

KENDOINTRODUKTION

Den japanska fäktkonsten är av mycket gammalt datum. Den adlige krigaren samurajen har alltid haft svärdet som huvudvapen även efter eldvapnets introduktion i landet. Konsten att bruka svärdet räknas därför som det förnämsta bland stridskonster. Hela budofilosofin har sitt ursprung i fäktningskonsten och det skickliga hanterandet av tvåhandssvärdet gav upphov till flera idag självständiga budoarter.

Svärdsklingan har alltid representerat mer än bara ett vapen att döda med och japanen omgav den med en speciell vördnad som har levt kvar även i vår moderna tid.

Samurajbarnet lärde sig tidigt att hantera svärdet och var ivrig att lära sig tekniken (jutsu) som skulle göra honom till den överlägsne svärdsmanen på slagfältet eller i duell. I äldre tider tränade man för att kunna bruka vapnet i strid och bli skicklig i kenjutsu.

I och med att europeerna introducerade eldvapnet i Japan under 1500-talet och samtidigt som inbördeskrigen upphörde, har även svärdets betydelse på slagfältet minskat. Behovet att träna kenjutsu blev mindre men trots detta behöll svärdet sin position som ridderlighetens attribut och adelsmannens privilegium. Undan för undan hade man sedan 1700-talet utvecklat en skyddsutrustning som gav svärdsmännen möjlighet till att träna under samma omständigheter som på slagfältet - utan att döda sin träningspartner. Ett träningssvärd - shinai - bestående av 4 sammansatta bamburibbor ersatte tidigare använt träsvärd.

När samurajväsendet förbjöds och därmed den riktiga svärdshanteringen var svärdstraditionen så djupt rotad att kendo - alltså kamp iförd skyddsutrustning och med shinai som vapen blev en ersättning som snart omhuldades och blev en nationalsport och blev till och med obligatorisk i skolorna. Kenjutsu (tekniken) hade omvandlats till ken-do (konsten).

KENDO-ETIKETT

Kendo - som tränas idag - är oerhört traditionsbundet. Dels beror detta på, att man i äldre tider tränade med skarpa svärd, och rigorösa regler alltså var nödvändiga - dels fann man att konsekvent genomförd etikett gav betydande fördelar i samband med inlärandet. Idag finns det heller ingen kendoutövare som önskar ändra något, då etiketten är en stor del av tjusningen med sporten, något utanför det vardagsgråa. Det är effektfullt att se kendofäktare i aktion då de med höga rop - så kallat kiai - attackerar varandra med liv och lust sökande efter blottor hos motståndaren som blixtsnabbt utnyttjas. Det är svårt för en oinitierad åskådare att bedöma om ett hugg godkänts som träff men man kan njuta av kampen som skådespel och fäktarna själva har kungligt roligt.

Har man väl börjat träna kendo och haft tålamod att hålla ut de månader det tar att lära sig grundstegen och slagen och väl fått börja med full

rustning kan man med fullt utbyte fortsätta med kendo långt över pensionsåldern - man blir bara bättre med åren. Det är tyvärr svårt att som åskådare få grepp om kendon - man måste själv pröva. Tävlingsreglerna är rigorösa och tillåtna (godkända) träffpunkter på motståndaren få - och svåra att träffa då man dessutom inte får ha motståndarens shinai i kontakt med sin egen kropp. I huvudsak är träffställena på hjälmen, handskarna, harneskets sidor samt en stöt mot struphuvudet.

När skall man attackera? Problemet med all framgång i kendo ligger inte bara i den tekniska träningen utan även i känslan för det rätta ögonblicket för attack. Denna kan bara utvecklas genom långvarig träning. Här skall endast nämnas att det finns tre tillfällen då en väl utförd och snabb attack har chansen att lyckas mot en skicklig och förberedd motståndare:

1. Attack just i det ögonblicket då han startar sitt anfall. Här gäller det att lära sig konsten att attackera utan hänsyn till motståndarens svärd eller rörelser.
2. Anfall i samma ögonblick som motståndaren har avslutat en rörelse.
3. Anfall när han är distraherad eller avslappnad.



KENDOTÄVLING - SHIAI

Individuell tävling sker genom utslagningsmatcher i två pooler fram till semifinaler där respektive förlorare blir bronsmedaljörer, medan vinnaren går till final och kämpar om guld. Tävling döms i regel av tre domare. En av dessa är huvuddomare. Han leder matchen och kommenderar de tävlande. De övriga är biträdande domare. De har till uppgift att bevaka var sin tävlande som har ett vitt respektive rött band fäst bak på hjälmen så att domarna skall kunna skilja dem åt.

De biträdande domarna har röda och vita flaggor i händerna och dessa sträckes upp när de anser att den ene eller den andre har fått ett poänggivande hugg. Två av de tre skall vara överens om att en poäng har tagits. Matchen är över när någon av de tävlande har tagit två av tre möjliga poäng.

Ur Kendo veta mera
Robert von Sandor

Forts. följer.