

Gendai Goshin Sai Jutsu

Prüfungsordnung

SAI-JUTSU

Grundlagen

A) Geschichtliches

1. Geschichte des Kobudo:

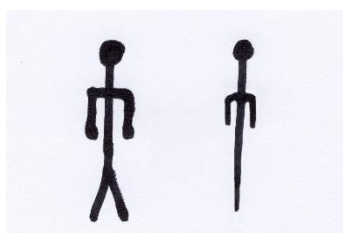
- 6000 v. Chr. Besiedlung der Südlichen Ryukyu-Inseln von Süden über Taiwan
- 2000 v. Chr. Besiedlung der Nördlichen und Mittleren Ryukyu-Inseln von Norden über Kyushu (Japan)
- 219 v. Chr. Expedition des chinesischen Kaisers Qin (Chin): Suche nach der Umwandlung von Metall nach Gold als auch der Unsterblichkeit; Expedition verschollen
- 57 n. Chr. Erste chinesische Besuche in Japan und Kontakte mit Okinawa (Späte Muschelhügel-Periode)
- 608 n. Chr. 2. chinesische Expedition, erreichte Okinawa, Berichte von den „Liu-Chíu“-Inseln (später Ryukyu)
- 616 n. Chr. Okinawaner wurden zur Ausbildung nach Nara gebracht
Aussendung von Siedlern und Missionaren von Japan
Einführung des Reisanbaues sowie von Eisenwaffen und deren Gebrauch
„Königreich des Himmels“ (=Kami Jidai; Tenson Ära)
- 698 n. Chr. Japanische Expedition zu den Ryukyu-Inseln mit Annexion, Beginn der Tribut-Zahlung
- 720 n. Chr. Entsendung einer okinawanischen Handelsdelegation nach Japan
- 753 n. Chr. Verschiebung der Handelsrouten zwischen China und Japan von Norden (über Korea) nach Süden über die Östliche China See und den Ryukyu-Inseln
- 11./12. Jh. Auseinandersetzungen zwischen Taira und Minamoto (Niederlage der Taira), Folge war ein reger Reiseverkehr zwischen Japan und Okinawa (Flüchtlinge, Krieger, Priester, Gelehrte), aber auch Besuche aus China
- 1186 Shunten, 1. einer neuen Dynastie
- 1264 Eiso König
- 1314 Tamagusuku (Enkel v. Eiso) gestürzt, Zerfall des Reiches in 3 Königreiche Chuzan, Nanzan und Hokuzan, Festungsbau, Erhebung hoher Steuern mit Hilfe von Waffen ⇒ Auseinandersetzungen; Entwicklung der Kampfkünste mit dem Ziel zu töten
- 1350 Beginn der Tributzahlungen an China (unter Satto, Herrscher von Chuzan)
Ansiedlung von Okinawanern in Fushou (Fukien) auf dem chinesischen Festland (Ryukyukan), Aussendung von Schülern bis nach Nanjing und Beijing
- 1393 Ansiedlung von 36 chinesischen Familien in Kamakura (Kume), um Okinawa die chinesische Kultur näher zu bringen, darunter Kampfkunst-Experten
- 1406 Sho Hashi König von Chuzan
- 1429 Wiedervereinigung von Okinawa unter Sho Hashi
1. Waffenverbot zur Unterdrückung von Rebellionen
- 1477 Sho Shin König von Okinawa
2. Waffenverbot, Lagerung aller Metallwaffen und zwangsweise Ansiedlung der Fürsten (Anji) in Shuri ⇒ Bewahrung des inneren Friedens, aber große Anfälligkeit gegen Angriffe von außen (Piratenüberfälle etc.)
Entwicklung des Kobujutsu durch Shizoku, Bauern und Fischer
- 1598 Krieg in Japan zwischen Tokugawa und Satsuma um Vorherrschaft
- 1599 Schlacht von Sekigahara, Sieg Tokugawa
- 1609 Invasion Okinawas durch Truppen der Satsuma unter Shimizu:
⇒ Ruhigstellung der Satsuma
⇒ Bestrafung Okinawas wegen mangelnder Unterstützung beim Krieg gegen Korea
Verschleppung des Königs Sho Nei nach Japan für 3 Jahre
Erneuerung des Waffenverbotes und Repressionen,

- Einschränkung der Reisefreiheit, Flüchtlinge (Shizoku) nach China
(Bei der weiteren Entwicklung widersprechen sich die verschiedenen Autoren:
Bishop: keine Aufstände, Lind u. a.: Aufstände)
Weiterentwicklung/ Aufschwung der Kampfkünste, u. a. Kobujutsu
- 1629 Mobilisierung/ Zusammenschluss der Kampfkünste zum gemeinsamen Widerstand, Entstehung von Geheimbünden, aber keine organisierten Aufstände (bei Berichten über 1240 Bauernaufstände dürfte es sich mehr um örtliche kleine Auseinandersetzungen handeln, die Bauern dürften für größere Aktionen keine Zeit und Möglichkeiten gehabt haben). Die Shizoku trainierten mehr für die Selbstverteidigung, Tarnung der Te- und Kobujutsu-Techniken in den Tänzen (Odori)
- 1669 Schließung der Schwertschmieden, auch für Zeremonienschwerter
- 1724 Sho Tei König
Entschärfung der Konflikte:
Vermischung der Satsuma mit Einheimischen
Adelige durften Ämter bekleiden
Lockerung der Reisebeschränkungen ⇒ Reisen/ Auswanderung von Shizoku nach China (Fushou) zum Studium der Kampfkünste
Freieres Kampfkunst-/ Kobudo-Training möglich, Entstehung der Hauptkarate-Stile Shuri-te, Naha-te und Tomari-te
- 1853 Öffnung Japans durch Kommodore Perry
- 1868 Meiji-Restauration:
Entmachtung und Entwaffnung der Samurai
Beginn der Militarisierung Japans
- 1871 Angliederung Okinawas an Japan
- 1908 Einführung des Karate durch Itosu an Schulen
- 1921 Funakoshi geht nach Japan
- 1945 Besetzung Okinawas durch amerikanische Truppen
- 1955 Shinken Taira gründet den Ryukyu Hozon Shinkokai
Erhalt von mehr als 40 Kobudo-Kata
- 1972 Rückgabe Okinawas an Japan

2. Geschichte des Sai:

Über die Entstehung und Entwicklung des Sai gibt es verschiedene Theorien:

1. Er entstand aus einer Heugabel oder ähnlichem Gerät:
Bei einem Kampf eines Bauern mit einem Samurai war seine Heugabel zer-
schlagen worden. Der Bauer soll aus der Situation das Beste gemacht und
sich mit beiden Teilen erfolgreich verteidigt haben. Im Laufe der Zeit soll der
Gabelteil zum heutigen Sai weiterentwickelt worden sein¹.
2. Der Sai wurde zum Ziehen von Ackerfurchen verwendet. Wie dies gemacht
wurde, ist aber unklar².
3. Er soll von buddhistischen Mönchen aus Indien via China nach Okinawa ein-
geführt worden sein. Der indische Gott Indra wird mit einem Sai-ähnlichen
Gegenstand, dem göttlichen Dreizack Vajra, dargestellt³.
4. Der Sai soll dem menschlichen Körper nachgebildet sein⁴.



4. Er entstand aus einer Haarnadel. Die Haarnadel (Kazushi) wird in der Literatur
als Kobudowaffe erwähnt⁵. Aber ob sie die Grundlage für
den Sai war, lässt sich anzweifeln. Dann müsste sie sich drastisch verändert
haben. Denn eine Haarnadel (oder mehrere) mit dem Gewicht des Sai auf dem
Kopf zu tragen, ist nicht machbar.
5. Der Sai wurde ausschließlich zum Kampf gegen das Schwert und die Samurai
entwickelt. Er wurde als „Erstschlagswaffe“ eingesetzt⁶.
6. Er wurde für die Polizei entwickelt, um Angreifer zu kontrollieren. Glaubwürdigkeit
erhält dies, dass Kanagusuke Sanda (Ufuchiku Kanakushiku), der Gründer des
Ufuchiku-Kobudo und großer Kobudo-Meister, der Polizeichef (Ufuchiku) von
Shuri war. Weiterhin verwendete die japanische Polizei eine Variation des Sai den
Jutte (Jitte, 1 Yoku)⁸.

¹ Vgl. Schulz A. (1997) S. 70

² Vgl. Demura F. (1979); S. 7, Basile A. (1977) S. 14 ff; Habersetzer R. (2006) S. 191

³ Vgl. Dolin A. S. 35; Habersetzer R. (2006) S. 191, Basile A. (1977) S. 14 ff

⁴ Vgl. Oshiro T & Haff William H. (2005?); Mündliche Informationen Tamayose H.

⁵ Vgl. Bishop M. (1997) S. 18 ff

^{6,8} Vgl. Demura F. (1979) S. 7; Oshiro T. & Haff William H. (2005)

B) Nomenklatur

1. Fachbegriffe:

Einige Begriffe wurden in der Prüfungsordnung übersetzt. Aber wie in vielen Bereichen gibt es Fachbegriffe, die sich nicht einfach übersetzen lassen. Dabei wäre dann eine umfangreichere Beschreibung notwendig. Die japanischen Begriffe betreffen v. a. den Sai. Andere sind allgemeiner. Ein Anspruch auf Vollständigkeit wird nicht erhoben.

Ashi	Fuß, Bein
Atemi	Schlag zum Körper (i. d. R. auf Vitalpunkte)
Bo	Stock, Stange
Budo	Weg des Kriegers Überbegriff für die japanischen Kampfkünste
Chudan	mittlere Stufe (Oberkörper bis Gürtel)
Dachi	Stand, Stellung
Dan	Rang, Stufe, Grad, Meistergrad
Embusen	Bodenlinie
Empi Empi-Uchi	Ellenbogen Ellenbogenschlag
Gedan Gedan-Uke	untere Stufe (unterhalb des Gürtels) Annahme/ Abwehr eines Angriffs untere Stufe
Geri = Keri	Fußtritt, Fußstoß
Gyaku	seitenverkehrt (zum vorderen Fuß)
Gyakute Gyakute-Mochi	umgekehrt, rückwärtig rückwärtiger Griff
Haito	Handinnenkante
Heiko Heiko-Dachi	Gleichgewicht, ausgeglichen, parallel schulterbreiter Stand, Füße parallel
Heisoku Heisoku-Dachi	Rist, Fußspann Stellung mit geschlossenen Füßen
Hikite	Rückzug der Hand/ Hände an die Hüfte/ Taille
Hira	flach, eben, waagerecht
Hiza Hiza-Dachi Hiza-Geri	Knie einseitig abgekniete Stellung Kniestoß
Honte Honte-Mochi	normal, natürlich normaler Griff
Ippon Ippon-Mochi	eins, einzeln, ein Stück Griff in der Mitte der Waffe, am Moto
Jodan	obere Stufe (Kopf u. Hals)
Jutsu	Kunst, Technik, handwerkliches Können
Jutte/ Jitte	Sai mit 1 Abfanggabel
Kaeshi Kaeshi-Uchi	Gegenangriff, Gegentechnik, Konter kreisförmiger Schlag aus dem Handgelenk
Kage = Kake (Okinawa: Kagi) Kake-Dachi Kagi-/ Kake-Tsuki	Haken Überkreuzstellung hakenförmiger Fauststoß
Kaiten	drehen, rotieren, Schwung
Kamae = Gamae	Bereitschaftshaltung
Kansetsu Kansetsu-Kaiten	Gelenk Handgelenkschwung
Kata	Form, Gestalt, festgelegte Technikserie
Ki	Grundlage, Basis, Energie, vitale Kraft

Kiai	Kampfschrei (die gesamte körperliche und geistige Energie fokussierend)
Kihon	Grundschule
Kime	Brennpunkt, Konzentration der Kraft
Kiritsu	senkrecht, Zucht, Disziplin
Ko Kobudo Kobujutsu	alt, klein alter Weg des Kriegers, Sammelbegriff für die okinawanischen Waffensysteme alte Kriegskunst
Kokutsu Kokutsu-Dachi	rückwärts, hinteres Bein gebeugt „hinteres Bein gebeugt“-Stellung, Rückwärts- (70% des Körpergewichtes auf dem hinteren Bein)
Kumite	„Begegnung der Hände“, Partnerübung, Kampf
Kwai = Kai	Gesellschaft, Gruppe von Menschen
Kyu	Rang, Stufe, Klasse, Schülergrad
Mae Mae-Geri	gerade, nach vorne gerader Fußtritt nach vorn
Manji Manji-Gamae/ -Kamae Manji-Sai	Hakenkreuz, buddhistisches Symbol der Vollkommenheit „Hakenkreuz“-haltung der Arme (vorderer Arm nach unten, hinterer Arm nach oben) Sai mit 1 Abfang-Gabel nach oben und 1 nach unten
Monouchi	Klinge (Sai)
Morote	mit beiden Händen, beidseitig
Musubi Musubi-Dachi	Knoten Stellung mit geschlossenen Fersen, Füße 45° nach außen gedreht (V)
Nagashi Nagashi-Uke	strömen, fließen Angriff wird eng am Körper vorbeigelenkt, Fegeabwehr, fließende Abwehr
Neko Nekoashi-Dachi	Katze Katzenfuß-Stellung
Nuntebo	Fischspeer, Bo mit Manjisai
O	groß, weit
Oi Oi-Tsuki	gegen etwas anstürmen, bedrängen „mit 1 Stoß nach vorne stürmen“, gerader, gleichseitiger Fauststoß
Osae Osae-Uke	niederhalten, fest-, beherrschen herunterdrückende Abwehr, Pressabwehr
Otoshi Otoshi-Uke	fallen, fallenlassen Abwehr von oben nach unten
Randori	„lockeres Greifen“, freies und lockeres Kämpfen
Rei	Gruß, Höflichkeit, Dank, Lohn
Renshu Renshuho	Übung der Form, Training der Technik „Methode der Übung“
Ryu	Stilrichtung, Fachrichtung, Tradition
Sai	Kampfgabel
Sagi Sagiashi-Dachi	Reiher, Kranich Kranichstellung (auf 1 Bein, der andere Fuß ist in der Kniekehle eingehakt)

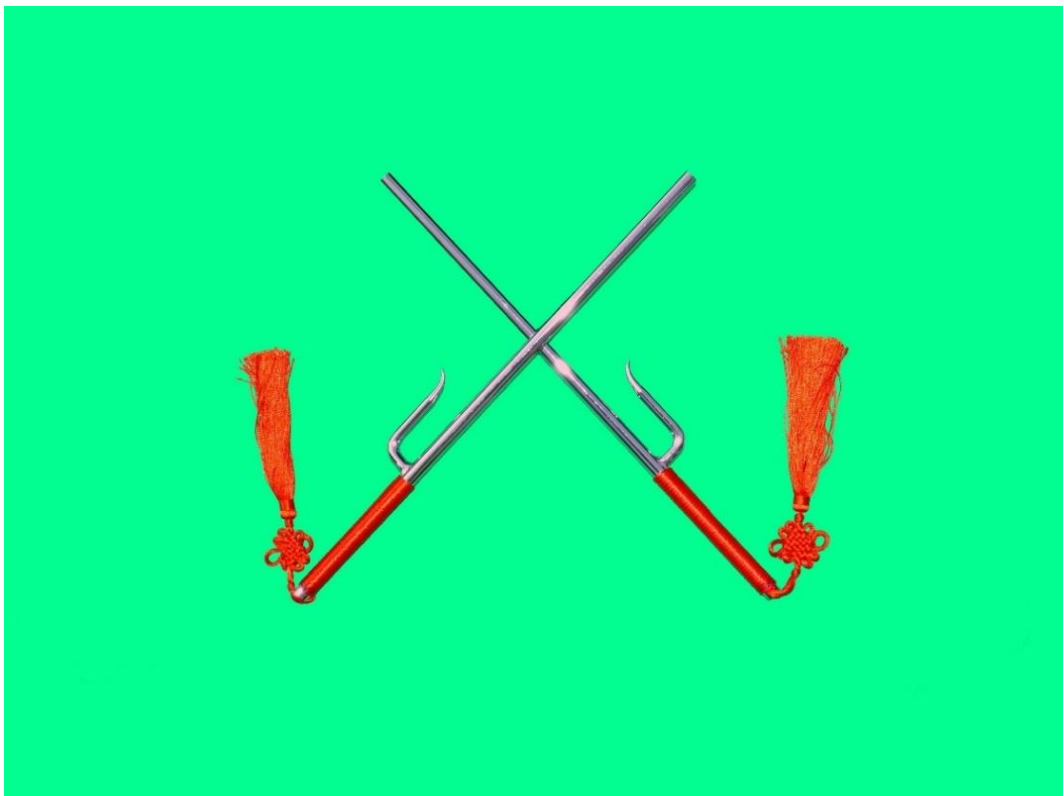
Saki	Spitze (Sai)
Shiko-Dachi	Reiterstellung, Seitwärtsstellung, die Füße sind doppelte Schulterbreite auseinander, Füße 45° nach außen gerichtet
Shomen-Shiko-Dachi	Shiko-Dachi im 45° gedreht, der hintere Fuß ist um eine Schulterbreite nach außen versetzt
Yoko- Shiko-Dachi	die Füße sind auf einer Linie, senkrecht zur Bewegungsrichtung
Shizen(tai)	„natürlicher Körper“, natürliche Haltung, Stellung
Shizen-Dachi	natürliche Stellung
Shomen	vorn, die vordere Seite, Frontseite
Soto	außen, Außenseite
Soto-Uke	Abwehr nach außen (Kobudo, Okinawa-Karate)
Suriashi	Anstellschritt (der hintere Fuß wird zum vorderen gesetzt, dann setzt der vordere Fuß vor)
Tate	senkrecht, Höhe, Länge
Tate-Tsuki	Stoß mit senkrechter Faust
Toku	Sonder-, besonders
Toku-Mochi	Sondergriff, besonderer Griff
Tori	Angreifer
Tsuka	Schwertgriff, Griffteil beim Sai
Tsukagashira	Griffkopf (Sai)
Tsuki = Zuki	Stoß, Faust
Tsume	(Finger-)Nagel, Krallen, Spitze der Sai-Abfanggabeln
Uchi	innen, Innenseite
Uchi	Schlag
Uke	„Den Angriff Annehmende“, Verteidiger
Uchi-Uke	Technik der Angriff-Annahme, Abwehr
Yame	Abwehr nach Innen (Kobudo)
Yame	„Aufhören!“, aufhören, beenden
Yoi	Vorbereitung, Bereitschaft
Yoko	seitlich, Seite
Yoko-Tsuki	Fauststoß zur Seite
Yoko-Uchi	Schlag zur Seite
Yoku	Abfanggabel (Sai)
Yoriashi	Vorwärtsgleiten, Gleitschritt, (der vordere Fuß bewegt sich zuerst, der hintere wird nachgezogen)
Zanshin	Aufmerksamkeit (über die Handlung hinaus)
Zenkutsu	vorderes Bein gebeugt
Zenkutsu-Dachi	„vorderes Bein gebeugt“-Stellung, Vorwärtsstellung (Gewicht zu 60% auf dem vorderen Bein)

2. Arten des Sai:

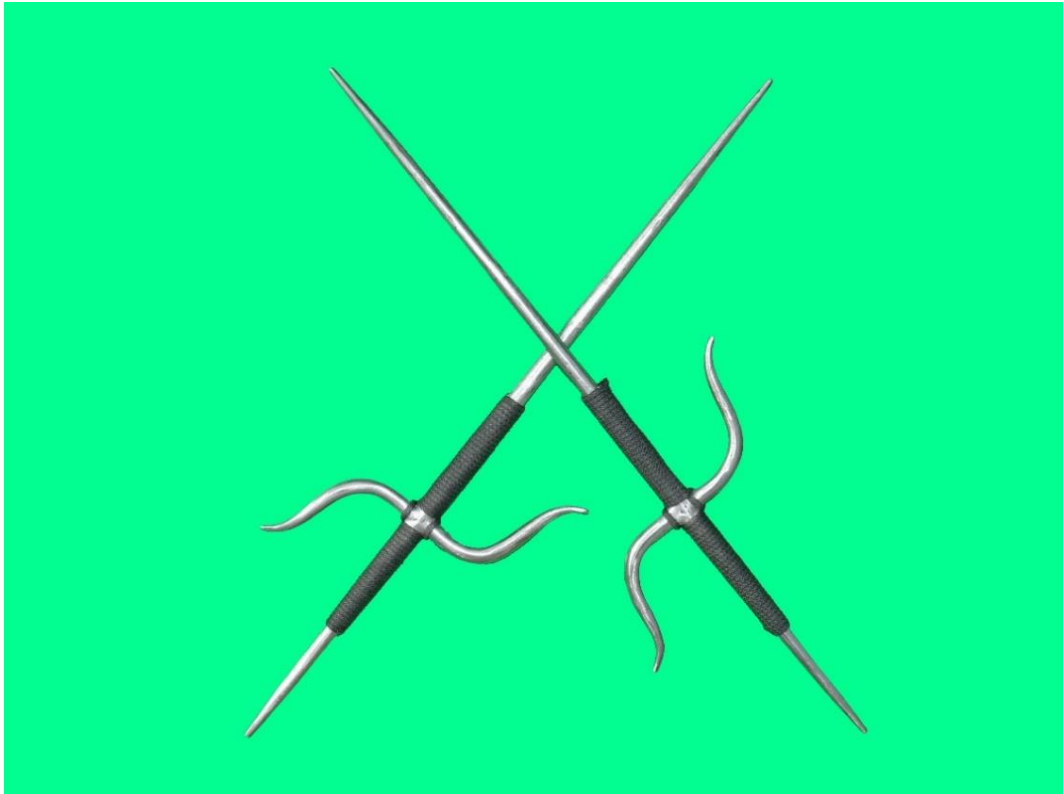
- Standard-Sai



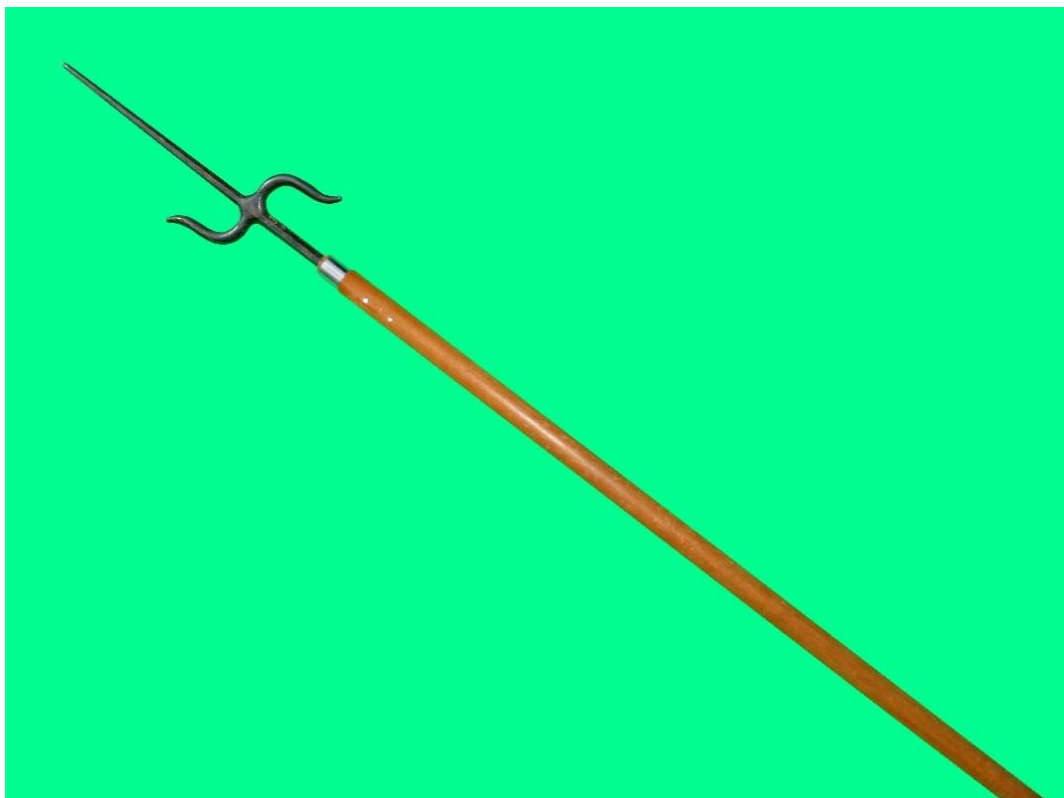
- Jitte/ Jutte



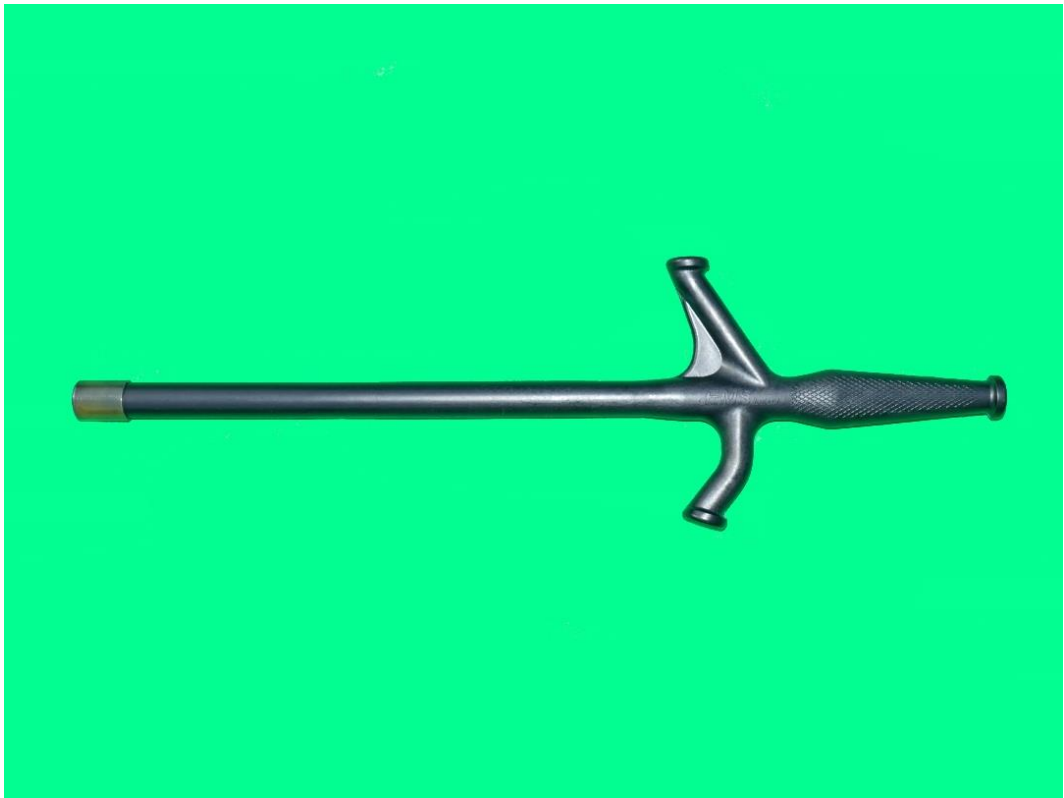
- Manji-Sai



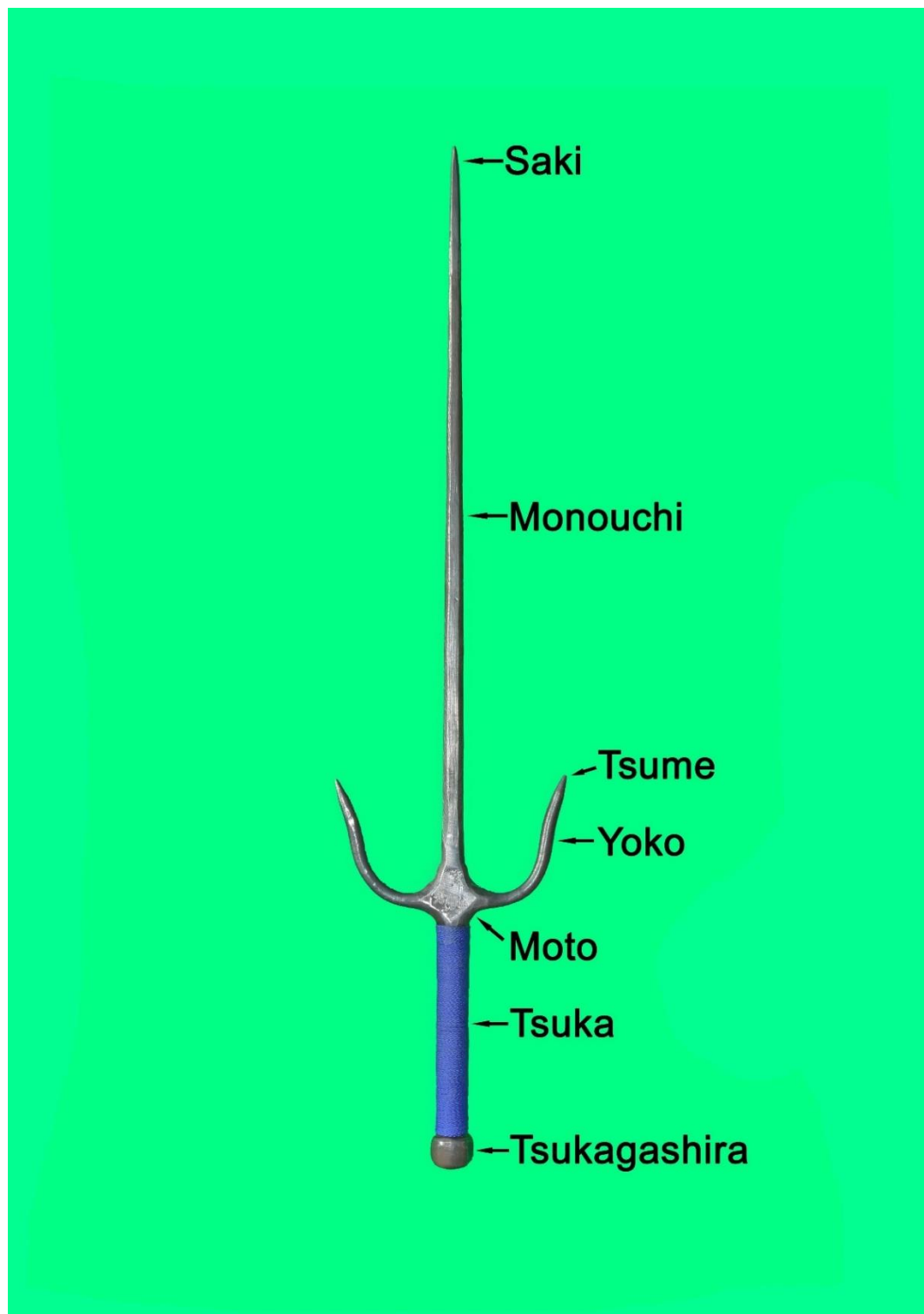
- Nunte-Bo
Sonderform, Kombination von Sai und Bo



- Rapid Rotation Button (RRB)



3. Nomenklatur des Sai:



4. Sai-Griffhaltungen und Griffwechsel:

Es gibt folgende Griffmöglichkeiten (Mochi) mit dem Sai:

- Gyakute



- Honte



- Gyakute-Ippon



- Honte-Ippon



- Gyakute-Tsuka



- Honte-Tsuka



- Gyakute-Yoku



- Honte-Yoku



- Gyakute-Toku



- Honte-Toku



Eine praktische Bedeutung/ realistische Einsatzmöglichkeit haben nur:

- Gyakute-Mochi
- Honte-Mochi
- Honte-Ippon-Mochi
- Honte-Toku-Mochi

Gyakute-Ippon-Mochi ist wie ein schlampiger Gyakute-Mochi da der Zeigefinger ist nicht an die Tsuka angelegt ist, sondern um den Yoku gelegt. Er bringt gegenüber dem Gyakute-Mochi keine Vorteile, sondern ist instabiler.

Bei den Yoku-Mochi ist der Griff zu unsicher. Der Sai wackelt und muss durch das Einhaken von Fingern an der Monouchi stabilisiert werden. Er kommt nur einmal als Gyakute-Yoku-Mochi in der Kata Renshuho Yondan von G. Stiebler vor. Er ist somit ohne größere Bedeutung.

Die Tsuka-Mochi sind in der Beweglichkeit und Anwendung eingeschränkt und deshalb auch von geringerer Bedeutung. Der Honte-Tsuka-Mochi ist wie ein schlampiger Honte-Mochi da der Daumen nicht an dem Moto und instabiler ist.

Unter Griffwechsel wird der Wechsel der Griffe verstanden. Dieser sollte in einer fortlaufenden Reihe ausgeführt werden können.

6. Sai-Kata:

Die Kata ist das Zentrum in den traditionellen Kampfkünsten. Die Kata, jap. Form, Gestalt, hat einen festgelegten Ablauf von Techniken. Sie stellt die Abwehr von einem oder mehreren imaginären Angreifern dar. In ihr ist das Kampfsystem oder Teile davon eines Stiles oder Meisters verschlüsselt. Ein wichtiges Element ist das Bunkai, die reale Anwendung der Kata oder wichtiger Sequenzen.

Die Entwicklung einer Kata muss in ihrer historischen Entwicklung betrachtet werden. Meist wurden sie nach ihrem Gründer oder der Gegend, in der sie entstanden sind, benannt, z. B. Hamahiga-No-Sai/ Hamahiga-No-Tonfa nach der Insel Hamahiga, Sakugawa-No-Kon nach Sakugawa Shungo, Chatanyara-No-Sai nach Chatan aus Yara etc. Nach ihrer Entstehung wurden manche unverändert von Meister zu Schüler weitergegeben. Andere waren Veränderungen unterworfen, z. B., wenn der Meister ohne Nachfolger (Inneren Schüler = Uchi-Deshi) starb. Auch passten manche Meister die Kata ihren Bedürfnissen an. So gibt es viele Kata mit gleichem Namen aber unterschiedlicher Ausführung (Karate: Bassai/ Passai, Kobudo: Shuji-no- (Kun-/ Kon-) Sho. Aber darüber einen Streit führen, welche Kata die richtige sei bzw. wie welche Sequenzen auszuführen seien, ist müßig. Es kommt auf das Wesen der Kata an und wie sie gezeigt wird.

Im Gendai Goshin Kobujutsu werden folgende Sai-Kata unterrichtet:

- Sai-Shodan
- Sai-Nidan
- Sai-Sandan
- Renshuho-Shodan-No-Sai
- Renshuho-Nidan-No-Sai
- Tsukenshitahaku-No-Sai
- Chatanyara-No-Sai
- Hamahiga-No-Sai
- Tawada-No-Sai (Tawata-No-Sai)
- Jigen- No-Sai (Manji-No-Sai)
- Hantagwa-No-Sai (Hanta-Gwa-No-Sai)
- Yakaa-No-Sai
- Kojo-No-Sai (Kugusuku-No-Sai)
- Kyan-No-Sai (Yamane-Ryu)
- Kishaba-No-Sai Dai (Yamane-Ryu)

Kihon-Kata

Eine wichtige Übungsbasis ist auch die Kihon-Kata. Hier werden die Kihon-Techniken der jeweiligen Kyu-Stufe in einer Bahn jeweils einmal gezeigt. Nach der 1. Bahn erfolgt eine Wendung und damit ein Auslagewechsel bei der Rückbahn. Es ergeben sich 5 Kihon-Kata:

- Kihon Kata Shodan
- Kihon Kata Nidan
- Kihon Kata Sandan
- Kihon Kata Yondan
- Kihon Kata Godan