

LÉXICO DE KENDO

A

AI KAKARI GEIKO : KAKARI GEIKO ejecutado simultáneamente por dos kendokas alternando el rol de MOTO DASHI y KAKARI.

AI NUKI : Fintas simultaneas.

AIUCHI : Situación en la que los dos oponentes marcan un punto válido a la vez.

AITE : Otro, el socio, el adversario (la otra persona es necesaria para los progresos, aunque sea oponente en el combate)

ANZA : Posición sentada.

ASHI SABAKI : Desplazamiento (SABAKI) de pies (ASHI).

ATEKKO : Mala actitud en Kendo que consiste principalmente en intentar puntuar sin preocuparse por mejorar su propio Kendo.

AYUMI ASHI : Marcha Normal.

B

BASSOKU : Penalización.

BOGU : armadura, en adelante se dirá : KENDOGU.

BOKUTO / BOKKEN : Sable de madera.

BORYOKU : " violencia ", " brutalidad ".

BUDO : Vía del arte marcial.

BUSHI : Nombre dado a toda persona perteneciente a la clase guerrera.

BUSHIDO : Vía del guerrero.

BUTSUKARU :Chocar violentamente.

C

CHIKAI MAAI : Distancia para los combatientes, al alcance de un ataque directo (shinai cruzados en el nakayui).

CHUDAN NO KAMAE : Guardia media, la más corriente.

CHUI : Observación. En arbitraje: penalización ligera.

CHUSHIN : Centro, el medio.

D

DAITO : El sable largo, generalmente con forma de KATANA.

DAN : Grado dentro del cinturón negro (del 1 al 9 en Kendo).

DATOTSU :Golpe válido.

DATOTSU BU :Conjunto de partes del shinai con las cuales se pueden dar puntos válidos.

DATOTSU BU I :Lugar de las protecciones de Kendo en las cuales se puede golpear para que el punto sea válido.

DEBANA WAZA : Ataque ante la intención de ataque del oponente, anticiparse.

DO : El tronco, designa también la protección del tronco (parte de la armadura de Kendo) que incluye: la alta parte (MUNE) y la parte baja (DO).

DO HIMO :Cordones que sirven para mantener el Do en su sitio.

DOJO : Sala de entrenamiento (y de meditación). Antiguamente sala de armas, hoy el lugar (JO) donde se estudia la vía (DO).

DOMO ARIGATÔ GOZAIMASHITA : Significa: se lo agradezco mucho, generalmente empleado después de un combate.

E

ENCHO : prolongación del combate (en el caso en el que los dos combatientes acaben empate).

F

FUKUSHIN : Nombre de los dos árbitros laterales.

FUKUSHO : El cuarto combatiente dentro de un equipo.

FUSHEN GASHI : Victoria por penalización del adversario.

G

GEDAN NO KAMAE : Guardia "baja".

GOGI : Consulta entre los árbitros.

GOKAKU GEIKO : Combate de entrenamiento entre dos personas del mismo nivel.

H

HACHIMAKI : ver TENUGUI.

HAJIME : "Empezar", comienzo del combate.

HAKAMA : Pantalón largo tradicional japonés.

HANMI NO KAMAE :Guardia inclinada en relación al adversario.

HANSHI : Maestro, título japonés de tercer nivel que puede obtenerse a partir de 8 DAN.

HANSOKU : falta, infracción. Penalización declarada por el árbitro tras la trasgresión de una norma de competición (acto defendido, pérdida del Shinai, salida).

HANTEI : juicio, decisión. En algunas competiciones, en caso de combate empatado después de la finalización del tiempo reglamentario, el árbitro central llama a los dos árbitros restantes para designar, por mayoría, al vencedor por superioridad.

HARAI WAZA : Técnica de ataque al Shinai del contrario mediante un barrido de abajo a arriba.

HARI WAZA : Técnica que consiste en apartar el shinai del adversario con un movimiento lateral, corto y seco mediante su propia arma.

HASSO NO KAMAE : Guardia llevada sobre el hombro derecho, la tsuba cerca de la boca y la punta del shinai hacía arriba

HATA : Bandera

HAYA SUBURI : Forma de suburi con un movimiento rápido de pies.

HIDARI : Izquierda (Migi = derecha).

HIMO : Nudos y cordones. En competición, indica que los nudos se han desecho

HIKITATE GEIKO : Forma de combate entre dos combatientes de niveles diferentes, donde el de más experiencia guía y aconseja al de menos.

HIKIWAKE : Combate empatado.

HIKI WAZA :Técnica de golpeo realizada hacía atrás.

HIRAKI ASHI : Forma de desplazamiento con los pies abiertos (lateral antes que izquierda o derecha).

I

IAIDO :Disciplina que se practica sin compañero; consiste en realizar secuencias separadas que representan una fase de un combate a sable, contra uno o más adversarios. Existe aún, en Japón, varias escuelas de tradiciones diferentes. El arma utilizada es el Iaito

IAITO : sable de metal, normal o corto, no cortante, utilizado para la práctica de Iaido o en el Kendo No Kata.

IGI : Reclamación.

IKKYODO : "en sólo un tiempo".

IPPON : Un punto en competición.

IPPON GACHI : Victoria después de un punto marcado

IPPON SHOBU :Fórmula de competición donde el primero de los competidores que marque un punto válido se considera ganador.

IRIMI : Consiste en meter el cuerpo dentro de la guardia del adversario

ISSOKU ITTO NO MAAI : Distancia (MAAI) con relación al adversario donde es posible marcar un DATOTSU válido (ITTO) en un único paso de ataque (ISSOKU). Opuesto a NISSOKU ITTO NO MAAI.

J

JI GEIKO : Combate de entrenamiento libre (sin arbitraje).

JIHO : El segundo combatiente dentro de un equipo

JODAN NO KAMAE : Guardia alta, Shinai encima de la cabeza

JOGAI : Salida de la superficie del shiaio.

K

KAESHI WAZA : Técnica de control del ataque del contrario que consiste en parar su shinai y utilizando su fuerza para realizar el contraataque.

KAKARI : Nombre dado al compañero guiado por el MOTO DASHI en los distintos KEIKO.

KAKARI GEIKO : Ejercicio en el cual el practicante realiza las técnicas con continuidad.

KAMAE (ou KAMAE TO) : Gurdia ó “¡en guardia!”

KAMIZA : Lugar del dojo reservado a los maestros o a los invitados de alto nivel.

KATA : Forma tradicional de transmisión de las Artes Marciales una forma de técnicas codificadas (10 formas para el Kendo). Ver " KENDO NO KATA ".

KATANA : Sable japonés que el Samurai llevaba a la cintura.

KATATE WAZA : Técnica realizada con una sola mano, generalmente la izquierda (diferente de MOROTE WAZA).

KATSUGI WAZA : Técnica realizada armando el shinai sobre los hombros.

KEIKO : Ejercicio de entrenamiento.

KEIKOGI : Chaqueta de entrenamiento.

KEN : Nombre genérico que designa al sable (o espada).

KENDO : El camino de la espada.

KENDO GU : Equipamiento de protección para la práctica del kendo. Designa el conjunto de las piezas de la armadura (Bogu) el Men, los Kotes, el Do y el Tare.

KENDO NO KATA : Forma de Kata que incluye 10 secuencias codificadas de combate. Un practicante - Uchi Dachí - toma la iniciativa utilizando el sable normal - Daitô -, y el otro practicante - Shi Dachí - que utiliza el Daitô durante las 7 primeras series, luego el sable corto - Shotô - durante los tres últimos. El arma utilizada en el Kata es el Bokken o el Iaitô

KENDOKA : Persona experta en Kendo. En occidente se da este término a todo aquel que practica kendo. La palabra correcta para todo practicante es Kenshi

KENGO : Designaba hasta el final de la época EDO, a un maestro de espada que había adquirido su reputación sobre el terreno, es decir, en combate real.

KEN JUTSU : Entrenamiento de manejo de la espada

KENSEN : La punta del shinai (sinónimo de KISSAKI).

KENSHI : Esgrimista, practicante de kendo (sinónimo de KENKAKU).

KI : Determinación mental y psíquica.

KIAI : Manifestación de la energía (KI) mediante un grito que “sale” del estómago (Hara).

KIHON WAZA: Técnicas fundamentales.

KI KEN TAI NO ITCHI : Energía Espada Cuerpo, los tres elementos fundamentales para la correcta realización de un golpe en KENDO : grito con energía (Ki) corte con al parte correcta del sable (KEN) acompañado del cuerpo (TAI).

KI KEN TAI NO UCHI : Armonía del espíritu, de la espada y del cuerpo con la realización de las técnicas

KIME : Determinación, sin dudas

KIRI GAESHI : Ejercicios de corte sucesivo. A un corte SHO MEN continúan cortes SAYU MEN avanzando y retrocediendo. El compañero con el rol de Moto Dashi, para los cortes con su shinai o en el men

KIRI TE : Acción de las manos.

KODACHI : La espada corta.

KOKORO GAMAE : Guardia del corazón, actitud mental.

KOROSU : Literalmente, "matar". En Kendo, es el hecho "de destruir" la estabilidad del adversario utilizando una de los tres siguientes métodos fundamentales de ataque: KEN O KOROSU (imponerse con su shinai al del contrario, debilitar la guardia), KI O KOROSU (desestabilizar mentalmente al adversario, perturbarlo, asustarlo), WAZA O KOROSU (hacer inútiles las técnicas del adversario, imponer la suya)

KOTE : El antebrazo y el guante de protección. Designa también el IPPON que corresponde al golpe sobre el Kote

KYORI : Distancia, intervalo (mas restrictivo que MAAI).

KYOSHI :Profesor, título japonés de segundo nivel que puede ser obtenido a partir de 7 DAN.

KYU : En Kendo, nivel inferior a primer Dan (del 6° al 1° Kyu).

M

MAAI : Noción del intervalo espacio-tiempo entre dos contrincantes(ISSOKU y NISSOKU ITTO NO MAAI).

MAKI OTOSHI WAZA : Técnica de ataque consistente en apartar el arma del adversario con al suya propia, con un movimiento circular de las manos a partir de la punta.

MAWARI GEIKO : de MAWARU, girar. Tipo de ejercicio continuo en el cual los practicantes giran a cada señal de cambio para encontrarse con un nuevo compañero.

MAYOU : Estado de perplejidad, uno de los 4 males que quitan una justa y rápida apreciación de la situación (MAYOU, ODOROKU, OSORERU, UTAGAU).

MEN : Designa el casco de protección y el IPPON correspondiente a los golpes SHO MEN y YOKO MEN. El MEN se compone de la protección de la cabeza (MEN BUTON), de las protecciones de los hombros (SASHI BUTON), de una rejilla de protección de la cara (MEN GANE) y de los cordones (MEN HIMO).

MEN O TORE : "Quitarse el Men !"

MEN O TSUKE : "Ponerse el Men !"

METSUKE : Lugar donde se fija la mirada, manera de mirar al adversario en Kendo

MIGI : Derecha (Hidari = izquierda).

MINE : Le dos de la lame.

MOKUSO : Méditation assise.

MOTO DASHI : Compañero que dirige el ejercicio.

MUNE : Nombre dado a la parte superior del Do

N

NAKAYUI : Lazo de cuero que envuelve las cuatro lamas del shinai

NANAME : " inclinado, oblicuo ".

NIDAN WAZA : Técnica de dos ataques consecutivos.

NIGIRI : Forma de las manos sobre la TSUKA.

NIHONME : Comienzo del combate para el segundo punto cuando se señala el primero.

NISOKU ITTO NO MAAI : Distancia necesitada de dos pasos (NISOKU) para realizar un corte (ITTO).

NITO : Utilización de dos sables o shinais (uno grande y uno pequeño)

NITO NO KAMAE :Guardia correspondiente a la utilización de dos shianis.

NODO : Garganta.

NUKI WAZA : Técnica de finta de ataque del contrario seguido al mismo tiempo de una respuesta

O

ODOROKU: Estado de sorpresa creado por el comportamiento del adversario que, al lanzarse en desorden y sin espíritu, no permite adaptarse a la situación. Uno de los 4 males (MAYOU, ODOROKU, OSORERU, UTAGAU).

OKURI ASHI : Forma de desplazamiento de los pies, el pie derecho delante del pie izquierdo

OMOTE : Espacio derecho cuando los shinais se cruzan por el lado izquierdo

OSAE WAZA : Técnica que consiste en mantener el arma del adversario con su propia arma

OSAME TO : "Enfundad".

OSORERU : Temor del adversario, en el ataque o la defensa, que reduce la aplicación de todas las capacidades mentales y físicas. Uno de los 4 males (MAYOU, ODOROKU, OSORERU, UTAGAU).

R

REI : El saludo y "Saludo".

RENSHI : Instructor, título japonés de primer nivel que se puede obtener a partir de 6 Dan

RENZOKU WAZA : Técnicas consecutivas.

RITSU REI : "Saludad a la posición donde os encontráis".

S

SAKIGAWA : Parte de cuero que hace de contera del shinai.

SAKIGOMU : Pieza de caucho que mantiene, bajo el SAKIGAWA, la separación de las lamas del Shinai

SAMETO : Posición Shinai sobre el lado izquierdo

SAMPO : El tercero en un equipo.

SANBON SHOBU : Combate a dos puntos ganados.

SANDAN WAZA : Encadenamiento de 3 técnicas en una sola acción.

SANKYODO : " en tres tiempos ".

SEI RETSU : " Alinearse ".

SEIZA : Posición arrodillada, las nalgas sobre los talones.

SEME : Acción de amenazar al contrincante penetrando en su guardia con un ligero desplazamiento hacia el frente. Debe realizarse con un fuerte ZANSHIN.

SEMPAI : Antiguo, superior en antigüedad entre los alumnos de un dojo. Es él que realiza las voces de saludo al principio y al final de la clase

SEMPO : Le primer combatiente de un equipo.

SHIAI GEIKO : Competición, combate arbitrado.

SHIAI JO : espacio delimitado en el cual se lleva a cabo el Shiai Geiko.

SHIDACHI : Compañero que aprovecha las oportunidades creadas por Uchidachi en el Kata.

SHIMERU : Apretar. Se emplea para expresar la acción compleja de las manos sobre el Tsuka del Shinai.

SHIMOZA : Lugar del Dojo reservado a los alumnos.

SHINAI : Arma utilizada en al práctica de kendo, compuesta por 4 lamas (YOTSUWARI) de bambú (o de fibra de carbono) y de piezas de cuero

SHINAI HANASHI : Dejar escapar el a Shinai durante un combate.

SHINKOKYU : Ejercicio de respiración.

SHIZEI : Actitud, postura.

SHIZENTAI : Posición de pie, natural, los brazos a lo largo del cuerpo y los pies separados con al anchura de los hombros.

SHOBU : Punto decisivo en competición cuando cada combatiente ya ha metido un punto.

SHOBU ARI : Victoria en competición.

SHOMEN : Corte en mitad de la cabeza.

SHUKEN : El tercer combatiente de un equipo.

SONKYO : Posición puesta en cuclillas, espalda recta, y la espada ante si cogida con las dos manos y apuntando al cuello/garganta del compañero.

SUBURI : Ejercicio de repetición de cortes en el vacío

SURIAGE WAZA : Técnica de control de la técnica del contrario. Control de su sable desviándolo por un movimiento de fricción

SUTEMI : Acción hecha "en sacrificio", sin ningún miedo, empleando toda la energía positiva (no tiene el sentido "de ataque suicidio").

T

TABI : Calzado, zapatilla.

TAI ATARI : Colisión de los cuerpos de los dos contrincantes.

TAIKAI : Reunión de competición, torneo.

TAI SABAKI : Movimiento del cuerpo.

TAISHO : El ultimo combatiente de un equipo de cinco.

TAI TO : " Sable al cinturón " . Posición derecha, el arma cogida por la mano izquierda por debajo de la Tsuba, arma a la cintura.

TAKE : Bambú

TAME : Acumulación de energía antes del corte

TARE : Delantal de protección de las caderas

TE NO UCHI : " El interior de las manos " . Término utilizado para sensibilizar al practicante sobre la sensación física del contacto de la mano con el shinai Shinai a través del cuero del Kote y el

Tsuka Gawa.

TENUGUI : o HACHIMAKI, pañuelo que se pone en la cabeza para absorber el sudor

TO MA (por TOOI MAAI) : Distancia donde los combatientes en guardia chudan están fuera de alcance de un ataque directo (shinai no cruzados).

TSUBA : Guarda del sable.

TSUBA DOME :Pieza de goma, caucho, cuero, que mantiene en su sitio la tsuba sin que baje por la empuñadura del shinai.

TSUBA ZERI AI : Guardia muy cercana, las dos Tsubas están en contacto o muy cercanas, las puntas del shinai salen por arriba.

TSUGI ASHI : Preparación del pie izquierdo que toma apoyo en el pie derecho para lanzar ataques de lejos

TSUKA : Punta del sable.

TSUKA GAWA :Pieza de cuero que recubre la tsuka del shiani.

TSUKI : Golpe de estocada (punto).

TSUKI DOME : Protección de la garganta

TSUMERU : El hecho de acortar la distancia sin dejar hacer al adversario, con superioridad

TSURU : Hilo tenso que define el contrafilo del sable. Puesto a través del NAKAYUI, entre el TSUKA y el SAKIGAWA, garantiza la cohesión de las distintas partes del Shinai.

U

UCHI :Nombre genérico a los cortes de importancia.

UCHI DACHI : Aquél que, en el KENDO N KATA, sufre el contraataque de SHI DACHI después de haber tomado la iniciativa.

UCHI KOMI : Ejercicios de repetición en relación al nivel del que los practica

UCHI KOMI GEIKO : Un practicante con experiencia (MOTO DACHI) conduce el ejercicio con otro practicante (KAKARI) ofreciendo oportunidades de golpe a su compañero, pero sin combatir él mismo.

UCHI OTOSHI WAZA : Técnica de defensa seguida de contraataque que consiste en golpear el Shinai contrario hacia abajo y a aprovecharse del desequilibrio así creado para contraatacar.

UKAI SAKAI : Desplazamiento lateral derecho/izquierdo, izquierdo/derecho.

UKE WAZA :Parar o bloquear el ataque del adversario con el propio shinai.

URA : Espacio izquierdo (véase OMOTE).

UTAGAU : La duda, que al instalarse, perturba la lucidez del juicio y causa una retención nociva al empleo óptimo de las capacidades para el ataque o la defensa. Uno de los 4 males (MAYOU, ODOROKU, OSORERU, UTAGAU).

W

WAKIGAMAE : Guardia lateral baja, en la cual el sable está detrás del cuerpo que esta de perfil, La punta del shinai se dirige hacia atrás

WAKIZASHI : Sable corto (también llamado SHOTO).

WAZA : Técnica o trabajo

Y

YAME : "¡Parad!".

YOKO MEN : Golpe lateral sobre la parte alta de la cabeza (nombre genérico de MIGI e HIDARI men).

Z

ZANSHIN : Espíritu de vigilancia que debe existir antes, durante y después del golpe.

ZEKKEN : Estuche de tejido que envuelve la protección central del TARE; se inscriben allí de manera muy visible, el nombre del practicante y del grupo (club, escuela) que representa.

ZEN : Meditación. Nombre otorgado a una rama, de origen chino, del Budismo. En Japón, influyó muy pronto en el comportamiento de las clases guerreras.

ZENSHIN KOTAI : Progresión alternando hacia el frente y hacia la atrás

TRADUCIDO POR JOSÉ RAÚL SEGURA

jrsegura@telefonica.net

ASOCIACIÓN DE KENDO KANKU - ZARAGOZA

www.kankukendo.com

admin@kankukendo.com