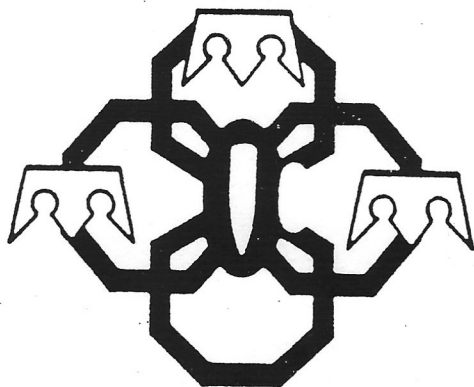


IAIDÔ

TÄVLINGS- OCH DOMARREGLER



居合道 試合・審判規則



IAIDÔ

TÄVLINGS- OCH DOMARREGLER

INNEHÅLL

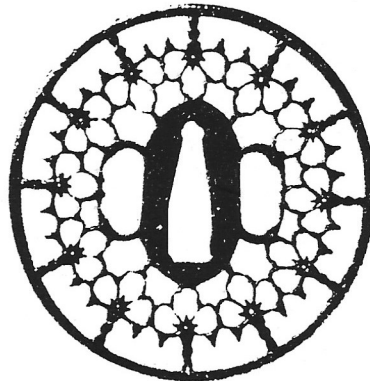
<i>IAIDÔ NO RINEN</i>	4
TÄVLINGSREGLER — ALLMÄNT	5
1.1 Tävlingsdefinition	5
1.2 Tävlingsdeltagare	5
1.3 Tävlingsbana	5
1.4 Tävlingsredskap och -kläder	5
1.5 Tävlingsformer	5
1.6 Matchtid, start och slut	6
1.7 Domarnas bedömningspunkter	6
1.8 Regelvidrigt uppträdande	6
1.9 Besträffning	6
1.10 Skador eller olycksfall under match	7
1.11 Protestregler	7
1.12 Domare	7
1.13 Funktionärer	8
TÄVLINGSREGLAMENTE FÖR TÄVLINGSARRANGÖREN	9
2.1 Domare	9
2.2 Funktionärer	10
2.3 Tävlingsanmälan och de tävlandes skyldigheter	10
2.4 Registrering av de tävlande	11
2.5 Registrering av domarna	11
2.6 Lottning	12
2.7 Seedning	12
2.8 Dispenser	14
2.9 Tävlingskalendarium	14
2.10 Arrangörens skyldigheter	14
2.11 Ersättning till domare och funktionärer	15
2.12 Tävlingsrekvisita	16
DOMARREGLER	17
3.1 Licenskrav för domare	17
3.2 Domarnas kläder	17
3.3 Tävlingens genomförande	17
3.4 Domarnas arbetsschema och hantering av flaggor	18
3.5 Domarnas bedömningspunkter	18
3.6 Meddelande av domslut	19
BILAGOR:	
TÄVLINGSBANA	21
DOMARNAS OCH DE TÄVLANDES RÖRELSESCHEMA	22
ZEN-KEN-REN IAIDÔ KATA — VIKTIGA PUNKTER	23
SVÄRDET OCH DESS DELAR	26
ORDLISTA	27

IAIDÔ NO RINEN

"The concept of *Iaidô* is to discipline the human character
Through the application of the principles of the *Katana*.

The purpose of practising *Iaidô* is:
To mold the mind and body,
To cultivate a vigorous spirit,
And through correct and rigid training,
To strive for improvement in the art of *Iaidô*;
To hold in esteem human courtesy and honour,
To associate with others with sincerity,
And to forever pursue the cultivation of oneself.

Thus will one be able
To love his country and society,
To contribute to the development of culture,
And to promote peace and prosperity among all peoples."



"*Iaidô no rinen*" formulerades 1975 av Zen Nippon Kendô Renmei under namnet "*Kendô no rinen*".

TÄVLINGSREGLER — ALLMÄNT

1.1 Tävlingsdefinition

- 1.1.1 En tävling består av ett antal matcher. I varje match tävlar två tävlande på en tävlingsbana enligt dessa TÄVLINGS- OCH DOMARREGLER mot varandra, och domare avgör vem av dem som är segrare resp. förlorare.
- 1.1.2 En match består av 5 *Kator*.
- 1.1.3 *Shitei-waza* väljs av domarpanelen ur *Zen-Ken-Ren Iaidô*s repertoar (kallades tidigare *Seitei-kator*). För *Jiyû-waza* bestämmer domarpanelen före tävlingen om de tävlande får välja *Koryû-kator*.

1.2 Tävlingsdeltagare

- 1.2.1 För deltagande vid SM och DM skall deltagaren vara svensk medborgare – eller utländsk person stadigvarande bosatt i landet sedan minst 12 månader – och medlem i en klubb ansluten till SBF:s (Svenska Budoförbundets) Kendosektion.
- 1.2.2 Deltagaren skall ha giltigt budopass och tävlingslicens.
- 1.2.3 Vid föreningsbyte gäller kap. 10, §§ 49, 50 och 51 i SBF:s stadgar. Det åligger anmälande klubb att se till att övergångsbestämmelserna följs.

1.3 Tävlingsbana

Tävlingsbanan består av två fält. Varje fält är 7x3 m (se bild på bilagan "TÄVLINGSBANA").

1.4 Tävlingsredskap och -kläder

- 1.4.1 *Shinken* eller *Mogitô* (med *Sageo*) skall användas.
- 1.4.2 Klädsel: *Keikogi* och *Hakama*. (OBS! Ingen fotbeklädning tillåten.)

1.5 Tävlingsformer

- 1.5.1 Individuella tävlingar genomförs som utslagstävlingar; de kan vara indelade i olika klasser eller öppna. Den tävlande som får flest flaggor (domarröster) vinner. (Om antalet deltagare i en klass är litet, kan arrangören välja att genomföra den klassen så att alla möter alla.)

- 1.5.2 Lagtävlingar kan vara:

a) Ligatävlingar: Lag möter lag en gång enligt förutbestämd ordningsföljd. Laget med flest segrar vinner.

b) Utslagstävlingar: Lagmedlemmarna tävlar individuellt inom respektive klasser, och laget med flest segrar vinner.

Om det blir oavgjort mellan två lag, dvs. lika många segrar på båda sidor, räknas antal erhållna domarröster.

Om även antalet erhållna domarröster är lika, väljer lagen var sin representant som sedan går en avgörande match.

1.6 Matchtid, start och slut

- 1.6.1 Matchtiden är 6 minuter för 5 *Kator*.
- 1.6.2 Matchtiden börjar när huvuddomaren ger kommandot "*Hajime*" och slutar när den tävlande efter *Shômen no rei* intagit *Keitô*-positionen.
- 1.6.3 En match börjar med att huvuddomaren ger kommandot "*Hajime*" och slutar med kommandot "*Shôbu ari*".

1.7 Domarnas bedömningspunkter

Domarna skall bedöma följande:

- 1.7.1 De tävlandes hälsning och uppträdande, kampana, kroppshållning, utförandet av teknikerna, svärdshanteringen, *Ki-ken-tai no itchi* och den mentala attityden.
- 1.7.2 *Katorna*: *Katorna* kan vara antingen alla *Shitei waza* (obligatoriska, bestämda av domarpanelen före tävlingens början) eller några *Shitei waza* medan resten är *Jiyû waza* (får väljas fritt av den tävlande).

Om en tävlande gör fel *Kata* (egentligen: bryter mot de krav som domarpanelen före tävlingen uppställt angående matchernas sammansättning — dvs. antal *Kator*, obligatoriska respektive fritt valbara, ordningsföljd) döms han som förlorare efter *Gôgi* och *Hantei* när alla *Kator* har avslutats. Om båda gör fel *Kator* bestäms segraren efter *Gôgi* och *Hantei* i enlighet med pkt. 1.7.1.

- 1.7.3 Matchtiden: Om en tävlande överskrider matchtiden döms han som förlorare (3 : 0) efter *Gôgi* och *Hantei*. Om båda överskrider matchtiden bestäms segraren efter *Gôgi* och *Hantei* i enlighet med pkt. 1.7.1.

1.8 Regelvidrigt uppträdande

- 1.8.1 Som regelvidrigt uppträdande räknas olämpligt tal eller beteende under en match (t. ex. kritik mot motståndaren eller domarna).
- 1.8.2 Likaså räknas hit varje beteende — från en tävlande, hans lagledare osv. — som stör matchens genomförande.

1.9 Bestraffning

Vid regelvidrigt uppträdande enligt pkt. 1.8 utdelas *Hansoku* mot den tävlande, och detta kan leda till att han förlorar matchen efter *Gôgi*. Om det gäller regelvidrigt uppträdande enligt pkt. 1.8.1 blir han även fråntagen eventuell tidigare matchvinst.

1.10 Skador eller olycksfall under match

- 1.10.1 Tillfälligt avbrott: Den tävlande har rätt att avbryta en match om det inträffar en skada.
- 1.10.2 Matchen kan fortsättas: Domarna kan vid ett avbrott — om skadan bedöms vara lindrig — beordra att matchen efter en kort paus (normalt upp till 5 min) skall fortsätta.
- 1.10.3 Matchen kan inte fortsättas: Om det är omöjligt att fullfölja matchen pga. skada förlorar den tävlande som har förorsakat skadan. Om det är oklart vem som har förorsakat skadan förlorar den som är skadad. Segraren vinner med 3 : 0.
- 1.10.4 Matchavbrott av annat skäl än skada: Vid alla andra slags matchavbrott förlorar den tävlande som har förorsakat avbrottet. Segraren vinner med 3 : 0.

1.11 Protestregler

- 1.11.1 Man får inte protestera mot ett domslut.
- 1.11.2 Om man är kritisk mot tävlingsregler eller tävlingens uppläggning, finns en möjlighet att lämna in en protest till *Shinpan-chô* genom den ansvarige funktionären. Detta måste i så fall ske under tiden efter den sista *Katans* slut och innan *Hantei*.
- 1.11.3 Om *Shinpan-chô* godkänner protesten, meddelar *Shushin* domslutet efter *Gôgi* med de två *Fukushin*.

1.12 Domare

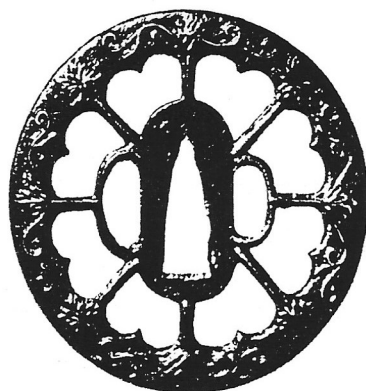
- 1.12.1 *Shinpan-chô* (överdomare): Har ansvaret för att tävlingen genomförs på ett korrekt sätt.
- 1.12.2 *Shinpan-shunin* (den banansvarige): Hjälper *Shinpan-chô* och tävlingsdomarna för den bana som han är ansvarig för. (Om man tävlar på bara en eller två banor behövs ingen *Shinpan-shunin*.)
- 1.12.3 Tävlingsdomarna: En *Shushin* (huvuddomare) och två *Fukushin* (assisterande domare). Alla tre har samma rätt att avge domslut, dvs. var och en har en röst.
- 1.12.4 Tävlingsdomarna skall (i möjligaste mån) vara från skilda klubbar. Endast om en arrangör efter kontakt med alla tillgängliga domare inte lyckas få ihop tillräckligt antal domare får han frågå detta krav.
- 1.12.5 Domarna får tävla om omständigheterna tillåter.

1.13 Funktionärer

- 1.13.1 Tidtagning: Den ansvarige för tidtagningen skall övervaka matchtiden.
- 1.13.2 Resultattavla: Den ansvarige för resultattavlan skall se till att match- och tävlingsresultaten presenteras korrekt på tavlan.
- 1.13.3 Resultatregistrering: Den ansvarige för resultatregistreringen tillhör sekretariatet och skall se till att match- och tävlingsresultaten blir korrekt protokollförda.

Sekretariatet skall även kontrollera tävlingslicens och budopass vid inregistreringen av de tävlande och stämpla/signera budopass och domarlicenser efter tävlingen.

- 1.13.4 Tävlingsarrangemang: Den ansvarige för tävlingsarrangemanget sitter vid domarbordet bredvid *Shinpan-chô* och skall se till att hela tävlingen löper smidigt.



TÄVLINGSREGLEMENTE FÖR TÄVLINGSARRANGÖREN

Tävlingsreglementet gäller för klubbar som skall arrangera följande tävlingar:

- Svenska Mästerskap (SM) i *Iaidô*
- Distriktsmästerskap (DM) i *Iaidô*
- Andra av SBF:s Kendosektion sanktionerade *Iaidô*-tävlingar

2.1 Domare

- 2.1.1 Domare vid tävling med en eller två tävlingsbanor: Det skall finnas en *Shinpan-chô* (överdomare) och tre tävlingsdomare – en *Shushin* (huvuddomare) och två *Fukushin* (assisterande domare). Se bilagan "TÄVLINGSBANA".
- 2.1.2 Domare vid tävling med flera banor: Vid tävling med flera banor skall det finnas en för alla banor gemensam *Shinpan-chô* (överdomare), samt vid varje bana en *Shinpan-shunin* (banansvarig) och tre tävlingsdomare – en *Shushin* (huvuddomare) och två *Fukushin* (assisterande domare). Se bilagan "DOMARNAS OCH DE TÄVLANDES RÖRELSESCHEMA".
- 2.1.3 Antal matcher en tävlingsdomare får döma i följd: Efter sex matcher görs en kort paus. Använder man sig av fyra domare så roterar man ett steg varannan match (om kunskapskraven uppfylls). Har man två domaruppsättningar så byter man domare efter sex matcher.
- 2.1.4 Domarpanelens sammansättning: Tävlingsdomarna skall (i möjligaste mån) vara från skilda klubbar. Endast om en arrangör efter kontakt med alla tillgängliga domare inte lyckas få ihop tillräckligt antal domare får han frågå detta krav.
- 2.1.5 En domare som utan giltigt skäl och utan att i god tid meddela arrangören uteblir från en tävling som han har lovat att döma i, kan bli föremål för disciplinåtgärder enligt Riksidrottsförbundets stadgar.
- 2.1.6 Arrangören skall utse en *Shinpan-chô* för tävlingen, som inför tävlingen håller en genomgång med domarna och klargör eventuella tillägg till gällande domarbestämmelser.

2.2 Funktionärer

- 2.2.1 Tidtagning: Det skall finnas minst en tidtagare för varje bana, rekommenderat antal två stycken. De ansvarar för övervakningen av matchtiden. Vid matchtidens slut lyfter tidtagaren den gula flaggan rakt upp, så att domarna kan se det.
- 2.2.2 Resultattavla: Det skall finnas minst en ansvarig vid varje tavla, rekommenderat antal två stycken. De ansvarar för korrekt resultatpresentation.
- 2.2.3 Resultatregistrering: Det skall finnas minst en ansvarig vid varje bana, rekommenderat antal två stycken. De tillhör sekretariatet och ansvarar för att tävlingsresultaten blir korrekt protokollförda.
- Sekretariatet skall även kontrollera tävlingslicens och budopass vid inregistreringen av de tävlande och stämpla eller signera budopass/domarlicens efter tävlingen.
- 2.2.4 Tävlingsarrangemang: Det skall finnas en ansvarig och minst en assistent. De sitter vid domarbordet bredvid *Shinpan-chô* och ansvarar för att hela tävlingen löper smidigt. De får inte tävla.
- 2.2.5 Om arrangören använder sig av minimiantalet i några/alla av punkterna 2.2.1 – 2.2.4 skall det finnas reserv/reserver som kan hoppa in i alla funktionerna. Antalet bör bedömas efter hur stor tävlingen är och hur länge den varar.

2.3 Tävlingsanmälan och de tävlandes skyldigheter

- 2.3.1 Anmälan skall ske på av arrangören bestämt sätt. Avgifter och anmälan skall vara arrangören tillhanda senast sista anmälningsdagen. Arrangören kan förvägra deltagande om anmälan/avgifter inkommer för sent. Anmälan/avgifter är bindande, och inbetalda avgifter återbetalas ej.
- Uteblivande från tävling skall meddelas på något av följande sätt:
- Personligen (brev eller telefon) till arrangören, senast dagen före tävlingen.
 - Via klubbrepresentant, styrkt med läkarintyg eller likvärdigt intyg på anledningen till frånvaron.
- 2.3.2 För lagtävling skall lagdeltagare anges. Inga ändringar får förekomma efter sista anmälningsdag.
- 2.3.3 Tävlande och ledare är skyldiga att känna till dessa TÄVLINGSREGLER.
- 2.3.4 Tävlande är skyldiga att själva hålla reda på tid och plats för sina matcher. Tävlande som ej befinner sig på plats inom en minut efter tre upprop kan diskvalificeras.
- 2.3.5 Vid prisutdelning skall den tävlande ta emot priset i *Keikogi* och *Hakama*.

2.4 Registrering av de tävlande

- 2.4.1 Arrangören skall i tävlingsinbjudan ange datum och exakt tid för när registreringen börjar och slutar.
- 2.4.2 Arrangören skall vid registreringen kontrollera att deltagarna har giltig tävlingslicens och budopass.
- 2.4.3 Arrangören skall efter tävlingen se till att de som placerat sig i tävlingen får detta antecknat och signerat i budopasset.
- 2.4.4 För deltagande vid SM och DM skall deltagaren vara svensk medborgare – eller utländsk person stadigvarande bosatt i landet sedan minst 12 månader – och medlem i en klubb ansluten till SBF:s Kendosektion.
- 2.4.5 Den som utan giltigt skäl och utan att i god tid meddela arrangören uteblir från en tävling han är anmäld till kan bli föremål för disciplinåtgärder.

2.5 Registrering av domarna

- 2.5.1 Arrangören skall före tävlingen kontrollera att domarna har giltiga domarlicenser.
- 2.5.2 Arrangören skall efter tävlingen anteckna i domarnas licenser vilken tävling dessa dömt, med datum och signatur.

2.6 Lottning

- 2.6.1 SM: En representant från Kendosektionen – eller någon som Kendosektionen utser – skall övervaka lottningen och även kontrollera att tävlingsschemat blir rätt gjort.
- 2.6.2 DM: En representant från Budodistriktsförbundet – eller någon som Budodistriktsförbundet utser – skall övervaka lottningen och även kontrollera att tävlingsschemat blir rätt gjort.
- 2.6.3 Övriga sanktionerade tävlingar: Lottningen genomförs av arrangören ensam.
- 2.6.4 Vid SM och DM: Finns minst 2 deltagare i en klass skall denna genomföras.
- 2.6.5 Finns i någon klass endast en deltagare, får denne – efter att man inhämtat hans godkännande – inlottas i en högre klass. (Däremot får ingen lottas in i en lägre klass.)

2.7 Seedning

- 2.7.1 Vid SM och DM skall de fyra bäst placerade från föregående tävling (i varje klass) seedas för att förhindra att de möter varandra redan i de inledande matcherna. De seedade placeras så i tävlingsschemat att S1 möter S4 och S2 möter S3 tidigast i semifinalerna; se bild A nedan. Som 4:a räknas den som förlorade mot 2:an i sin semifinal. (Det kan naturligtvis hända att inte alla fyra från föregående tävling deltar; se bild B.)
- 2.7.2 För varje klass skall ett tävlingsschema iordningställas enligt följande:
- Räkna ihop antalet deltagare för respektive klass.
 - Använd den i förhållande till antalet deltagare närmast större ”stegen”. (Man kan använda stegar för max. 4, 8, 16, 32, 64, ... deltagare. Se nedanstående exempel, som visar två stegar för max. 16 deltagare.)
 - Stryk lika många matcher som det saknas deltagare för att fylla hela stegen. Stryk alltid först de matcher där seedade deltagare ingår.
 - För in de seedade i följande ordningsföljd:
 - den högst seedade (S1) högst upp
 - den näst högst seedade (S2) längst ner
 - den tredje (S3) och fjärde (S4) i mitten (se bild A).
 - Numrera de resterande platserna i schemat, och genomför lottningen av de oseedade deltagarna.

Tävlingsschema — Exempel A: I en klass finns totalt 9 deltagare, varav 4 är seedade. En 16-stege används. 16 minus 9 är 7; alltså stryks 7 matcher (ordningsföljden för strykningarna är x1 till x7). De seedade placeras som nr. S1 till S4. De fem oseedade lottas och placeras som nr. 1 till 5.

Tävlingsschema — Exempel B: I en klass finns totalt 11 deltagare, varav 2 är seedade. En 16-stege används. 16 minus 11 är 5; alltså stryks 5 matcher (ordningsföljden för strykningarna är x1 till x5). De seedade placeras som nr. S1 och S2. De nio oseedade lottas och placeras som nr. 1 till 9.

Den övre av varje par är röd, den undre vit (t.ex. i bild B är 1, 3, 5, S1 och 8 i sina första matcher röda).

Matchordningen i bild A: 1–2, S1–3, 4–S4, S3–5, segraren i matchen 1–2 möter S2; därefter kommer semifinalerna och finalen.

Matchordningen i bild B: 1–2, 3–4, 5–6, S1–7, 8–9, segraren i matchen 1–2 möter segraren i matchen 3–4, segraren i matchen 5–6 möter S2; därefter kommer semifinalerna och finalen.

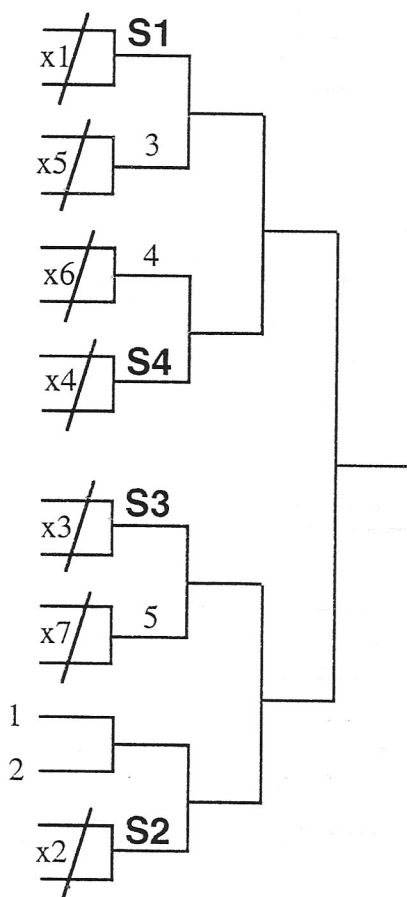


Bild A

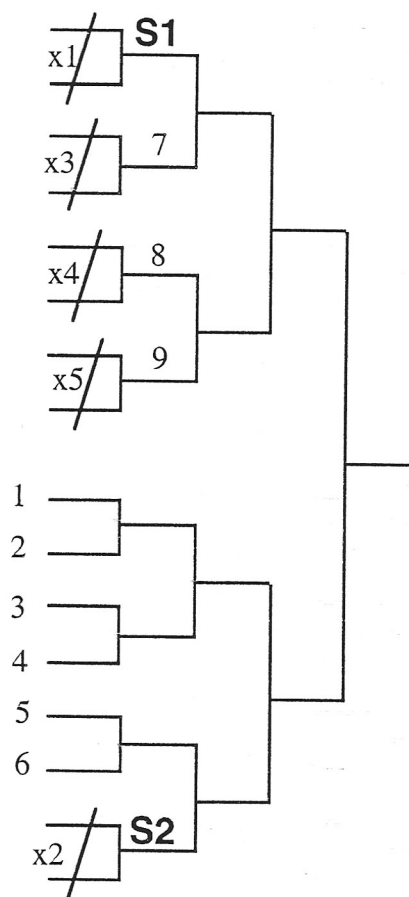


Bild B

2.8 Dispenser

- 2.8.1 Om av någon anledning något av de krav som finns angivna i dessa regler inte kan uppfyllas som det är tänkt, kan dispens sökas hos sanktionerande förbund.
- 2.8.2 Oförutsedda problem får arrangören lösa på bästa sätt, och han ansvarar sedan för sina beslut.

2.9 Tävlingskalendarium

- 2.9.1 SM: skall hållas i mars, datum bestäms av arrangören.
- 2.9.2 DM: tidpunkten bestäms av respektive Budodistriktsförbund.
- 2.9.3 Alla av Kendosektionen sanktionerade tävlingar skall vara införda i kalendariet ca. 2 månader i förväg och skall vara ute i Sv. Budoförbundets (SBF:s) officiella informationsorgan senast 6 veckor före sista anmälningdag.

2.10 Arrangörens skyldigheter

Som grundprincip är arrangören skyldig att med alla till buds stående medel försäkra sig om att tävlingen förbereds, genomförs och följs upp på ett för *laidôns* fortsatta utveckling optimalt sätt.

Det åligger arrangören att:

- 2.10.1 I god tid före tävlingsdatum skaffa skriftlig sanktion från SBF:s Kendosektion.
- 2.10.2 Välja bästa möjliga lokal och tidpunkt.
- 2.10.3 I god tid utlysa tävlingen och skicka tävlingsinbjudan till rätt personer enligt gällande adresslista så att den är klubbarna tillhanda senast 6 veckor före sista anmälningdag.

Tävlingsinbjudan skall innehålla följande information:

- Tid och plats för tävlingen, eventuellt med kartor
- Tid för när registreringen börjar och slutar
- Tävlingsavgift
- Sista dag för anmälan och inbetalning av tävlingsavgift
- Hur görs anmälan och avgiftsinbetalning
- Tid och plats för lottning
- Information om hur logi kan ordnas, eventuellt med kartor
- Kontaktperson

- 2.10.4 I god tid försäkra sig om tillräckligt antal domare och funktionärer.
- 2.10.5 Vid SM: Anordna *Dan*-gradering.
- 2.10.6 Utse lämplig person för eventuella kontakter med massmedia.
- 2.10.7 Helst ta fram ett tävlingsprogram med något slag av informationsmaterial, gärna med några kommentarer om reglerna.
- 2.10.8 Skaffa tävlingsresultaten från föregående året (behövs vid seedningen).
- 2.10.9 Skaffa all utrustning som krävs i samband med tävlingen (se nedan under "Tävlingsrekvisita").
- 2.10.10 Markera tävlingsbanorna på ett sådant sätt att linjerna inte kan förväxlas med redan befintliga markeringar samt tillse att golvet är rent och håller en sådan standard att risk för skador ej föreligger.
- 2.10.11 Iordningställa lokalen efter tävlingen, enligt överenskommelse med hyresvärderna.
- 2.10.12 Skriftligt meddela sanktionerade tävlingars resultat till SBF:s kansli resp. Budodistriktsförbundet.
- 2.10.13 Meddela SM- och DM-tävlingsresultat till massmedia (TT).

2.11 Ersättning till domare och funktionärer

- 2.11.1 Domarna skall få ersättning för resan och uppehållet av arrangören (t.ex. enligt SBF:s normer).
- 2.11.2 Domare som är med och tävlar får bara halva reseersättningen.
- 2.11.3 Funktionärer har ingen fastställd ersättning, utan den arrangerande klubben bestämmer ersättningen själv.

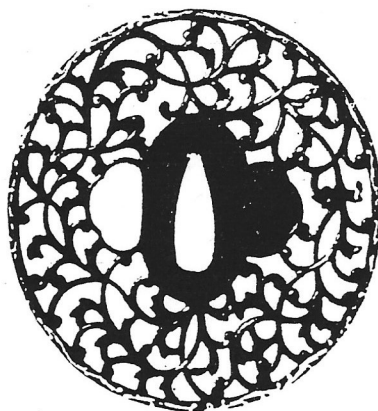
2.12 Tävlingsrekvisita

Arrangören skall skaffa följande utrustning som krävs i samband med tävlingen:

- Tidsschema, dvs. ett schema som anger när tävlingen börjar, när olika klasser börjar, när final/finalerna börjar och när tävlingen beräknas sluta.
- Tävlingschema, dvs. ett schema som anger lottningen och vilken ordning deltagarna skall tävla i.

Tids- och tävlingschema skall delas ut i ett exemplar till varje tävlande vid registreringen.

- *Iaidô*-protokoll, för resultatregistrering; beställs hos Kendosektionen.
- En resultattavla eller motsvarande till varje bana.
- Ett väl synligt anslag där de obligatoriska *Katorna* (*Shitei waza*), antalet *Kator* samt *Katornas* ordningsföljd finns angivna.
- Ett tidtagarur till varje bana.
- Flaggor – tre par röda och vita flaggor för domarna och en gul tidtagarflagga till varje bana.
- Band – röda och vita, för de tävlande.
- Priser – vid SM och DM skall det också finnas mästerskapstecken till segrarna. (Mästerskapstecken beställs hos SBF:s kansli.)
- Sjukvårdsmaterial, typ "Första hjälpen".
- Tejp för banorna, se bilagan "TÄVLINGSBANA".
- Tillräckligt antal bord och stolar – t. ex. 1 bord för *Shinpan-chô*, 1 för sekretariatet, 3 för tävlingsdomarna, 1 för tidtagaren.



DOMARREGLER

3.1 Licenskrav för domare

- 3.1.1 För att få döma vid SM och DM samt andra av SBF:s Kendosektion sanktionerade tävlingar skall domaren ha giltig domarlicens, utfärdad av Kendosektionen.
- 3.1.2 Det finns C- och B-licens (A-licens för eventuella framtida behov, t.ex. internationell domare).
- 3.1.3 För att få C-licens krävs att man har minst *Sandan* och att man blir godkänd vid en C-domarkurs. C-licensen ger domaren rätt att verka som *Fukushin*.
- 3.1.4 För att få B-licens krävs att man har haft C-licens minst ett år, att man har *Yondan* och att man blir godkänd vid en B-domarkurs. B-licensen ger domaren rätt att verka i alla domarfunktioner.
- 3.1.5 Domarkurser skall arrangeras av SBF:s Kendosektion eller av ett Budodistriktsförbund.
- 3.1.6 SBF:s Kendosektion skall godkänna kursledare för domarkurser. Kursarrangören skall välja en godkänd kursledare.
- 3.1.7 Domarlicensen gäller i tre år. Den förlängs automatiskt, så länge domaren är aktiv. Varje gång en domare dömer vid en tävling skall licensen stämplas/signeras. Licensen kan också förlängas/förnyas genom avläggande av nytt prov.
- 3.1.8 Domare kan kallas till seminarium t.ex. vid större regeländring, där deltagande kan vara en förutsättning för licensförnyelse.

3.2 Domarnas klädsel

- 3.2.1 Domarnas klädsel skall vara *Keikogi* och *Hakama*. Diskret fotbeklädning är tillåten.

3.3 Tävlingens genomförande

- 3.3.1 Domarna skall döma enligt dessa TÄVLINGS- OCH DOMARREGLER. De skall eftersträva största möjliga opartiskhet och under hela tävlingen vara observanta på de tävlande (även när dessa inte tävlar).
- 3.3.2 Tävlingsdomarna skall i förekommande fall följa de speciella regler som stipulerats av *Shinpan-chô* vid dennes genomgång med domarna inför tävlingen.
- 3.3.3 Tävlingsdomarna skall inför tävlingen bestämma matchernas sammansättning — dvs. antalet *Kator*, obligatoriska respektive fritt valbara *Kator* och deras ordningsföljd.
- 3.3.4 Det skall finnas tre tävlingsdomare: En *Shushin* och två *Fukushin*.
- 3.3.5 *Shushin* är huvudansvarig för bedömningen av varje match och ger kommandon för matchstart ("*Hajime*"), för domarnas domslut ("*Hantei*") samt för matchslut ("*Shôbu ari*") enligt följande:

- 3.3.6 Efter att de tävlande hälsat mot varandra utanför tävlingsbanan och kommit fram till sina respektive startlinjer ger *Shushin* stående kommandot "*Hajime*", varefter han sätter sig.
- 3.3.7 När den siste av de två tävlande har avslutat sina *Kator*, hälsat mot svärdet och står upp, reser sig *Shushin* samtidigt. Och när den tävlande efter *Shômen no rei* står i *Keitô*-positionen, ger *Shushin* kommandot "*Hantei*".
- 3.3.8 Vid kommandot "*Hantei*" lyfter alla domarna samtidigt den röda eller den vita flaggan för att visa sitt domslut. En domare får alltså inte avstå från att döma eller döma oavgjort.
- 3.3.9 Därefter meddelar *Shushin* domslutet enligt flaggornas fördelning och avslutar med kommandot "*Shôbu ari*".

3.4 Domarnas arbetsschema och hantering av flaggor

- 3.4.1 *Shinpan-shunin* hämtar *Shinpan-ki* (domarflaggorna) från *Shinpan-chô* före första matchen. Därefter hämtar *Shushin* flaggorna hos *Shinpan-shunin*. (Om ingen *Shinpan-shunin* finns närvarande går *Shushin* direkt till *Shinpan-chô*.)
- 3.4.2 *Shushin* ger sedan två ihoprullade flaggor till varje *Fukushin* — först till den domare som finns till vänster, sett från tävlingsbanan.
- 3.4.3 Alla tre tävlingsdomarna placerar sina flaggor upprullade framför sig — den röda till höger, den vita till vänster.
- 3.4.4 Efter att de tävlande hälsat mot varandra utanför tävlingsbanan och kommit fram till sina respektive startlinjer ger *Shushin* stående kommandot "*Hajime*", varefter han sätter sig.

Om en domare upptäcker en **fara** under matchen (t. ex. risk för skada eller dyl.) stoppar han matchen genom att ge kommandot "*Yame*" (han lyfter därvid båda flaggor rakt upp — en i var hand).

- 3.4.5 När den siste av de två tävlande har avslutat sina *Kator*, hälsat mot svärdet och står upp, reser sig *Shushin* samtidigt. Och när den tävlande efter *Shômen no rei* står i *Keitô*-positionen, ger *Shushin* kommandot "*Hantei*".

Shushin kan också ge kommandot "*Gôgi*" om han vill ha en domaröverläggning (han tar därvid båda flaggor i höger hand och lyfter dem rakt upp).

- 3.4.6 Vid kommandot "*Hantei*" lyfter alla domare samtidigt en av flaggorna under en vinkel av 45° — röd flagga åt höger, vit flagga åt vänster.
- 3.4.7 Därefter meddelar *Shushin* domslutet och avslutar med kommandot "*Shôbu ari*", varvid alla tre flaggor sänks samtidigt.

3.5 Domarnas bedömningspunkter

Domarna skall bedöma följande:

- 3.5.1 Den tävlandes förståelse av *Iaidô*.
- 3.5.2 *Reigi* (dvs. korrekt hälsning och uppträdande).

- 3.5.3 Tekniken:
- Korrekt *Nukitsuke* och *Kiritsuke*.
 - Korrekt *Saya-banare* med rätt *Hasuji*.
 - Korrekt *Chiburi* med rätt vinkel på armen och svärdet.
 - Korrekt *Nôtô*.
- 3.5.4 Den tävlandes andliga inställning, attityd:
- Den tävlande skall vara lugn och samlad.
 - *Metsuke*.
 - *Kihaku* — *Zanshin* — *Ma-ai*.
- 3.5.5 *Ki-ken-tai no itchi*.
- 3.5.6 Framförandet skall ge intryck av verklighet (dvs. en *Kata* skall vara logisk enligt *Budôns* principer, den skall demonstreras realistiskt snarare än "teatraliskt").
- 3.5.7 Se bilagan "ZEN-KEN-REN IAIDÔ KATA — VIKTIGA PUNKTER" för ytterligare detaljer angående bedömningsgrunderna.

Vid **teknikfel**: För varje teknikfel som en tävlande gör får han en minuspoäng.

Vid **Jôgai** (ute, dvs. utanför tävlingsfältet): Om en tävlande hamnar med en fot helt utanför begränsningslinjen för sitt tävlingsfält räknas det som teknikfel och han får en minuspoäng.

3.6 Meddelande av domslut

Shushin meddelar domslutet enl. följande:

- 3.6.1 "*San tai rei, Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*" — när alla domarna ger poäng åt rött (eller vitt).
- 3.6.2 "*Ni tai ichi, Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*" — när domarna röstar två mot en. Om det är *Shushin* som har röstat på den förlorande, sänker han förlorarens flagga och lyfter segrarens flagga innan han säger "*Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*".
- 3.6.3 Vid ***Shitei waza machigae*** (fel vid *Shitei waza*; egentligen: brott mot de krav som domarpanelen före tävlingen uppställer angående matchernas sammansättning — dvs. antal *Kator*, obligatoriska respektive fritt valbara, ordningsföljd): När de tävlande har avslutat alla sina *Kator* ger *Shushin* kommandot "*Gôgi*" (han tar därvid båda flaggor i höger hand och lyfter dem rakt upp). Efter domaröverläggningen ger *Shushin* kommandot "*Hantei*", varefter han meddelar domslutet — "*Aka* (eller *Shiro*) *shitei waza machigae, San tai rei, Shiro* (eller *Aka*) *no kachi, Shôbu ari*".

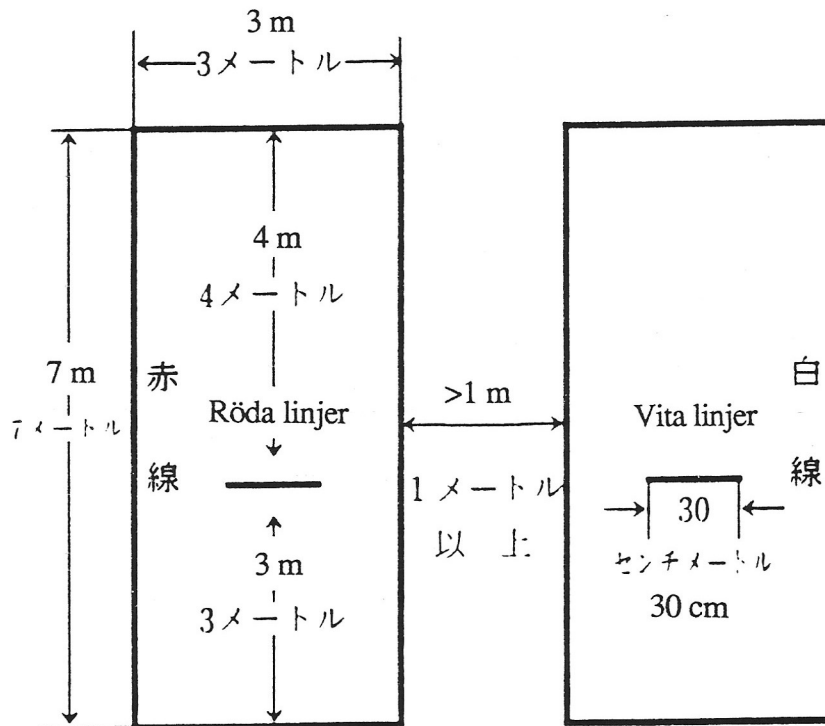
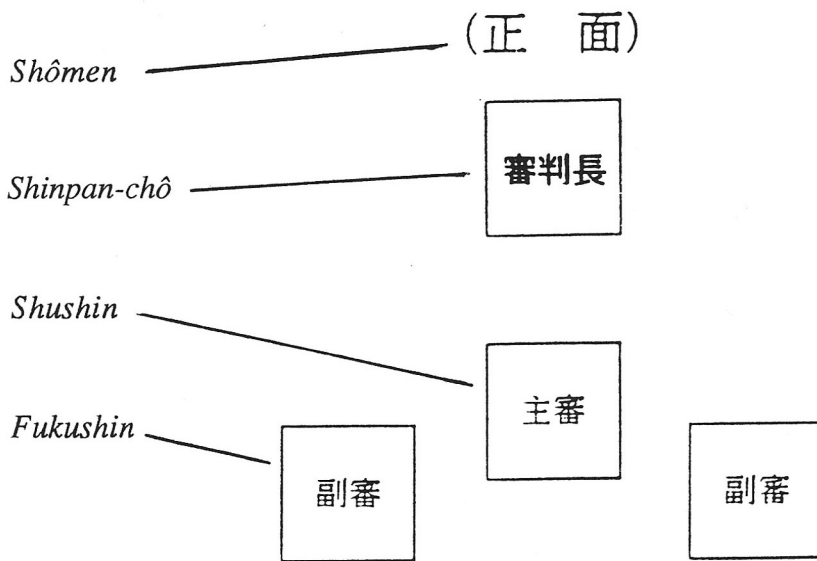
Om båda tävlande gör *Shitei waza machigae* bestäms segraren efter *Gôgi* genom *Hantei*, varefter *Shushin* meddelar domslutet — "*San tai rei* (eller *Ni tai ichi*), *Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*".

- 3.6.4 Vid **Jikan chōka** (överskriden matchtid): När de tävlande har avslutat alla sina *Kator* ger *Shushin* kommandot "Gōgi". Efter domaröverläggningen ger *Shushin* kommandot "Hantei", varefter han meddelar domslutet — "Aka (eller *Shiro*) jikan chōka, *San tai rei*, *Shiro* (eller *Aka*) no kachi, *Shōbu ari*".
- Om båda tävlande överskrider matchtiden bestäms segraren efter *Gōgi* genom *Hantei*, varefter *Shushin* meddelar domslutet — "San tai rei (eller *Ni tai ichi*), *Aka* (eller *Shiro*) no kachi, *Shōbu ari*".
- 3.6.5 Vid **Jinkaku mushi** (olämpligt tal eller beteende): När de tävlande har avslutat alla sina *Kator* ger *Shushin* kommandot "Gōgi". Efter domaröverläggningen meddelar han domslutet — "Aka (eller *Shiro*) jinkaku mushi, *San tai rei*, *Shiro* (eller *Aka*) no kachi, *Shōbu ari*".
- 3.6.6 Vid **Kōsei o gaisuru kōi** (beteende som stör matchen): När de tävlande har avslutat alla sina *Kator* ger *Shushin* kommandot "Gōgi". Efter domaröverläggningen meddelar han domslutet — "Aka (eller *Shiro*) kōsei o gaisuru kōi, *San tai rei*, *Shiro* (eller *Aka*) no kachi, *Shōbu ari*".
- 3.6.7 Vid **Shiai funō** (en tävlande kan inte fortsätta matchen; se pkt. 1.10.3): En av domarna stoppar matchen genom att ge kommandot "Yame" (han lyfter därvid båda flaggor rakt upp — en i var hand). Därefter ger *Shushin* kommandot "Gōgi". Efter domaröverläggningen meddelar han domslutet — "Shiai funō, *San tai rei*, *Shiro* (eller *Aka*) no kachi, *Shōbu ari*".
- 3.6.8 Vid användande av **fel vapen**: Om en tävlande använder *Mogitō* vid en tävling där det i förväg har bestämts att *Shinken* måste användas, ger *Shushin* kommandot "Gōgi" när de tävlande har avslutat alla *Kator*. Efter domaröverläggningen förklarar *Shushin* situationen, varefter han meddelar domslutet — "San tai rei, *Aka* (eller *Shiro*) no kachi, *Shōbu ari*".
- 3.6.9 Vid **Fusen gachi** (walk-over): Om en av de tävlande inte ställer upp i en match går den andre fram till startlinjen, gör *Shōmen no rei* (utan att vänta på "Hajime") och intar *Keitō*-positionen. Därefter lyfter *Shushin* stående den närvarande tävlandes flagga och meddelar domslutet — "Fusen gachi, *San tai rei*, *Shōbu ari*".

OBS! I situationerna enl. punkterna 3.6.5 – 3.6.9 visar enbart *Shushin* segrarens flagga, varefter han meddelar domslutet.

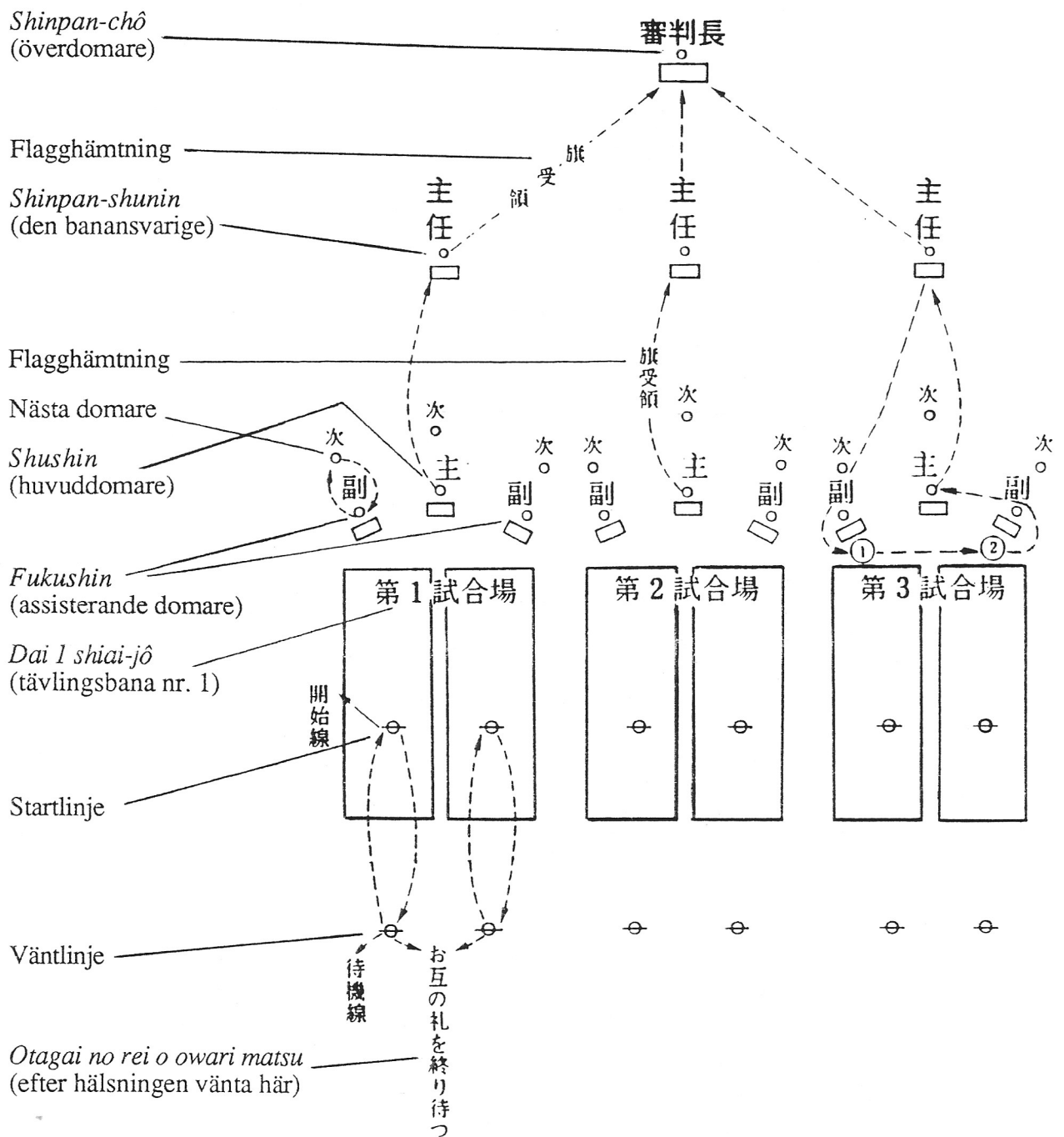


TÄVLINGSBANA



- * Avståndet mellan de två fälten (rött och vitt) kan vid platsbrist vara mindre än 1 m.
- * De röda och vita linjerna skall vara mellan 5 och 10 cm breda. (Eventuellt kan andra färger väljas, om de syns bättre mot golvet färg.)

DOMARNAS OCH DE TÄVLANDES RÖRELSESCHEMA



ZEN-KEN-REN IAIDÔ KATA — VIKTIGA PUNKTER

Zen Nippon Kendô Renmei valde 1969 ut tio olika *Iai-kator* och bestämde att dessa tio *Kator* i framtiden skulle läras ut i alla *Ryû* anslutna till ZNKR innan man börjar med *Koryû*-träningen. (Detta kallades ursprungligen *Seitei Iai* men heter numera *Zen-Ken-Ren Iai*.) Följande tio *Kator* valdes:

<i>Ippon-me: Mae</i>	– <i>Kata</i> nr. 1: Fram
<i>Nihon-me: Ushiro</i>	– <i>Kata</i> nr. 2: Bak
<i>Sanbon-me: Uke-nagashi</i>	– <i>Kata</i> nr. 3: Parering
<i>Yonhon-me: Tsuka-ate</i>	– <i>Kata</i> nr. 4: Stöt med <i>Tsuka-gashira</i> (mot solarplexus)
<i>Gohon-me: Kesa-giri</i>	– <i>Kata</i> nr. 5: Diagonalt hugg (upp och ner)
<i>Roppon-me: Morote-zuki</i>	– <i>Kata</i> nr. 6: Tvåhandsstöt (med <i>Kissaki</i> mot solarplexus)
<i>Nanahon-me: Sanpô-giri</i>	– <i>Kata</i> nr. 7: Hugg i tre riktningar
<i>Happon-me: Ganmen-ate</i>	– <i>Kata</i> nr. 8: Stöt (med <i>Tsuka-gashira</i>) mot ansiktet (näsröten)
<i>Kyûhon-me: Soete-zuki</i>	– <i>Kata</i> nr. 9: Stöt (med <i>Kissaki</i> mot magen) med stödjande hand
<i>Juppon-me: Shihô-giri</i>	– <i>Kata</i> nr. 10: Hugg i fyra riktningar

Vid tävlingar skall domarna framför allt bedöma följande:

Reihô — hälsningsceremonin skall genomföras enligt gällande regler.

Ippon-me: Mae

1. *Nukitsuke* skall göras med tillräcklig *Saya-biki*.
2. *Nukitsuke* skall vara riktad mot motståndarens högra tinning i ögonhöjd.
3. Vid *Furikaburi* skall svärdet stickas bakåt över vänster axel i höjd med vänster öra.
4. Under *Furikaburi* får *Kissaki* inte sjunka under horisontallinjen.
5. *Kirioroshi* skall följa direkt på *Furikaburi*, dvs. utan någon paus.
6. Efter *Kirioroshi* skall *Kissaki* peka en aning nedåt.
7. *Chiburi* skall göras med korrekt vinkel.
8. *Nôtô* skall börja vid *Tsuba*. *Saya-biki* skall vara tillräcklig.

Nihon-me: Ushiro

1. Vid vändningen mot *Shômen* och under det att svärdet dras skall vänster fot flyttas något till vänster.

Sanbon-me: Uke-nagashi

1. Vid *Uke-nagashi*-tekniken skall kroppen vara väl skyddad av svärdet.
2. Samtidigt med *Kesa-giri* måste vänster fot dras snett bakåt.
3. Efter *Kesa-giri* skall vänster hand stanna framför naveln och *Kissaki* skall peka en aning nedåt.

Yonhon-me: Tsuka-ate

1. Stöten med svärdshandtaget skall vara riktad mot motståndarens solarplexus.
2. När svärdet sticks bakåt (mot motståndare 2) skall höger arm skjutas fram ordentligt. Vänstra handen, som håller i *Koiguchi*, skall samtidigt dra *Sayan* framåt mot naveln. Båda händer skall vridas inåt.
3. Innan svärdet börjar lyftas för förnyad attack mot första motståndaren måste det dras ut ur den andra motståndarens kropp. Svärdet skall lyftas ordentligt före *Kirioroshi*.

Gohon-me: Kesa-giri

1. Vid *Gyaku kesa-giri* skall högra handen lyftas över axeln.
2. När vänstra foten dras tillbaka från *Hassô no kamae* skall vänster hand gå till *Koiguchi* samtidigt som *Chiburi* utförs.

Roppon-me: Morote-zuki

1. Vid *Nukiuchi* skall svärdet beskriva en snärtig båge och träffa motståndaren på högra sidan av huvudet. Hugget skall gå snett över ansiktet, och *Kissaki* skall stanna vid hakan.
2. Samtidigt som vänster fot dras fram till jämfota skall svärdet sänkas till *Chûdan no kamae*. Därefter skall en *Morote-zuki* mot motståndarens solarplexus utföras.
3. Innan svärdet börjar lyftas för attacken mot andra motståndaren måste det dras ut ur den första motståndarens kropp.

Nanahon-me: Sanpô-giri

1. Vid *Nukiuchi* mot första motståndaren (på högra sidan) skall *Kissaki* stanna vid motståndarens haka.
2. Vid attacken mot andra motståndaren (på vänstra sidan) skall *Kirioroshi* ske omedelbart efter vändningen.
3. Vändningen mot den tredje motståndaren skall göras med *Uke-nagashi*-rörelse för att parera det nedfallande svärdet från den andra motståndaren. Vid hugget mot tredje motståndaren skall svärdet stanna horisontellt.

Happon-me: Ganmen-ate

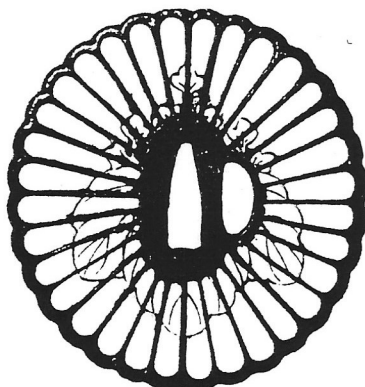
1. Stöten med svärdshandtaget skall vara riktad mitt emellan ögonen på första motståndaren.
2. Vändningen mot andra motståndaren skall vara fullständig (dvs. högra fotens häl skall peka rakt bakåt).
3. Efter vändningen mot andra motståndaren skall svärdet hållas på högra sidan vid midjan.
4. Vid sticket mot andra motståndaren skall vänstra fotens häl vara något upplyft, och båda fötterna skall vara riktade framåt (dvs. inte *Kagi-ashi*).

Kyûhon-me: Soete-zuki

1. Vid *Nukiuchi* skall högra handen stanna i höjd med naveln, och *Kissaki* skall ligga något högre än handen.
2. Svärdsryggen skall greppas mellan vänster tumme och pekfinger (på mitten av klingan). Högra handen skall vara vid midjan.
3. Vid stöten mot motståndarens mage skall höger hand stanna framför naveln.
4. Före *Chiburi* skall höger arm vara rak, och högra handen skall vara i brösthöjd.

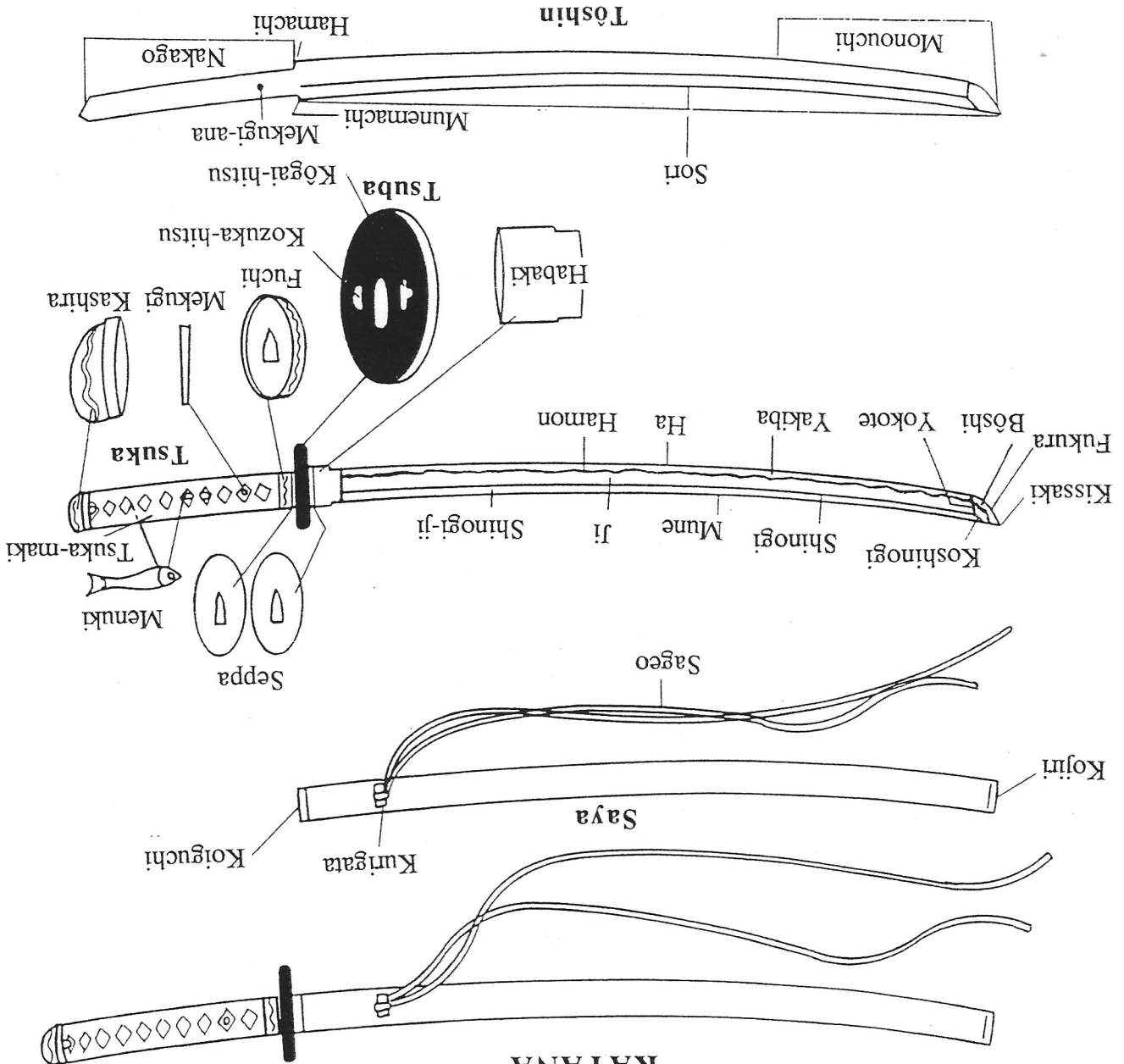
Juppon-me: Shihô-giri

1. *Tsuka-ate* skall vara kraftig och träffa med sidan av *Tsuka*.
2. Vid *Saya-biki* skall svärdet lyftas så att *Monouchi* är i höjd med vänstra bröstet och så att *Mune* har kontakt med kroppen. Högra armen skall vara sträckt.
3. Vid sticket mot andra motståndaren skall vänstra handen, som håller i *Koiguchi*, dra *Sayan* framåt mot naveln. Båda händer skall vridas inåt.
4. Vid vändningen mot fjärde motståndaren skall *Furikaburi* göras utan stopp i *Wakigamae*.



SVÄRDET OCH DESS DELAR

KATANA



ORDLISTA

Räkneord

Zero (Rei)	— 0
Ichi	— 1
Ni	— 2
San	— 3
Shi (Yon)	— 4
Go	— 5
Roku	— 6
Shichi (Nana)	— 7
Hachi	— 8
Kyû (Ku)	— 9
Jû	— 10
Hyaku	— 100
Sen	— 1000
Man	— 10 000
Jûichi	— 11
Jûroku	— 16
Nijû	— 20
Nijû-ichi	— 21
Hyaku-sanjû-go	— 135
Sen-nihyaku-kyûjû-yon	— 1294

Allmänna termer

Ago	— haka
Aiuchi	— två opponenter slår eller hugger samtidigt
Aka no kachi	— röd vinner
Ashi	— fot, ben
Ashikubi	— fotled
Ashi-sabaki	— fotarbete
Atama	— huvud
Ate	— stöt eller slag
Ayumi-ashi	— det normala sättet att gå
Battô	— att dra svärdet
Bokken	— träsvärd
Bokutô	— se Bokken
Bôshi	— den härdade delen av svärdsspetsen
Budô	— kampens väg
Bushi	— Samurai, japansk krigare
Chakuza!	— Sitt ned i Seiza!
Chiburi	— att skaka av blodet
Chûdan no kamae	— kampställning med svärdet i mellanposition
Dai-kyô-soku-kei	— stor-kraftfull-snabb-jämnflytande; det som tränaren bör betona vid inläringen av svärdstekniker vid olika tidpunkter i utvecklingen
Dai-shô	— Katana och Wakizashi monterade i par ("stor-liten")
Daitô	— långsvärd (klingans längd minst 60 cm)
Dan	— Dan-grad, svartbältesgrad
Danbetsu	— Dan-klass (vid tävling)
Dattô!	— Ta av svärdet!
Dô	— väg, sätt (se t. ex. Budô)
Dô	— midja
Dôjô	— träningslokal
Eishin Ryû no chiburi	— se Migi-ni hiraite no chiburi och Yoko chiburi
Embu	— uppvisning
Enzan no metsuke	— "att betrakta de fjärran bergen"; se Metsuke
Fuchi	— beslag på handtaget vid Tsuba
Fudôshin	— orubbligt, obehindrat sinne (sinnet hindras inte genom medvetna överväganden och är därför fritt att uppfatta allting); se Fushin
Fûkaku	— en människas karaktär, personlighet; de egenskaper som en Budôka strävar att förfina genom sin träning
Fukura	— svärdsspetsens form (rak eller rundad svärdsegg)

Kyû- och Dan-grader

Yonkyû
Sankyû
Nikyû
Ikkyû
Shodan
Nidan
Sandan
Yondan
Godan
Rokudan (Renshi)
Shichidan (Kyôshi)
Hachidan (Hanshi, minst 55 år)
Kyûdan
Jûdan

Fukura-kareru	— svärdsspets med rak egg
Fukura-tsuku	— svärdsspets med rundad egg
Fukushin	— assisterande domare
Fumikomi ashi	— steg fram med stampning
Furikaburi	— att lyfta svärdet före hugget
Fusen gachi	— walk-over
Fushin	— fjättrat sinne (sinnet hindras av tvivel och fruktan eller distraheras av medvetna överväganden); se Fudôshin
Ganmen	— ansikte
Ganmen-ate	— stöt mot ansiktet
Gedan no kamae	— kampställning med svärdet i låg position
Gôgi	— överläggning mellan domarna
Gojô	— de fem eftersträvarvärda karaktärsegenskaperna enl. konfuciansk tradition: Nin el. Jin (godhet, mänsklig värme), Gi (rättvisa), Rei (hövlighet), Chi (kunskap), Shin (pålitlighet)
Gyaku kesa-giri	— diagonalt hugg uppåt
Ha	— svärdsegg
Habaki	— kragen vid tångens övergång till den polerade klingan
Hachiwari	— svärdsbrytare
Hajime!	— Börja!
Hakama	— byxkjol
Hakama-sabaki	— att slå undan ”byxbenen” (vid Chakuza)
Ha-machi	— svärdseggens slut
Hamon	— härdningslinje på klingan
Hanmi	— ställning med kroppen vänd 45°
Hanshi	— mästare; en person vars exempel man bör försöka att efterlikna
Hansoku	— bestraffning vid regelvidrigt uppträdande
Hansô teki	— se Kasô teki
Hantei!	— Domslut! (uppmaning till domarna att avge ett domslut)
Hara	— mage
Hasaki	— se Ha
Hassô no kamae	— kampställning med svärdet över högra axeln
Hasuji	— svärdets hugglinje, klingans vinkel vid hugget
Heijôshin	— inre lugn
Heisei	— ”åstadkomma fred”; kejsar Akihitos regeringsperiod, 1989-
Henka waza	— alternativa tekniker (t. ex. små variationer inom en och samma Kata; i Koryû); se även Kae waza
Hera	— ”spatel”; plastbit bak i Hakaman, hakas in i bältet för att sätta fast Hakaman
Hi	— (blod)ränna; dess funktion är att göra svärdet lättare, mer välbalanserat och att ”ge svärdet ljud”
Hidari (Sa)	— vänster
Hiji	— armbåge
Hikitsuke	— bakfoten följer efter (vid Tsugi-ashi)
Himo	— band, snöre; t. ex. Hakama himo
Hingurai	— se Kigurai
Hiraji	— se Ji
Hitoemi	— ställning med kroppen vänd 90°, ”komplett Hanmi”
Hito kokyû	— ett andetag
Hiza	— knä
Hodoku no kamae	— se Kamae o toku
Iaidô	— Samurairaernas svärdskonst (konsten att dra svärdet; eg. ”vägen el. sättet att anpassa sig till varje situation”; jfr. Kendô)
Iaigoshi	— ställning med lätt böjda knän (alltid med Zanshin)
Iai-hiza	— se Tate-hiza
Iaitô	— övningssvärd för Iaidô
Ichi hyôshi	— på räkning till ett, i ett steg
Ito	— snöre; se Tsuka-ito
Itsuki	— fysisk eller psykisk blockering
Ji	— området mellan Hamon och Shinogi
Jikan chôka	— matchtiden har överskridits
Jinkaku mushi	— olämpligt uppträdande
Ji-ri itchi	— praktik och teori går hand i hand

Jiyū waza	— Kator som de tävlande får välja fritt, till skillnad från Shitei waza
Jōdan no kamae	— kampställning med svärdet i hög position, över huvudet
Jōgai	— ute, dvs. man har hamnat med en fot utanför sitt tävlingsfält
Jo-ha-kyū	— förberedelse-utveckling-avslutning; ett begrepp från Nō-teatern; beskriver timingen eller rättare förhållandet mellan långsamma och snabba rörelser
Jōseki	— hedersplats, hedersläktare
Jūnanshin	— fogligt, anpassningsbart sinne; kännetecknas av tålmod, tillit, ödmjukhet, andlig smidighet, öppenhet
Kae waza	— alternativa tekniker (stora teknikändringar eller helt ändrade Kator; i Koryū); se även Henka waza
Kaishi-sen	— startlinje (på tävlingsbana)
Kagi-ashi	— fotställning, där bakfotens tår pekar snett utåt
Kakato	— häl
Kakushi-giri	— ”dold eller hemlig frigöring” av svärdet (tummen trycker med första ledet eller knogen mot Tsuban); se även Soto-giri och Uchi-giri
Kamae	— kampställning
Kamae o toku	— upplöst el. bryten Kamae (t.ex. på slutet av en tvåmans-Kata)
Kamiza	— höga sätet, hedersplatsen i Dōjōn (om där finns en bild av t. ex. stilens grundare)
Kamiza no rei	— hälsning mot Kamiza
Kan-ken	— intuitivt seende
Kankyū kyōjaku	— förhållandet långsam/snabb och stark/svag
Kashira	— se Tsuka-gashira
Kasō teki	— imaginär el. tänkt fiende
Kata	— skuldra, axel
Kata	— bestämd kombination av tekniker, formell övning
Katana	— japanskt långsvärd som stoppas i bältet med eggen uppåt (klingans längd minst 60 cm)
Katana-kake	— svärdställ
Katana-mei	— svärdssmedens signatur på tången
Katate	— enhands- (t. ex. Katate-giri = hugg med en hand)
Katsujin-ken	— livgivande svärd (en svärdsman som har utvecklat sin förmåga och sin karaktär i tillräckligt hög grad behöver inte ta till våld utan kan hantera olika situationer på ett fredligt sätt); se även Satsujin-ken
Keikogi	— träningsjacka, -dräkt
Keitō shisei	— ställning med svärdet i vänstra handen vid höften, tummen på Tsuban, svärdets lutning max. 45°, Kashira rakt framför magen
Ken	— svärd (rakt, tveeggat; kinesisk typ)
Kenbu	— svärdsdans
Ken-chū-tai	— attack och väntan går hand i hand
Kendō	— svärdets väg
Ken-i itchi	— Kendō och Iaidō går hand i hand
Kensen	— svärdsspets
Ken-shin-tai no itchi	— koordination el. harmonisering av svärd, hjärta (attityd) och kropp; samma betydelse som Ki-ken-tai no itchi
Kesa-giri	— diagonalt hugg neråt (”Kesa” kommer av namnet på en del av munkarnas klädedräkt som går från vänstra axeln till högra höften)
Kesa-ni chiburi	— Chiburi enligt Kesa (kallas även Kesa-ni furioroshite no chiburi — Ōmori Ryū)
Ki	— inre energi, inre styrka, ”spirit”
Kiai	— förenad energi; stridsrop
Kigurai	— stolthet, tillit till sin förmåga, värdighet; inte arrogans!
Kihaku	— kampanda, ”spirit”
Kihin	— se Kigurai
Kihon	— grundteknik
Ki-ken-tai no itchi	— koordination el. harmonisering av inre energi, svärd och kropp
Kime	— ”bestämmdhet och stopp el. hejdande”; rörelseskärpa
Kiriage	— uppåthugg
Kirioroshi	— hugg rakt neråt
Kiri-te	— ”hugghand” (rätt sträckning på handleden vid t. ex. hugg); se även Shini-te och Tome-te
Kiritsuke	— hugg (allmänt)

Kiryoku	— energi, vitalitet viljestyrka, "spirit"
Kisoku	— regel, stadgar
Kissaki	— svärdsspets (betecknar både klingans yttersta punkt och hela området ner till Yokote)
Kobudô	— gammal el. traditionell Budô
Kodachi	— kortsvärd, föregångare till Wakizashi (även kort träsvärd)
Kôgai	— vass pinne med handtag; satt ibland vid sidan av svärdet i en "ficka" i svärdsskidan; funktion något oviss
Kôhai	— de som är yngre (till åren eller i Dôjôn); se även Senpai
Koiguchi	— Sayans öppning för klingan
Koiguchi no kirikata	— betecknar sättet och timingen när man griper efter svärdet, frigör det och börjar dra med högra handen
Kojiri	— beslag på nedre änden av Sayan
Kokoro	— hjärta, "spirit", men även hederlighet, ärlighet och fairness
Kokoro gamae	— andlig inställning, attityd
Komekami	— tinning
Koryû	— gammal el. traditionell stil el. skola (t. ex. Ômori Ryû)
Kôsei o gaisuru kô	— beteende som stör matchen
Koshi	— höft
Koshi-ita	— Hakamans ryggplatta
Koshinogi	— svärdsspetsens tjockaste del
Kote	— underarm (i Kendô: skyddshandske)
Kozuka	— liten kniv; satt ibland vid sidan av svärdet i en liten "ficka" i svärdsskidan
Kubi	— hals
Kurai tori	— självsäker attityd
Kurigata	— knopp på utsidan av Sayan, för Sageo
Kyô jitsu	— den svaga och den starka punkten
Kyôshi	— lärare
Kyû	— Kyû-grad, elevgrad
Ma-ai	— (attack)avstånd
Mae	— framsida
Mamori-te	— täckande eller skyddande hand
Matadachi	— slits på båda sidor av Hakaman
Mawatte!	— Vänd!
Me	— öga
Mekugi	— fixeringsplugg (bambu)
Mekugi-ana	— hål för fixeringspluggen
Men	— ansikte
Menuki	— små beslag (ornament) på båda sidor av svärdshandtaget, under lindningen (ger bättre grepp)
Metsuke	— blick, seende (dvs. att iaktta på ett sådant sätt att man har överblick, inte fastna på detaljer)
Migi (Yû, U)	— höger
Migi-ni hiraite no chib.	— horisontell Chiburi åt höger ("Yoko-chiburi") — Eishin Ryû
Mimi	— öra
Mine	— svärdsrygg, även Mune
Misogi	— andlig rening (genom t. ex. huggträning bortom trötthetens gräns)
Mittsu no sen	— tre metoder att ta initiativet
Mogitô	— imitationssvärd
Mokusô	— meditation, kontemplation
Monouchi	— svärdets huggdel (den yttersta tredjedelen av klingan)
Montsuki	— vidärmad "ceremoniell" jacka med Mon (familjevapen) på bröst, rygg och ärmar; för uppvisningar samt graderingar fr. o. m. 6:e Dan
Morote-zuki	— tvåhandsstöt
Mudansha	— person utan Dangrad; se även Yûdansha
Muga-mushin	— "utan ego, utan tankar", dvs. att inte fixera sig själv eller sina tankar vid ovidkommande saker
Mune	— bröst
Mune	— svärdsrygg, även Mine
Mune-machi	— svärdsryggens slut
Musabetsu	— öppen klass (vid tävling)

Nagasa	— längd; t. ex. svärdets längd — anges i Shaku från Kissaki till Munemachi (dvs. till Habaki och inte till Tsuba); t. ex. 2,6 Shaku = 788 mm
Naginata	— hillebardliknande stångvapen, stridslie (lång klinga på en stång)
Nakago	— tånge (svärdsdel som sitter fast i handtaget)
Ninoude	— överarm
Nippontô	— japanskt svärd (Katana och Tachi med Sori)
Ni tai ichi	— 2 : 1
Nodo	— strupe
Nôtô	— att sätta tillbaka svärdet i skidan
Nukitsuke	— drag-hugg (första hugget); kort Ma-ai, hugget sker i huvudsak med handleden; se även Nukiuchi
Nukiuchi	— drag-hugg (första hugget); längre Ma-ai, hugget sker med hela armen; se även Nukitsuke
Nyûnanshin	— se Jûnanshin
Obi	— bälte
Ô-chiburi	— se Kesa-ni chiburi — Ômori Ryû
Ôdachi	— långsvärd (även långt träsvärd)
Ômori Ryû no chiburi	— se Kesa-ni chiburi
Osame tô!	— Sätt svärdet tillbaka i Sayan!
Otagai ni rei!	— Hälsa varandra!
Reigi	— etikett, umgängesformer
Reihô	— hälsningsceremoni
Reishiki	— formellt uppträdande
Renshi	— en avancerad elev; Ren = förfina, fostra
Riai	— teknikernas logik, dvs. meningen med det man gör
Ritsurei	— stående hälsning
Ryû	— skola, stil
Sageo	— snöre, fastknutet vid Kurigata
Sagetô shisei	— ställning med svärdet i rak vänsterarm, tummen på Tsuban
Sakate nôôtô	— omvänd Nôtô; t. ex. i Uke-nagashi
Same	— haj- eller rockaskinn på svärdshandtaget
Samurai	— se Bushi
Sanpô-giri	— hugg i tre riktningar
San tai rei	— 3 : 0
Satsujin-ken	— livtagande svärd; se även Katsujin-ken
Saya	— svärdsskida
Saya-banare	— (svärdspetsen) lämnar skidan
Saya-biki	— tillbakadragning (och -vikning) av svärdsskidan, för korrekt Saya-banare och Nôtô
Saya no uchi	— ”inne i Sayan”
Saya no uchi no kachi	— seger inne i Sayan; det yttersta målet för svärdsträningen: att kunna segra utan att alls behöva dra svärdet
Seigan no kamae	— kampställning med svärdet pekande rakt mot motståndarens ögon
Seiretsu!	— Uppställning!
Seitei Iaidô	— se Zen-Ken-Ren Iaidô
Sei to dô	— ”stillhet och rörelse”; att bevara ett lugnt sinne oavsett hur aktiv kroppen är; även förhållandet mellan inaktivitet och aktivitet
Seiza	— traditionell knäsittande ställning, sitta i tystnad
Seme	— attack, offensiv; att trycka på, känna att man trycker motståndaren ner utan att lämna någon öppning (Suki) för honom att kontra
Senpai	— de som är äldre (till åren eller i Dôjôn); se även Kôhai
Sensei	— lärare
Sensei (gata) ni rei!	— Hälsa läraren (alla lärare)!
Seppa	— tunna brickor på båda sidor av Tsuban
Shaku	— japansk fot — längdmått: 1 Shaku = 302,9712 mm
Shiai	— tävling (”pröva + förena”)
Shiai funô	— en tävlande kan inte fortsätta matchen
Shiai-jô	— tävlingsbana, -plats
Shibori	— vrida eller krama händerna runt Tsuka under huggrörelsen; ingår i begreppet Tenouchi
Shihô-giri	— hugg i fyra riktningar
Shikai	— de fyra ”sjukdomarna” (oönskade psykiska tillstånd)

Shinai	— bambusvärd
Shin-gi-tai no itchi	— se Ki-ken-tai no itchi
Shini-te	— ”död hand” (handleden översträckt vid t. ex. hugg); se även Kiri-te och Tome-te
Shinken	— äkta svärd med vass klinga
Shinken shôbu	— beslutsamt agerande, allvarlig handling (”kamp med Shinken”)
Shinogi	— klingans tjockaste del
Shinogi-ji	— området mellan Shinogi och Mune
Shinpan	— domare
Shinpan-chô	— överdomare
Shinpan-ki	— domarflagga
Shinpan-shunin	— den banansvarige (vid större tävling med flera banor)
Shinsa	— gradering
Shinza	— höga sätet, hedersplatsen i Dôjôn (om där finns något Shintô-altare)
Shinzen no rei	— hälsning mot Shinza
Shiro no kachi	— vit vinner
Shisei	— kroppsställning eller -hållning
Shishin	— stannande hjärta; se även Fushin
Shitei waza	— obligatoriska Kator vid tävling (eller gradering), dvs. sådana som de tävlande måste göra, till skillnad från Jiyû waza
Shitei w. machigae	— fel vid Shitei waza; eg. brott mot de krav som domarpanelen före tävlingen uppställer angående matchernas sammansättning
Shôbu	— tävling, match (”segra + förlora”)
Shôbu ari!	— Matchen är slut!
Shômen	— framsidan, främre väggen i Dôjôn; kan vara försedd med någon symbol som t. ex. ideogrammet ”Dô”
Shômen no rei	— hälsning mot Shômen
Shôwa	— ”klarhet och harmoni”; kejsar Hirohitos regeringsperiod, 1926-89 (nuv. kejsaren Akihitos regeringsperiod kallas Heisei)
Shû-ha-ri	— ”lyda-bryta loss-ge sig av”; en Iaidôkas tre utvecklingssteg (”lärling-gesäll-mästare”); Renshi motsvarar övergången från Shu till Ha, Kyôshi övergången från Ha till Ri, Hanshi är att ha nått Ri-stadiet
Shunin	— ansvarig person (t. ex. den ansvarige för tidtagningen)
Shushin	— huvuddomare
Sode	— ärm
Soete-zuki	— stöt med stödjande hand
Sori	— måttet för svärds klingans böjning, kurvatur
Soto-giri	— ”yttre frigöring” av svärdet (tummen trycker upp på sidan av Tsuban); se även Kakushi-giri och Uchi-giri
Suburi	— huggträning
Suigetsu	— solarplexus
Suihei-giri	— horisontalt hugg
Suki	— öppning, svag punkt som kan utnyttjas för ett angrepp
Tabi	— japanska sockor eller inneskor
Tachi	— långsvärd som bars hängande i bältet med eggen neråt (klingans längd minst 60 cm)
Tachi-hiza	— se Tate-hiza
Tachi-kaze	— ”svärdvind”; ljudet som svärdet åstadkommer vid ett korrekt hugg
Tachi-mei	— svärdssmedens signatur på tången
Tachirei	— se Ritsurei
Tai	— kropp
Tai shi tai bun	— ”tänka med kroppen, höra med kroppen”; svärds kunskapen skall absorberas med hela kroppen och inte genom att enbart försöka förstå teknikerna intellektuellt
Taikai	— tävling, turnering (”stort möte”)
Tai-sabaki	— kroppsöflyttning
Taitô shisei	— ställning med svärdet i bältet, vänstra handen på svärdet, tummen på Tsuban
Tameshi-giri	— test av svärds klinga genom hugg mot något
Tanden	— magen nedanför naveln
Tantô	— dolk (klingans längd högst 30 cm)
Tate-hiza	— knä sittande ställning med ”stående”, upprätt höger knä
Te	— hand

Teitô shisei	— se Sagetô shisei
Teki	— fiende, motståndare
Tekubi	— handled
Tenouchi	— greppet om svärdet ("inne i handen"); se även Shibori
Tome-te	— "ofullständig hand" (hugget ofullständigt, handleden inte sträckt); se även Kiri-te och Shini-te
Tô ni rei!	— Hälsa svärdet!
Tôrei	— svärdshälsning
Tôshin	— svärdsklina (inkl. Nakago)
Tsuba	— parerplåt
Tsugi-ashi	— glidsteg fram eller bak, varvid den i rörelseriktningen främre foten flyttas först och den andra följer efter; kallas Okuri ashi i Kendô
Tsuka	— svärdshandtag
Tsuka-ate	— stöt eller slag med Tsuka
Tsuka-gashira	— beslag ytterst på svärdshandtaget
Tsuka-ito	— snöre för Tsuka-maki
Tsuka-maki	— svärdshandtagets lindning
Tsuki (Zuki)	— rak stöt
Uchi	— hugg
Uchi-giri	— "inre frigöring" av svärdet (tumspetsen trycker bakifrån mot Tsuban); se även Kakushi-giri och Soto-giri
Uchiko	— pulver som används till rengöring av svärds klingan
Ude	— arm
Uke-nagashi	— parering
Ushiro	— baksida
Wakigamae	— kampställning med svärdet vid högra sidan, pekande neråt och bakåt
Wakizashi	— kortsvärd (klingans längd 30 - 60 cm)
Waza	— teknik, Kata
Yakiba	— den härdade delen av svärds klingan
Yame!	— Stopp! (en domare avbryter matchen t. ex. vid fara)
Yari	— spjut
Yoko-chiburi	— se Migi-ni hiraite no chiburi — Eishin Ryû
Yokote	— vinkelslipning i svärdsspetsen
Yoyû	— tidsmarginal
Yubi	— finger eller tå
Yûdansha	— person med Dangrad; se även Mudansha
Zanshin	— tillstånd av förhöjd uppmärksamhet; mental och fysisk beredskap i alla situationer
Zarei	— sittande hälsning
Zazen	— Zen-buddhistisk religiös meditation
Zekken	— namnlapp (av ty. "Zeichen"); visar den tränandes eller tävlandes namn, Dôjô, nationalitet osv.; sätts fast på bröstet — dock ej under gradering
Zen-Ken-Ren Iaidô	— den av All-Japanska Kendô-Förbundet 1969 bestämda formen av Iaidô (Zen-Ken-Ren = kortform av Zen Nippon Kendô Renmei); kallades tidigare Seitei Iaidô
Zen Nippon Kendô Renmei	— All-Japanska Kendô-Förbundet
ZNKR	— Zen Nippon Kendô Renmei
Zori	— sandaler för utomhusbruk



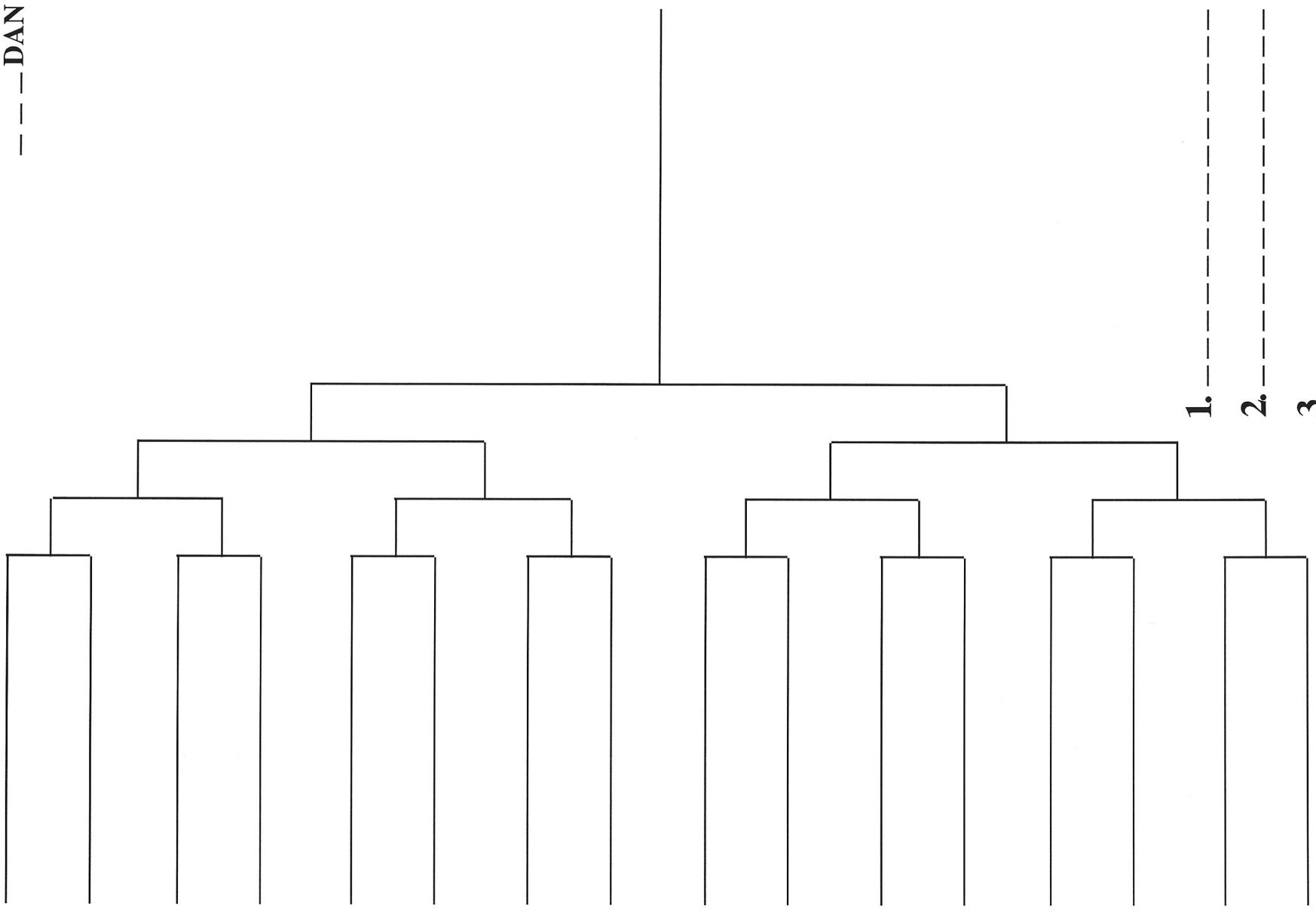
Svenska Budoförbundet
Kendosektionen
1996



Första utgåvan från 1 februari 1974 (*Shōwa* 49-02-01).
Andra utgåvan från 1 november 1988 (*Shōwa* 63-11-01).
Tredje utgåvan från 2 november 1992 (*Heisei* 04-11-02).

Dessa tävlings- och domarregler har tagits fram av en Iaidō-domarkommitté bestående av Mike Henry, Peder Krebs, Jhonnie Martina, Takao Momiyama och Rolf Radakovits. De bygger på en översättning gjord av T. Momiyama och R. Radakovits av motsvarande japanska regler utgivna av *Zen Nippon Kendō Renmei* vid följande tidpunkter:

--- DAN



1.

2.

3.

4.

- 1. ---
- 2. ---
- 3. ---
- 4. ---

SHUSHINS KOMMANDON

Normalfall:

Hajime!

Börja!

Hantei!

Avge domslut!

Ni tai ichi (San tai rei)

2 : 1 (3 : 0)

Shiro (Aka) no kachi

Vit (Röd) vinner

Shôbu ari

Matchen är slut

Vid fara:

Yame!

Stopp! (båda flaggorna rakt upp – en i varje hand)

Avlägsna faran.

Hajime! osv.

Börja!

Om en tävlande gör fel Kata eller i fel ordning:

När båda tävlande är klara:

Gôgi

Överläggning (båda flaggorna i höger hand, rakt upp)

Hantei!

Avge domslut!

Shiro (Aka) shitei waza machigae

Vit (Röd) har gjort ett tekniskt fel i de bestämda formerna

San tai rei

3 : 0

Aka (Shiro) no kachi

Röd (Vit) vinner

Shôbu ari

Matchen är slut

Om en tävlande överskrider matchtiden:

När båda tävlande är klara:

Gôgi

Överläggning (båda flaggorna i höger hand, rakt upp)

Hantei!

Avge domslut!

Shiro (Aka) jikan chôka

Vit (Röd) har överskridit tiden

San tai rei

3 : 0

Aka (Shiro) no kachi

Röd (Vit) vinner

Shôbu ari

Matchen är slut

I andra situationer:

- Jinkaku mushi (olämpligt tal eller uppträdande)
Ex.: *Aka jinkaku mushi, San tai rei, Shiro no kachi, Shôbu ari.*
- Kôsei o gaisuru kôï (beteende som stör matchen)
Ex.: *Aka kôsei o gaisuru kôï, San tai rei, Shiro no kachi, Shôbu ari.*
- Shiai funô (en tävlande kan ej fortsätta matchen)
Ex.: *Shiai funô, San tai rei, Shiro no kachi, Shôbu ari.*
- Fel vapen (Shushin förklarar situationen)
Ex.: *Förklaring, San tai rei, Shiro no kachi, Shôbu ari.*
- Fusen gachi (walk-over)
Ex.: *Fusen gachi, San tai rei, Shôbu ari.*