

QUESTIONÁRIO PARA EXAME TEÓRICO DE KENDO

Revisão: 16/11/2009

1. O que é "ISSOKU ITTO NO MAAI" (一足一刀の間合い)? (distância de um passo / uma espada)?

É a distância básica que se deve manter do oponente em postura de confronto, de tal forma que, ao se dar um passo para frente, seja possível atingir o golpe no oponente e recuando-se um passo, seja possível desviar-se do golpe do oponente. Esta distância é calculada de acordo com a capacidade individual de cada Kenshi (剣士).

2. Qual é o golpe considerado "IPPON" (一本) (um ponto)?

É considerado "IPPON" o golpe que reunir os três fatores importantes no Kendo:

- "KI" (気): sentimento, alma ou estado espiritual do Kenshi concentrado na atitude expressado através do 'KIAI' (気合い) (grito).
- "KEN" (剣): movimento preciso e domínio da espada, entendendo-se neste caso que a arma é a extensão do Kenshi.
- "TAI" (体): movimento e atitude do corpo do Kenshi como um todo, demonstrando sua total concentração no golpe.

Além disso, o golpe deve ser realizado com ângulo da linha de corte correto (hasuji (刃筋)), no local determinado do oponente, com a parte adequada do shinai, o monouchi (物打).

3. Fale sobre conjugação de "KI-KEN-TAI" (気-剣-体).

É a atitude de golpear o oponente com toda concentração, conjugando o espírito por meio do "KIAI" ("KI"), o movimento da espada ("KEN") e o movimento do corpo como um todo ("TAI").

4. O que é "KIRIKAESHI" (切り返し)?

É uma prática de treinamento básico muito importante, indispensável, tanto para principiantes quanto para Kenshis que já atingiram bom nível técnico. O "KIRIKAESHI" de uma forma global aprimora habilidades básicas como:

- "TE NO UCHI" (手の内): coordenação dos movimentos das mãos, punhos e braços.
- "ASHI SABAKI" (足さばき): coordenação dos movimentos dos pés e pernas, visando adquirir movimentos rápidos e ágeis, bem como o fortalecimento do quadril e do corpo como um todo.
- "MAAI" (間合い): desenvolvimento da noção de ritmo de tempo de golpe e posicionamento em relação ao oponente.

5. O que é "YUUKODATOTSU" (有効打突)(golpe válido) ?

Um golpe é considerado "YUUKODATOTSU" (golpe válido) quando executado com a concentração dos três elementos indispensáveis em um golpe: "KI" (concentração de espírito demonstrada através do "KIAI", ou grito), "KEN" (movimento de golpe executado com o "SHINAI"(竹刀)), "TAI" (movimento de ataque do corpo como um todo). Além disso, o golpe deve ser realizado com ângulo de corte correto (hassuji (天筋)), no local determinado do oponente, com a parte adequada do shinai, o monouchi((物打)).

6. Por que é "KAKEGOE" (掛け声)(grito) é importante?

O "KAKEGOE" ou grito forte e em voz alta, expelido do interior da barriga e não apenas da garganta, incentiva a si próprio e intimida o oponente, elevando a combatividade, aumentando a força e o poder do golpe.

7. O que é "CHUU SHIN SEN" (中心線)?

É uma linha imaginária traçada a partir da ponta do seu próprio SHINAI até um ponto na altura da garganta do oponente. Pode significar ainda, a linha imaginária traçada internamente partindo da altura do nariz até o umbigo, ou do olho até "SEIKATANDEN" (臍下丹田) (ponto central do abdômen, um pouco abaixo do umbigo).

8. Cite as ocasiões propícias para dar um golpe durante a luta:

- No início da movimentação do oponente ("DEBANA"-出ばな): o golpe é dado no momento em que o oponente está iniciando ou ameaçando iniciar um movimento.
- No término da movimentação do oponente o golpe é dado logo que o oponente acaba seu movimento, sem dar lhe fôlego para descansar após a ação executada.
- No momento em que o oponente se defende de um golpe: ou seja, quando o oponente estiver preocupado em defender-se, golpear imediatamente outro local que ficar desprotegido.

9. O que vem a ser o "ZANSHIN" (残心)("deixar a alma") ?

É a atitude de não se desarmar mesmo após o golpe de vitória, mantendo-se de prontidão e atento para o próximo contra-golpe do oponente.

10. Cite 5 ou mais vantagens e virtudes do "KIRIKAESHI" – citaremos 10:

- O "WAZA"(技) (golpe) fica mais rápido, forte e firme.
- A respiração torna-se mais profunda e calma.
- Os movimentos e as funções dos braços ficam mais livres.
- O corpo fica mais leve possibilitando movimentos mais livres.
- O manejo do "SHINAI" (espada de bambu) fica mais fácil e livre.
- O abdômen e quadris tornam-se mais firmes e o corpo passa a manter uma postura equilibrada.
- Os olhos começam a ficar mais atentos.
- Desenvolve a habilidade de calcular o próprio "MAAI".
Os golpes ficam mais leves e precisos.

11. Descreva as oportunidades de ataque:

- No momento em que o oponente está iniciando o ataque;
- Quando o fôlego técnico do oponente se esgota;
- Ao defender-se de um golpe do oponente (contra-golpe);
- Quando o adversário fica imóvel e desatento;
- "KAMAE NO SUKI"(構えの隙), ou seja, quando o oponente expõe-se por distração;
Na separação do "TSUBAZERIAI" (鍔ぜり合い)(confronto direto de junção de espadas no tsuba e lâmina de pé ligeiramente inclinada para direita).
- Quando o oponente está espiritualmente concentrado somente no ataque;
- Quando o adversário sair do "KAMAE" (posição de combate) e baixar a guarda.

12. O que vem a ser "SHUMOKU ASHI"(撞木足)?

Refere-se ao mau posicionamento do calcanhar do pé esquerdo, ou seja, quando o Kenshi mantém o calcanhar esquerdo grudado no chão, ou ainda, quando o Kenshi mantém o pé esquerdo virado demasiadamente para a esquerda. O correto é manter os pés paralelos, com o pé esquerdo posicionado a esquerda e atrás do direito, sem encostar o calcanhar no chão.

13. Descreva as três formas de anulação/morte – "SANSATSU"(三殺):

- Anular/matar o oponente por "KI", ou seja, pressioná-lo psicologicamente, desencorajando-o, transmitindo-lhe superioridade, mostrando-se mais forte por meio de atitude e "KIAI" e não por golpes.
- Anular/matar a espada ("KEN") do oponente prevendo seu movimento, imobilizando-a e anulando o golpe antes que o inimigo consiga realizá-lo.
- Anular/matar a técnica do oponente prevendo seu golpe e adiantando-se a ele, anulando dessa forma qualquer tentativa de ataque.

14. Explique o "SHIKAKE WAZA" (仕掛け技)(golpe de ataque):

É um golpe de ataque em resposta a um movimento de ataque do oponente. Existem os seguintes "SHIKAKE WAZA":

- "DEGASHIRA WAZA"(出がしら技): golpear no exato momento em que o oponente tenta atacar o "MEN"(面)(na cabeça), o "KOTE"(小手)(pulso) ou o "DÔ"(同)(tronco).
- "HIKIGASHIRA WAZA"(ひきがしら技): golpear no exato momento em que o oponente tenta recuar.
- "HARAI WAZA"(払い技): golpe de rechaça ou "RENZOKU WAZA" (連続技) (golpe contínuo), consiste em golpear desmanchando a posição de guarda do oponente e imediatamente golpear novamente aproveitando o "SUKI" (brecha ou descuido) ou "KUZURE"(崩れ)(desequilíbrio ou perda de postura) do adversário.

15. Explique o que é "MAAI" (間合い):

Com relação a espaço, o "MAAI" é a distância de golpe medida considerando-se o comprimento da espada e o alcance de um passo. Se definido em termos de tempo, o "MAAI" é o tempo do golpe medido considerando-se a velocidade de execução do golpe e o movimento do oponente. Psicologicamente, o "MAAI" é o espaço real de combate existente entre os dois adversários, oponentes que se mantém constante mesmo que os adversários se afastem ou se aproximem.

16. Explique o que é "KYO"(虚 – despreparo) e "JITSU" (実 – real, material e concentração):

"KYO" é ter "SUKI" (隙 – brecha, espaço), ou seja, não possuir concentração nem força espiritual tornando corpo e alma vulneráveis. "JITSU" é o oposto, ou seja, conseguir atingir a concentração total das forças física e espiritual tornando corpo e alma invulneráveis.

17. Fale sobre "JIRI-ICHI-(CHI)" (事理一致 – conjugação de fato/prática e teoria):

"JI" (事 – fato, prática) refere-se à própria técnica ou tecnologia e "RI" (理 – teoria), à alma ou sentimento. A prática e a teoria são como rodas de um carro, devem andar juntas para que o carro possa correr, portanto devem ser estudadas em conjunto.

18. Explique o que é: "SHIKAKE WAZA" (仕掛け技), "ÔJI WAZA"(応じ技) e "DEBANA WAZA"(出ばな技):

Basicamente as 3 expressões referem-se a técnicas ou estratégias de luta "WAZA":

- "SHIKAKE WAZA" (técnica de "provocação"): consiste em provocar o oponente forçando-o a tomar a iniciativa do golpe, para então surpreendê-lo reagindo imediatamente atacando-o com um contra-golpe.
- "ÔJI WAZA" (técnica de desvio e defesa): consiste em anular uma tentativa de ataque do oponente, defendendo-se e contra-atacando imediatamente.
- "DEBANA WAZA"(técnica de ataque inicial): consiste em atacar o oponente no momento em que este estiver distraído ou fizer algum movimento em falso que o deixe com a guarda aberta ou em postura desequilibrada.

19. Descreva os 4(四 - SHI) Tabus (戒 - KAI) do Kendô:

Refere-se a quatro situações que devem ser evitadas: "KYO"(驚- ser surpreendido), "KU" (懼 – ficar com medo), "GI" (疑 – ficar indeciso), "WAKU" (惑 - ficar perplexo, confuso). Não se deve ser surpreendido, nem ficar com medo do tamanho físico ou do golpe do oponente e nem mesmo ficar indeciso quanto às ações dele, e muito menos ficar perplexo e confuso quanto aos próprios movimentos.

20. Explique o "CHU DAN NO KAMAE" (中段の構え – postura de "CHU DAN", espada na posição de média altura):

Também chamada de "SEIGAN" (pois mantém a ponta da espada apontada para os olhos do oponente), é postura básica do Kendô, sendo considerada infalível sem qualquer restrição. É postura corporal ideal tanto para ataque quanto para defesa. Nesta postura, o shinai é empunhado naturalmente com as duas mãos. A mão esquerda deve segurar firmemente a ponta do punho do shinai mantendo-se próxima ao umbigo tendo o punho voltado levemente para dentro. A mão direita deve segurar firmemente a outra extremidade do punho do shinai de forma que o shinai se posicione sempre em linha reta, tendo sua ponta apontada para os olhos do oponente. O punho direito também deve ficar voltado levemente para dentro.

21. Explique o conceito de KENDÔ (ideal do KENDÔ):

Kendô é um instrumento de formação de caráter da pessoa, por meio do estudo teórico e da prática austera das regras do "KEN" (espada).

22. Explique o "KENTAI-ICHI-(CHI)" (懸待一致) (espera e avanço unificados):

Atacar significa esperar e avançar. A união desses dois elementos (espera e avanço) significa ter o espírito de defesa durante o ataque e ter o espírito de ataque durante a defesa. Ter o espírito de ataque e defesa apostos ao mesmo tempo permite-nos estar preparados para qualquer situação a qualquer momento.

23. Cite cinco exemplos de "KAMAE"(構え - posição de postura com a espada):

- **CHUDAN-no-kamae** (中段の構え)(SEIGAN)
Postura na qual o pé direito está na frente, a espada empunhada com as duas mãos na frente do corpo, com o punho esquerdo na altura do "TANDEN" (丹田)(chacra umbilical: ponto cerca de 3 a 5cm abaixo do umbigo e bem no meio do corpo), e a ponta da espada direcionada para o rosto/garganta do oponente. Esta postura é adequada tanto para ataque quanto para defesa.
- **JÔDAN-no-kamae** (上段の構え)
Postura na qual o pé direito está a frente, o corpo totalmente voltado para frente, a espada empunhada com as duas mãos acima da cabeça, com o tsuka-gashira cerca de 3 a 5cm acima da testa, e a ponta da lâmina direcionada para cima. É considerada a mais agressivas de todas as posições. No caso da postura, "Hidari-Jodan-no-kamae" (左上段の構え), o pé esquerdo fica a frente, o corpo em 'HIDARI-HAMMI"(左半身), a espada empunhada com as duas mãos acima da cabeça, com o punho esquerdo cerca de 3 a 5cm acima da testa, e a ponta da lâmina direcionada para cima e levemente para a esquerda.
- **GEDAN-no-kamae** (下段の構え)
Semelhante ao Chudan-no-kamae (pé direito na frente, espada empunhada com as duas mãos na frente do corpo, com o punho esquerdo na altura do "TANDEN), com a diferença que a ponta da espada está direcionada para baixo na altura do meio da canela do oponente. Esta postura é considerada mais adequada para defesa.
- **HASSÔ-no-kamae** (八相の構え)
Postura na qual o pé esquerdo fica na frente, o corpo em 'HIDARI-HANMI" (de lado com o lado esquerdo para frente), a espada empunhada com as duas mãos, com a mão direita cerca de um punho distante da boca e a esquerda posicionada no centro do corpo, com a ponta da espada direcionada para cima e, levemente, para direita e para trás, com o corte voltado para o rosto do oponente.
- **WAKIGAMAE** (脇構え)
Postura na qual o pé direito fica atrás, o corpo em 'HIDARI-HANMI" (de lado com o lado esquerdo para frente) e a espada empunhada com as duas mãos na altura do quadril direito, com o corte voltado para baixo e a ponta da espada direcionada para baixo e, levemente, para esquerda.

24. O que significa "TÔYAMA NO METSUKÉ" (fixar o olhar na montanha distante):

Fixando-se o olhar na montanha distante é possível ao mesmo tempo enxergar o que está longe e prestar atenção nos movimentos dos objetos próximos. Esta expressão refere-se à técnica de observação: ao confrontar-se com o oponente, não se deve focar em nenhum ponto de observação para poder enxergá-lo como um todo e ao mesmo tempo poder prestar atenção em todos os detalhes de seus movimentos.

25. Fale sobre os efeitos do "KAKEGOE/KIAI" (掛け声/気合い):

"KAKEGOE" (voz alta/grito) é o som emitido do interior do corpo do Kenshi, que faz com que todo o "KIAI" (grito/espírito) acumulado extravase com toda força. O "KIAI" aumenta a concentração pessoal, podendo intimidar o oponente a ponto paralisá-lo no "DEBANA". Serve ainda para chamar a atenção do oponente quebrando sua concentração. Pode-se dizer que quanto maior do "KAKEGOE", maior a firmeza da mão e do golpe. Embora a palavra "KIAI" possa ser traduzida apenas como "grito", numa tradução literal mais profunda o "KIAI" significa unir ou concentrar a alma, ou seja, o "KIAI" é uma forma de concentração psicológica atingida através do grito.

26. Explique os três tipos de "SEN" (先)(antecipação):

- "SEN-SEN-NO-SEN"(先々先の先): também chamado de "KAKARI-NO-SEN"(懸りの先), consiste na habilidade de antecipar a intenção do oponente com rapidez, descobrir alguma brecha e golpear imediatamente.
- "SEN"(先): consiste na habilidade de contra-golpear o oponente no momento que este tenta atacar uma brecha. Como a antecipação é executada quase que simultaneamente com o ataque do oponente, o "SEN" também é denominado "TAI NO SEN"(対の先), ou seja, antecipação simultânea.
- "GO-NO-SEN" (後の先): consiste na habilidade anular o golpe do oponente, por meio de "OSAE" (押さえ) (prensa), "HARAI" (払い) (remoção), "SURI AGUE" (摺りあげ) (erguer desviando o shinai do oponente com shinogui) e antecipar um contra-golpe.

27. Explique o "FUDÔSHIN" (不動心)(mente inabalável):

Refere-se ao estado de espírito e mental calmo que se mantém inabalável e constante sob quaisquer circunstâncias, como se nada tivesse acontecido.

28. O que significa "ICHI-GAN"(一眼) (1º. olho), "NI-SOKU" (二足) (2º. pés), "SAN-TAN" (三胆) (3º. fígado/firmeza), "SHI-RIKI"(四力)(4º. força):

Refere-se a quatro princípios básicos do Kendô:

- "ICHI-GAN" (1º. olho): observar o estado psicológico do oponente analisando todos os seus movimentos tanto do corpo quanto da espada.
- "NI-SOKU" (2º. pés): manter os pés livres e leves, sempre em alerta, prontos para qualquer movimento para servirem como uma mola propulsora seja para ataque ou para defesa.
- "SAN-TAN" (3º. fígado, entranhas, ventre/firmeza): o fígado é o órgão que simboliza a coragem, firmeza e determinação, ou seja, deve-se manter a coragem que apaga os temores nos momentos de ataque quando se arrisca a própria vida.
- "SHI-RIKI" (4º. força): buscar a força interior das mãos que seguram a espada e a força interna do corpo, sem recorrer à força bruta dos braços.

29. O que significa "SHIN KI RYOKU NO ICHI-CHI" (心気力の一致)(espírito, pensamento, vontade e força)?

Refere-se ao estado de concentração no qual o espírito purificado encontra-se unido ao pensamento de combate, à habilidade técnica e à força.

30. O que significa "ITSUKU" (居付く)(imobilizar)?

"ITSUKU" refere-se à paralisação momentânea do estado de espírito, corpo ou mãos ocasionando a perda de reflexo e lentidão de reação tornando o Kenshi vulnerável.

31. O que significa "SHU" (守) (proteger), "HA" (破)(quebrar) e "RI"(離)(soltar):

Referem-se a fases de aprendizagem:

- "SHU": na fase dos primeiros ensinamentos, significa total obediência e respeito aos ensinamentos recebidos sem contestações.
- "HA": na segunda etapa de aprendizagem, tomando como base os ensinamentos recebidos na fase inicial, passa-se a estudar e testar outros estilos, buscando o aperfeiçoamento extraindo pontos positivos.
- "RI": após o estágio "HA", passa-se a buscar novos caminhos soltando-se e afastando-se dos estilos anteriores na tentativa de criar um estilo próprio. Os antigos fundadores de estilos são pessoas que atingiram este estágio final.

32. O que significa "KANKEN NO METSUKE"(観見の目付け)?

"METSUKE" significa técnica de observação, "KAN" pode ser interpretado como "METSUKE" (técnica de observação) voltado para o interior, ou seja, para o "KOKORO" (coração, espírito, alma) da pessoa. Durante o combate, deve-se observar os olhos do oponente buscando "enxergar" seu "KOKORO", antecipando suas intenções e para poder agir antes dele. "KEN" significa o "METSUKE" voltado para o exterior da pessoa. Durante o combate, deve-se observar o posicionamento do oponente como um todo (a ponta da espada, os punhos, os pés) não se deixando enganar por "falsos" movimentos que possam demonstrar "falsas" chances de ataque. É necessário manter o espírito calmo e alerta.

33. O que significa "A-UM NO KOKYUU" (阿云の呼吸)?

Em japonês, "KOKYUU"(呼吸)significa respiração; "A"(阿), exalação; "UM"(云), inalação; "A-UM NO KOKYUU" significa respiração profunda. No Kendo, usa-se o "A-UM NO KOKYUU" para acalmar o espírito. Durante a luta, usa-se a expiração "A" para produzir o "KIAI" eficiente e a inalação "UM" para refazer o fôlego para acumular a energia no "TAN" (no ventre).

34. O que significam: "DAI"(大), "KYOO"(強), "SOKU"(速) e "KEI"(軽)?

- "DAI": significa grandeza, grande como o universo. No Kendô, significa golpear sem medo, sem limitações, sem se ater aos pormenores de sentimentos internos de dúvida ou medo. Significa praticar a técnica em sua magnitude, de forma ampla e natural.
- "KYOO": significa força. No Kendô, refere-se à correta intensidade da força do golpe concentrada nos punhos, de forma a não deixar dúvida quanto a sua validade.
- "SOKU": significa rapidez. No Kendô, refere-se à rapidez do golpe ou à técnica do golpe.
- "KEI": significa leveza ("KEYMYÔ"-輕妙). No Kendô, significa golpear de forma precisa e ágil.

35. Por que no Kendô, se preza o "REI"(礼) ou "REIGI"(礼儀) (etiqueta, cumprimento, cortesia) ?

"REI" (cumprimento) demonstra respeito que vem da sinceridade do espírito. Existem vários tipos de "REI" (cumprimento a Deus, ao professor, aos mais velhos, aos colegas, aos novatos, etc). Antes do início do combate, o "REI" deve ser feito(s) por ambas as partes com sinceridade e modéstia, sem orgulho pessoal ou temor. Caso contrário, o combate será reduzido a uma simples luta irracional de animais ou loucos armados. O respeito às regras de "REI" aperfeiçoa a alma, a técnica de espadas, tornando o respeito pessoal um hábito. Esquecer o "REI" significa negligenciar a aprendizagem da alma, fazendo com que qualquer vaidade técnica leve ao convencimento, ao egoísmo, que significa a própria destruição. Por todas essas razões, devemos respeitar os ensinamentos e valores do "REIGI".

36. O que é "SHI-SHIN"(止心) (interrupção do pensamento/sentido)?

Durante o combate, significa fixar a atenção em apenas um ponto, interrompendo ou perdendo a concentração no todo com relação ao oponente. Por exemplo, ficar atento apenas na "forma" ("KAMAE") do oponente, ou no movimento da espada ("SHINAI"). A interrupção da concentração no todo gera descuido e faz com que surjam "SUKI's" (pontos fracos para o ataque) facilitando o ataque do inimigo. Além disso, a concentração errônea, focada em apenas um ponto, também faz com que se percam oportunidades de ataque uma vez que não conseguimos descobrir os "SUKI's" do oponente.

37. O que é "HÔ-SHIN" (放心)(liberação do pensamento)?

Significa liberar o pensamento (o que é bem diferente de ter pensamentos em vão) focando não apenas um ponto do oponente, mas, ao contrário, irradiando a atenção sobre o oponente como um todo, tornando possível enxergar qualquer movimento do oponente, tendo o pensamento livre e solto, sem preocupações, concentrado apenas no espírito e força do golpe que deverá ser executado. É a atitude oposta ao "SHI-SHIN".

38. O que é "HEI JYÔ SHIN"(平常心) (pensamento em estado normal) ?

Refere-se à capacidade de manter o espírito inalterado em qualquer situação, sem entrar em pânico ou perder a calma.

39. Qual a importância do "KENDÔ-KATA" (剣道形)?

No "KENDÔ-KATA" estão reunidos os ensinamentos básicos dos elementos fundamentais que formam o Kendô:

- "REIHÔ" (礼法): regras de conduta
- "KAMAE": postura
- "MAAI": noção de intervalo de tempo e espaço
- "WAZA": arte de golpear
- "KARADA SABAKI": movimentação do corpo
- "SEN": combatividade
- "KIGURAI"(気位い): brio
- "HASUJI" (刃筋): posicionamento da espada com a linha de corte correto.

40. Qual o papel do 'MOTODACHI' (元立ち) durante o exercício do "KIRIKAESHI"?

O "MOTODACHI" é a parte que recebe os golpes durante o "KIRIKAESHI", sendo assim cabe ao "MOTODACHI":

- posicionar corretamente o "SHINAI" para recepção dos golpes, isto é, o mais perto possível das laterais do "MEN", alternando o lado direito e esquerdo, permitindo que a pessoa que executa o "KIRIKAESHI" possa acertar os golpes corretamente na altura lateral do "MEN".
- cuidar para que o correto "MAAI" (distância entre os oponentes) seja mantido constante permitindo que a pessoa que executa o "KIRIKAESHI" possa fazê-lo com os braços corretamente esticados.
- treinar e fortalecer os próprios pulsos e punhos através dos movimentos de rotação do "SHINAI" executados durante a recepção dos golpes, aumentando a força de empunhadura das mãos.

41. O significa "HIKIAGE" (引き上げ) deselegante?

Refere-se a atitude de retirar-se após o ataque sem retomar a posição de alerta, ou retornar ao combate de forma displicente e relaxada, interrompendo a atitude de combate, ou seja sem executar o "ZANSHIN" (retomada da postura de combate).

42. O que caracteriza o "JÔGAI HANSOKU" (場外反側)(penalidade por saída da área demarcada para combate)?

Durante a luta, caso o atleta recue ou avance pisando sobre a linha ou fora da área de combate, tal atitude caracterizará o "JÔGAI HAN-SOKU", ou seja, penalidade por saída da área de combate.

43. Como o árbitro indica uma falta cometida pelo atleta durante a luta?

O árbitro estenderá a bandeira correspondente ao atleta que cometeu a falta em sentido diagonal para baixo.

44. Como deve ser indicado o "GÔGI" (合議)(reunião dos árbitros)?

O árbitro principal deverá segurar as duas bandeiras na mão direita e ergue-la para cima, anunciando o "GÔGI". Os árbitros deverão se reunir no centro da quadra e os atletas deverão afastar-se até a linha de "REI" (cumprimento).

45. Qual a penalidade para o atleta que sair da área de combate de modo pouco formal?

Caso o atleta tenha saído da área de combate após a execução de um golpe considerado válido, a luta deverá ser paralisada e o ato deverá ser julgado pelos árbitros, que poderão validar ou anular o golpe. Caso o atleta tenha saído da área de combate após a execução de um golpe considerado não válido, será declarado imediatamente o "HANSOKU".

46. Quando ocorre a declaração de penalidade máxima, que obriga o afastamento do atleta infrator, passando dois pontos para o oponente?

Quando o atleta expressar-se (por ação ou fala) de forma ofensiva contra o oponente ou qualquer um dos árbitros.

**47. Como deverá o árbitro principal proceder nas seguintes situações?
Quando um dos atletas derrubar o "SHINAI":**

O árbitro principal deverá esperar que o oponente aplique um golpe e depois paralisar o combate anunciando "YAME" (pare !), solicitar que os atletas retornem a linha inicial de competição e declarar "HANSOKU" (falta) do atleta que derrubou o "SHINAI". Caso o atleta tenha derrubado o "SHINAI" em consequência de um golpe correto executado por seu oponente, a falta não será considerada.

48. Quando observar que um dos competidores está empunhando o "SHINAI" de forma incorreta, com o cordão "TSURU" para baixo, durante a luta:

O árbitro principal deverá paralisar o combate anunciando "YAME" (pare !) e chamar a atenção do infrator pela empunhadura incorreta do "SHINAI". Caso o atleta infrator, mesmo depois de advertido, continuar com a empunhadura incorreta e conseguir golpear o oponente, os árbitros não validarão o golpe.

EXAME	PERGUNTAS
1° DAN	1 a 6
2° DAN	6 a 11
3° DAN	10 a 15, 41
4° DAN	15 a 21, 42 e 43
5° DAN	22 a 27, 44 e 45
6° DAN	28 a 33, 46 e 47
7° DAN	34 a 40

Exame de Nihon Kendo Kata

1° Kyu	1° a 2° "hon Dachì"
1° Dan	1° a 5° "hon Dachì"
2° Dan	1° a 7° "hon Dachì"
3° a 7° Dan	1° a 7° "hon Dachì" e 1° a 3° "hon Ko-dachi"