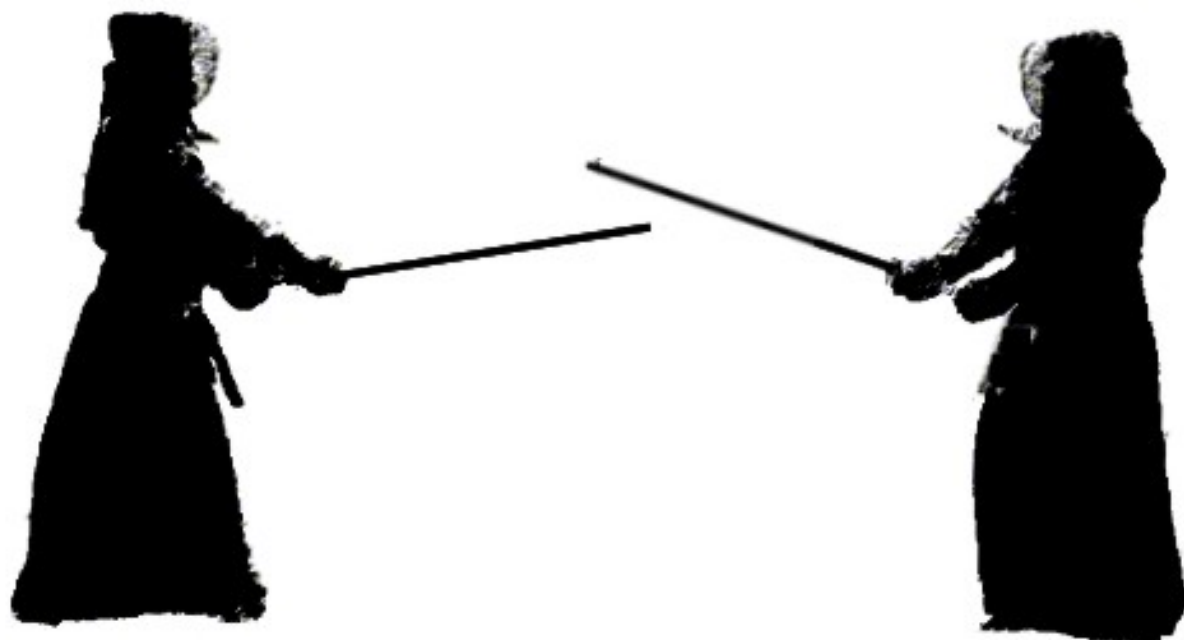


Oficial de Organización Deportiva



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.



MANUAL DEL CURSO DE O.O. DPTVA. DE KENDO
REVISIÓN ENERO 2007

AUTOR: FED. MADRILEÑA DE JUDO Y D.A. Y JESÚS GONZÁLEZ DEL CLUB DE KENDO DE MADRID KEN WA KAI
AUTORIZADA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL DE ESTE MANUAL CITANDO LOS AUTORES



INDICE

- I.- INTRODUCCIÓN
- II.- REQUISITOS OBJETIVOS OOD
- III.- REQUISITOS SUBJETIVOS OOD
- IV.- CONCEPTOS GENERALES
- V.- FUNCIONES
- VI.- GLOSARIO
- VII.- TABLAS ANEXAS

La información que figura en el presente manual ha sido transcrita utilizando, entre otros, el Manual del Oficial de Organización Deportiva del de la CNA, del Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares traducido por Asun González y grafiado por Jesús González.



I.- INTRODUCCIÓN

El Oficial de Organización Deportiva va a empezara formar parte del difícil pero interesante mundo que es el arbitraje.

En *Kendo* pasarán a realizar las funciones de **KAKARI-IN** previstas en el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares.

Se va a empezar a formar en ello, por lo que tendrá que poner especial interés en todo lo que se le va a enseñar ya que con ello podrá acceder más adelante, en cuanto adquiera la suficiente experiencia, al siguiente escalón de Árbitro de *Kendo*.

El OOD es un miembro muy importante del **equipo de arbitraje**. En el momento en que decide entrar en este mundo adquiere una serie de responsabilidades que tendrá que saber llevar a buen término con sus actuaciones en los campeonatos.

Aquí vamos a ver todo aquello que servirá para formarse como OOD, esperando que sean de esta forma de mayor utilidad para él y su mejor entendimiento.

II.- REQUISITOS OBJETIVOS

Según la Normativa para Cursos de Oficial de Organización Deportiva los requisitos para poder obtener dicha titulación, además del abono de la cuota y superación del curso y pruebas que correspondan, son:

- Tener cumplidos 15 años.
- Ser 2º *kyu* (cinturón marrón).
- Tener el Documento Deportivo con la Licencia en vigor y con los sellos de *kyu* correspondientes firmados por su profesor.



III.- REQUISITOS SUBJETIVOS

Como *kenshi*, deberá conocer el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares, al menos en los apartados que le concierne, de esta manera actuará de forma correcta, ya que comprenderá sin el menor problema todos los gestos y órdenes del Árbitro, y podrá identificar los *ippon* marcados y decisiones adoptadas.

El OOD debe, además:

- Ser puntual, presentándose al Responsable a la hora en que fueran citados.
- Con el aspecto cuidado, con la uniformidad que se requiera y sentándose o situándose correctamente.
- Familiarizarse con el material Técnico utilizado y responsabilizarse del mismo hasta el final de la competición.
- No abandonar su puesto hasta que otro ODD pueda sustituirle y siempre bajo las supervisión del Responsable de mesa.
- Se comportará con corrección y respeto con los deportistas, entrenadores, compañeros de mesa y árbitros, así como con el resto de asistentes a la competición.
- Estará siempre atento a las señales que haga el Árbitro, y colaborar siempre con él, no distraerse en momento alguno, ya que por un descuido con el tiempo o el marcador podría dar al traste con una competición y con los sueños, trabajo e ilusiones de un competidor.

No puede empezar una competición si no hay equipo arbitral debidamente dispuesto.



IV.- CONCEPTOS GENERALES

1.- *SHINAI*

Una de las funciones de los OOD, pudiendo ser asistidos o no por un árbitro, es la del control de los *shinai*, velando por su seguridad y comprobando el cumplimiento de los pesos, medidas y características aprobadas.

TABLA ANEXA

2.- *SHIAI-JO*

Una de las funciones de los OOD, pudiendo ser asistidos o no por un árbitro, es la marcación y señalización de los *shiai-jo*, velando por la correcta señalización del mismo, comprobando el cumplimiento de las medidas y características aprobadas.

TABLA ANEXA

3.- PUNTUACIONES Y MARCACIONES

Como *kenshi*, deben conocer las distintas marcaciones y decisiones adoptadas por los árbitros: comienzo y final de competiciones, *ippon – kote, men, do, tsuki, hantei, hansoku, wakare, encho, hikiwake, torikeshi, gogi*, etc. - y su respectiva grafía, en su caso, en la pizarra y papel de mesa, así como su incidencia en el tiempo cronometrado del combate.

TABLA ANEXA

4.- DESARROLLO DEL *SHIAI*

La duración normal del *shiai* será de 5 minutos, pudiéndose acordar otra en cada Competición.

La competición podrá ser individual o por equipos, pudiéndose utilizar el sistema de *kachinuki*, o cualquier otro que decida la Organización.

La victoria del *shiai* se decide según las siguientes reglas:

- 1.- La victoria se decide generalmente según las reglas del *Sanbon-shobu*; no obstante, se puede acordar a *Ippon-shobu* en caso de necesidades en la organización del torneo.



- 2.- En el *Sanbon-shobu*, el competidor que primero consiga dos puntos durante el *Shiai*, será el ganador; no obstante, también vencerá el competidor que consiga un sólo punto, si el adversario no ha conseguido ninguno durante la duración del mismo.
- 3.- Si la victoria no se ha decidido durante el *Shiai*, será permitido *Encho*, donde el competidor que primero consiga un punto será el vencedor. O bien, la victoria se puede decidir por *Hantei* o *Chusen*, o bien el *Shiai* puede ser declarado *Hikiwake*.
- 4.- En caso de que la victoria se decida por *Hantei* o *Chusen*, la victoria será por un solo punto.

V.- FUNCIONES

Las Funciones y número de los *KARARI-IN*, además de las descritas arriba de control de *shinai*, zona de combate, descritas en el Reglamento de Competiciones de *Kendo* y Arbitraje y en sus Reglas Auxiliares son:

- Cronometrador
- Anotador de Tablero
- Anotador de Mesa
- Control de Competidores

1.- CRONOMETRADOR (*TOKEI GAKARI*)

El combate termina y empieza cuando lo dice el *shushin*, aunque otro *fukushin* puede señalar y anunciar la interrupción del *shiai*.

Controla la duración del *shiai*, cronometrando el tiempo estipulado desde el inicio hasta el final de cada combate. Durante el lapso de tiempo que el combate esté suspendido el cronómetro se detendrá y se mantendrá levantada la bandera amarilla.

La bandera amarilla se mantendrá levantada desde que entren los competidores en la zona de combate hasta que el árbitro principal - *shushin* - de comienzo al combate con *hajime*, momento en que se bajará la bandera y comenzará a correr el tiempo.

Cuando termine el tiempo de combate estipulado se levantará la bandera amarilla y se usará el dispositivo de aviso sonoro.

El periodo de *Wakare* no suspende el transcurso del tiempo del combate.



2.- ANOTADORES DE TABLERO Y MESA (*KEIJI Y KIROKU GAKARI*)

Deben conocer los signos de anotación de la TABLA ANEXA de las situaciones que expresen los árbitros para anotar los mismos en el tablero y mesa, contabilizando los puntos.

Estarán familiarizados con las hojas del sorteo y competición, comprobando que están cumplimentadas correctamente y que el orden de los combates es el previsto.

Deberán coordinar las anotaciones, de modo que las de mesa y tablero coincidan y sean las exactas.

Escribirán con signos legibles

3.- CONTROL DE COMPETIDORES (*SENSHU GAKARI Y TASUKI*)

Deberán avisar con suficiente antelación a los *shiai-sha* e inspeccionar su equipación y controlar que llevan el *mejirushi* rojo o blanco que corresponda debidamente colocado en el punto de cruce de los *himo* del *do* en su espalda.

No obstante, la Organización del Torneo podrá encomendar otras tareas y funciones a los OOD relacionas y encaminadas al buen desarrollo del Torneo.



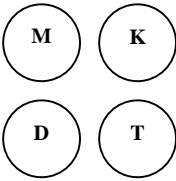










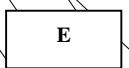
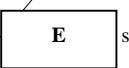



VI.- TABLAS ANEXAS

- GUÍA DE ANOTACIÓN DE PUNTUACIONES E INDICACIONES
- EJEMPLO DE TABLERO ANOTADO EN COMPETICIÓN POR EQUIPOS
- *SENKOKU* DE *SHINPAN-IN* Y MOVIMIENTOS DE *SHINPAN-KI*
- ESPECIFICACIONES DEL *SHINAI* Y *TSUBA*
- MEDIDAS DE *SHIAI-JO* Y DESCRIPCIÓN DE *SHINAI*
- *KENDO-GU*, *DATOTSU-BUI*, *NAFUDA* *SINPAN-KI* Y *KANTOKU-KI*
- ACTUACIONES Y GESTOS ARBITRALES
- GLOSARIO



GUÍA DE ANOTACIÓN DE PUNTUACIONES E INDICACIONES

Respecto a los *Senkoku* de los *Shushin*, los anotadores indicarán los resultados mediante los siguientes símbolos en el tablero o cuadro para informar el desarrollo del *Shiai* a los árbitros, competidores y público.

SITUACIÓN	SÍMBOLO	INDICACIONES
<i>Yuko-datotsu</i>		 <i>M Men K Kote D Do T Tsuki</i> El orden en que se apuntan los símbolos de <i>Ippon</i> son las que se exponen en la Tabla 2 en el combate del <i>Taisho</i> (se ponen en el lado del que hace el <i>ippon</i>)
<i>Hansoku</i>		El <i>Hansoku</i> se indica con un triángulo rojo colocado como se muestra en la Tabla 2
<i>2º Hansoku</i>		Al cometer 2 <i>Hansoku</i> , se borran los triángulos y se anota el Símbolo  en el lado del oponente
<i>Sosai</i>		En <i>Sosai</i> , el símbolo de <i>Hansoku</i> debe dejarse. El nº de <i>hansoku</i> deberá figurarse en un apartado del cuadro de puntuación.
Victoria por <i>Hantei</i>		Se indica con el símbolo: 
Victoria por <i>Chusen</i>		Se indica con el símbolo: 
<i>Ippon-gachi</i>		Si el combate termina 1 a 0, deberá indicarse: 
<i>Encho</i>		En <i>Encho</i> el símbolo  se situará abajo y en el centro de la línea separadora de ambos combatientes.
<i>Hikiwake</i>	X	El símbolo X se sitúa en el centro de la línea separadora
<i>Fusen-gachi, Kiken o Shiai-funo</i>		Los símbolos  se pondrán en el lado del ganador; <i>Encho</i> se indica con un solo círculo: 



EJEMPLO DE TABLERO ANOTADO EN COMPETICIÓN POR EQUIPOS

		Nombre del Shushin		
		Nombre del Fukushin		Nombre del Fukushin
ORDEN	NOMBRE EQUIPO	BLANCO	ROJO	NOMBRE EQUIPO
<i>Senpo</i>	Nombre competidor		1 M	Nombre competidor
<i>Jiho</i>	Nombre competidor	E	H	Nombre competidor
<i>Chuken</i>	Nombre competidor	○ ○		Nombre competidor
<i>Fukusho</i>	Nombre competidor	H X M		Nombre competidor
<i>Taisho</i>	Nombre competidor	▲ 2° K	3° 1° T M	Nombre competidor
	Victorias	Puntos	Puntos	Victorias
RESULTADO				

Nota: La situación del equipo rojo y del equipo blanco debe coincidir con los colores de las *Shinpan-ki* del *Shushin* cuando se sitúan unos frente a otros

Observaciones: En relación al *Kojin-shiai*, se debe utilizar un tablero apropiado en cada torneo.



SENKOKU DE SHINPAN-IN Y MOVIMIENTOS DE SHINPAN-KI

	SITUACION	SENKOKU/VOCES	SHINPAN-KI/MOVIMIENTO BANDERAS	FIG.	
Comienzo	Comienzo del <i>Shiai</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9	
Reanudación	<i>Reanudación del Shiai</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9	
Suspensión	Suspensión del <i>Shiai</i>	<i>Yame</i>	Alzar ambas banderas en vertical	14	
Yuko- datotsu	Decisión de <i>Yuko- datotsu</i>	<i>Men, Kote, Do, Tsuki</i> <i>Ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	Denegación de <i>Yuko- datotsu</i>		Cruzar repetidamente las banderas abajo	11	
	Abstención de juzgar		Mantener ambas banderas cruzadas abajo (roja externamente)	12	
	<i>Torikeshi</i> de <i>Yuko- datotsu</i>	<i>Torikeshi</i>	Cruzar repetidamente las banderas abajo	14	
	Comienzo de <i>Nihon-me</i>	<i>Nihon-me</i>	Bajar la bandera alzada	10	
	Comienzo de <i>Shobu</i>	<i>Shobu</i>	Bajar la bandera alzada	10	
Decisión de victoria	Decisión de Victoria	<i>Shobu-ari</i>	Bajar la bandera alzada	10	
	Comienzo de <i>Encho</i>	<i>Encho - Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9	
	<i>Ippon-gachi</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	1. Anuncio de <i>Hantei</i>	1. <i>Hantei</i>	1. Alzar la bandera y situarla diagonalmente 2. Bajar la bandera alzada	10	
	2. Victoria por <i>Hantei</i>	2. <i>Shobu-ari</i>			
	Victoria por <i>Kiken</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente		
	<i>Hikiwake</i>	<i>Hikiwake</i>	Cruzar ambas banderas arriba de la cabeza y frente a ella	13	
	Incapacitación en el <i>Shiai</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	Victoria por <i>Chussen</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	<i>Daihyosha-sen</i>	<i>Hajime</i>	Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo	9	
	Gogi	Llamada a <i>Gogi</i>	<i>Gogi</i>	Levantar ambas banderas con la mano derecha	16
		Señalar resultado		El árbitro señala con la bandera	
Hansoku	Abuso de drogas, insultos, actos ofensivos o uso de equipamiento prohibido	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	Atrapar o zancadillar al oponente	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	1º se levanta diagonalmente y abajo la bandera, se declara el nº de falta con los dedos hacia el infractor	17	
	Empujar al oponente fuera del <i>Shiai-jo</i>	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17	
	Caida del <i>Shinai</i>	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17	
	Pedir descanso sin causa justa	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Igual que arriba	17	
	<i>Hansoku</i> simultáneo de ambos competidores	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	Se levantan diagonalmente y abajo ambas banderas	18	
	Otras infracciones del Reglamento	<i>Hansoku (1 ó 2) kai</i>	1º se levanta diagonalmente y abajo la bandera, se declara el nº de falta con los dedos hacia el infractor	17	
	2º <i>Hansoku</i>	Indicar con los dedos <i>Hansoku- nikai</i> y luego <i>Ippon-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	
	Solicitud de <i>Sosai</i>	<i>Sosai</i> o <i>Onajiku-sosai</i> despues de 2 salidas	Cruzar repetidamente las banderas abajo	11	
Wakare	1. Si <i>Tsuba-zeriai</i> prolongado	1. <i>Wakare</i>	1. Situar banderas adelante y horizontalmente	15	
	2. Reanudación de <i>Shiai</i>	2. <i>Hajime</i>	2. Bajar las banderas		
<i>Kiken</i> , Insulto, Accidente	Incapacitación por insulto, accidente o <i>Kiken</i>	<i>Shobu-ari</i>	Alzar la bandera y situarla diagonalmente	10	



ESPECIFICACIONES DEL *SHINAI* Y *TSUBA*

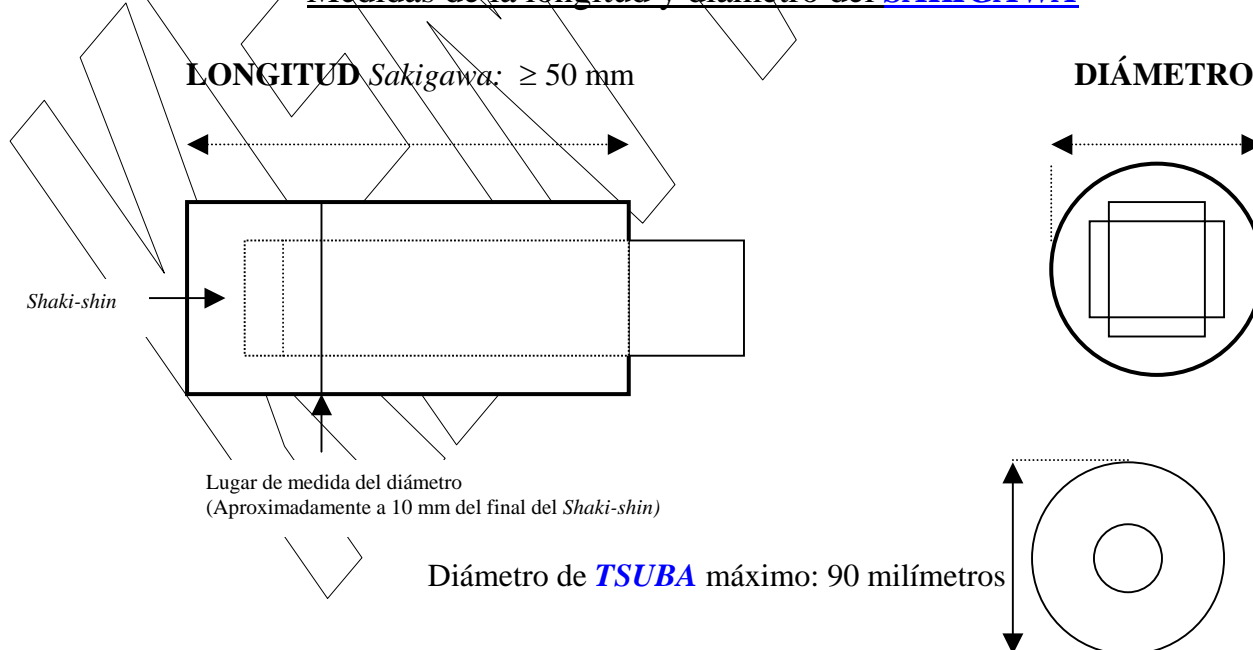
A – *Itto*

	SEXO	12 A 15 AÑOS	15 A 18 AÑOS	MAYORES DE 18 AÑOS
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 117 cms	≤ 120 cms
	HOMBRE	≥ 440 grs	≥ 480 grs	≥ 510 grs
PESO	MUJER	≥ 400 grs	≥ 420 grs	≥ 440 grs
	HOMBRE	≤ 25 mm	≤ 26 mm	≤ 26 mm
DIÁMETRO	MUJER	≤ 24 mm	≤ 25 mm	≤ 25 mm

B – *Nito*

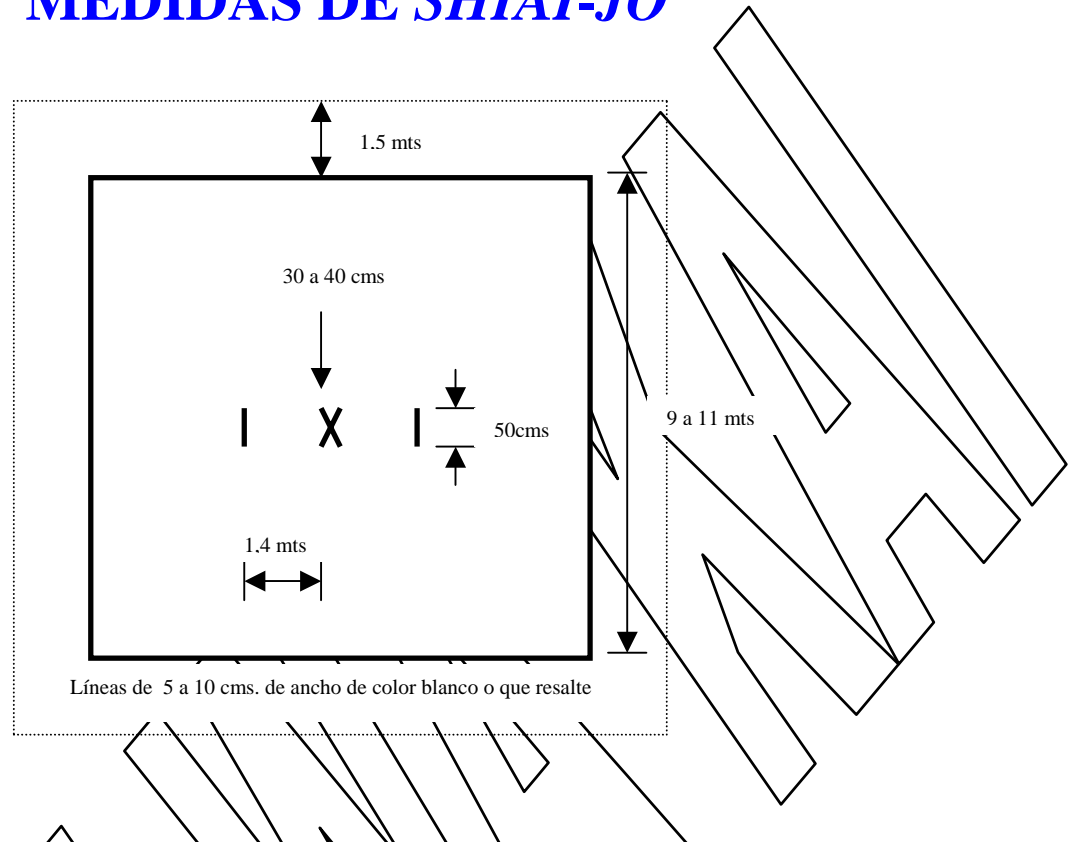
	SEXO	MAYORES DE 18 AÑOS	
		DAITO (<i>SHINAI</i> LARGO)	SHOTO (<i>SHINAI</i> CORTO)
LONGITUD	HOMBRE Y MUJER	≤ 114 cms	≤ 62 cms
	HOMBRE	≥ 425 grs	280 grs ≤ w ≤ 300 grs
PESO	MUJER	≥ 400 grs	250 grs ≤ w ≤ 280 grs
	HOMBRE	≥ 25 mm	≥ 24 mm
DIÁMETRO	MUJER	≥ 24 mm	≥ 24 mm

Medidas de la longitud y diámetro del *SAKIGAWA*

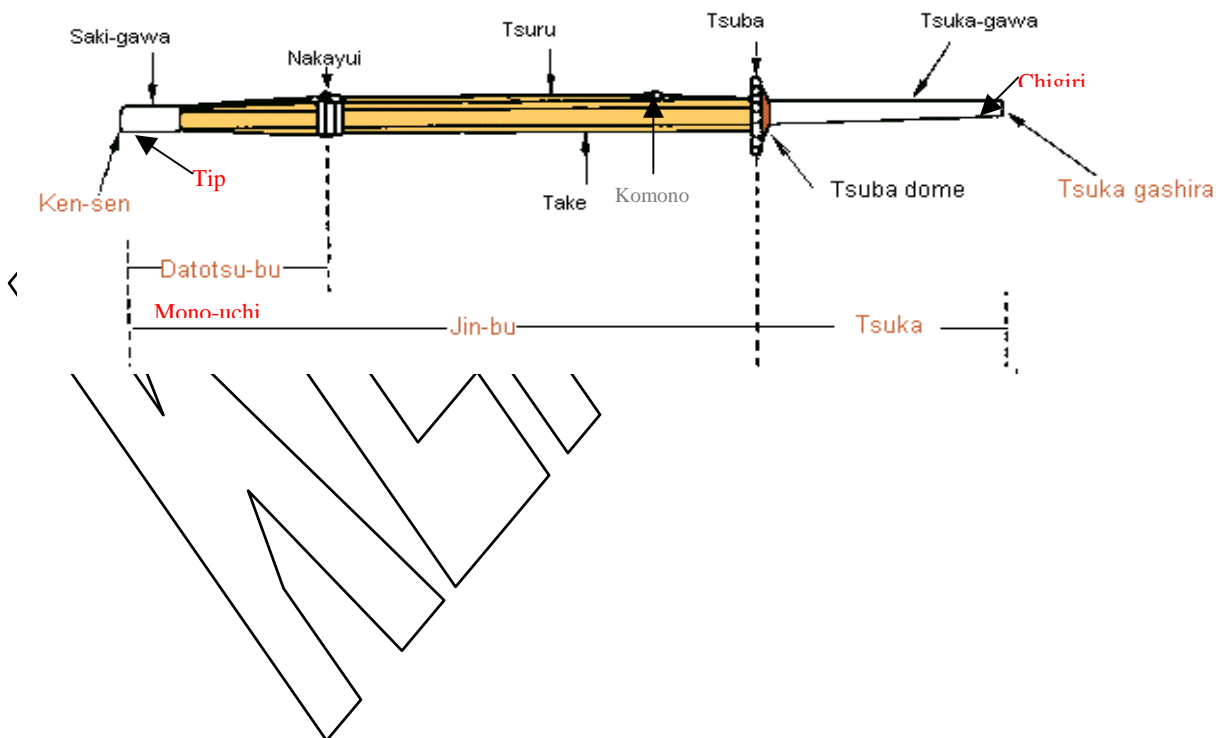




MEDIDAS DE SHIAI-JO

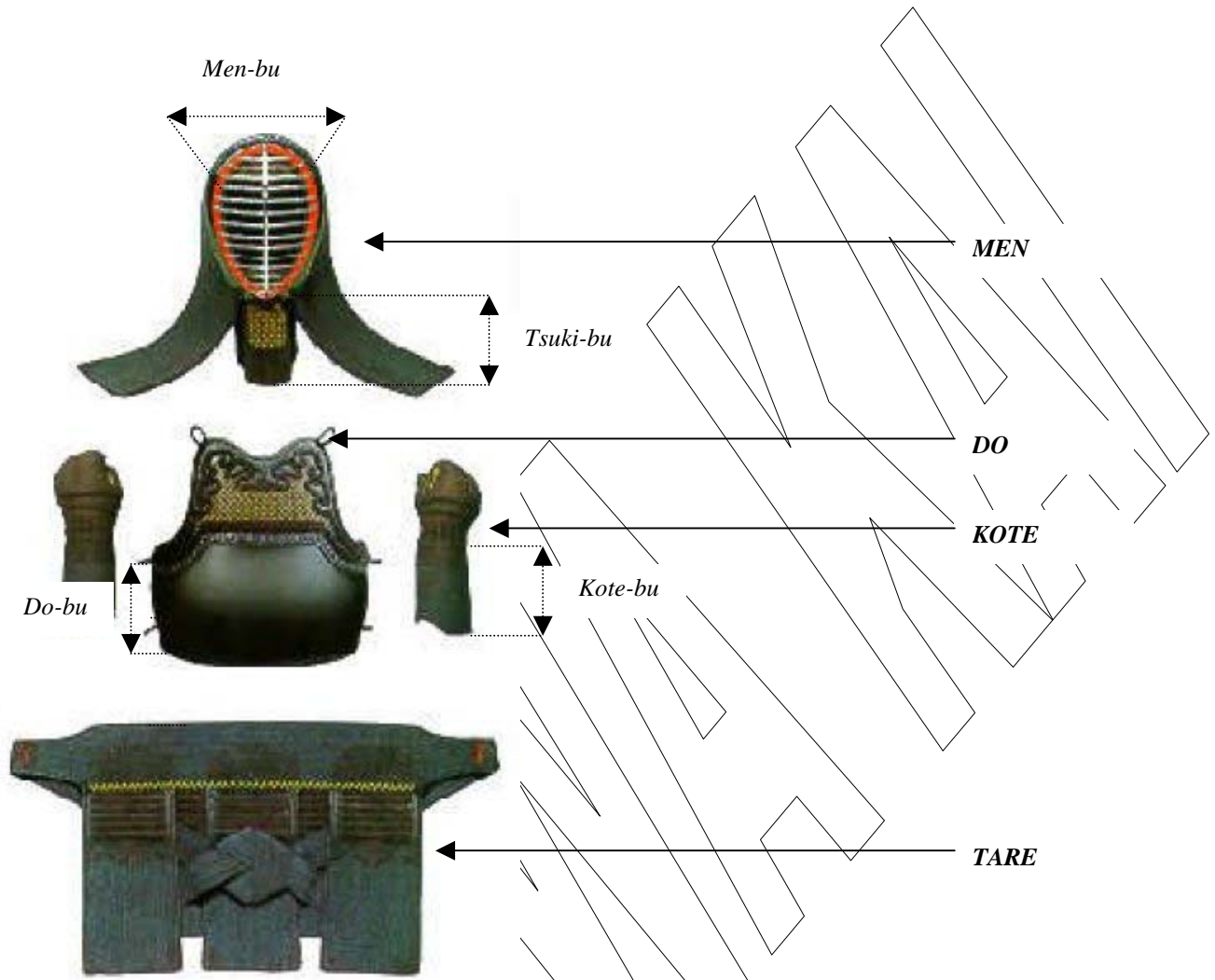


DESCRIPCIÓN DE SHINAI



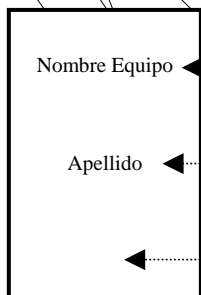


KENDO-GU Y DATOTSU-BUI



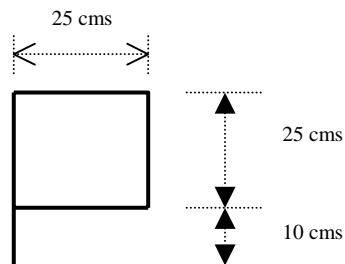
BANDERAS

NAFUDA

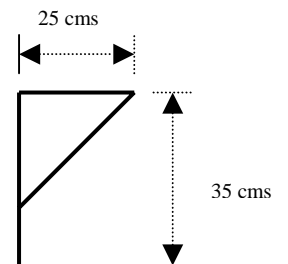


Letras en blanco
 Letras en blanco
 Tela azul marino o negro

Sinpan-ki (rojo/blanco)



Kantoku-ki (rojo)
 Bandera cronometradora
 (amarillo)





ACTUACIONES Y GESTOS ARBITRALES

Fig. 9: Comienzo, reanudación y final
 Mantener ambas banderas a los lados del cuerpo



Fig. 10: Yuko-datotsu, Hantei o decisión de Victoria.
 Alzar la bandera y situarla diagonalmente.



Fig. 11: Torikeshi de Yuko-datotsu o Sosai.
 Cruzar repetidamente las banderas abajo



Fig. 12: Abstención de juzgar Yuko-datotsu.
 Mantener abajo ambas banderas cruzadas



Fig. 13: Hikiwake

Ambas banderas cruzadas arriba y al frente



Fig. 14: Suspensión

Alzar ambas banderas perpendiculares al suelo



Fig. 15: Wakare

Banderas adelante horizontalmente



Fig. 16: Gogi

Levantar ambas banderas con la mano derecha
 Mantener ambas banderas a



Fig. 17: Hansoku

Bandera diagonal hacia abajo y
 despues
 Indicar nº de Hansoku



Fig. 18: Hansoku simultaneo

Ambas Banderas diagonal mente hacia abajo





GLOSARIO

A	
Aiuchi:	Dos Yuko-datotsu hechos mutuamente y simultáneamente.
C	
Chigiri:	Pequeña pieza de metal que mantiene unidas las cuatro piezas de bambú del shinai. Sirve para mantener la forma del shinai y como medida de seguridad.
Chuken:	El tercer competidor en los equipos de cinco personas.
Chusen:	Decidir el ganador mediante un sistema aleatorio.
D	
Daihyosha:	Shiai-sha representante de un equipo.
Daihyosha-sen:	Shiai del Daihyosha.
Daito:	Espada larga.
Dantai:	Equipo
Dantai-shiai:	Combate por equipos.
Datotsu:	Golpes o estocadas.
Datotsu-bu:	Partes del shinai que se usan para golpes o estocadas válidos.
Datotsu-bui:	Áreas objetivo para golpes o estocadas válidos.
Do:	Pieza del equipo de kendo que protege las áreas del pecho y del estómago.
Do-bu:	La parte izquierda y derecha del Do.
E	
Encho:	Combate extraordinario (en tiempo extra).
F	
Fukushin:	Árbitro secundario
Fukusho:	Cuarto competidor de un equipo de cinco.
Fusei-yogu:	Equipamiento prohibido.
Fusen-gachi:	Victoria concedida por expulsión o infracción del oponente.
G	
Gogi:	Consulta entre árbitros durante un shiai.
H	
Hakama:	Falda-pantalón
Hansoku:	Falta
Hantei:	Decisión de victoria basada en el juicio de Shinpan-in y no en Yuko-datotsu.
Hasuji:	Dirección del filo del de la espada.
Hikiwake:	Empate.
I	
Igi:	Protesta
Ippon-gachi:	Victoria por un punto.
Ippon-shobu:	Combate a un punto.
Itto:	Shinai.
J	
Jinbu:	Filo de la espada en la parte opuesta al Tsuru.
Jogai:	Salida de la zona de combate.
Jiho:	Segundo competidor de un equipo.
K	
Kachinuki:	Competición donde el Shiai-sha combate hasta ser eliminado.
Kaishi-sen:	Líneas donde se sitúan los Shiai-sha cuando desenfundan el shinai al principio y final del mismo.
Kakari-in:	El personal a cargo del control del tiempo, anotaciones, aviso y revisión de los competidores, etc...
Kantoku:	Entrenador.
Kantoku-ki:	Bandera del entrenador.
Kamae:	Postura.
Kendo-gi:	Chaqueta.
Kendo-gu:	Armadura.
Kiken:	Falta.
Kiken-sha:	Infractor.
Kojin-shiai:	Competición de combates individuales.
Kote:	Un guante.
Kote-bu:	Antebrazo derecho e izquierdo.
M	
Mejirushi:	Cinta roja o blanca usada en las competiciones.
Men:	Casco.
Men-bu:	Parte superior, derecha e izquierda de la cabeza.
Men-himo:	Cuerdas del men.
Monouchi:	Parte de la espada que corta mejor.
N	
Nafuda:	Funda con el nombre.
Nihon-me:	Segundo punto.
Nito:	Dos shinai.
Noto:	Envainar la espada.



CURSO DE OFICIAL DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA DE *KENDO*
FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A
MADRID- ENERO 2007



R

Rei: Saludo.
Ritsu-rei: Saludo en pie.

S

Sage-to: Llevar la espada en la mano.
Saki-gawa: Cubierta de la punta del shinai.
Saki-shin: Tapón interno en la punta del shinai.
Sanbon-shobu: Combate a tres puntos.
Seiza: Forma de sentarse con las rodillas en el suelo y la cadera sobre los talones.
Senkoku: Anuncio.
Senpo: Primer competidor del equipo.
Shiai: Combate.
Shiai-funo: Incapacitación.
Shiai-funo-sha: Competidor incapacitado.
Shiai-jo: Área de competición.
Shiai-sha: Competidor.
Shinai: Espada de bambú.
Shinpan: Árbitros.
Shinpan-cho: Director de árbitros.
Shinpan-in: Árbitro.
Shinpan-ki: Banderas de árbitros.
Shinpan-shunin: Árbitro que preside un Shiai-jo.
Shobu: Tercer punto después de un empate.
Shomen: Área donde se sitúa la presidencia del torneo. También la zona central superior del Men.
Shoto: Espada corta.
Shushin: Árbitro jefe.
Sogo-no-rei: Saludo mutuo.
Sonkyo: Postura en cuclillas.
Sosai: Compensación.

T

Taisho: Último competidor del equipo.
Taito: Forma de llevar la espada a la altura de la cadera.
Tare: Protector de la cadera.
Torikeshi: Revocación.
Tsuba: Guarda de espada.
Tsuba-zeriai: Situación en la que los competidores están a más corta distancia con las tsuba en contacto, con los shinai ligeramente desviados a la derecha.
Tsuka: Empuñadura.
Tsuki-bu: Garganta.
Tsuru: Cuerda.

W

Wakare: Separación.

Y

Yame: Parada (del combate).
Yuko: Válido.
Yuko-datotsu: Golpe o estocada válida.

Z

Zanshin: Estado de alerta mental y físico contra los contraataques del oponente.

Nota: Dirigirse para más detalles de cada palabra, al diccionario de Kendo japonés-inglés de la All Japan Kendo Federation.