# “O SEGREDO DE UM COMBATE ESTÁ NA ARTE DE O DIRIGIR”

Interpretação da 14ª Niju Kun (20 Regras) de Gichin Funakoshi

Trabalho realizado por Paulo Duarte, 5º Kyu Junho 2019

# Indice

*Introdução* ..... *3*

O que é dirigir um combate? ..... 4

Porque é importante dirigir um combate? ..... 5

Quais são as falhas e fraquezas mais comuns para aproveitar durante um combate? ..... 6

Quem dirige o combate? ..... 8

Então o que é o segredo do combate? ..... 9

*Conclusão* ..... *10*

*Referências* ..... *11*

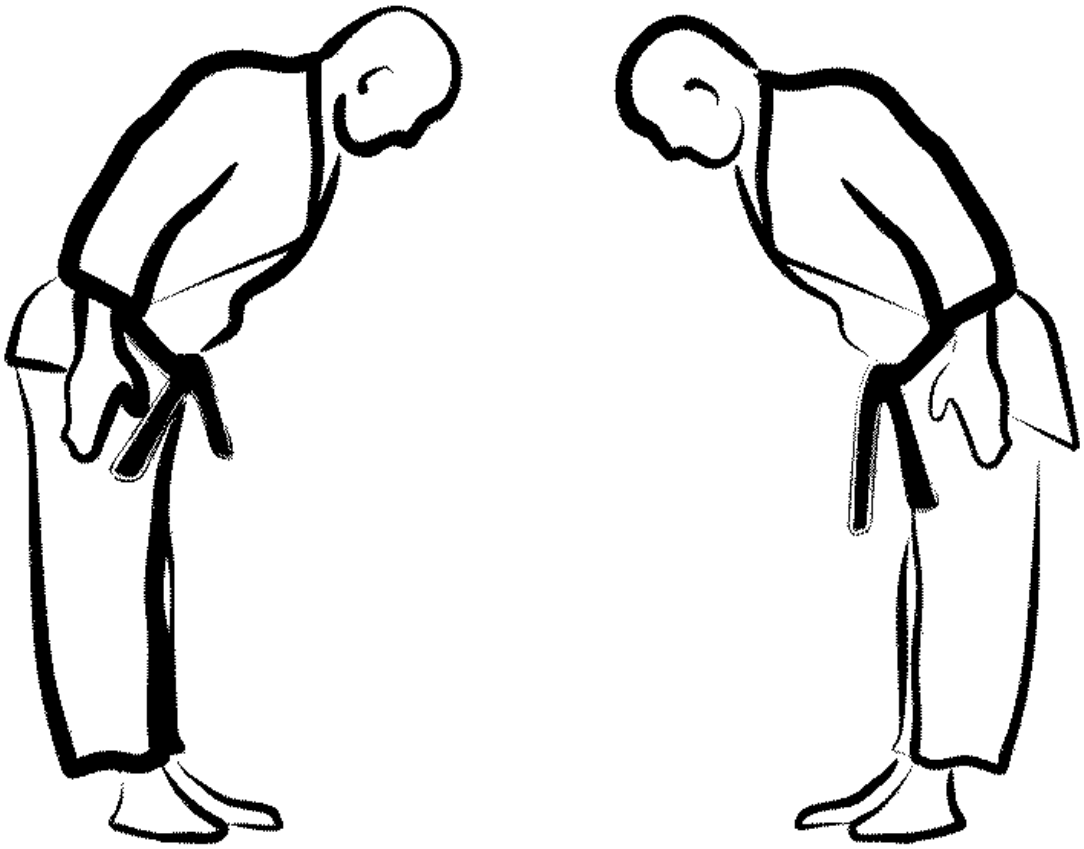
## Introdução

Este trabalho tem o objectivo de mostrar o meu ponto de vista, a minha interpretação da 14ª de 20 regras de Gichin Funakoshi, também conhecidas como "NIJU KUN" ou "20 Regras".

Este trabalho foi elaborado como parte do processo de graduação de 5º *kyu* (nível inferior).

Foi elaborado numa escrita simples e acessível a *karatekas* (praticantes da modalidade) e não *karatekas*, procurando não ser entediante para nenhuma das partes.

Ao longo deste trabalho são respondidas algumas questões de acordo com o meu ponto de vista e a minha experiência dentro da modalidade. Questões essas, sempre relacionadas com o tema principal.



by Unknown Author is licensed under CC BY-NC-ND

## O que é dirigir um combate?

Tal como o maestro dirige uma peça, para que as notas sejam tocadas correctamente e no tempo devido, com a intensidade certa e emoção apropriada, a fim de transmitir a arte a quem a ouve, também no karate-do – uma ARTE marcial; é importante transmitir esse sentimento.

Da mesma forma que uma nota tocada fora do tom é perceptível e perturbadora, também uma defesa fora do tempo o é, ou um ataque contra coisa nenhuma a meio de um combate, ou até a falta de entrega demonstrada numa técnica.

Dirigir um combate é a arte de aplicar as 7 máximas do karate-do (*Ma-ai*, *Kime*, *yoi*, , reacção/explosão, respiração e oportunidade) constantemente ao longo desse mesmo combate.

Dirigir um combate é também aproveitar toda e qualquer falha ou fraqueza do oponente nestas 7 máximas, capitalizando-a e tornando-a nossa vantagem.

Dirigir um combate é ter controlo sobre o mesmo, ser capaz de o levar ao fim proposto, é ser aquele que o domina ao longo do tempo de combate, que serpenteia as falhas próprias levando o oponente exactamente para as suas próprias forças, para que lhes possa dar uso e ter a vantagem.

Por exemplo, se eu for excepcional a fazer pontapés com a perna direita, tendo um controlo da intensidade e do alvo fora do comum, quero usar essa vantagem que tenho face aos meus oponentes. Mas para o fazer, preciso de criar as condições necessárias, sejam elas a distância correcta para conseguir fazer esse pontapé, a guarda aberta, e/ou a falha numa outra das 7 máximas do karate-do (anteriormente mencionadas).

## Porque é importante dirigir um combate?

Se dirigir é ter o controlo, quem tem o controlo é o vencedor mais provável.

Tal como nos jogos de futebol, nem sempre a "melhor equipa" ganha, mas sim a que marca mais golos.

Se durante um *kumite* (encontro de mãos ou combate) formos capazes de controlar as acções do adversário para que as suas intenções de ataque sejam mais limitadas e quando existam, apresentar uma resposta adequada; e se conseguirmos manter uma posição mais ofensiva limitando a capacidade do oponente/adversário fazer o mesmo, então temos o domínio do combate, e maior probabilidade de o vencer.

As forças e fraquezas (técnicas, estado emotivo, aplicação das 7 máximas) de cada praticante são diferentes, e por isso não existe uma fórmula única e definitiva para todos os combates.

É normal num combate serem ambos *TORI* e *UKE* – o que ataca e o que defende, e por isso, ambos a controlar o combate.

## Quais são as falhas e fraquezas mais comuns para aproveitar durante um combate?

Cada pessoa tem a sua forma própria e única de pensar, agir e reagir, por isso não existe nenhum "livro que funciona de certeza" nem algo do género. Mas é possível fazer uma compilação das falhas e fraquezas mais comuns, no meu ponto de vista, baseado na minha experiência.

São elas as externas e as internas, ou seja, as que não dependem de nós, e as que dependem.

As que não dependem de nós, mas sim do nosso oponente, vamos para já chamar-lhes **fraquezas ou fragilidades**. Têm a ver com algo que o oponente faz (ou não faz) que podemos usar a nosso proveito:

- Atenção em algo que se passa além do oponente – outro combate, alguém a falar ou medir visualmente o espaço disponível, por exemplo;
- Distância errada (muito curta ou muito longa);
- Fazer consistentemente uma técnica fora do "tempo certo";
- Esperar uma acção para reagir;
- Demora na reacção;
- Cansaço;
- Subaproveitamento das oportunidades para roubar iniciativa;
- Denunciar o momento de ataque/defesa;
- Entre outras.

As que dependem de nós, são aquelas em que temos algum tipo de influência na criação das condições mais favoráveis para nós – chamemos-lhes **falhas ou brechas**:

- Causar distrações – seja através de algo pouco comum, como pisar um pé ou agarrar a mão do adversário para usar a outra como ataque ou roubar iniciativa;
- Levar o adversário a adoptar uma distância incorrecta, para poder usar essa distância a favor, seja através de projecções e/ou roubo de iniciativa ou ataques mais longos, como o *sanbon* ou *gohon kumite* (combate convencionado com 3 ou 5 ataques seguidos);
- Aproveitar a demora na execução das técnicas/contra-ataque do adversário, com mais uma sequência de técnicas;
- Usar a passividade do adversário, com técnicas/sequências rápidas OU a agressividade excessiva para que se canse mais rapidamente, trabalhando o oponente sobre esse cansaço;

- Aproveitar o mais possível as fraquezas e falhas do oponente para roubar iniciativa, introduzir mais uma sequência, projectar o adversário, etc;
- Entre outras.

Para levar o oponente a falhar mais vezes, é necessário tirá-lo da sua "zona de conforto" que ele se sinta "em cheque", que esteja mais nervoso (se não trabalhar bem em pressão), que se sinta inseguro, no fundo, quebrar-lhe a autoconfiança – o que o fará olhar mais aos seus medos do que à possibilidade de sucesso.

O objectivo último num combate, se for definido no tempo, é ser o que mais oportunidades de ataque tem, o que mais técnicas (bem feitas) utiliza - quer de ataque, quer de defesa ao longo do tempo definido; se não for definido no tempo, é a projecção e/ou roubo de iniciativa. Para ambas as situações, ser o *TORI* – o que ataca, é uma medida de sucesso, por ter sido capaz de roubar iniciativa e tornar-se no *TORI* ou por conseguir manter o oponente sem a capacidade de roubar iniciativa. Não significa que ser o *UKE* – o que defende, seja uma situação negativa, até porque num combate, ambos os participantes passam pela condição de *TORI* e *UKE*.

by Unknown Author is licensed under CC BY-NC-ND

## Quem dirige o combate?

Na perspectiva de ataque e defesa, ou *TORI* e *UKE*, não é correcto dizer que um praticante é sempre o *TORI* ou o *UKE* porque esta situação não é definitiva do início ao fim do combate, mesmo que este seja convencionado, num trabalho a pares, como o *kumite*, existem sempre as 7 máximas, e por consequência, as oportunidades de roubar iniciativa.

Isto significa que, como mencionado anteriormente, qualquer falha num dos princípios básicos (as 7 máximas) pode ser aproveitada pelo oponente, que pode também roubar a iniciativa e passar a dirigir o combate.

Quem dirige o combate é quem ataca, mesmo apesar do *MA -AI* (distância, uma das 7 máximas) ser controlada por quem defende.

## Então o que é o segredo do combate?

É ler os pensamentos do adversário sem deixar que ele leia os nossos;

É antecipar o próximo movimento do adversário;

É ter a mente vazia, estar disponível para aproveitar todas as falhas e fraquezas, desapegado de qualquer pensamento ou técnica – estar preparado para deixar o instinto seguir a sua criatividade mal surja a oportunidade, a tal falha ou fraqueza do oponente numa das 7 máximas;

É ter iniciativa e dar azo à nossa própria arte – aquelas sequências que treinamos em *KIHON* (treino de base, um dos 3 grandes grupos de treino no Karate, a par com o *KUMITE* [Combate] e a *KATA* [a forma/combate imaginário contra um ou mais oponentes]);

É ter a percepção do que está à nossa volta, a 360º, mesmo sem estar a olhar;

É quebrar a concentração do oponente;

É mudar o estado de espírito do oponente, tirando-lhe a autoconfiança;

É mudando a velocidade de execução das técnicas, deixando o oponente num timing diferente;

É ser criativo, um artista na arte da guerra!

## Conclusão

Este trabalho permitiu-me pesquisar, pensar sobre e entender melhor alguns detalhes sobre o segredo do que é um combate.

Permitiu-me abrir os horizontes e, pelo menos de um ponto de vista teórico, ver que um combate não é apenas a aplicação de técnicas ou sequências, mas sim todo um jogo psicológico por trás, ou seja, não é apenas a técnica que conta, mas em grande parte, a mente, o estado de espírito, a capacidade de influenciar o adversário.

Digo de um ponto teórico porque, apesar deste conhecimento não ser uma novidade, a forma como entendi a sua relevância durante um combate foi.

Mais do que aplicar uma sequência de técnicas ou "esperar o tempo exacto no momento oportuno" como até aqui pensava e agia, é preciso CRIAR esse momento. É preciso conhecer as forças e fraquezas do nosso adversário e dobrá-las conforme as nossas forças e vantagens para alcançar o objectivo maior – a vitória do combate.

Essas fraquezas não são fáceis de criar ou até de entender durante um combate, pelo menos para quem tem menos prática em procura-las. É necessária observação, rápida capacidade de acção – a tal "Reacção/Explosão" e instinto de ataque e defesa – que vem da prática.

Vêmo-nos no *DOJO* (local de treino),

OSS.

## Referências

Para elaboração deste trabalho foram consultados algumas ligações web, as quais apresento em seguida, bem como trabalhos de karatekas presentes na biblioteca do GRUPO UNITIS.

https://en.wikipedia.org/wiki/Nij%C5%AB_kun

http://www.karatebyjesse.com/the-20-precepts-of-karate-shotokan-jungle-trip/

http://findingkarate.com/wordpress/funakoshis-twenty-guiding-principles/

https://www.athleticscholarships.net/history-of-karate.htm

http://grupo-unitis.com/index.php/biblioteca/