

NOCIONES BÁSICAS DE LA TÁCTICA EN KENDO

Dentro de la táctica, podemos diferenciar entre, táctica a nivel personal dentro de un combate y la empleada como estrategia en las competiciones por equipos.

Táctica a nivel personal

Intentando resumir en pocas líneas las diferentes tácticas o estrategias que un kendoka puede asumir en un combate de Kendo, diría que se basa casi en su totalidad en encontrar la “oportunidad y el momento correcto del ataque” el kendoka ha de tomar una decisión rápida, en un muy breve espacio de tiempo y que sea la correcta.

El kendoka debe ir siempre hacia delante, observando y aprovechando bajo su presión el momento en el que aparecerá una oportunidad de ataque, y en su defecto creándola. No debe retroceder, pero tampoco apresurarse, tal y como dijo Octavio Augusto: *“Apresúrate despacio”*

Técnicamente, el kendoka aprenderá técnicas de ataque (Shikake-waza) y técnicas de contraataque (Oji-waza) pero nunca de defensa. Los movimientos de parada o defensa deberán llevar seguidamente o podríamos decir encadenados, un ataque posterior.

Para realizar una de estas técnicas, de Oji-waza, el kendoka con su presión sobre el adversario, debe incitar el ataque de éste, anticipándose a él o contraatacando su golpe, y no quedarse a esperar el ataque del contrario para responder al mismo.

Siempre bajo mi punto de vista, en referencia a nuestro contrincante, su táctica no debe ir enfocada a realizar las técnicas que mejor se le den, sino las que al realizarlas, más incomodo o vulnerable hagan a su adversario. Es decir, si a mi adversario le gusta atacar, yo atacaré antes, más rápido y más fuerte, y si se siente cómodo contraatacando yo le incitaré constantemente para que realice ataques. Si a mi adversario le gusta combatir en distancia corta yo procuraré combatir en distancia larga y viceversa.

También podemos basar nuestra táctica de combate en referencia al tiempo y al marcador, es decir, en como vaya el marcador en un determinado momento. Si el tiempo se está agotando y vamos perdiendo es importante realizar el mayor número de ataques, siempre y cuando existan oportunidades reales de ataque, es decir, no atacar por atacar, pero no “dormirse en los laureles” buscando una oportunidad que puede que no llegue. Y si vamos venciendo, mantener un buen kamae y optimizar mis ataques, sólo cuando exista una muy clara oportunidad, abusando quizás más de las técnicas de oji-waza. Si el combate está empatado, dependerá de la importancia que

tenga ese empate dentro de mis aspiraciones, y también de si compito por equipos, o no. Si el empate me es válido, actuaré como si fuera venciendo y si no, como si lo estuviera perdiendo.

Táctica a nivel de equipos

Basándose en que los equipos ya sean de cinco o de tres, reservan sus mejores competidores para el combate o los combates finales, he de analizar como buen estratega al equipo contrario.

Basaré el orden de salida de mis competidores en función a los siguientes puntos:

- Si considero que mi equipo en su conjunto es mejor que el del contrario
La costumbre general es dejar para el final a mis mejores competidores para que ellos resuelvan con la mayor garantía un posible marcador empatado o desfavorable. Así también, los primeros competidores podrán competir más tranquilos sabedores de que un empate puede no ser un mal resultado, y no deben ir desesperadamente a por la victoria exponiéndose así menos a una derrota.
- Si considero que los dos equipos están igualados
En este caso, deberé intuir las posiciones del contrario, valorando de una forma personal a cada competidor de mi equipo y del contrario, y decidiendo que cruces serán más beneficiosos para nuestra victoria final. Dejaré en la mayoría de los casos a mi competidor más fuerte como Taisho o último competidor del equipo. Podríamos “quemar las naves” poniendo al principio a nuestros mejores competidores, buscando resolver pronto, e intentando sorprender al equipo contrario, pero esta táctica es demasiado arriesgada, ya que estaríamos concediendo la ventaja a nuestro contrincante de combatir más cómodamente, sirviéndole también en sus primeros combates el empate y quitándoles la presión de tener que ganarlos.
- Si considero que el equipo contrario en su conjunto es mejor que el mío
Aquí deberé colocar a los míos en tal orden que el competidor más flojo de mi equipo coincida con el más fuerte del equipo contrario, o sea, muy probablemente de Taisho. Así de esta forma, las posibilidades de que mis otros competidores más fuertes ganen sus combates, aumentarán al tener que enfrentarse a los más débiles del equipo contrario, evitando así, un enfrentamiento de los más fuertes del contrario con los más fuertes del mío, los cuales he considerado que son inferiores.