



CONFEDERACIÓN LATINO AMERICANA DE KENDO

Examen Teórico de Kendo

Revisión mayo 2013

GRADUACIÓN	PREGUNTAS
1º Kyu	-
1º Dan	De 1 a 6
2º Dan	De 6 a 11
3º Dan	De 10 a 15, 41
4º Dan	De 15 a 21, 42 y 43
5º Dan	De 28 a 33, 46 y 47
6º Dan	De 28 a 33, 46 y 47

1. ¿Qué es “ISSOKU-ITTO-NO-MAAI” (distancia de un paso – una espada)?

Es la distancia que se debe mantener del adversario en posición de guardia, de manera que al dar un paso al frente sea posible golpear al adversario, o retrocediendo un paso sea posible desviar un golpe del adversario. Esta distancia se calcula de acuerdo a la capacidad individual de cada “KENSHI”.

2. ¿Cuándo un golpe es considerado “IPPON”?

Un golpe es considerado “IPPON” cuando se conjugan en el golpe los siguientes tres factores más importantes del Kendo:

- “KI”: sentimiento del alma o estado espiritual de un “KENSHI” concentrado en una situación o actitud, expresado mediante el grito o “KIAI”.
- “KEN”: movimiento preciso o dominio de la espada, entendiéndose en el sentido de que el arma es la extensión del “KENSHI”.
- “TAI”: movimiento o actitud del cuerpo del “KENSHI” como un todo, demostrando su total concentración en el golpe.

3. Explique que es “KI-KEN-TAI-ITCHI”.

Actitud de golpear al adversario con toda la concentración, conjugando como un todo el espíritu (“KI”) a través del “KIAI” o grito, el movimiento de la espada (“KEN”) y el movimiento del cuerpo (“TAI”). Cuando los tres están en armonía y se ejecuta en el tiempo correcto, funciona como uno solo.

4. ¿Qué es “KIRI-KAESHI”?

Es un ejercicio de entrenamiento básico, muy importante, indispensable tanto para

los principiantes como para aquellos “KENSHIS” con un buen nivel técnico. El “KIRI-KAESHI” en forma global desarrolla habilidades básicas como:

- “TE-NO-UCHI”: coordinación de los movimientos de las manos, muñecas y brazos.
- “ASHI-SABAKI”: coordinación de los pies y piernas, se busca adquirir movimientos rápidos y ágiles, además de fortalecer los cuádriceps y el cuerpo entero.
- “MA-AI”: desenvolvimiento de la noción del ritmo del tiempo del golpe y de la posición en relación al adversario (tiempo y distancia adecuados).

5. ¿Qué es “YŪKŌ-DATOTSU”?

Un golpe es considerado “YŪKŌ-DATOTSU” (golpe válido) cuando es ejecutado concentrando los siguientes tres elementos indispensables con “SHINAI” en posición de “Hasuji” (filo de corte) correcto, en el lugar correcto, mostrando “ZAN-SHIN”.

- “KI”: concentración del espíritu, demostrado a través del “KIAI” o grito.
- “KEN”: golpe ejecutado con el “SHINAI”.
- “TAI”: movimiento de ataque del cuerpo como un todo.

6. ¿Por qué el “KAKE-GOE” (grito) es tan importante?

El “KAKE-GOE” o grito en voz alta expelido desde el interior del vientre (“TANDEN”) y no desde la garganta, nos incentiva e intimida al adversario, elevando la combatividad, aumentando la fuerza y el poder del golpe con espíritu.

7. ¿Qué es “CHU-SHIN-SEN”?

Es una línea central imaginaria trazada desde la punta del propio “SHINAI” hasta un punto a la altura de la garganta del adversario. Puede significar también una línea imaginaria en nuestro propio cuerpo, trazada internamente desde nuestra nariz hasta el ombligo o desde los ojos hasta nuestro “SEI-KA-TAN-DEN”.

8. Cite las ocasiones propicias para dar un golpe durante el combate.

- Al inicio de algún movimiento del adversario o “DEBANA”. El golpe es dado cuando el adversario comienza o amenaza comenzar un ataque.
- Al finalizar el movimiento de ataque del adversario sin darle tiempo de rearmarse.
- En el momento en que el adversario se defiende de un golpe, o sea, cuando el adversario esté preocupado en defenderse, inmediatamente se puede atacar algún lugar que quede desprotegido.

9. ¿Qué viene a ser “ZAN-SHIN” (dejar el alma)?

Es la actitud de no desarmarse después del golpe de la victoria, manteniéndose atento a un posible contragolpe.

10. Dentro de las 10 virtudes o ventajas del “KIRI-KAESHI”, cite 5 o más ejemplos.

- a. El “WAZA” (técnica) se hace más rápido y violento.
- b. El golpe sale más fuerte y firme.
- c. La respiración se vuelve más profunda y calmada.
- d. Los movimientos de los brazos se hacen más libres.
- e. El cuerpo se hace más leve, permitiendo movimientos más libres.
- f. El manejo del “SHINAI” se hace más fácil y libre.
- g. El abdomen y la cadera se vuelven más firmes y el cuerpo pasa a mantener una postura equilibrada.
- h. Los ojos se vuelven más atentos.
- i. Se desarrolla la habilidad de calcular el propio “MA-AI”.
- j. Los golpes se hacen más leves y hábiles.

11. Describa las oportunidades que existen para atacar al adversario.

- a. En el momento en que el adversario está comenzando un ataque.
- b. Cuando se agota la técnica del adversario.
- c. Al defenderse de un golpe del adversario (contragolpe).
- d. Cuando el adversario se queda inmóvil.
- e. “KAMAE-NO-SUKI”, es decir, cuando el adversario está distraído.
- f. En la separación del “TSUBA-ZERIAI”.
- g. Cuando el adversario está espiritualmente concentrado sólo en atacar.
- h. Cuando el adversario sale del “KAMAE” (posición de combate) y baja la guardia.

12. ¿Qué es “SHUMOKU-ASHI”?

Se refiere a la mala posición del pie izquierdo, es decir, cuando un “KENSHI” mantiene el pie izquierdo pisando con toda la planta sin levantar el talón, o cuando mantiene el pie izquierdo demasiado girado hacia el lado. Lo correcto es mantener el pie izquierdo paralelo al pie derecho levantando levemente el talón.

13. Describa las tres formas de “SATSU” (anulación / muerte).

- Anular al adversario por (“KI”), presionándolo psicológicamente, acobardarlo transmitiéndole superioridad, mostrándose más fuerte a través de gestos y gritos solamente, sin golpes.
- Anular / matar la espada (“KEN”) del adversario, anticipando su movimiento, inmovilizando y anulando el golpe del adversario antes de que este lo ejecute.
- Anular / matar la técnica (“WAZA”) del adversario, anticipando su golpe y adelantándose a él, anulando de esta forma cualquier intento de ataque del mismo.

14. Explique que es “SHIKAKE-WAZA” (golpe de ataque).

Es un golpe de ataque que se inicia antes del golpe del adversario, que destruye la

fuerza de ataque desestabilizando y forzando al adversario de tal manera que este genere "SUKI" (descuido). Existen las siguientes técnicas de "SHIKAKE-WAZA":

- a. "DEBANA-WAZA": golpear en el momento exacto en que el adversario intenta atacar, dando por ejemplo un golpe "MEN" (cabeza), "KOTE" (muñeca) o "DŌ" (tronco).
- b. "HIKI-WAZA": golpear en el momento exacto en el que el adversario intenta retroceder.
- c. "HARAI-WAZA": golpe de rechazo. Consiste en golpear el "SHINAI" del adversario, desordenándole la guardia o la postura, e inmediatamente atacarlo aprovechando el "SUKI" (descuido) que se le provoca al rechazar su golpe, o el "KUZURE" (desequilibrio) de su postura.

15. Explique que es "MAAI":

Con relación a "espacio", "MAAI" es la distancia del golpe, medido considerándose la largura de la espada y el alcance de un paso. Si nos referimos a "tiempo", "MAAI" es el tiempo del golpe medido considerándose la velocidad de la ejecución del mismo. "Psicológicamente", "MAAI" es el espacio real de combate que existe entre dos adversarios y que se mantiene constante aunque estos se aparten o se aproximen.

16. Explique que es "KYO" (distracción) y "JITSU" (material y concentración):

"KYO" es tener "SUKI" (descuido), o sea, no tener concentración ni fuerza espiritual, haciendo que el cuerpo y el alma se vuelvan vulnerables. "JITSU" es lo contrario, o sea, conseguir una concentración total de fuerzas físicas y espirituales, volviendo cuerpo y alma invulnerables.

17. Explique que es "JIRI-ITCHI" (fusión de práctica e teoría):

"JI" (práctica) se refiere a la técnica en sí y "RI" (teoría) se refiere al alma o al sentimiento. La práctica y la teoría son como ruedas de un coche, deben andar juntas para que el coche pueda correr, por lo tanto deben ser estudiadas de forma conjunta.

18. Explique que es: "SHIKAKE- WAZA", "ŌJI-WAZA" y "DEBANA-WAZA"

Básicamente estas tres expresiones se refieren a técnicas o estrategias de lucha "WAZA":

- "SHIKAKE-WAZA" (técnica de "provocación"): es un golpe de ataque que se inicia antes del adversario en el momento en que este esté distraído o que haga algún movimiento en falso que lo deje con la guardia abierta o en una postura desequilibrada.
- "ŌJI- WAZA" (técnica de desvío o defensa): consiste en anular un intento de ataque del adversario, defendiéndose y contra atacando inmediatamente.

- “DEBANA- WAZA” (técnica de ataque inicial): consiste en provocar al adversario forzándolo a tomar la iniciativa en el golpe, para entonces sorprenderlo reaccionando inmediatamente con un contra golpe.

19. Describa los 4 (“SHI”) tabús (“KAI”) del Kendo:

Se refiere a las cuatro situaciones que deben ser evitadas: “KYO” (ser sorprendido), “KU” (tener miedo), “GI” (estar indeciso) y “WAKU” (quedarse perplejo, confuso). No se debe ser sorprendido, ni tener miedo del tamaño físico o del golpe del adversario, ni tampoco estar indeciso cuanto a las acciones del adversario, ni mucho menos quedarse perplejo y confuso en lo que respecta a nuestros propios movimientos.

20. Explique el “CHŪ-DAN-NO-KAMAE” (postura de “CHŪ-DAN” espada en posición de altura media.)

También llamada “SEI-GAN-NO-KAMAE” (porque mantiene la espada apuntada hacia los ojos del adversario), es la postura básica de Kendo, siendo considerada infalible sin cualquier restricción. Es una postura corporal ideal, tanto para el ataque cuanto para la defensa. En esta postura, el “SHINAI” es empuñado naturalmente con las dos manos. La mano izquierda debe agarrar firmemente el “TSUKA” (mango) del “SHINAI” manteniéndose cerca del ombligo teniendo la muñeca levemente volcada para dentro. La mano derecha debe agarrar firmemente la otra extremidad del “TSUKA” de forma que el “SHINAI” se posicione siempre en línea recta, teniendo su punta apuntada hacia los ojos del adversario. La muñeca derecha también debe estar levemente volcada hacia adentro.

21. Explique el concepto de KENDO (objetivo de KENDO):

Kendo es el camino para la formación y mejora continua del carácter de la persona, por medio del entrenamiento y aplicación de los principios del “KEN” (espada).

22. Explique el “KEN-TAI-ITCHI” (avance y espera unificados):

Avanzar, significa el ataque y la espera, significa la preparación de la defensa. La unión de estos dos elementos significa tener el espíritu de defensa durante el ataque y tener el espíritu de ataque durante la defensa. Tener el espíritu de ataque y defensa listo al mismo tiempo, nos permite estar preparados para cualquier situación a cualquier momento.

23. Cite cinco ejemplos de “KAMAE” (postura de guardia con la espada):

- CHŪDAN
- JŌDAN
- GEDAN
- HASSŌ
- WAKI-GAMAE

24. ¿Qué significa “ENZAN-NO-METSUKE” (fijar la mirada en la montaña distante)?

Fijando la mirada en la montaña distante es posible mirar al mismo tiempo lo que está lejos y prestar atención en los movimientos de los objetos cercanos. Esta expresión se refiere a la técnica de observación: al enfrentarse a un enemigo se debe encontrar un punto de observación para poder mirarlo como un todo y al mismo tiempo poder prestar atención en todos sus movimientos.

25. Explique los efectos del “KAKE-GOE / KIAI”:

“KAKE-GOE” (voz alta / grito) es el sonido emitido desde el interior del cuerpo del “KENSHI”, que hace que todo el “KIAI” (grito / espíritu) acumulado transborde con fuerza total. El “KIAI” aumenta la concentración personal, y puede intimidar al enemigo a punto de paralizarlo en el “DE-BANA”. Sirve aún para llamar la atención del adversario quebrando su concentración. Se puede decir que cuanto mayor el “KAKE-GOE”, mayor es la firmeza de la mano y del golpe. Aunque la palabra “KIAI” pueda ser traducida como “grito”, en una traducción literal más profunda el “KIAI” significa unir o concentrar el alma, o sea, el “KIAI” es una forma de concentración psicológica atingida a través del grito.

26. Explique los tres tipos de “SEN” (anticipación):

- “SENSEN-NO-SEN”: también llamado “KAKARI-NO-SEN”, consiste en la habilidad de anticipar la intención del adversario con rapidez, descubrir alguna oportunidad y golpear inmediatamente.
- “SEN”: es la habilidad de contragolpear al adversario en el momento en que este intenta atacar. Como la anticipación es ejecutada casi simultáneamente con el ataque del adversario, el “SEN” también es denominado “TAI-NO-SEN”, o sea, anticipación simultánea.
- “GO-NO-SEN”: es la habilidad de anular el golpe del adversario a través del “OSAE” (prensa), “HARAI” (remover), “SURI-AGUE” (erguir) y anticipar un contragolpe. También es llamado “TAI-NO-SEN” (esperar) y anticipar un golpe.

27. Explique el “FUDO-SHIN” (mente inmutable):

Se refiere al estado espiritual y mental calmado que se mantiene inmutable y constante bajo cualquier circunstancia, como si nada sucediese.

28. ¿Qué significa “ICHI-GAN” (1° ojo), “NI-SOKU” (2° pies), “SAN-TAN” (3° hígado / firmeza), “SHI-RYOKU” (4° fuerza)?

Se refiere a los cuatro principios básicos del Kendo:

- “ICHI-GAN” (1° ojos): observar el estado psicológico del adversario analizando todos sus movimientos, tanto del cuerpo como de la espada.
- “NI-SOKU” (2° pies): mantener los pies libres y ligeros, siempre atentos, listos

para cualquier movimiento, deben servir como un resorte propulsor, tanto en el ataque como en la defensa.

- “SAN-TAN” (3° hígado / firmeza): el hígado es el órgano que simboliza el coraje, firmeza y determinación, o sea, se debe mantener el coraje pues él borra los temores en los momentos de ataque cuando se arriesga la propia vida.
- “SHI-RYOKU” (4° fuerza): buscar la fuerza interior de las manos que agarran la espada y la fuerza interna del cuerpo, sin recurrir a la fuerza bruta de los brazos.

29. ¿Qué significa “SHIN-KI-RYOKU-ITCHI”?

- “SHIN”: se refiere al espíritu, es la habilidad de sentir intuitivamente la condición y los movimientos del adversario y tomar una decisión.
- “KI”: se refiere a la energía, es la parte dinámica de las propias funciones mentales. Los movimientos dependen del comando de la mente.
- “RYOKU”: se refiere a la fuerza del cuerpo o del “WAZA”.

“SHIN-KI-RYOKU-ITCHI” es la respuesta al estímulo a alguna cosa percibida intuitivamente o decidida conscientemente por la mente e inmediatamente demostrarla en forma de “WAZA”. Las tres acciones (“SHIN”, “KI”, “RYOKU”) deben reaccionar instantáneamente.

30. ¿Qué significa “ITSUKU” (inmovilizar)?

“ITSUKU” se refiere a la paralización momentánea del estado de espíritu, cuerpo o manos ocasionando la pérdida del reflejo y lentitud de la reacción, volviendo al “KENSHI” vulnerable.

31. ¿Qué significa SHU-HA-RI?

Se refieren a las etapas de aprendizaje:

- “SHU”: en la etapa de las primeras enseñanzas, significa obediencia total y respeto a las enseñanzas recibidas, sin replicar.
- “HA”: en la segunda etapa de aprendizaje, tomando como base las enseñanzas recibidas en la etapa inicial, se pasa a estudiar y probar otros estilos, buscando la perfección y sacando los puntos positivos.
- “RI”: después de la etapa “HA”, se pasa a buscar nuevos caminos soltándose y apartándose de los estilos anteriores en un intento de crear un estilo propio. Los antiguos fundadores de estilos son personas que atingieron esta etapa final.

32. ¿Qué significa “KAN-KEN-NO-METSUKE”?

“METSUKE” significa técnica de observación, “KAN” puede ser interpretado como “METSUKE” (técnica de observación) hacia el interior, o sea, para el “KOKORO” (corazón, espíritu, alma) de la persona. Durante el combate, se debe observar los ojos del adversario buscando “ver” su “KOKORO”, anticipando sus intenciones y

poder reaccionar antes que él. “KEN” significa el “METSUKE” hacia el exterior de la persona. Durante el combate, se debe observar la posición del adversario como un todo (la punta de la espada, los puños, los pies) para no dejarse engañar por “falsos” movimientos que puedan mostrar “falsas” oportunidades de ataque. Es necesario mantener el espíritu calmado y alerta.

33. ¿Qué significa “AUN-NO-KOKYŪ”?

En japonés, “KOKYŪ” significa respiración; “A” exhalar; “UN” inhalar; “AUN-NO-KOKYŪ” significa respiración profunda. En Kendo, se usa el “AU-NO-KOKYŪ” para calmar el espíritu. Durante la lucha, se usa la expiración “A” para producir el “KIAI” y golpe eficiente; la inhalación “UN” para reconstituir el aliento y acumular energía en el “TAN” (vientre).

34. ¿Qué significan “DAI”, “KYŌ”, “SOKU” y “KEI”?

- “DAI”: significa grandeza, grande como el universo. En Kendo, significa golpear sin miedo, sin limitaciones, sin atenerse a los pormenores de sentimientos internos de duda y miedo. Significa practicar la técnica en su magnitud, de forma amplia y natural.
- “KYŌ”: significa fuerza. En Kendo, se refiere a la intensidad correcta de la fuerza del golpe concentrada en las muñecas, sin dejar duda cuanto a su validez.
- “SOKU”: significa rapidez. En Kendo, se refiere a la rapidez del golpe o a la técnica del golpe.
- “KEI”: significa levedad (“KEI-MYŌ”). En Kendo, significa golpear de forma precisa y ágil.

35. ¿Por qué en el Kendo, se aprecia el “REI” o “REI-GI” (etiqueta, saludo, cortesía)?

“REI” (saludo) muestra el respeto que viene de la sinceridad del espíritu. Existen varios tipos de “REI” (saludo a Dios, al profesor, a los que tienen mayor edad, a los colegas, a los novatos, etc.). Antes de comenzar un combate, el “REI” debe ser hecho por ambas partes con sinceridad y modestia, sin orgullo personal o temor. Caso contrario, el combate será reducido a una simple lucha irracional de salvajes. El respeto a las reglas de “REI” perfecciona el alma y la técnica de las espadas, transformando el respeto personal en un hábito. Olvidarse del “REI” significa descuidar el aprendizaje del alma, haciendo que cualquier vanidad técnica, lleve a la soberbia, al egoísmo, lo que significa la destrucción propia. Por todas esas razones, debemos respetar las enseñanzas y los valores del “REIGI”.

36. ¿Qué es “SHI-SHIN” (interrupción del pensamiento / sentido)?

Durante un combate, significa fijar la atención solo en un punto, interrumpiendo o perdiendo la concentración en el todo con relación al adversario. Por ejemplo,

prestar atención solo en la “guardia” (“KAMAE”) del adversario, o en el movimiento de la espada (“SHINAI”). La interrupción de la concentración en el todo genera descuido y hace que surjan “SUKI’s” (descuidos y puntos débiles para el ataque) facilitando el ataque del enemigo. Además, la concentración errónea, focalizada solamente en un punto, hace que se pierdan oportunidades de ataque, ya que no conseguimos descubrir los “SUKI’s” del adversario.

37. ¿Qué es “HŌ-SHIN” (liberación del pensamiento)?

Significa liberar el pensamiento (que es diferente a tener pensamientos en vano) focalizando no solo un punto del adversario, sino, al contrario, colocando nuestra atención sobre el adversario como un todo, haciendo que sea posible visualizar cualquier movimiento del enemigo, teniendo el pensamiento libre y suelto, sin preocupaciones, concentrado solamente en el espíritu y fuerza del golpe que será ejecutado. Esta es la actitud opuesta al “SHI-SHIN”.

38. ¿Qué es “HEIJŌ-SHIN” (pensamiento en estado normal)?

Se refiere a la capacidad de mantener el espíritu inmutable en cualquier situación, sin entrar en pánico o perder la calma.

Observación: La traducción de las palabras “SHIN” o “KOKORO” es bien difícil pues dentro de la lengua japonesa, ambas asumen significados diferentes dependiendo del contexto en que se usan (contexto físico, literario, religioso, filosófico, etc.). Igualmente en el Kendo, “SHIN” o “KOKORO” pueden ser interpretadas de varias formas y en la mayoría de las ocasiones la traducción directa no es la más conveniente.

Por ejemplo: “KOKORO-WO-TOMERUNA!”

Traducción literal: “¡No pare su corazón!”

Traducción contextual: “¡No se distraiga!” o “¡Manténgase alerta!”

39. ¿Cuál es la importancia del “KENDO-KATA” (forma / modelo del Kendo)?

En el “KENDO-KATA” están reunidas las enseñanzas básicas de los elementos fundamentales del Kendo:

- “REI-HŌ”: Reglas de conducta
- “KAMAE”: Postura
- “MA-AI”: Noción del intervalo de tiempo y espacio
- “WAZA”: Arte de golpear
- “TAI-SABAKI”: Movimiento del cuerpo
- “SEN”: Combatividad
- “KI-GURAI”: Brío
- “HA-SUJI”: Posicionamiento de la espada

40. ¿Cuál es el papel del “MOTO-DACHI” durante el ejercicio del “KIRI-KAESHI”?

El “MOTO-DACHI” es la parte que recibe los golpes durante el “KIRI-KAESHI”, y es quien debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- Posicionar correctamente el “SHINAI” para recibir los golpes, o sea, colocarla lo más cerca posible de las laterales del “MEN”, alternando el lado derecho e izquierdo, permitiendo que la persona que ejecuta el “KIRI-KAESHI” pueda acertar los golpes correctamente a la altura de la parte lateral del “MEN”.
- Cuidar que el “MA-AI” (distancia entre los adversarios) sea mantenido constantemente, permitiendo que la persona que ejecuta el “KIRI-KAESHI” pueda hacerlo con los brazos completamente estirados.
- Entrenar y fortalecer las muñecas y puños a través de los movimientos de rotación del “SHINAI” ejecutados durante la recepción de los golpes, aumentando la fuerza de las manos.

41. ¿Qué significa MI-GURUSHII-HIKI-AGE (retorno sin elegancia)?

Se refiere a la actitud de retirarse después del ataque abandonando la posición de alerta, o retomar el combate de forma displicente y relajada, interrumpiendo la actitud de combate, es decir, sin ejecutar ZAN-SHIN (retomar a la postura de combate).

42. ¿Qué es lo que caracteriza el “JŌGAI-HANSOKU” (penalidad por salir del área marcada para el combate)?

Se caracteriza “JŌGAI-HANSOKU” (penalidad por salir del área de combate) cuando el atleta retrocede o avanza pisando fuera de la línea del área de combate durante la lucha.

43. ¿Cómo indica el árbitro una falta cometida por el atleta durante la lucha?

El árbitro extenderá la bandera correspondiente al atleta que cometió la falta, en sentido diagonal y hacia abajo.

44. ¿Cómo debe ser indicado el “GŌGI” (reunión de los árbitros)?

El árbitro principal debe agarrar las dos banderas en la mano derecha y erguirlas hacia arriba, anunciando el “GŌGI”. Los árbitros deberán reunirse en el centro de la pista (área de combate) y los atletas deben apartarse hasta la línea de “REI” (saludo).

45. ¿Cuál es la penalidad para el atleta que se sale del área de combate de modo poco formal?

En el caso que un atleta haya salido del área de combate después de la ejecución de un golpe considerado válido, la lucha deberá ser parada y el acto deberá ser juzgado por los árbitros, que podrán validar o anular el golpe. Caso el atleta se haya salido

del área de combate después de la ejecución de un golpe considerado inválido, será declarado inmediatamente “HANSOKU”.

46. ¿Cuándo sucede la declaración de penalidad máxima, que obliga a la retirada del atleta infractor, entregando dos puntos para el adversario?

Cuando el atleta se exprese (por acción o palabra) de forma ofensiva contra el adversario o cualquier uno de los árbitros.

47. ¿Cómo debe proceder el árbitro principal en las siguientes situaciones?

a) Cuando uno de los atletas deja caer el “SHINAI”:

- El árbitro principal debe detener el combate anunciando “YAME”, pedir que los atletas vuelvan a la línea inicial de lucha y declarar “HANSOKU” (falta) del atleta que dejó caer el “SHINAI”.

b) Cuando observe que uno de los competidores está empuñando el “SHINAI” de forma incorrecta, con el cordón “TSURU” hacia abajo, durante la lucha:

- El árbitro principal debe detener el combate anunciando “YAME” y llamar la atención del infractor por estar empuñando incorrectamente el “SHINAI”. En el caso que el mismo atleta infractor, después de ser advertido, continúe empuñando incorrectamente y consiga golpear al adversario, el árbitro no validará el golpe e indicará la irregularidad.

NOTAS. *En el presente texto se usó el estilo de sistema de romanización Hepburn utilizado por el Diccionario Japonés-Ingles de Kendo (Japanese-English Kendo Dictionary). La palabra Kendo en este sistema de romanización se escribe Kendō, indicando que hay una prolongación en la letra “o”; o sea que la “o” de kendo es una o alargada, en otras palabras Kendo en japonés se lee fonéticamente “Kendoo”. Sin embargo, la palabra Kendo se usa comúnmente en la lengua española, por lo tanto no se romanizó aquí.*

El sistema de romanización de Hepburn se desarrolló en Japón por un Inglés considerando la lengua inglesa, por lo tanto este sistema no refleja adecuadamente la fonética de la lengua española.

Por ejemplo, usando la fonética de la lengua española “Chūdan” se lee “Chuudan”; “Gedan” se lee “Guedan”; “Gōgi” se lee “Googui”, “Ha” se lee “Ja”, “Hansoku” se lee “Jansoku”; “Hassō” se lee “Jassoo”; “Hasuji” se lee “Jasuyi”; “Heijō-shin” se lee “Jeiyoshin”; “Hō-shin” se lee “Jooshin”; “hon” se lee “jon”; “Ji” se lee “Yi”; “Jōdan” se lee “Yoodan”; “Jōgai-hansoku” se lee “Yoogaijansoku”; “Kei-myō” se lee “Keimioo”; “Kyō” se lee “Kioo”; “Migurushii-hiki-age” se lee “Migurushii-jikiague”; “Nihon” se lee “Nijon”; “Ōji-waza” se lee “Ooyiwaza”; “Rei-hō” se lee “Reijoo”; “Yame” se lee algo como “iame”; “Yūkō-datotsu” se lee “iukoodatotsu”, etc.