

REGLAMENTO CLAK PARA CAMPEONATOS DE KENDO

Revisión 10 Mayo 2026

1. Regulaciones de las Competencias:

Todas las competencias se realizarán conforme al reglamento de la FIK (The Regulations of Kendo Shiai and Shinpan of FIK), así como a lo establecido en el presente reglamento y en las disposiciones complementarias emitidas por la CLAK.

2. Requisitos:

2.1. Organizaciones Participantes:

Podrán participar todas las organizaciones afiliadas a la CLAK. De manera excepcional podrá invitarse a participar organizaciones no afiliadas a la CLAK.

2.2. Requisitos para Competidores:

- 1) Estar afiliado a la organización por la cual participa del campeonato.
- 2) Poseer la nacionalidad del país al que pertenece la organización participante. Podrá requerirse la presentación del pasaporte u otro documento como medio de verificación.

Excepción:

Un competidor que no cuente con la nacionalidad del país al cuál representa, únicamente podrá participar si cumple con las siguientes condiciones en forma conjunta:

- Residir en dicho país por lo menos los tres (3) años anteriores a la realización del evento.
- Encontrarse afiliado(a) a la organización de ese país.

3. Categorías:

- Individual Masculino. Edad mínima 17 años(*). Hasta 10 competidores por país.
- Individual Femenino, Edad mínima 17 años(*). Hasta 10 competidores por país.
- Equipo Masculino. Edad mínima 17 años(*). 5 titulares y 2 suplentes. Los integrantes del equipo estarán dentro de los diez competidores inscritos por país.
- Equipo Femenino. Edad mínima 17 años(*). 5 titulares y 2 suplentes. Las integrantes del equipo estarán dentro de las diez competidoras inscritas por país.
- Máster. Edad mínima 50 años. Mixta. Hasta 5 competidores.
- Junior A. 13 y 14 años, Mixto. Hasta 5 competidores.
- Junior B, 15 y 16 años, Masculina. Hasta 5 competidores.
- Junior C, 15 y 16 años, Femenina. Hasta 5 competidoras.

- Equipo Junior Mixto. Edad máxima 16 años. 3 titulares y 1 suplente. Los integrantes del equipo estarán dentro de los competidores inscritos por país para las categorías Junior.

(*)Nota: Para las categorías Individual Masculino, Individual Femenino, Equipo Masculino y Equipo Femenino la edad mínima es de 17 años, pero podrán inscribirse también personas con 16 años cumplidos siempre que cuenten con la autorización expresa del presidente de su Federación Nacional.

Cada participante podrá inscribirse en una única categoría individual, sin excepción.

En las categorías Individuales Junior y Máster deberán participar al menos ocho (8) competidores provenientes de un mínimo de tres (3) países para que se realice el campeonato.

En la categoría Equipo Junior Mixto deberán participar al menos 3 equipos para que se realice el campeonato.

El país anfitrión del evento podrá inscribir hasta el doble de competidores que los demás países en cada una de las categorías individuales.

4. Método para el Campeonato Individual:

4.1. El Campeonato Individual se disputará en dos modalidades: Masculino y Femenino. Cada país podrá inscribir hasta un máximo de diez (10) atletas masculinos y diez (10) femeninos, todos con al menos diecisiete (17) años cumplidos a la fecha de inicio del campeonato.

4.2. Método de los combates:

Los combates individuales (“Shiai”) se llevarán a cabo bajo el formato *Sanbon-Shobu*. La duración del combate se determinará en función de la cantidad de participantes y el tiempo disponible, la cuál será de entre 3 a 5 minutos tanto para las rondas preliminares como para el final del torneo.

La competencia se desarrollará en 2 fases, una ronda preliminar y una ronda final.

Ronda Preliminar (fase de grupos):

- Cada grupo estará conformado de 3 a 4 competidores. Sin embargo, si el número total de los competidores no permite una distribución equitativa, algunos grupos podrán estar integrados por solo 2 competidores.

- La asignación de los competidores en los grupos de las rondas preliminares será determinada mediante sorteo. No obstante, en lo posible los competidores de una misma organización se asignarán a grupos diferentes.

- En esta fase se aplicará el sistema Round Robin y los combates podrán concluir en empate (Hikiwake).

Al finalizar la ronda preliminar los resultados se obtendrán de la siguiente manera:

- En los grupos de 2 o 3 competidores, avanzará únicamente el competidor que obtenga el 1.er lugar.

- En los grupos de 4 competidores, avanzarán quienes obtengan el 1.er y 2.º lugar.

Para determinar el ganador o los ganadores de cada grupo, se aplicarán los siguientes criterios, en orden de preeminencia:

I. Se otorgarán puntos a los competidores dependiendo de los siguientes resultados:

Victoria: 3 puntos

Empate: 1 punto

Derrota: 0 puntos

II. El competidor que tenga la mayor cantidad de puntos, avanzará a la ronda final del campeonato.

III. En caso de igualdad de puntos, el competidor que haya obtenido la mayor cantidad de puntos válidos (*Ippon*), terminará primero.

IV. Cuando dos competidores finalicen con el mismo número de puntos obtenidos (*Ippon*), y por tanto no sea posible determinar el primer lugar, se realizará un combate de desempate entre ambos, bajo la modalidad *Ippon-Shobu*. La duración del combate será de tres (3) minutos y se repetirá tantas veces como sea necesario hasta que se determine un ganador.

V. Cuando tres (3) o más competidores se encuentren empatados en el primer lugar de un grupo, se llevará a cabo una nueva liguilla entre los competidores involucrados. Los combates se realizarán bajo la modalidad *Ippon-shobu*. La duración de cada combate será de tres (3) minutos, pudiendo concluir en empate si no se determina un ganador. Las posiciones se definirán aplicando los criterios establecidos anteriormente, desde “I” hasta “IV”. Si, tras esta nueva liguilla, tres (3) o más competidores continúan empatados en el primer lugar, se efectuará una segunda liguilla bajo las mismas condiciones. Si luego de esta segunda liguilla continúa el empate se efectuará una tercera liguilla y así sucesivamente hasta que haya un ganador.

VI. Si un competidor sufre una lesión antes del inicio de un combate en la fase final y no puede participar, su oponente será declarado vencedor por *Fusen-Gachi*.

-Ronda Final:

En las instancias de Play-off (eliminación simple), si no se determina un ganador dentro del tiempo reglamentario, el combate continuará bajo la modalidad de “Encho” hasta que el vencedor sea definido por *Ippon-Shobu*.

4.3 Premiación: En ambas modalidades, Masculino y Femenino, se otorgarán premios a los atletas que alcancen las siguientes posiciones:

- 1er lugar,
- 2do lugar;
- 3er lugar, dos (2).
- Premio al Honor al Mérito (“Kantoshō”).

5. Método para el Campeonato por Equipos:

5.1. El Campeonato por Equipos se disputará en tres modalidades: Masculino, Femenino y Junior Mixto.

Cada país puede inscribir un equipo Masculino y un equipo Femenino, conformados por un mínimo de tres (3) y un máximo de siete (7) competidores del mismo sexo, todos con al menos diecisiete (17) años de edad cumplidos a la fecha de inicio del campeonato. Los integrantes del equipo serán parte de los diez atletas inscritos por cada país.

Cada país puede inscribir un equipo Junior Mixto conformado por 4 atletas de ambos sexos, todos menores de 17 años al día del campeonato. Los integrantes del equipo estarán dentro de los competidores inscritos por país para las categorías Junior.

5.2. Número de miembros en los Campeonatos por Equipos:

Tanto los equipos masculinos como femeninos estarán compuestos por cinco (5) miembros en el siguiente orden: Sempō, Jihō, Chūken, Fukushō, y Taishō.

Si un equipo presenta solo tres (3) competidores, quedarán vacantes las posiciones de *Jiho* y *Fukusho*. Si un equipo presenta cuatro (4) competidores, quedará vacante la posición de *Jiho*.

Si un equipo no se presenta con al menos tres (3) competidores al momento del combate, será descalificado.

Los equipos Junior Mixto estarán compuestos por tres (3) competidores en el siguiente orden: Sempō, Chūken, y Taishō.

Si un equipo presenta solo tres (2) competidores, quedará vacante la posición de Chūken.

Si un equipo no se presenta con al menos tres (2) competidores al momento del combate, será descalificado.

- Retirada de un combate por motivos de salud u otros:

El competidor perderá el combate y su oponente recibirá 2 puntos. Sin embargo, si ambos competidores se retiran, ninguno recibirá victoria ni derrota, ni puntos.

5.3. Orden del equipo:

Para el primer combate, cada país deberá presentar la alineación de su equipo a más tardar el día anterior al del inicio del campeonato tal como se indique en la reunión de directores técnicos.

La alineación del equipo para los combates posteriores podrá modificarse libremente de un combate a otro.

Durante la ronda preliminar, cada equipo deberá informar su alineación a la mesa de control (al director de la cancha de combate, *Shiai-jo Shunin*) antes del inicio de cada combate.

En la ronda final, ambos equipos deberán presentar sus alineaciones al *Shiai-jo Shunin* tan pronto como se determine el equipo oponente. Incluso si no hubiera cambios respecto al combate anterior, la alineación deberá ser presentada.

En el caso que se detecte que el orden de los competidores difiera del presentado en la lista:

Antes de la declaración de *Hajime* por el árbitro principal (*Shushin*): El orden incorrecto de los competidores podrá ser corregido sin ninguna penalidad.

Después de la declaración de *Hajime*: Los árbitros del combate suspenderán inmediatamente el encuentro y el competidor cuyo orden sea incorrecto, así como cualquier otro competidor en posición incorrecta, perderá su combate. Se otorgarán dos (2) puntos inmediatamente a los respectivos oponentes.

Antes del saludo final (*Sogo-no Rei*) al concluir los encuentros: Si el error se detecta después de que se hayan determinado todas las victorias y derrotas, pero antes del saludo final, los competidores en posiciones incorrectas perderán sus combates, y a sus respectivos oponentes se les otorgarán dos (2) puntos.

Después del saludo final (*Shuryo-no Rei*): Si el error se detecta después del saludo final, las victorias y derrotas de los competidores no serán modificadas.

5.4. Método de los Combates:

La competencia se desarrollará en 2 fases, una ronda preliminar y una ronda final.

En cada combate por equipos, los combates individuales (*Shiais*) se llevarán a cabo bajo la modalidad *Sanbon-Shobu* y su duración será de 3 a 5 minutos, determinada por la organización y sujeta a modificaciones. Esto aplica tanto para las rondas preliminares como para la ronda final del torneo. Si no se determina un ganador dentro del tiempo establecido, el combate concluirá en empate (*Hikiwake*).

Si un competidor no se presenta a un *Shiai* por razones de salud u otras causas, perderá automáticamente el combate, y se otorgarán dos (2) *Ippon* a su oponente. En caso de que ambos competidores no se presenten, no habrá ganador ni perdedor, y no se otorgará *Ippon*.

El equipo ganador se determinará de la siguiente manera:

- El equipo con el mayor número de victorias individuales será el ganador.
- En caso de empate en victorias individuales, el equipo que acumule la mayor cantidad de puntos ganados (*Ippon*) será el ganador.
- En caso de empate en victorias individuales y el número de puntos anotados (*Ippon*):

Si se trata de un grupo de dos (2) equipos en la ronda preliminar o durante el torneo final, se realizará un *Shiai* entre los representantes de ambos equipos bajo la modalidad *Ippon-Shobu*. No habrá límite de tiempo.

Si se trata de un grupo de tres (3) o cuatro (4) equipos en la ronda preliminar, en empate ("Hikiwake").

Ronda preliminar:

- Cada grupo estará conformado por tres (3) o cuatro (4) equipos. Si el número total de equipos no permite una distribución equitativa, algunos grupos podrán estar integrados por dos (2) equipos.
- Para cada grupo, la distribución y disposición de los equipos se decidirá por sorteo.

Sin embargo, los cuatro equipos que finalizaron del 1er al 3er puesto en el CLAK anterior se considerarán cabezas de serie y se les asignará un grupo de modo que no puedan enfrentarse hasta la semifinal.

- En esta fase se aplicará el sistema Round Robin y los combates podrán concluir en empate (Hikiwake).

El equipo ganador se determinará de la siguiente manera:

1. - El equipo con el mayor número de victorias individuales será el ganador.
2. - En caso de empate en victorias individuales, el equipo que acumule la mayor cantidad de puntos ganados (Ippon) será el ganador.
3. Si tanto el número de victorias individuales como el número de puntos válidos conseguidos son iguales, se declarará empate. No se realizará combate de desempate entre los representantes de los equipos.

- Al finalizar los combates en la ronda preliminar, la clasificación a la ronda final de los equipos en cada grupo se determinará siguiendo los siguientes criterios:

- Los equipos que obtengan el 1.er lugar en los grupos de 2 o 3 equipos, y los que ocupen el 1.er y 2.º lugar en los grupos de 4 equipos, clasificarán para la siguiente fase.

Dependiendo del número de equipos inscriptos y antes del inicio del campeonato, la organización podrá determinar que clasifiquen también el 2do lugar de un grupo de 3 equipos y/o del 3er lugar en un grupo de 4 equipos, además de los demás clasificados.

- El método para determinar la clasificación de los equipos en las rondas preliminares es el siguiente:

I- Se otorgarán puntos a los equipos dependiendo de los siguientes resultados:

Victoria: 3 puntos

Empate: 1 punto

Derrota: 0 puntos

II- El equipo que acumule la mayor cantidad de puntos tendrá una clasificación más alta.

III- En caso de empate en el número de puntos, se clasificará más alto el equipo con mayor cantidad de victorias individuales (*Shiai*).

IV- En caso de empate tanto en el número de puntos como en el número de victorias individuales, obtendrá la clasificación superior el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos válidos (*Ippon*) en sus combates.

V. Si los puntos, las victorias individuales y los puntos válidos (*Ippon*) permanecen empatados y no es posible determinar qué equipo avanza a la siguiente ronda del campeonato, la clasificación se definirá mediante una eliminatoria:

- a. La clasificación final se decidirá con la participación de un representante de cada equipo.
- b. El director de cada equipo informará al Árbitro que Preside (*Shinpan-shunin*) el nombre de su competidor representante.
- c. El ganador entre los dos equipos se determinará mediante un combate de desempate a un punto (*ippon-shobu*), sin límite de tiempo, disputado por los representantes designados.

d. Cuando tres (3) o más equipos estén empatados en el primer lugar de un grupo, se realizará una ligüilla entre los competidores representantes (*daihyo-sha*). Los combates se desarrollarán de la misma forma indicada anteriormente. Si, después de dos ligüillas, los 3 equipos continúan empatados en el primer lugar, la clasificación final del equipo se decidirá por sorteo.

Ronda final:

Los equipos ganadores y perdedores de la ronda final del campeonato por equipos se determinarán de la siguiente manera:

1. El equipo con el mayor número de victorias individuales será declarado ganador.
2. En caso de empate en cantidad de victorias individuales, ganará el equipo el equipo que haya acumulado la mayor cantidad de puntos válidos (*Ippon*) en sus combates.
3. Si continúa el empate en número de victorias individuales y el número de puntos anotados, se realizará un desempate entre los representantes de cada equipo.
4. El entrenador de cada equipo informará al árbitro principal (*Shinpan-shunin*) el nombre del jugador representante.
5. El desempate será a muerte súbita (*ippon-shobu*) sin límite de tiempo.

Premiación:

En ambas modalidades, masculino y femenino, se otorgarán premios a los atletas de los equipos que obtengan las siguientes posiciones:

- 1er lugar,
- 2do lugar;
- 3er lugar, dos (2).
- Premio al Honor al Mérito (“*Kantoshō*”).

6. País Campeón:

Se otorgarán puntos a cada país por los resultados alcanzados por sus atletas durante el campeonato en todas las categorías, tal lo establecido a continuación:

- 1º Puesto: 3 puntos.
- 2º Puesto: 2 puntos.
- 3º Puesto: 1 punto.

El país ganador será aquel que reúna la mayor cantidad de puntos.

La bandera de campeón se otorgará al país campeón de manera transitoria, hasta la realización del siguiente campeonato.

Nota Adicional.-

De presentarse alguna situación no contemplada en el presente reglamento, se resolverá mediante consenso entre la comisión técnica de CLAK y el presidente del país anfitrión (o su delegado).