leichter Treffer als Ippon gewertet werden kann.

Gleichzeitige Treffer (ai-uchi) lässt man leicht(fertig) verstreichen (ohne einen Punkt zu geben), doch man muss eigentlich grundsätzlich wissen, dass es keine genau zeitgleichen Treffer geben kann. (Anm: Einer der beiden Treffer wurde vor dem anderen gelandet, besser herausgearbeitet o.ä.)

Yoko-datotsu

(Kikentai no Itchi – Einheit von Geist, Schwert und Körper)



2 Erläuterungen zum Zanshin und Beurteilung

Zanshin bezeichnet im allgemeinen den Ausdruck der Haltung nach dem Schlag oder Stich, die aus den beiden Teilen Ki-gamae und Mi-gamae, also Geistes- und Körperhaltung, zusammengesetzt ist.

Wird nach dem Schlag/Stich eine über die genannten Anforderungen hinausgehende Haltung eingenommen oder überlegenes Gehabe zum Ausdruck gebracht, kann der gültige Treffer aberkannt werden. Es ist wichtig, dass der Kampfrichter nach dem Schlag/Stich die Haltung (des Kämpfers) beobachtet/im Blick behält und die Ausführung des Schlags insgesamt beurteilt wird.

Nun gibt es Unterschiede im Ausdruck des Zanshin je nachdem, ob man sich als erster (sen) für eine Technik entschieden hat (im Sinne von Shikake) oder auf einen Angriff hin eine Technik angewendet hat (im Sinne von Oji). Bei einer Oji-Technik beispielsweise wird man nur für einen kurzen Augenblick das Zanshin zum Ausdruck bringen.

3 Erläuterung und Durchführung von Regeln

1. Beurteilung eines Hansoku

Unerlaubte Handlung, Unkorrektheit, Verbotenes, Unerlaubtes, diese Begriffe müssen korrekt verstanden werden. Iho (Regelverstoß) ist etwas, was nicht den Regeln entspricht; Unkorrektes ist etwas, was nicht zum regulären Ablauf gehört, aber noch keinen Verstoß (iho) darstellt. Es ist unerlässlich, solche Handlungen korrekt voneinander zu unterscheiden.

Hansoku koi / Unerlaubte Handlungen sind nicht leichtfertig als Handlungen eines kurzen Augenblicks zu betrachten. Aus einer Reihe von Aktionen muss eine Handlung entwickelt worden sein, die als Ergebnis ein Phänomen hat, das beachtet werden muss und in dessen Beurteilung die vorherige Entwicklung (hin zu diesem Phänomen) mit einbezogen wird, also welche Grundhaltung und welche Ursache dieses Phänomen hat, und dann muss dem Regelwerk entsprechend die korrekte Entscheidung getroffen werden.

Bei Fragen oder bei unklaren Situationen muss mittels Gogi eine Klärung herbeigeführt und entsprechend das Urteil gefällt werden. Wenn ein Shinai fallen gelassen wurde oder wenn der Regelverstoß klar ersichtlich ist, wird das Vergehen mit der Fahne angezeigt und das Gogi ausgelassen.

Wenn unerlaubte Handlungen nicht gesehen und nicht entsprechend geahndet werden, werden sie sich verbreiten und daher ist es wichtig, dass man als Kampfrichter auch hierauf genau achtet und urteilt.

2. Tsuba-zeriai

Das Tsuba-zeriai bezeichnet die Situation, in der Tsuba und Tsuba aneinander treffen und in dem die beiden Kämpfer so dicht wie möglich aneinander stehen. Das Tsuba-zeriai ist eine

direkte Beziehung zweier Personen, die aus dem Hin und Her (Defensive und Offensive) des Kampfs mit seinen Schlag- und Stichbewegungen entsteht.

Wenn es zum Tsuba-zeriai gekommen ist, müssen die Kämpfer aktiv nach einer Schlaggelegenheit suchen oder sich um eine Auflösung dieses Zustands bemühen. Doch wenn das Tsuba-zeriai lange weitergeführt wird, ist diese Situation prinzipiell nach folgenden Gesichtspunkten zu beurteilen:

- (1) Wird das Tsuba-zeriai korrekt ausgeführt
- (2) Besteht die Absicht zum Schlag oder Stich
- (3) Besteht die Absicht, sich zu trennen?

Es gilt, die Absicht und die Situation zu beobachten und nach Abstufungen zu beurteilen. Diese Beurteilung kann wie folgt zusammengefasst werden:

- Wenn es allgemein betrachtet zu einer unerlaubten Handlung kommt, dann handelt es sich um ein unkorrektes Tsuba-zeriai. Die Beurteilung, was „allgemein betrachtet eine unerlaubte Handlung“ ist, führt einen zurück zum Ziel von Art. 1 (Kampfrichterregelwerk). Hinzu kommen der „zeitliche Ablauf“ und die „Situation“ sowie die allgemeine und objektive Situation. Wenn diese Gesichtspunkte alle zutreffen, wird in einem Gogi ein Urteil gefällt bzw. entsprechend ein Hansoku gegeben:
- Falls fortlaufend die Faust die gegnerische Klinge berührt, ist dies offensichtlich ein unkorrektes Tsuba-zeriai.
- Aus dem Tsuba-zeriai heraus kann man, um einen Schlag vorzubereiten, einen kurzen Augenblick den Gegner aus der Balance bringen, aber wenn dies über einen längeren Zeitraum geschieht, dann ist dies als unkorrektes Tsuba-zeriai zu bewerten.
- Wenn man der Ansicht ist, dass es sich um eine Aktion handelt, bei der für einen kurzen Augenblick eine Handlung ausgeführt wird, um eine Technik anzuwenden, oder um eine Handlung, die zu einer Technik hinführen soll, dann ist dies kein Problem.
- Wenn es sich für einen Augenblick um eine „unnormale Handlung“ handelt, die zu einem Hieb oder Stich führt, ist es kein Problem
- Wenn eine Aktion aggressiv/gewalttätig ist oder das Shinai absichtlich eingehakt wird (das Einhaken als Absicht erkennbar) und wenn dies generell als regelwidrig bewertet werden kann, ist dies wie eine „unerlaubte Handlung“ zu behandeln;
- Zu beachten ist, dass nicht leichtfertig geurteilt wird, dass es sich um eine festgefahrene Situation handelt. Wenn leichtfertig „wakare“ ausgerufen wird, werden die Kämpfer sich

darauf verlassen, dass Kampfrichter „wakare“ rufen, und dies möglicherweise auszunutzen versuchen.

- Das Recht zum Beurteilen ist allen drei Kampfrichtern gleich zugeteilt, doch im Falle eines „festgefahrenen Zustands“ oder eines unkorrekten Tsuba-zeriai obliegt allein dem Hauptkampfrichter die Beurteilung, um einen ungestörten Ablauf des Wettkampfs zu gewährleisten. Deswegen können in diesem Fall Nebenkampfrichter nicht „Yame“ rufen (und damit den Kampf unterbrechen).

4 Position der Kampfrichter und Bewegung (auf der Kampffläche)

1 Grundregel

- (1) Die Kampfrichter nehmen entsprechend den Bewegungen der Kämpfer eine Position ein, in der sie die Verbindung/Beziehung zwischen den drei Kampfrichtern und die Balance (im Dreieck auf der Kampffläche) bewahren und in der sie den Umständen entsprechend und der Situation angepasst am besten sehen können.

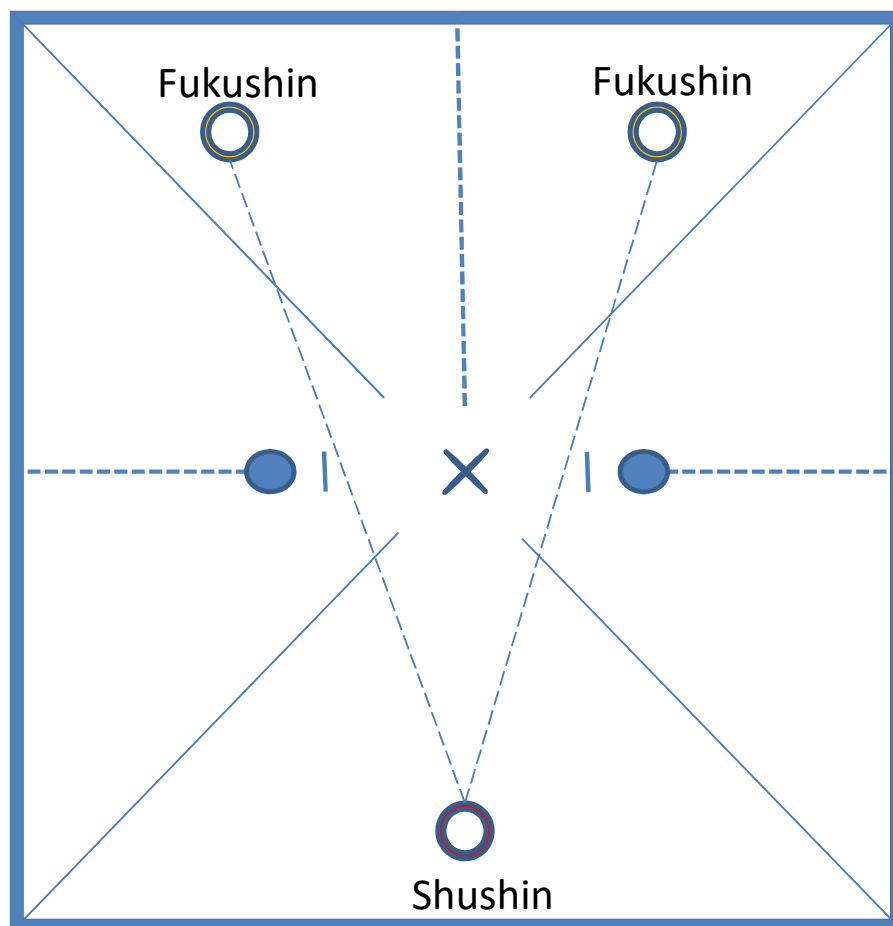


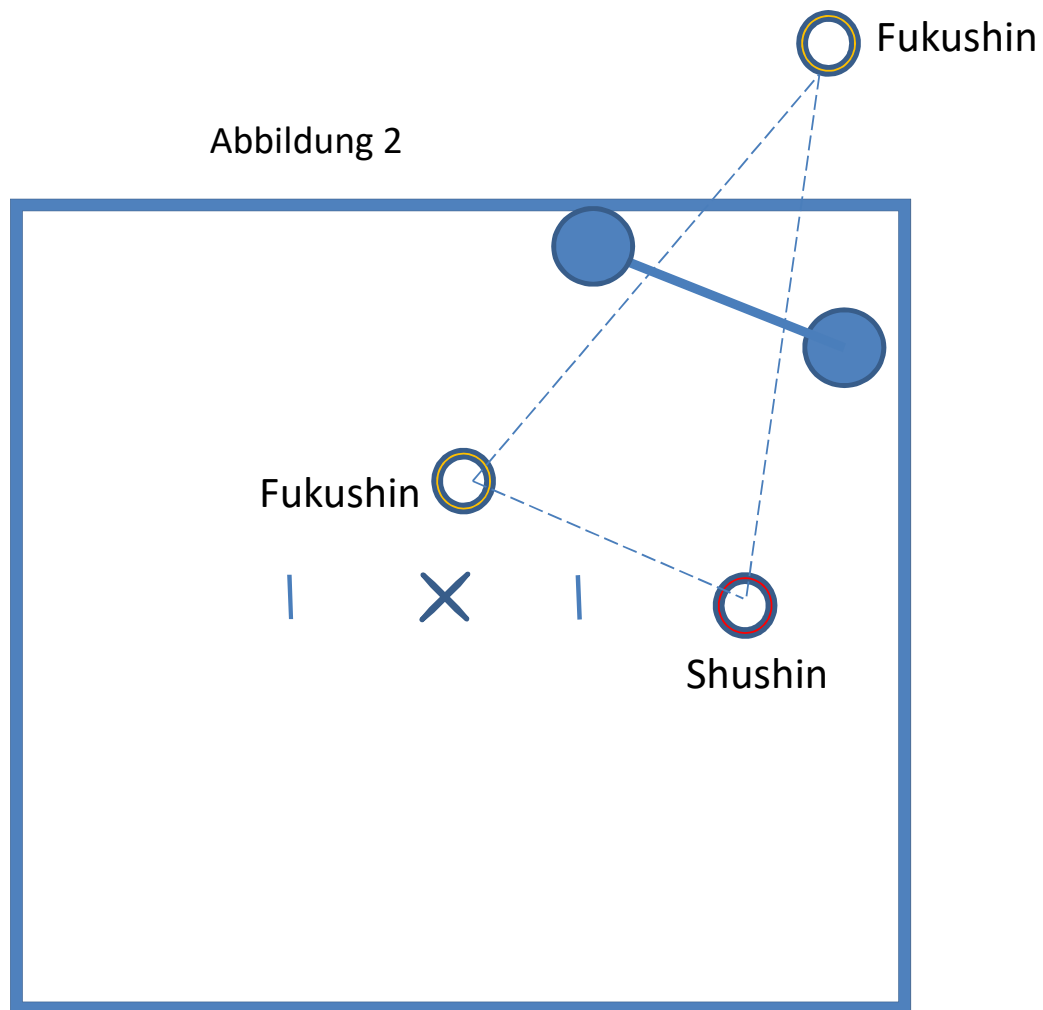
Abbildung 1

- (2) Prinzipiell bewegt man sich in einem gleichschenkligen Dreieck mit dem Shushin an der Spitze
- (3) Die Flächen, auf denen sich die Kampfrichter auf der Kampffläche bewegen sollen, sind einzuhalten.

2 Erläuterungen zu diesen Grundregeln

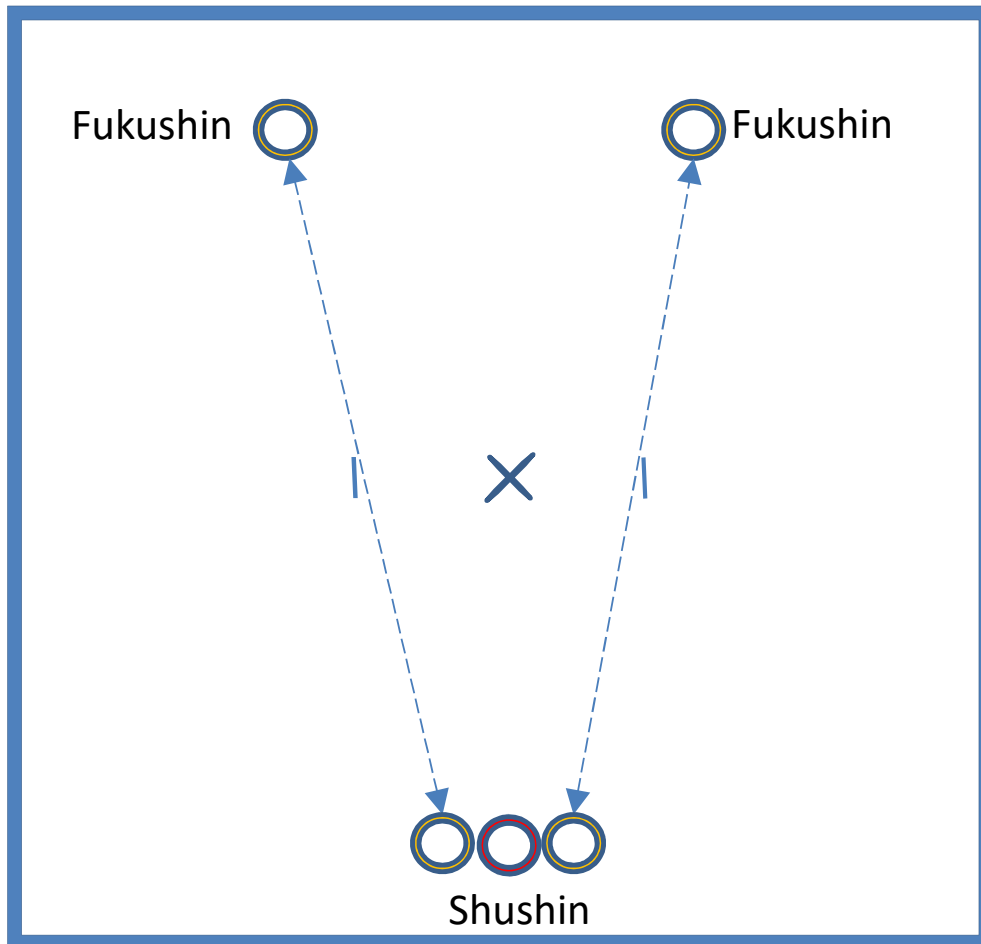
- (1) Wie in Abbildung 1 dargestellt, stehen die Kampfrichter etwa einen Meter innerhalb der Begrenzung der Kampffläche.
- (2) Die Einnahme der Positionen ist theoretisch dargestellt, aber es gibt keine prinzipielle Festlegung dazu, wie sie zu erfolgen hat. Man sollte sich nicht dazu hinreißen lassen, nur auf diese theoretischen Positionen im Dreieck zu achten. (siehe S. 13)
- (3) Die mit der gepunkteten Linie abgeteilten Bereiche sind die Bereiche, für die der entsprechende Haupt- und Nebenkampfrichter verantwortlich ist, aber dies heißt nicht, dass er nicht auch aus diesem Verantwortungsbereich räumlich heraustreten kann.
- (4) Je nach der Situation kann man sich auch in dem Bereich der diagonal gezeichneten Linien bewegen. Allerdings ist es nicht so zu verstehen, dass man sich in diesem Bereich beliebig aufhalten darf.
- (5) Es ist zulässig, dass die Kampfrichter die Abstände zueinander verändern, allerdings sollte man sich ausreichend überlegt bewegen und seine Position entsprechend einnehmen (die Position und die Bewegung der anderen Kampfrichter müssen immer berücksichtigt werden).
- (6) Die Kampfrichter müssen die Kampfhandlungen vorausahnen und sich entsprechend rasch zu den korrekten Positionen im Dreieck bewegen; für die Nebenkampfrichter ist es leichter, die Position einzunehmen, wenn sie sich an der Position des Hauptkampfrichters orientieren. Es ist wichtig, dass sich der Hauptkampfrichter seiner Verantwortung als Spitze im Dreieck bewusst ist.
- (7) Es ist wichtig, dass jeder Kampfrichter die Kämpfer und die anderen Kampfrichter im Blick hat.

3 Außergewöhnliche Situationen (Irreguläre Phänomene)



- (1) Es ist vorstellbar, dass es Situationen gibt, in denen man die ursprünglichen Positionen nicht einhalten kann und außergewöhnliche Positionen einnehmen muss (siehe Abbildung 2).
- (2) Es kann sein, dass einzelne Kampfrichter die Kampffläche verlassen müssen.
- (3) Bei einem Jodan-Kämpfer muss man sich hinsichtlich Blickwinkel und Abstand in der Bewegung und der Einnahme der Position anpassen.
- (4) Eigentlich darf diese Situation nicht eintreten, aber falls es dazu kommen sollte, dass auf einer Seite der Kämpfer alle drei Kampfrichter zu stehen kommen, ist klar, dass der Hauptkampfrichter unvermittelt „Yame“ rufen muss.

Abbildung 3



- (1) Zu Beginn und zum Ende des Kampfs, wenn die Nebenkampfrichter ihre Positionen einnehmen, gehen sie innerhalb der Startlinien entlang bis zu ihrem Platz.

Erläuterungen zum Ablauf (Durchführen eines Wettkampfs)

1 Wettkampf

Zur Rüstung (Art. 4)

- (1) Kote, die auf der Innenseite Stoff haben, werden nicht benutzt.
- (2) Entsprechend der Regeln wird ein Kämpfer nicht zugelassen, der keinen Namen auf der Tare hat (Nafuda).
- (3) Die Kendorüstung hat wie in Art. 3 der Erläuterungen (Regelwerk für Kampfrichter) dargelegt auszusehen, was darüber hinausgeht, sollte bei offiziellen Wettkämpfen nicht zugelassen werden, damit es dem Wettkampf nicht an Fairness fehlt und die Sicherheit nicht gefährdet wird.

Wettkampfzeit (Art. 6)

- (1) Ein Punkt, der zeitgleich mit dem Ende der Wettkampfzeit (Regelwerk Art 9) fällt, wird als gültiger Treffer gewertet.

Teil des Shinais (Art. 13 Regelwerk)

- (1) „Trefferfläche/Monouchi“ ist das, was im „Regelwerk Abbildung 2 Bezeichnung der einzelnen Teile des Shinai“ dargestellt wird.
- (2) Die Kampfrichter müssen aufmerksamen Blickes verfolgen, ob „mit dem Monouchi/korrektem Teil des Shinai auf der gegenüberliegenden Seite der Tsuru“ getroffen wird.

2 Kampfrichter/Shinpan

Bei Verletzungen oder Unfällen (Art 30)

- (1) Falls sich ein Kämpfer im Wettkampf verletzt, müssen die Kampfrichter beurteilen, ob der Kämpfer in der Lage ist, das Shiai fortzusetzen oder nicht, dazu ggf. den Rat eines Arztes einholen oder aber möglicherweise die Meinung des Coaches / Kantoku, der die Verantwortung für den Kämpfer hat, und je nach Situation möglichst objektiv und nach allgemeingültiger Ansicht entscheiden, ob das Shiai fortgesetzt wird oder nicht, und entsprechend handeln.
- (2) Wenn die Kampfrichter diese Entscheidung gefällt haben, wird begonnen, die Zeit zu nehmen, die der Kämpfer hat, um sich behandeln zu lassen.
- (3) Wie in Art. 30 Abs. 1 des Regelwerks dargestellt, wird nach Meinung eines anwesenden Arztes und der Kampfrichter entschieden, ob der verletzte Kämpfer weiter am Wettkampf teilnehmen kann.

Zum Nito

- (1) Um mit dem Kurzschwert einen gültigen Treffer zu erzielen, muss als zusätzliche Bedingung erfüllt sein, dass mit dem Langschwert das Schwert des Gegners kontrolliert wird, dass der Ellbogen gut gestreckt ist und ein Schlag ausreichend kraftvoll ausführt wird, der zusätzlich alle anderen notwendigen Bedingungen erfüllt.

- (2) Wenn im Wettkampf eines der beiden Shinai Schaden nimmt und kein Ersatz-Shinai verfügbar ist, ist es (dem Nito-Kämpfer) unmöglich, das Shiai fortzusetzen und das wird als Niederlage behandelt.
- (3) Beim Nito hat im Tsuba-zeriai das Kurzsword unten und das Langsword oben zu liegen und die Nito-Schwerter sind gekreuzt zu halten.

3 Grundzüge für die Durchführung

Bewegung der Kampfrichter vor dem Wettkampfbeginn und Handhabung der Fahnen

- (1) Wenn der Kampfrichter die Fahnen in der Hand hält und geht, sind natürliche (Anm.: im Gegensatz zu unnatürlichen/roboterartigen) Bewegungen gut und richtig.
- (2) Wenn man die Fahnen aufrollt, sollten sie nicht unschön aussehen, die Fahnen sollten sorgfältig gerollt werden.

Wechsel der Kampfrichter

- (1) Der Wechsel der Kampfrichter erfolgt entsprechend den Verabredungen für den jeweiligen Wettkampf (Kampfrichterbesprechung).

Verbeugung zum Shomen/Ehrenplatz

- (1) Die Ansage des Hauptkampfrichters zur Verbeugung der Kampfrichter und der Kämpfer erfolgt entsprechend den Verabredungen für den jeweiligen Wettkampf (Kampfrichterbesprechung).

Yuko-datotsu/gültige Treffer

- (1) Wenn ein Treffer mit einer falschen Fahne angezeigt wurde, macht man nicht erst eine Torikeshi-Bewegung, sondern zeigt gleich den Treffer mit der richtigen Fahne an.

Weitere Grundregeln

- (1) Es gibt keine Festlegung, durch welche Gitterstäbe beim Men die Menhimo hindurchgezogen sind, daher führt dies nicht zu einem Hansoku. Wenn allgemein betrachtet das Men sehr ungewöhnlich (gebunden) sein sollte, sollte ein Kämpfer entsprechend den „Grundregeln zur Unterweisung im Kendo“ belehrt werden.
- (2) Ein beschädigtes Kote läßt man zur Abwendung von Gefahr austauschen.
- (3) „Die Menhimo haben eine Länge von bis zu 40 cm unter dem Knoten zu haben“, dies ist keine Festlegung, sondern gehört zu den Dingen, die vor dem Shiai in einer Kampfrichterbesprechung festgelegt werden, was zu tun ist, wenn dem nicht entsprochen wird (also die Himo länger sind als 40 cm unter dem Knoten).
- (4) Das Nakayui wird etwa auf einem Viertel Shinailänge unter der Shinaispitze ordentlich befestigt. Wenn dies mangelhaft oder unzulänglich ist, wird zur Abwehr von Gefahren (das Shinai) ausgetauscht.

Weiteres

- (1) Auf der Kampfrichterbesprechung vor einem Wettkampf wird festgelegt, wie verfahren wird, wenn die Teamkämpfer nicht in der korrekten Reihenfolge antreten.

Erläuterungen von wichtigen Beispielen

1 Wettkampf

1. Zum Yuko-datotsu (Art. 12)

Beispiel 1

Einen Schlag von Rot zum Men hat Weiß mit dem rechten Kote abgewehrt. Als Ergebnis dessen hat Rot das rechte Kote von Weiß getroffen. Wie wird ein solcher Schlag bewertet?

Erläuterung

- (1) Rot hatte die Absicht, Men zu schlagen, und hat dies auch getan, daher ist das Kote nur zufällig getroffen worden. Deshalb ist dies im Prinzip nicht als gültiger Treffer zu werten.
- (2) Je nach Situation kann es sich anders verhalten, daher ist im konkreten Fall sorgfältig abzuwägen, ob man ein allgemein gültiges Urteil fällt.

Beispiel 2

Rot hat zuerst Men geschlagen, was auch als gültiger Treffer angezeigt wurde, doch dagegen hat einen Augenblick später Weiß Tsuki gestochen, dadurch hat der zuerst das Men schlagende rote Kämpfer seine (aufrechte) Körperhaltung verloren und ist gestürzt. Wird in diesem Fall das Men von Rot ein Ippon?

Erläuterung

- (1) Wenn durch den Tsuki (äußerer Einfluß) ein Kämpfer die Haltung verloren hat und stürzt, ist das rote Men ein Treffer.
- (2) Bei der Bewertung sind die Beziehungen von „sen“ und „go“ (Aktion und Reaktion), die Bedingungen der gegenseitigen Aktionen, der Grund des Sturzes sowie das Zanshin zu berücksichtigen.

Beispiel 3

Es heißt, „einhändig geführte Treffer müssen besonders entschlossen ausgeführt werden“, doch wie soll dies(e Entschlossenheit) bewertet werden?

Erläuterung

- (1) Wenn die Bedingungen für einen Yuko datotsu erfüllt sind, gibt es einen Ippon.
- (2) Eine konkrete Definition, was ein „entschlossener Schlag“ zu sein hat, gibt es nicht. Die Beurteilung/Wertung erfolgt auf Basis der eigenen Erfahrung und der Bedingungen, unter denen der Yuko-datotsu fällt.
- (3) Auch wenn es kleine Unterschiede geben mag, fällen die drei Kampfrichter ihr Urteil objektiv.

Beispiel 4

Die Shinaispitze des Getroffenen stoppt den Treffenden am Oberkörper (der Treffende läuft in die Spitze des zu Treffenden), die Einstellung und die Körperhaltung sind ausreichend (für einen gültigen Treffer) zu werten, doch wird die Aktion nicht als gültiger Treffer gewertet; nach welchen Kriterien wird in diesem Fall eine Bewertung vorgenommen?

Erläuterung

- (1) Es ist schwierig, die Phänomene aller Bewegungen im Einzelnen auf dem Papier zu diskutieren. Die Beziehung zwischen „sen“ und „go“ (zuerst und später/Aktion und Reaktion), die gegenseitigen Bedingungen und Wirkungen, das Zanshin etc. sind allgemein zu beachten und in die Beurteilung/Wertung mit einzubeziehen.
- (2) Im Hinblick auf kritische Situationen ist es für Kampfrichter wichtig, bei der Unterweisung darauf zu achten, wie in der Beurteilung vorgegangen wird

Beispiel 5

Liegt ein Kämpfer am Boden, kann der andere einen gültigen Treffer erzielen, wenn er einen Schlag unverzüglich ausführt, doch wie kann interpretiert werden, was „unverzüglich“ bedeutet?

Erläuterung

- (1) Es gilt nicht nur den einzelnen Schlag nach dem Sturz des anderen zu betrachten, sondern den Verlauf und die Aktionen/Abwehr des Fallenden mit einzubeziehen.
- (2) Es heißt, der Schlag nach dem Gestürzten solle „in einem Atemzug“ geführt werden, doch dieses „in einem Atemzug“ (auszulegen), obliegt der Beobachtung und dem Urteil der Kampfrichter.

Beispiel 6

Der Schlag eines Nito-Kämpfers mit dem Kurzsword unterliegt Einschränkungen, doch welches sind die Gründe für diese Einschränkungen?

Erläuterung

- (1) Vom kulturellen Aspekt des Kendo aus betrachtet, wird Nito als eine Methode zugelassen, doch aus den Aspekten der Fairness und der Sicherheit gibt es Einschränkungen.

Beispiel 7

Wenn man nach dem Schlag gleich in eine abwehrende Haltung fällt, wie ist dies zu bewerten?

Erläuterungen

- (1) Weil eine Bedingung für einen Yuko-datotsu/gültigen Treffer fehlt (nämlich das Zanshin), gibt es keinen Ippon.

2 Verbotene Handlung (Art. 17 Regelwerk)

Beispiel 1

Wie ist zu handeln, wenn ein Kämpfer gleichzeitig zwei Fehlverhalten begeht, die einen Hansoku nach sich ziehen würden?

Erläuterung

- (1) Dass dies gleichzeitig geschieht, ist kaum denkbar, daher sollte man die zeitliche Abfolge beachten und das erste Fehlverhalten ahnden.
- (2) Sollten dennoch genau zeitgleich zwei Fehlverhalten eines Kämpfers passieren, wird von den beiden Vergehen das „schwerere“ geahndet.

Beispiel 2

Einem Hiki-Men von Rot läuft Weiß mit Tsuki-Stecken nach. Wie ist dieses Tsuki-Stecken zu bewerten?

Erläuterung

- (1) Wenn es ein unangemessenes Tsuki-Stecken ist und kein korrekter Tsuki-Treffer, ist ein Hansoku zu geben.
- (2) Ob ein Schlag oder Stich zu einem Treffer führt, ob der Treffer korrekt ausgeführt wurde oder nicht, muss von den Kampfrichtern beobachtet/bewertet werden.

Beispiel 3

Ein Kämpfer hat mit seinem Shinai kräftig auf das Shinai des anderen geschlagen und es zu Fall gebracht. Bekommt derjenige den Hansoku, der kräftig (auf das Shinai des anderen) geschlagen hat oder derjenige, der das Shinai hat fallen lassen?

Erläuterung

- (1) Wenn man in der Abwehr stark geschlagen hat, ist es keine unerlaubte Handlung. Derjenige, der das Shinai hat fallen lassen, bekommt den Hansoku.
- (2) Wenn das aus der Hand schlagen eine ungerechtfertigte Handlung darstellt, kann man nach Art. 1 (Ziel des Kendo laut Regelwerk) einen Hansoku geben.

Beispiel 4

Im Wettkampf löst sich aus irgendeinem Grund die Kendo-Rüstung. Wird dies mit der Begründung einer mangelhaften Bekleidung als Hansoku geahndet?

Erläuterung

- (1) Nach den Kendo-Wettkampffregeln ist dies kein Hansoku.
- (2) Wenn auffallend gegen die Verpflichtung, auf Sicherheit zu achten, verstoßen wird und es sich um einen so gravierenden Fehler handelt, dass eine Fortführung

des Wettkampfs dadurch verhindert wird, ist dies mit einem Hansoku zu ahnden. Dasselbe gilt für das wiederholte Sich-Öffnen/Lösen von Rüstungsteilen.

- (3) Hinweise zur Bekleidung sind als Belehrung einzustufen (Anm.: keine Ahndung).

Beispiel 5

Gibt es eine Grundregel für die Unterscheidung in der Beurteilung von Tai-atari oder Oshidashi (Hinausdrängen/-schubsen)?

Erläuterung

- (1) Wenn nach einem Schlag/Stich ein Tai-atari ausgeführt wird oder der Gegner umgeworfen und geschlagen wird und danach nicht eine weitere Aktion für einen Schlag/Stich ausgeführt wird, ist dies unerlaubtes Hinausdrängen/-schubsen.
- (2) Man muss genau beobachten, ob es bei dieser Aktion eine Absicht gegeben hat, nach dem Tai-atari einen Schlag auszuführen oder nicht, und ob das Hinausschubsen beabsichtigt war oder nicht.
- (3) Es muss bewertet werden, ob es sich um einen Körpereinsatz von vertretbarem Grad handelt, der dem anderen Kämpfer zumutbar ist.

Beispiel 6

Weil es kein korrektes Tsuba-zeriai war, wurde zur Warnung/als Signal (für alle) ein Hansoku gegeben. War diese Handlung in Ordnung?

Erläuterung

- (1) Die Entscheidung erfolgt aufgrund der Bedingungen der Kendo-Wettkampfregelungen für unkorrekte Handlung.
- (2) Eine Verwarnung (vor dem Hansoku) ist nicht erforderlich.

Beispiel 7

Wenn das Tsuba-zeriai nicht „festgefahren“ ist, sondern sich die Körper verhaken, gibt dies einen Hansoku?

Erläuterung

- (1) Wenn es sich um ein unkorrektes Tsuba-zeriai handelt, gibt es einen Hansoku. (wenn die Körper sich verhaken. Wenn es effizient sein soll, muss man eine solche Haltung einnehmen, dass man aus dem Tsuba-zeriai leicht eine Technik anwenden kann. Wenn das Tsuba-zeriai nicht korrekt ist und sich die beiden Kämpfer verhaken, kann man keine Technik anwenden.)

Beispiel 8

Wann kann man davon ausgehen, dass das Tsuba-zeriai gelöst worden ist?

Erläuterung

- (1) Wenn man aus dem Tsuba-zeriai heraus eine Technik anwendet oder wenn man sich nach irgendeiner Bewegung/Aktion aus dem Tsuba-zeriai gelöst hat.

2 Shinpan / Kampfrichter

1 Kampfrichter (Art. 29)

Beispiel 1

Zwei Kampfrichter zeigen einen Treffer an, daher wird es ein Yuko-datotsu, doch der dritte zeigt nichts an. Ist es in diesem Fall möglich darüber hinwegzugehen, dass der dritte Kampfrichter keine Anzeige gemacht hat, oder muss man vom dritten Kampfrichter eine Anzeige einfordern?

Erläuterung

- (1) Man kann nicht einfach darüber hinweggehen. Man muss eine Anzeige einfordern.
- (2) Mit der Anzeige von zwei Fahnen handelt es sich zwar um einen gültigen Treffer, doch nach Art 29 der Kendo-Wettkampfbregeln muss sich auch der dritte Kampfrichter äußern.
- (3) Wenn man es auf sich beruhen lässt (dass sich der dritte Kampfrichter nicht äußert), kann man zu der Ansicht kommen, dass Kampfrichter sich nicht unbedingt äußern müssen, und das darf nicht sein.

Beispiel 2

Bei der Position der drei Kampfrichter gibt es jeweils eine Omote (vordere) und eine Ura (hintere) Seite. Ist es besser, wenn die beiden anderen Kampfrichter dem Urteil des Kampfrichters folgen, der in der Position steht, von der er eine Aktion der Kämpfer am besten sehen kann?

Erläuterung

- (1) Man muss selbst gut sehen können und aufgrund der eigenen Einschätzung seine Entscheidung fällen.
- (2) Es muss nicht unbedingt so sein, dass der Kampfrichter, der in der Position steht, dass er am besten sehen kann, auch ein korrektes Urteil abgibt.

Beispiel 3

Wenn ein Tsuki als Aktion eingestuft werden kann, die als gewalttätig und damit als gefährlich einzuschätzen wird, ist es dann richtig, „Yame“ zu rufen?

Erläuterung

- (1) Der Ausruf „Yame“ ist richtig.
- (2) Wenn es sich um eine gefährliche Aktion handelt, die nicht zu einem gültigen Treffer führt, ist ein Hansoku zu geben.

Beispiel 4

Wenn die Zeit im Zsuba-zeriai als lang betrachtet werden kann, kann dann ein Fukushima „Yame“ ausrufen?

Erläuterung

- (1) Im Prinzip kann ein Fukushima nicht „Yame“ rufen.
- (2) Die Durchführung des Shiais obliegt dem Hauptkampfrichter.

Beispiel 5

Kann ein Fukushima „Yame“ rufen, wenn er der Bewertung des Tsuba-zeriai durch den Shushin mißtraut oder eine Frage dazu hat?

Erläuterung

- (1) Der Fukushima kann nicht „Yame“ rufen.
- (2) Wichtig ist, dass die Kampfrichter vor und nach dem Kampfrichten eine einheitliche Meinung haben und diese auch aufrechterhalten wird.
- (3) Erst nach einem Ereignis erfolgt eine Unterweisung oder ein Hinweis durch den Shinpan Shunin.

Beispiel 6

Der Shushin ist der Ansicht, dass es sich um „unkorrektes Tsuba-zeriai“ handelt und beruft ein Gogi ein. Muss der Fukushin im Gogi unbedingt mindestens einem oder aber beiden Kämpfern einen Hansoku geben?

Erläuterung

- (1) Ein Fukushin kann urteilen, dass „er selbst (einem oder beiden Kämpfern) keinen Hansoku“ gibt.
- (2) Ein Gogi einzuberufen, falls es für ein unkorrektes Tsuba-zeriai gehalten wird, obliegt dem Shushin, der für die Durchführung des Wettkampfs die Verantwortung hat, aber darüber, ob einem oder beiden Kämpfern ein Hansoku gegeben wird, entscheiden alle drei Kampfrichter.

Beispiel 7

Es ist zu einem klaren Regelverstoß gekommen und ein Hansoku müßte gegeben werden, der Shushin hat dies aber nicht bemerkt oder gesehen, kann der Fukushin dann „Yame“ rufen?

Erläuterung

- (1) Der Fukushin kann in diesem Fall „Yame“ rufen.
- (2) Es kann sein, dass ein Shushin eine Regelverletzung nicht bemerkt oder sieht.
- (3) Es kann der Fall sein, dass es sich um eine unmittelbare Gefahr handelt, so dass eine Fortführung des Wettkampfs unmöglich ist.
- (4) Es gibt gefährliche Fälle, wo Eile geboten ist, den Wettkampf durch den Fukushin zu unterbrechen.

Beispiel 8

Wenn ein Shinai gedreht gehalten wird (dass die Tsuru nicht oben liegt) und der Shushin das nicht bemerkt, der Fukushin das aber bemerkt, welche Handlungsmöglichkeiten gibt es?

Erläuterung

- (1) Wenn der Wettkampf (aus einem anderen Grund) unterbrochen ist, läßt der Fukushin den Shushin wissen (dass das Shinai gedreht wird). In dem entsprechenden Augenblick ruft der Shushin „Yame“ und zeigt klar, dass das Shinai gedreht wurde.
- (2) Wenn einmal auf ein gedrehtes Shinai hingewiesen wurde, das Shinai aber bei weiteren Aktionen im gleichen Kampf gedreht gehalten wird bei Schlag oder Stich, gibt es keinen gültigen Treffer.

Beispiel 9

Kampfrichter A und B zeigen einen Hansoku wegen Hinaustretens (jogai) an. Demgegenüber beruft Kampfrichter C, der dem Kämpfer am nächsten steht und am besten sehen kann, ein Gogi an und beteuert, dass der Kämpfer nicht aus der Kampffläche ausgetreten ist. Wie handelt man in so einem Fall?

Erläuterung

- (1) Das Urteil wird anhand von Tatsachen gefällt.
- (2) Es kann sein, dass ein Kampfrichter nicht sehen kann oder nicht gesehen haben kann, dass ein Kämpfer aus der Kampffläche austritt, obwohl er am dichtesten dranstand.

Beispiel 10

Wenn die beiden Kämpfer sich dicht an der Begrenzungslinie ineinander verhaken und einer den anderen versucht, hinauszudrängen, muss man dann warten, bis einer der Kämpfer hinausgetreten ist (bis man „Yame“ ruft)?

Erläuterung

- (1) Man muss nicht warten, bis einer ausgetreten ist.
- (2) Anders als bei einem gültigen Treffer muss man nicht darauf warten, dass es zu einem Hansoku kommt. Man muss Objektivität walten lassen und Gefahren verhindern wollen und der Situation entsprechend sein Urteil fällen.

Beispiel 11

Beide Kämpfer schlagen zeitgleich, es werden zwei rote Fahnen (Fukushin) und eine weiße Fahne (Shushin) angezeigt. Zu dieser Beurteilung hat der Shushin ein Gogi einberufen, um sich zu vergewissern/nachzufragen, was der dritte Kampfrichter meint. Ist ein solches Gogi gerechtfertigt?

Erläuterung

- (1) Es ist nicht korrekt, wenn der Shushin in diesem Fall ein Gogi einberuft.
- (2) Wenn es allerdings offensichtliche/berechtigte Zweifel gibt oder Unklarheiten in der Anzeige (der Fukushin), dann kann es schon sein, dass ein Gogi zur Klärung einberufen werden muss.

Beispiel 12

Wenn zu einem Yuko-datotsu oder einem Hansoku ein Gogi einberufen wurde, zeigt anschließend nur der Shushin das Ergebnis des Gogi mit der Fahne an. Wenn nun im Gogi die Kampfrichter zu einer 2:1-Entscheidung kommen, ist die einzelne, den beiden anderen unterlegene Meinung für Dritte nicht zu sehen. Ist es nicht möglich, dass alle drei ihr Urteil mit Fahne anzeigen?

Erläuterung

- (1) Grundsätzlich gilt, dass, wenn zur Klärung über eine Aktion/Situation ein Gogi einberufen werden muss, nur der Shushin das Ergebnis (mit der Fahne) anzeigt, auch in dem Fall, wenn es sich um einen Yuko-datosu handelt.
- (2) Es kann sein, dass das Ergebnis eines Gogi vielleicht in einer Zwei-zu-Eins-Entscheidung der Kampfrichter zustande gekommen ist, doch die Idee dahinter ist, dass der „Shushin als Vertreter der drei Kampfrichter das Ergebnis des Gogi (mit der Fahne) anzeigt“.

