



Federación Chilena de Kendo



II Campeonato Latinoamericano de Iaido

Información y Reglas Campeonato

Santiago de Chile 17, 18, y 19 Octubre


1. Organización

Patrocinador: Confederación Latinoamericana de Kendo (CLAK)

Organización anfitriona: Federación Chilena de Kendo (FECHKEN)

Asistencia técnica: International Kendo Federation (FIK), All United States Kendo Federation (AUSKF), Canadian Kendo Federation (CKF).

2. Lugar campeonato

- **Centro de Entrenamiento Olímpico (CEO)**, Ramon Cruz Montt 1176, Ñuñoa. Santiago de Chile.
-  Centro Nacional de Entrenamiento Olímpico
- 10 minutos caminando desde estación de Metro Grecia (750 mt)

3. Fecha y valor de inscripción campeonato

- 18, y 19 de Octubre 2025
- Valor de inscripción 50 USD por competidor.

4. Programa y horarios campeonato (Sujetos a cambio)

- 18 de Octubre:
 - 09:00 ~ 09:30 Acreditación de competidores.
 - 09:30 ~ 10:00 Ceremonia de apertura.
 - 10:00 ~ 13:00 Competencias individuales.
 - 13:00 ~ 14:30 Almuerzo.
 - 14:30 ~ 18:00 Competencias individuales.
 - 18:00 ~ 18:30 Premiación individual y ceremonia de cierre primer día.

- 19 de Octubre:
 - 09:00 ~ 09:30 Acreditación de competidores.
 - 09:30 ~ 10:00 Ceremonia de apertura.
 - 10:00 ~ 13:00 Competencia por equipos.
 - 13:00 ~ 13:30 Premiación equipos, y cierre de campeonato.
 - 13:30 ~ 15:00 Almuerzo
 - 15:00 ~ 18:00 Exámenes de 1 kyu a 6 Dan.

5. Reglas generales de arbitraje

- La regulación de los combates seguirá lo más fielmente posible “Las reglas y regulaciones de laido Shiai y Shinpan” publicadas por ZNKR.
- Un competidor que no se presente en el shiai-jo en los 5 minutos posteriores a la llamada será considerado como “falta” y será descalificado.
- Si en un shiai hay un competidor del mismo país que uno o más de los árbitros éstos deben ser reemplazados levantando la mano. El shinpan-shunin determinará el reemplazo de ese o esos árbitros.

6. Reglas generales: Categorías, y resultados

6.1. Categorías

- **Campeonato individual** con máximo cuatro competidores (masculinos o femeninos desde 18 años en adelante) por país, el país anfitrión puede presentar hasta 6 competidores.
 - Las categorías individuales serán las siguientes:
 - Mudan (sin grado)
 - Shodan (1º dan)
 - Nidan (2º dan)
 - Sandan (3º dan)
 - Yondan (4º dan)
- **Campeonato por equipos** con equipos compuestos por 3 personas y un máximo total de 8 danes acumulados entre los miembros del equipo.
 - El grado de los competidores puede variar desde mudan hasta yondan, pero la suma total de dan de los tres competidores no debe superar ocho danes. **Los mudan se cuentan como shodan.**

Ejemplo: competidor 1 tiene yondan (4), competidor 2 shodan (1), competidor 3 sandan (3); total 8.

- Para equipos de dos personas, el máximo total es 7 danes.

6.2. Katas de shitei-waza

- Los Katas de shitei-waza que se utilizarán para cada combate serán escogidos dentro de los 12 katas de ZNKR IAI, y serán anunciados antes de cada fase del campeonato, con un tiempo razonable para que los competidores puedan asimilarlos.

6.3. Resultados

- Cada categoría otorgará los siguientes puestos:
 - El primer lugar de su categoría corresponde al título oficial de “Campeón Latinoamericano”
 - El segundo lugar será “Subcampeón”
 - Y existirán dos terceros lugares.
- También se otorgará al menos un trofeo de “Fighting Spirit” (Espíritu de Lucha) por categoría individual. Estos premios son decididos por la CLAK tras propuesta del shinpan-shunin.

7. Campeonato individual (Detalle)

7.1. Competidores

- Se permitirá un máximo de cuatro competidores por país visitante, y seis competidores para el país anfitrión, por cada categoría.
- La competencia será de carácter mixto, por lo que los competidores pueden ser masculino, femenino, etc.
- Los competidores deberán tener 18 años cumplidos a la fecha del campeonato.
- Los competidores deberán tener exactamente el grado correspondiente a la categoría en la que participan en el momento de la competición.
- El grado se verificará al registrarse en la inscripción final.
- No se podrá cambiar ni el grado ni la categoría después de cerrada la inscripción final.
- Si un competidor es promovido a un grado superior después de la inscripción final, no podrá participar en el campeonato.

7.2. Sistema de grupos (Round Robin Pool)

- Los competidores se dividirán en grupos de tres personas. Si ésto no fuera posible, se formarán grupos de dos o de cuatro competidores.
- La composición de los grupos se realizará por sorteo al azar

- Se podrán realizar simultáneamente más de una categoría.
- Clasificarán dos competidores por grupo.
- Los competidores que clasifiquen serán ubicados en diferentes posiciones del cuadro del torneo de eliminación directa.
- Los combates se realizarán a 3 katas para el round robin, incluyendo reiho.
- El tiempo máximo de combate es de 4 minutos.
- En principio, los **reiho** de apertura y cierre están incluidos en este tiempo. Sin embargo, si la organización lo requiere, se anunciará que el **reiho** de apertura y cierre se realiza fuera del **shiai-jo**.
- Una vez terminados todos los combates, el ranking dentro del grupo se basará en:
 1. Número de combates ganados.
 2. Si hay empate, se cuenta el número de banderas obtenidas en todos los combates.
 3. Si hay empate, se juega un combate “knock out” de un solo Shitei Waza. El juez anunciará el Shitei Waza antes de comenzar el combate.

7.3. Torneo de eliminación directa

- Una vez definidos los grupos, comenzará el torneo de eliminación directa.
- Los dos primeros de cada grupo ingresarán al cuadro del torneo de eliminación directa, ordenándolos en diferentes lados de la llave (Brackets) del campeonato.
- Siempre competirá el 1ero de un grupo contra el 2do de otro grupo.
- El tiempo máximo de combate es de 6 minutos para cinco kata, incluyendo el reiho.
- En principio, los **reiho** de apertura y cierre están incluidos en este tiempo. Sin embargo, si la organización lo requiere, se anunciará que el **reiho** de apertura y cierre se realiza fuera del **shiai-jo**.

8. Campeonato por equipos (Detalle)

8.1. Competidores

- Cada país puede inscribir sólo un equipo.
- Cada país puede inscribir un mínimo de 2 competidores y un máximo de 4 competidores (4 pensando en un reserva).
- En los combates cada país es representado por un equipo de 3 o mínimo 2 competidores, elegidos libremente antes de cada combate de entre sus 4 competidores registrados.
- El primero es **sempo**, el segundo **chuken**, y el tercero **taisho**. En equipos de dos, el puesto de **chuken** queda vacío.
- El grado de los competidores puede variar desde mudan hasta yondan, pero la suma total de los danes de sus competidores no debe superar ocho. Los mudan se cuentan como shodan (1).
- Para equipos de dos personas, la suma total de sus grados no puede superar siete danes.

- Para la primera ronda, los nombres y orden de combate se entregan al Juez Principal del **shiai-jo** o a la mesa al inicio oficial de la competencia. El orden de los combates sucesivos se entregan inmediatamente tras terminar cada combate directamente en la mesa.

8.2. Sistema de grupos (Round Robin Pool)

- Los equipos serán divididos en grupos de tres mediante sorteo. Si ésto no fuera posible, se formarán grupos de dos o de cuatro equipos.
- Los dos primeros equipos de cada grupo avanzarán al torneo de eliminación directa, ubicándose en posiciones distintas en el cuadro.
- Los combates se realizarán a 3 katas para el round robin, incluyendo reiho.
- El tiempo máximo de combate será de 4 minutos.
- En principio, los **reiho** de apertura y cierre están incluidos en este tiempo. Sin embargo, si la organización lo requiere, se anunciará que el **reiho** de apertura y cierre se realiza fuera del **shiai-jo**. ***Revisar el anexo de reiho al final de este documento.**
- Una vez terminados todos los combates, el ranking dentro del grupo se basará en:
 1. Número de combates ganados.
 2. Si hay empate, número de victorias individuales.
 3. Si aún persiste el empate, se contabilizará el número de banderas totales recibidas en todos los combates.
 4. Y si aún persiste el empate, se realizará un combate suplementario (**daihyosen**), donde cada equipo deberá escoger a un representante para definir el grupo.

8.3. Torneo

- Una vez definidos los grupos, comenzará el torneo de eliminación directa.
- Los dos primeros de cada grupo ingresarán al cuadro del torneo, ordenándolos en diferentes lados de la llave (Brackets) del campeonato.
- Siempre competirá el 1ero de un grupo contra el 2do de otro grupo.
- El tiempo máximo de combate será de 4 minutos para tres kata, incluyendo el reiho.
- En principio, los **reiho** de apertura y cierre están incluidos en este tiempo. Sin embargo, si la organización lo requiere, se anunciará que el **reiho** de apertura y cierre se realiza fuera del **shiai-jo**.
- Las reglas y criterios para decidir a los equipos ganadores son las mismas que en el sistema de grupos.

9. Competidores: Sobre las reglas e implementación para participar

9.1. Los competidores deben ser miembros de una organización afiliada a la CLAK, y estar inscrito por su organización en la lista oficial correspondiente a cada categoría, todo esto dentro de los plazos establecidos.

9.2. Los competidores deben poseer la nacionalidad del país y la organización a la cual él/ella representan al momento de la inscripción (se podría requerir el pasaporte como prueba). Con respecto a un competidor que no posee la nacionalidad del país, solo puede representar al país que lo inscribió si está casado(a) con una persona de ese país por más de 3 años, y vive regularmente en este país.

9.3. Los competidores pueden participar tanto en el campeonato individual como en el de equipos.

9.4. Los competidores sólo pueden participar en la categoría en la cual se registró, y debe ostentar aquel grado desde el momento de la inscripción y hasta la competencia, de otra forma quedará descalificado. Sólo puede participar en la categoría de Mudan una vez.

9.5. Los competidores deben vestir indumentaria de iaido, según el siguiente criterio:

- Hakama y keikogi negro.
- Hakama y keikogi blanco.
- Hakama y keikogi azul.
- El Obi puede ser de cualquier color.
- No se puede utilizar tabis, a menos que se presente un certificado médico.

9.6. Todo competidor debe llevar un **nafuda** (zekken) oficial en el lado izquierdo del **gi**, con el nombre del país y competidor en caracteres romanos. Según las siguientes características:

- Nombre del país arriba, bandera del país al medio, nombre del competidor abajo
- Medidas: 15 cm x 10 cm.
- Colores permitidos: negro con letras blancas, azul con letras blancas, o blanco con letras negras.
- Idealmente, el **nafuda** debe tener el mismo color que el **gi**.

9.7. Sobre la espada para competir:

- Por razones de seguridad, para participar se requiere tener un iaito, no se permitirá el uso de shinken (espada con filo).
- No se puede utilizar bokuto para participar.
- Todos los iaitos serán revisados durante la acreditación antes de la competencia, si un iaito no se encontrase en condiciones óptimas de seguridad tras la revisión, éste no podrá ser utilizado.

10. Árbitros

10.1. Los árbitros serán designados por la CLAK y deben ostentar el grado de 5 dan o superior, si hubiese un número muy bajo de árbitros la organización podría determinar utilizar árbitros desde 4 dan en adelante, y que cumplan con los requisitos.

10.2. Cada país puede inscribir a sus árbitros en la planilla de inscripción oficial.

10.3. Los árbitros no pueden participar como competidores.

10.4. La función de árbitro es incompatible con la de entrenador o delegado durante la competencia, dado que requiere neutralidad total.

10.5. Cada árbitro debe traer su propio juego de banderas. Si no posee banderas, la organización le proveerá de un par de ellas.

10.6. El uniforme de los árbitros puede ser Montsuki, o uniforme negro de iaido.

11. Sobre el manager o kantoku de la delegación

11.1. El Manager de cada equipo es responsable del comportamiento de los miembros y del correcto uso y manejo del equipo.

11.2. El Manager es responsable de presentar inmediatamente el orden de sus equipos al terminar cada shiai.

12. Sorteo del campeonato

El sorteo se realizará bajo la autoridad de la CLAK una vez terminada la inscripción final de los competidores.

13. Reclamos durante un shiai

13.1. En el caso de existir un reclamo durante la competencia, estos deben ser presentados inmediatamente, o a más tardar al finalizar la competición afectada. En la mesa del shiai-jo o al Shinpan-shunin.

13.2. El reclamo sólo puede ser presentado por el manager del equipo que representa.

14. Seguro

Si bien es cierto la organización anfitriona contará con servicio de primeros auxilios y ambulancia, se recomienda fuertemente que cada competidor o delegación cuente con un seguro contra accidentes.

15. Fechas límite de registro e inscripción

El registro e inscripción para todas las actividades que enmarca el II Campeonato Latinoamericano de laudo deben ser hechos a través de secretaria de la federación chilena de kendo a **fechken.secretario@gmail.com** o a **tesoreriafechken@gmail.com** y **secretariakendo@gmail.com** recibida la inscripción inicial les enviaremos las planillas online que serán preparadas para cada país participante.

- Inicio preinscripción: Domingo 31 de Agosto.
- Inscripción final: Domingo 21 de Septiembre.
- El pago debe ser realizado por el manager o representante de cada delegación a la tesorería de FECHKEN, o al oficial de CLAK, durante las horas de acreditación indicadas en el programa de cada día.

16. Alimentación y transporte

16.1. El Metro es un medio de transporte muy fiable en Santiago, si bien es cierto ninguno de los recintos queda exactamente al lado del metro, quedan a distancias cortas y caminables.

16.2. El Uber también es una excelente alternativa, en Santiago no es muy costoso, y es fácil tomar uno rápido, sobre todo si comparten de 3 a 4 personas.

16.3. Recomendamos utilizar el servicio de almuerzo ofrecido por la organización para los días del evento en el CEO, ya que en el sector donde se encuentra el recinto no hay lugares para comer.

***Leer anexo de la siguiente página.**

Anexo: Procedimiento de REIHO para combates por equipos de laido

Al inicio de cada combate por equipo, los equipos (3 o más haciendo un círculo en el caso del round robin, o dos equipos frente a frente en el caso del torneo eliminación directa) se alinean frente a frente fuera del **shiai-jo**, se sientan y realizan el **sogo ni rei** (con la espada al lado derecho). Luego se ponen de pie, y el primero competidor de cada equipo (**sempo**) entra al **shiai-jo** en posición de **keito**, mientras los demás (**chuuken y taisho**) esperan afuera también en posición de **keito**.

Primer combate:

- Al comando **hajime**, todos los competidores realizan juntos el **shomen ni rei** y el **torei** (tanto los dos competidores que están dentro del shiai-jo como los que están afuera del shiai-jo).
- Los **sempo** dentro del **shiai-jo** ejecutan los katas requeridos, mientras los competidores fuera se mantienen de pie esperando.
- Cuando los competidores dentro terminan sus katas, permanecen de pie con la espada en el cinturón y el pulgar izquierdo sobre el **tsuba**.
- Al comando **hantei**, los árbitros levantan las banderas para anunciar su decisión.

Segundo combate:

- Los **sempo** se retiran del **shiai-jo** con el pulgar izquierdo sobre el **tsuba**, mientras los **chuuken** entran al **shiai-jo** con el pulgar izquierdo sobre el **tsuba**.
- Al comando **hajime**, los chuken realizan los kata requeridos.
- Al comando **hantei**, los árbitros levantan las banderas para anunciar su decisión.

Tercer combate:

- Los **chuuken** salen del **shiai-jo** con el pulgar izquierdo sobre el **tsuba**, mientras los **taisho** entran al **shiai-jo** con el pulgar izquierdo sobre el **tsuba**.
- Al comando **hajime**, los **taisho** realizan los katas requeridos.
- Luego se sientan y, junto con los demás competidores, realizan el **torei** y el **shomen ni rei todos juntos**.
- Al comando **hantei**, los árbitros levantan las banderas para anunciar su decisión.
- Finalmente, los **taisho** salen del **shiai-jo** y se alinean con los demás miembros del equipo para realizar el **sogo ni rei** (como al inicio del combate).