

IAIDŌ

Tävlings- och domarregler

Bilagor:

- Domarnas arbetsschema
- Domarnas och de tävlandes rörelseschema
- Seitei-laidō-Kata — viktiga punkter
- Svärdet och dess delar
- Ordlista

Första utgåvan av dessa regler trädde i kraft den 1 februari 1974 (Shōwa 49-02-01).
Andra utgåvan trädde i kraft den 1 november 1988 (Shōwa 63-11-01).

1988-09-17 (Shōwa 63-09-17)
Zen Nippon Kendō Renmei

Översättning och bearbetning: Takao Momiyama, Rolf Radakovits
Dessutom medverkade: Dan Malm, Joe Imamura, Mrs. Yamaguchi, Roger Undhagen
1990

TÄVLINGSREGLER

1 Redskap och klädsel

- 1.1 *Shinken* (äkta svärd) eller *Mogitô* (imitationssvärd) skall användas.
- 1.2 Klädsel: *Keikogi* (träningsdräkt) med *Hakama* skall bäras.

2 Tävlingsätt

- 2.1 Individuella tävlingar kan vara indelade i olika klasser eller de kan vara öppna. Den tävlande som får de flesta flaggor (domarröster) vinner.
- 2.2 Lagtävlingar kan vara:
 - 2.2.1 Lag möter lag en gång enligt förutbestämd ordningsföljd. Laget med de flesta vinster vinner.
 - 2.2.2 Ligatävlingar (dvs. allä i ett lag möter alla i ett annat lag, och laget med de flesta vinster vinner) och utslagstävlingar (dvs. lag möter lag en gång enligt fri ordningsföljd, och laget med de flesta vinster vinner. Om det blir oavgjort, dvs. lika många vinster på båda sidor, räknas antal vunna flaggor).

3 Matchtid, start och slut

- 3.1 Matchtiden är vanligtvis 5 min.
- 3.2 En match börjar med att huvuddomaren ger kommandot "*Hajime*" och slutar med "*Shôbu ari*".

4 Domarnas bedömningsgrunder

Domarna skall bedöma följande:

- 4.1 Den tävlandes förståelse av *laidô*.
- 4.2 *Reigi* (dvs. korrekt hälsning och uppträdande).
- 4.3 Tekniken.
 - 4.3.1 Korrekt *Nukitsuke* och *Kiritsuke*.
 - 4.3.2 Korrekt *Saya-banare* med rätt *Hasuji*.
 - 4.3.3 Korrekt *Chiburi* med rätt vinkel på armen och svärdet.
 - 4.3.4 Korrekt *Nôtô*.

- 4.4 Den tävlandes andliga inställning, attityd.
 - 4.4.1 Den tävlande skall vara samlad.
 - 4.4.2 *Metsuke* (korrekt blick och seende).
 - 4.4.3 *Kihaku — Zanshin — Ma-ai*.
- 4.5 *Ki-Ken-Tai no Itchi* (koordination av energi, svärd och kropp).
- 4.6 Framförandet skall ge intryck av verklighet (dvs. en *Kata* skall vara logisk enligt *Budôns* principer).
- 5 *Hansoku* (regelvidrigt uppträdande)**
 - 5.1 Olämpligt tal eller beteende under en match (t. ex. kritik mot motståndaren eller domarna).
 - 5.2 Beteende som stör matchens genomförande.
- 6 *Straff***
 - 6.1 En tävlande som uppträtt regelvidrigt enligt pkt. 5 kan förlora matchen efter *Gôgi* (överläggning mellan domarna). Om det gäller *Hansoku* enligt pkt. 5.1 blir han även fråntagen eventuell tidigare matchvinst.
- 7 *Skador eller olycksfall under match***
 - 7.1 Den tävlande har rätt att avbryta en match om han inte kan fortsätta pga. en skada.
 - 7.2 Den tävlande förlorar matchen om han avbryter pga. en lindrig skada och sedan vägrar fortsätta.
 - 7.3 Domarna kan vid ett avbrott — om skadan bedöms vara lindrig — beordra att matchen efter en kort paus skall fortsätta.
 - 7.4 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.
 - 7.5 Vid alla andra slags matchavbrott förlorar den tävlande som har förorsakat avbrottet.

8 Protestregler

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

9 Domare

- 9.1 *Shinpan-chô* (överdomare) — har ansvaret för att tävlingen genomförs på ett korrekt sätt.
- 9.2 *Shinpan-shunin* (den banansvarige) — behövs när fler än två tävlingsbanor används. Han hjälper *Shinpan-chô* och tävlingsdomarna för den bana som han är ansvarig för.
- 9.3 Tävlingsdomarna: En *Shushin* (huvuddomare) och två *Fukushin* (assisterande domare). Alla tre har samma rätt att avge domslut, dvs. var och en har en röst.

10 Funktionärer

- 10.1 Tidtagning: En ansvarig och två assistenter. De ansvarar för övervakningen av matchtiden.
- 10.2 Resultattavla: En ansvarig och två assistenter. De ansvarar för korrekt resultatpresentation.
- 10.3 Resultatregistrering: En ansvarig och två assistenter. De ansvarar för att tävlingsresultaten upptecknas korrekt.
- 10.4 Tävlingsarrangemang: En ansvarig och två assistenter. De ser till att hela tävlingen löper smidigt.

DOMARREGLER

- 1 Domarna skall döma enligt TÄVLINGSREGLERNA.
- 2 Det skall finnas tre tävlingsdomare: En *Shushin* och två *Fukushin*.
- 3 *Shushin* är huvudansvarig för bedömningen av matchen och ger följande kommandon:
 - "*Hajime*"
 - Eventuellt "*Yame*"
 - Eventuellt "*Gôgi*"
 - "*Hantei*":
 - "*Ni tai ichi*" eller "*San tai rei*"
 - "*Shiro no kachi*" eller "*Aka no kachi*"
 - "*Shôbu ari*"
- 4 Varje domare avger sitt domslut genom att på kommandot "*Hantei*" visa röd eller vit flagga.
- 5 Matchen skall genomföras enligt följande:
 - 5.1 Efter att de tävlande hälsat varandra utanför tävlingsbanan och kommit fram till sina respektive startlinjer reser sig *Shushin* och ger kommandot "*Hajime*".
 - 5.2 När de tävlande har avslutat sina *Kator* enligt tävlingsschemat och hälsat *Shinza* (eller *Shômen*) samt står vända mot *Shômen* reser sig *Shushin* igen och ger kommandot "*Hantei*".
 - 5.3 Vid kommandot "*Hantei*" lyfter alla domarna samtidigt en flagga under en vinkel av 45° — röd flagga åt höger, vit flagga åt vänster.
 - 5.4 *Shushin* meddelar domslutet enl. följande:
 - 5.4.1 "*San tai rei, Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*" — när alla domarna ger poäng åt rött (eller vitt). Vid kommandot "*Shôbu ari*" sänks alla tre flaggorna samtidigt.
 - 5.4.2 "*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 vinnarens flagga innan han meddelar domslutet. Vid kommandot "*Shôbu ari*" sänks alla tre flaggorna samtidigt.

DOMARNAS ARBETSSCHEMA

- 1 *Shinpan-shunin* hämtar *Shinpan-ki* (domarflaggorna) från *Shinpan-chô* innan första matchen börjar.
- 2 Därefter hämtar *Shushin* flaggorna från *Shinpan-shunin*.
- 3 *Shushin* går framför domarbordet och ger varje *Fukushin* två ihoprullade flaggor.
- 4 Alla tre tävlingsdomarna placerar sina flaggor upprullade framför sig på bordet — den röda till höger, den vita till vänster.
- 5 Efter att de tävlande hälsat varandra utanför tävlingsbanan och kommit fram till sina respektive startlinjer reser sig *Shushin* och ger kommandot "*Hajime*".
- 6 När de tävlande har avslutat sina *Kator* enligt tävlingsschemat och hälsat *Shinza* (eller *Shômen*) samt står vända mot *Shômen* reser sig *Shushin* igen och ger kommandot "*Hantei*".
- 7 Domarna hanterar sina flaggor på följande sätt:
 - 7.1 Vid kommandot "*Hantei*" lyfter alla domarna samtidigt en flagga under en vinkel av 45° — röd flagga åt höger, vit flagga åt vänster.
 - 7.2 Vid kommandot "*Shôbu ari*" sänks alla tre flaggorna samtidigt.
- 8 *Shushin* meddelar domslutet enl. följande:
 - 8.1 "*San tai rei, Aka* (eller *Shiro*) *no kachi, Shôbu ari*" — när alla domarna ger poäng åt rött (eller vitt).
 - 8.2 "*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 vinnarens flagga innan han meddelar domslutet.
- 9 Om en domare upptäcker en fara (t. ex. risk för skada eller dyl.) stoppar han matchen genom att ta båda flaggorna i höger hand, lyfta dem rakt upp och ge kommandot "*Yame*".

SEITEI-IAIDŌ-KATA — VIKTIGA PUNKTER

Reihō — hälsningsceremonin skall genomföras enligt gällande regler.

Ippon-me: Mae

1. *Nukitsuke* skall göras med en tillräcklig *Saya-biki*.
2. Vid *Hurikaburi* sticker man svärdet bakåt över vänster axel i höjd med vänster öra.
3. Under *Hurikaburi* får *Kissaki* inte sjunka under horisontallinjen.
4. *Kirioroshi* skall följa direkt på *Hurikaburi*, dvs. utan någon paus.
5. Efter *Kirioroshi* skall *Kissaki* peka en aning nedåt.
6. *Chiburi* skall göras med korrekt *Kakudo*.
7. *Nôtô* skall börja vid *Tsuba*. Glöm ej *Saya-biki*.

Nihon-me: Ushiro

1. När man utför vändningen mot *Shōmen* och drar svärdet skall vänster fot flyttas något till vänster.
2. *Nukitsuke* skall vara riktad mot motståndarens högra tinning i ögonhöjd.

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 man sticker svärdet bakåt (mot motståndare 2) skall höger arm skjutas fram ordentligt. Vänstra handen, som håller i *Koiguchi*, drar samtidigt *Sayan* framåt mot naveln. Båda armar skall vara tätt intill kroppen.

3. Innan man börjar lyfta svärdet för att attackera första motståndaren igen måste man dra ut svärdet ur den andra motståndarens kropp. Glöm inte att svärdet skall lyftas ordentligt före *Kirioroshi*.

Gohon-me: Kesa-giri

1. När man gör *Gyaku kesa-giri* skall högra handen lyftas något högre än axeln.
2. I *Hassô no kamae*: När man börjar dra tillbaka vänstra foten, går vänster hand till *Koiguchi*. *Chiburi* utförs samtidigt som vänstra handen drar tillbaka *Sayan* och skall vara avslutad när vänster fot stannar.

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 vänstra sidan av hakan.
2. Samtidigt som man drar fram vänster fot, sänker man svärdet till *Chûdan no kamae* och utför sedan omedelbart en *Morote-zuki*, som skall vara riktad mot motståndarens solarplexus.
3. Innan man börjar lyfta svärdet för att attackera andra motståndaren måste man dra ut det ur den första motståndarens kropp.

Nanahon-me: Sanpô-giri

1. Vid *Nukiuchi* mot första motståndaren (på högra sidan) skall *Kissaki* stanna vid vänstra sidan av motståndarens haka.
2. För att attackera den andra motståndaren (på vänstra sidan), skall man vända kroppen till vänster utan att flytta fötterna, varefter *Kirioroshi* skall följa omedelbart.
3. I vändningen mot den tredje motståndaren parerar man det nedfallande svärdet från den andra motståndaren (*Uke-nagashi*). När man hugger den tredje motståndaren skall svärdet stanna horisontellt.

Happon-me: Ganmen-ate

1. Stöten med svärdshandtaget skall vara riktad mitt emellan ögonen på första motståndaren.

2. Efter vändningen mot den andra motståndaren skall svärdet hållas på högra sidan vid midjan och ha samma riktning som *Sayan*.
3. Vid sticket mot andra motståndaren skall främre delen av högra foten belastas. Samtidigt skall *Sayan* dras bakåt.
4. OBS: Båda fötterna skall vara riktade framåt (dvs. inte *Kagi-ashi*).

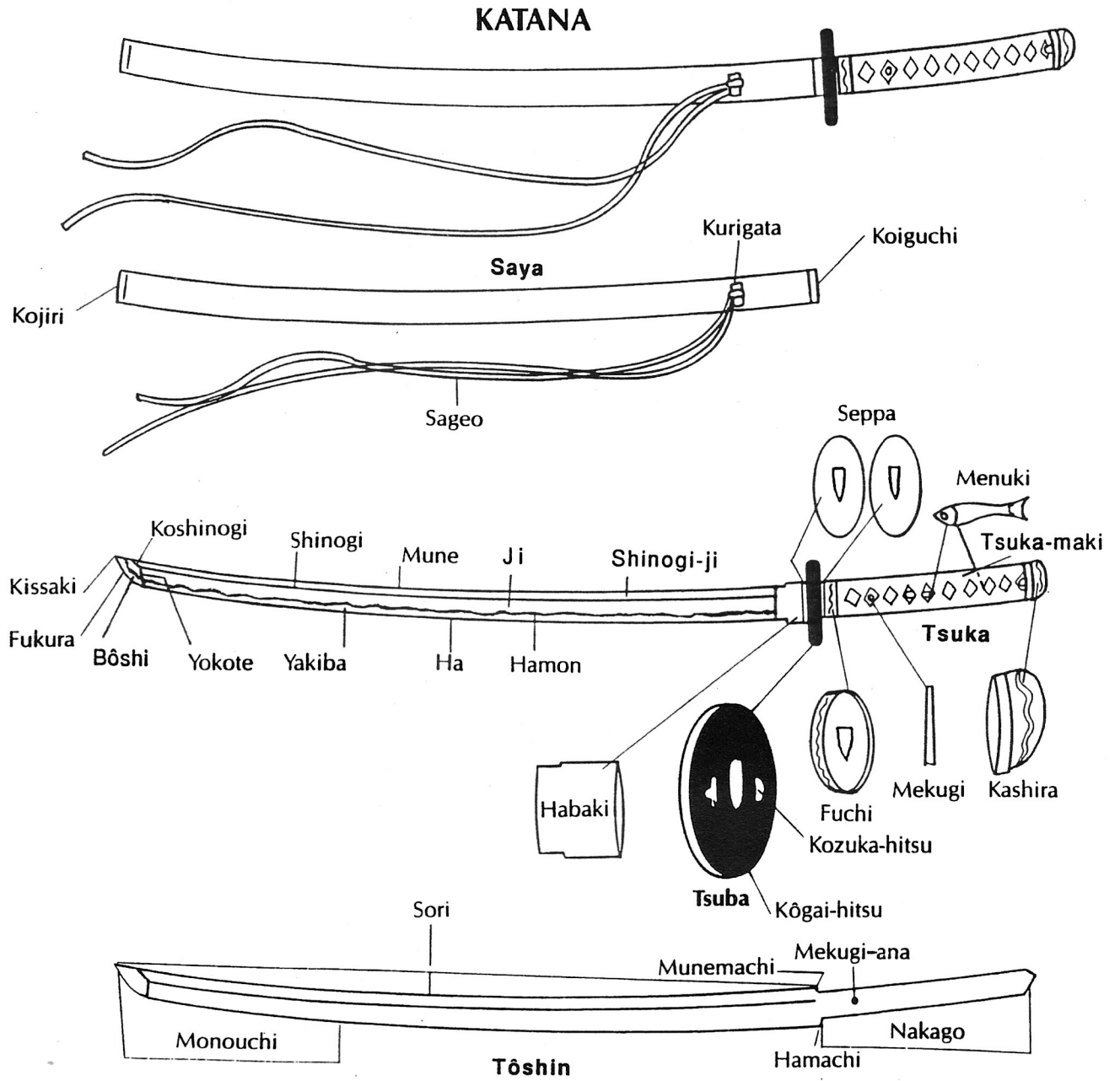
Kyûhon-me: Soete-zuki

1. Vid *Nukiuchi* skall högra handen stanna i höjd med bältet och *Kissaki* skall ligga något högre än handen.
2. Man skall greppa svärdsryggen mellan vänster tumme och pekfinger (på mitten av klingan). Högra handen skall dras tillbaka till midjan.
3. Vid stöten mot motståndarens mage skall höger hand stanna framför naveln.
4. I *Zanshin* 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. Efter *Saya-biki* skall *Monouchi* vara i höjd med vänstra bröstet och måste ha kontakt med kroppen.
3. När man sticker svärdet mot den andra motståndaren skall höger arm skjutas fram ordentligt. Vänstra handen, som håller i *Koiguchi*, drar samtidigt *Sayan* framåt mot naveln. Båda armar skall vara tätt intill kroppen.
4. I vändningen mot den fjärde motståndaren får man inte stanna i *Wakigamae*.

SVÄRDET OCH DESS DELAR



ORDLISTA

Ago	— haka
Aka no kachi	— röd vinner
Ashi	— fot, ben
Ate	— stöt eller slag (med Tsuka)
Ayumi-ashi	— det normala sättet att gå
Bokken	— träsvärd
Bokutô	— se Bokken
Bôshi	— den härdade delen av svärdsspetsen
Budô	— kampens väg
Chakuza!	— Sitt ned i Seiza!
Chiburi	— att skaka av blodet
Chûdan no kamae	— kampställning med svärdet i mellanposition
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	— midja
Dôjô	— träningslokal
Embu	— uppvisning
Fuchi	— beslag på handtaget vid Tsuba
Fukura	— svärdsspetsens form (rak eller rundad svärdsegg)
Fukura-kareru	— svärdsspets med rak egg
Fukura-tsuku	— svärdsspets med rundad egg
Fukushin	— assisterande domare
Fumikomi	— steg fram med stampning
Ganmen	— ansikte
Gedan no kamae	— kampställning med svärdet i låg position
Gôgi	— överläggning mellan domarna
Gohon-me: Kesa-giri	— Kata nr. 5: Diagonalt hugg (upp- och) neråt
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	— härdringslinje på klingan
Hanmi	— ställning med kroppen vänd 45°
Hansoku	— regelvidrigt uppträdande
Hantei!	— Domslut! (uppmaning till domarna att avge ett domslut)
Happon-me: Ganmen-ate	— Kata nr. 8: Stöt (med Tsuka-gashira) mot ansiktet
Hara	— mage
Hassô no kamae	— kampställning med svärdet över högra axeln
Hasuji	— svärdets hugglinje, klingans vinkel vid hugget
Hidari	— vänster
Hiji	— armbåge
Hikitsuke	— bakfoten följer efter (vid Tsugi-ashi)
Hitoemi	— ställning med kroppen vänd 90°, "komplett Hanmi"
Hiza	— knä
Hurikaburi	— att lyfta svärdet
laidô	— svärdets väg (eg. vägen el. sättet att anpassa sig till varje situation, jfr. Kendô)
laigoshi	— ställning med lätt böjda knän (alltid med Zanshin)
laitô	— övningsvärd

Ippon-me: Mae	— Kata nr. 1: Fram
Ji	— området mellan Hamon och Shinogi
Jôdan no kamae	— kampställning med svärdet i hög position, över huvudet
Jôseki	— övre delen el. sätet (högra sidan av Dôjôn när man tittar mot Kamiza), Shômen
Juppon-me: Shihô-giri	— Kata nr. 10: Hugg i fyra riktningar
Kaeshi-sen	— startlinje
Kagi-ashi	— fotställning, där bakfotens tår pekar snett utåt
Kakato	— häl
Kakudo	— vinkel (t. ex. för armen och svärdet vid Kesa-ni chiburi)
Kamiza	— övre sätet, hedersplatsen i Dôjôn; se Shinza
Kashira	— se Tsuka-gashira
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 (Katanan ligger med handtaget till vänster och eggen uppåt)
Katana-mei	— svärdssmedens signatur på tången
Katate	— enhands- (t. ex. hugg med en hand: Katate-giri)
Keikogi	— träningsdräkt
Keitô	— ställning med svärdet vid vänstra höften
Ken	— svärd (rakt, tveeggat; kinesisk typ)
Kenbu	— svärdsdans
Kendô	— svärdets väg
Kesa-giri	— diagonalt hugg neråt (beteckningen Kesa kommer av munkarnas band som går från ena axeln till andra höften)
Kesa-ni chiburi	— Chiburi enligt Kesa (t. ex. i Kata nr. 1, 5 och 7) (kallas även Kesa-ni furioroshite no chiburi — Ômori-Ryû)
Ki	— inre energi, "spirit"
Kihaku	— kampanda, "spirit"
Kihon	— grundteknik
Ki-Ken-Tai no Itchi	— koordination av energi, svärd och kropp
Kirioroshi	— hugg rakt neråt
Kiritsuke	— hugg (allmänt)
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, funktion oviss
Koiguchi	— Sayans öppning för klingan
Kojiri	— beslag på nedre änden av Sayan
Komekami	— tinning
Koryû	— gammal el. traditionell stil el. skola (t. ex. Ômori-Ryû)
Koshi	— höft
Koshi-ita	— Hakamans ryggplatta
Koshinogi	— svärdsspetsens tjockaste del
Kote	— underarm (i Kendô: skyddshandske)
Kozuka	— liten kniv
Kubi	— hals
Kurigata	— knapp på utsidan av Sayan, för Sageo
Kyû	— Kyû-grad, elevgrad
Kyûhon-me: Soete-zuki	— Kata nr. 9: Stöt (med Kissaki mot solarplexus) med stödjande hand
Ma-ai	— (attack)avstånd
Mae	— framsida

Me	— öga
Mekugi	— fixeringsplugg (bambu)
Mekugi-ana	— hål för fixeringspluggen
Menuki	— små beslag (ornament) på båda sidor av svärdshandtaget, under lindningen (ger bättre grepp)
Metsuke	— blick, seende (dvs. att iakttä på ett sådant sätt att man har överblick, inte fastna på detaljer)
Migi	— höger
Migi-ni hiraite no chib.	— eller Yoko-chiburi, horisontell Chiburi åt höger (t. ex. i Kata nr. 4) — Eishin-Ryû
Mimi	— öra
Mogitô	— imitationssvärd
Monouchi	— svärdets huggdel (den yttersta tredjedelen av klingan)
Morote-zuki	— tvåhandsstöt
Mune	— bröst
Mune	— svärdsrygg
Mune-machi	— svärdsryggens slut
Musabetsu	— öppen klass (vid tävling)
Naginata	— hillebardliknande stångvapen, stridslie (lång klinga på en stång)
Nakago	— tånge (svärdsdel som sitter fast i handtaget)
Nanahon-me: Sanpô-giri	— Kata nr. 7: Hugg i tre riktningar
Nihon-me: Ushiro	— Kata nr. 2: Bak
Ni-no-ude	— överarm
Ni tai ichi	— 2 : 1
Nodo	— strupe
Nôtô	— att sätta tillbaka svärdet i skidan
Nukitsuke	— drag-hugg (första hugget)
Nukiuchi	— se Nukitsuke
Obi	— bälte
Ôdachi	— långsvärd (även långt träsvärd)
Okuri-ashi	— se Tsugi-ashi
Otagai ni rei!	— Hälsa varandra!
Reigi	— etikett, umgängesformer
Reihô	— hälsningsceremoni
Ritsurei	— stående hälsning
Roppon-me: Morote-zuki	— Kata nr. 6: Tvåhandsstöt (med Kissaki mot solarplexus)
Sageo	— snöre, fastknutet vid Kurigata
Sagetô	— ställning med svärdet i rak vänsterarm, vid stående hälsning
Same	— haj- eller rockaskinn på svärdshandtaget
Sanbon-me: Uke-nagashi	— Kata nr. 3: Parering
San tai rei	— 3 : 0
Saya	— svärdsskida
Saya-banare	— (svärdspetsen) lämnar skidan
Saya-biki	— tillbakadragning (och -vikning) av svärdsskidan, för korrekt Saya-banare och Nôtô
Seigan no kamae	— kampställning med svärdet pekande rakt mot motståndarens ögon
Seitei-laidô	— "bestämd" laidô, dvs. den av Japanska Kendô-förbundet 1969 bestämda formen av laidô
Seiza	— traditionell knäsittande ställning, sitta i tystnad
Sensei	— lärare
Sensei ni rei!	— Hälsa läraren!
Seppa	— tunna brickor på båda sidor av Tsuban
Shiai	— tävling
Shiai-jô	— tävlingsbana, -plats
Shimoseki	— nedre delen el. sätet i Dôjôn, mittemot Jôseki

Shimoza	— nedre sätet i Dôjôn, mittemot Kamiza
Shinai	— bambusvärd
Shinken	— äkta svärd
Shinogi	— klingans tjockaste del
Shinogi-ji	— området mellan Shinogi och Mune
Shinpan	— domare
Shinpan-chô	— överdomare
Shinpan-ki	— domarflagga
Shinpan-shunin	— den banansvarige
Shinsa	— gradering
Shinza	— höga sätet, hedersplatsen i Dôjôn (om där finns något Shintô-altare)
Shiro no kachi	— vit vinner
Shôbu ari!	— Matchen är slut!
Shômen	— framsidan, främre väggen i Dôjôn; se Jôseki
Shôwa	— kejsar Hirohitos regeringsperiod, 1926-89 (nuv. kejsaren Akihitos regeringsperiod kallas Heisei)
Shunin	— ansvarig person (t. ex. den ansvarige för tidtagningen)
Shushin	— huvuddomare
Sori	— svärds klingans böjning
Suigetsu	— solarplexus
Suihei-giri	— horisontalt hugg
Tachi	— långsvärd som bars hängande i bältet med eggen neråt (klingans längd minst 60 cm)
Tachi-me	— svärdssmedens signatur på tången
Taikai	— tävling
Taitô	— ställning med svärdet i bältet
Tameshi-giri	— test av svärds klinga genom hugg mot något
Tanden	— magen nedanför naveln
Tantô	— dolk (klingans längd högst 30 cm)
Te	— hand
Tekubi	— handled
Tô-ni rei!	— Hälsa svärdet!
Tôshin	— svärds klinga
Tsuba	— parerplåt
Tsugi-ashi	— glidsteg fram eller bak, varvid den i rörelseriktningen främre foten flyttas först och den andra dras efter
Tsuka	— svärdshandtag
Tsuka-gashira	— beslag ytterst på svärdshandtaget
Tsuka-ito	— snöre för Tsuka-maki
Tsuka-maki	— svärdshandtagets lindning
Tsuki (zuki)	— rak stöt (med Kissaki)
Tsumasaki	— främre delen av foten, tåspetsarna
Uke nagashi	— parering
Ushiro	— baksida
Wakigamae	— kampställning med svärdet pekande neråt och bakåt
Wakizashi	— kortsvärd (klingans längd 30 - 60 cm)
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 (sido-Chiburi, t. ex. i Kata nr. 4)
Yokote	— vinkelslipning i svärdsspetsen
Yonhon-me: Tsuka-ate	— Kata nr. 4: Stöt med Tsuka-gashira (mot solarplexus)
Zanshin	— tillstånd av förhöjd uppmärksamhet, mental och fysisk hållning efter en attack
Zarei	— sittande hälsning
Zen Nippon Kendô Renmei	— All-Japanska Kendô-Förbundet