



Reglamento III Campeonato de Iaido CLAK

1. Competidores y categorías.

La regulación de los combates seguirá lo más fielmente posible “Las reglas y regulaciones de Iaido Shiai y Shinpan” publicadas por ZNKR.

1.1. Competidores:

- 1.1.1. Los competidores deben pertenecer a un país afiliado a la CLAK, o invitado por la CLAK a participar en el campeonato.
- 1.1.2. Los competidores deben ser registrados por la organización que tenga la representación oficial de sus países, a partir de las planillas que proveerá CLAK para ese fin, no se permitirán inscripciones individuales.
- 1.1.3. Se permitirá un máximo de cuatro competidores por país visitante, y seis competidores para el país anfitrión por categoría, dentro de los cuales deben salir los competidores de la categoría individual, y la categoría de equipos.
- 1.1.4. La competencia será de carácter mixto.
- 1.1.5. Los competidores deberán tener 18 años cumplidos a la fecha del campeonato.
- 1.1.6. Los competidores deberán tener exactamente el grado correspondiente a la categoría en la que participan en el momento de la competición.
- 1.1.7. El grado se verificará al registrarse en la inscripción final.
- 1.1.8. No se podrá cambiar ni el grado ni la categoría después de cerrada la inscripción final.
- 1.1.9. Si un competidor es promovido a un grado superior después de la inscripción final, no podrá participar en el campeonato.
- 1.1.10. 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.

1.2. Categorías:

1.2.1. Campeonato Individual:

- 1.2.1.1. Mudansha hasta 1 Kyu.
- 1.2.1.2. 1 Dan
- 1.2.1.3. 2 Dan
- 1.2.1.4. 3 Dan
- 1.2.1.5. 4 Dan

1.2.2. Campeonato por equipos:

- 1.2.2.1. El campeonato por equipos contará con sólo una categoría, con las siguientes características:
 - 1.2.2.1.1. Equipos compuestos por un máximo de 3 competidores y un mínimo de 2 competidores.
 - 1.2.2.1.2. Los equipos de 3 competidores deberán sumar un número máximo de 8 danes acumulados entre todos los miembros del equipo. **Ejemplo:** competidor 1 tiene yondan (4), competidor 2 shodan (1), competidor 3 sandan (3); **total 8.**
 - 1.2.2.1.3. Para equipos de 2 competidores, el número máximo total será de 7 danes.acumulados entre ambos miembros del equipo.
 - 1.2.2.1.4. Los competidores mudan y 1 Kyu, se contabilizarán como si fueran 1 Dan.

2. Reglas Generales

- 2.1. **Sorteo:** El sorteo de las categorías se realizará bajo la autoridad de la CLAK una vez terminada la inscripción final de los competidores.
- 2.2. **Shitei-waza:** Los Katas de shitei-waza que se utilizarán para cada combate de todas las categorías 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.
- 2.3. **No presentación:** 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.
- 2.4. **Conflicto de interés de árbitros:** 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.
- 2.5. **Chakuso (Vestimenta):** los competidores deben utilizar indumentaria de iaido, según las siguientes normas:

- 2.5.1. Hakama y keikogi negro.
- 2.5.2. Hakama y keikogi blanco.
- 2.5.3. Hakama y keikogi azul.
- 2.5.4. El Obi puede ser de cualquier color.
- 2.5.5. No se puede utilizar tabi, a menos que se presente un certificado médico.

2.6. **Nafuda (Identificación):** 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:

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

2.7. **Tipo de espada:**

- 2.7.1. Por razones de seguridad, para participar se requiere tener un iaito, no se permitirá el uso de shinken (espada con filo).
- 2.7.2. No se puede utilizar bokuto para participar.
- 2.7.3. 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.

2.8. **Manager (Katonku):**

- 2.8.1. El Manager de cada equipo es responsable del comportamiento de los miembros y del correcto uso y manejo del equipo.
- 2.8.2. El Manager es responsable de presentar inmediatamente el orden de sus equipos para el próximo combate al terminar cada shiai.

2.9. **Reclamos durante un shiai:** En el caso de existir un reclamo durante la competencia (IGI), estos deben ser presentados inmediatamente por el Kantoku del equipo, antes de finalizar el combate. En la mesa del shiai-jo o al Shinpan-shunin.

3. Sistema de campeonato por categorías y detalle:

3.1. Categoría individual:

3.1.1. Sistema de Round Robin individuales:

- 3.1.1.1. Los competidores se dividirán en grupos de tres personas. Si ésto no fuera posible, se formarán grupos de dos o hasta de cuatro competidores.
- 3.1.1.2. La composición de los grupos se realizará por sorteo al azar
- 3.1.1.3. Se podrán realizar simultáneamente más de una categoría.
- 3.1.1.4. Clasificarán dos competidores por grupo.
- 3.1.1.5. Los competidores que clasifiquen serán ubicados en diferentes posiciones del cuadro del torneo de eliminación directa.
- 3.1.1.6. Los combates se realizarán a 3 katas para el round robin, incluyendo reiho.
- 3.1.1.7. No habrá medición de tiempo para el Round Robin.
- 3.1.1.8. En principio, los **reiho** de apertura y cierre se realizarán dentro del shia-jo, sin embargo, si la organización lo requiere, se anunciará que el **reiho** de apertura y cierre se realiza fuera del **shiai-jo**.
- 3.1.1.9. Una vez terminados todos los combates, el ranking dentro del grupo se basará en:
 - 3.1.1.9.1. Número de combates ganados.
 - 3.1.1.9.2. Si hay empate, se cuenta el número de banderas obtenidas en todos los combates.
 - 3.1.1.9.3. 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.

3.1.2. Torneo de eliminación directa individuales:

- 3.1.2.1. Una vez definidos los grupos, comenzará el torneo de eliminación directa.
- 3.1.2.2. Los dos primeros de cada grupo ingresarán al cuadro del torneo de eliminación directa, ordenándolos en diferentes lados de la llave (Brackets) del campeonato.
- 3.1.2.3. Siempre competirá el 1ero de un grupo contra el 2do de otro grupo.
- 3.1.2.4. En principio los combates de eliminación se llevarán a cabo con un tiempo máximo de 6 minutos para cinco kata, incluyendo el reiho, sin embargo la organización podría determinar sólo utilizar esta regla para los combates de semifinal y final, en cuyo caso los combates de las primeras rondas, seguirán la tónica del round

- robin, y se llevarán a cabo a 3 katas y sin tiempo, pero con el reiho dentro del shiai-jo.
- 3.1.2.5. La forma de determinar al equipo ganador es el mismo método de puntuación determinado en el sistema de round robin especificado en el punto 3.1.1.9 del presente reglamento.
- 3.1.2.6. Los Katas que se utilizarán en el torneo de eliminación directa podrían ser los mismos que los del round robin, u otros. Eso será determinado por la organización al momento de la competencia.

3.2. Categoría equipos:

3.2.1. Detalle:

- 3.2.1.1. Cada país puede inscribir sólo un equipo.
- 3.2.1.2. Cada país puede inscribir un mínimo de 2 competidores y un máximo de 4 competidores (4 pensando en un reserva).
- 3.2.1.3. 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.
- 3.2.1.4. El primero es **sempo**, el segundo **chuken**, y el tercero **taisho**. En equipos de dos, el puesto de **chuken** queda vacío.
- 3.2.1.5. 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).
- 3.2.1.6. Para equipos de dos personas, la suma total de sus grados no puede superar siete danes.
- 3.2.1.7. 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.

3.2.2. Round Robin equipos:

- 3.2.2.1. Los equipos serán divididos en grupos de tres mediante sorteo. Si ésto no fuera posible, se formarán grupos de dos o de cuatro equipos.
- 3.2.2.2. Los dos primeros equipos de cada grupo avanzarán al torneo de eliminación directa, ubicándose en posiciones distintas en el cuadro.
- 3.2.2.3. Los combates se realizarán a 3 katas para el round robin, incluyendo reiho.
- 3.2.2.4. No habrá medición de tiempo para el Round Robin.

- 3.2.2.5. El reiho de los equipos se llevará a cabo según el anexo al final del documento.
- 3.2.2.6. Una vez terminados todos los combates, el ranking dentro del grupo se basará en:
 - 3.2.2.6.1. Número de combates ganados.
 - 3.2.2.6.2. Si hay empate, número de victorias individuales.
 - 3.2.2.6.3. Si aún persiste el empate, se contabilizará el número de banderas totales recibidas en todos los combates.
 - 3.2.2.6.4. Y si aún persiste el empate, se realizará un combate suplementario (**daihyosen**), donde cada equipo deberá escoger a un representante para definir el grupo.

3.2.3. Torneo de eliminación directa equipos:

- 3.2.3.1. Una vez definidos los grupos, comenzará el torneo de eliminación directa.
- 3.2.3.2. Los dos primeros de cada grupo ingresarán al cuadro del torneo, ordenándolos en diferentes lados de la llave (Brackets) del campeonato.
- 3.2.3.3. Siempre competirá el 1ero de un grupo contra el 2do de otro grupo.
- 3.2.3.4. No habrá medición de tiempo para el torneo de eliminación directa de equipos.
- 3.2.3.5. El reiho de los equipos se llevará a cabo según el anexo al final del documento
- 3.2.3.6. Las reglas y criterios para decidir a los equipos ganadores son las mismas que en el sistema de grupos.

4. Arbitraje:

- 4.1. **Árbitros (Shinpan):** Los árbitros serán designados por la CLAK y deben ostentar el grado de 5 dan o superior, sin embargo, si hubiese un número muy bajo de árbitros la organización podría determinar utilizar árbitros desde 4 dan en adelante, y que cumplan con los siguientes requisitos establecidos por CLAK:
 - 4.1.1. Cada país debe inscribir a sus árbitros en la planilla de inscripción oficial.
 - 4.1.2. Los árbitros no pueden participar como competidores.
 - 4.1.3. La función de árbitro es incompatible con la de entrenador o delegado durante la competencia, dado que requiere neutralidad total.
 - 4.1.4. Cada árbitro debe traer su propio juego de banderas. Si no posee banderas, la organización le proveerá de un par de ellas.
 - 4.1.5. El uniforme de los árbitros puede ser Montsuki, uniforme negro de iaido, o uniforme blanco de iaido.

5. Resultados:

5.1. Cada categoría otorgará los siguientes puestos:

- 5.1.1. El primer lugar de su categoría corresponde al título oficial de “Campeón Latinoamericano”
- 5.1.2. El segundo lugar será “Subcampeón”
- 5.1.3. Ambos competidores o equipos que caigan en semifinales serán considerados terceros lugares.
- 5.1.4. También se otorgará al menos un trofeo de “Fighting Spirit” (Espíritu de Lucha) por cada categoría individual. Estos premios son decididos por la CLAK tras propuesta del shinpan-shunin.

6. Pais Campeón:

- 6.1. Se otorgarán puntos a cada país por los resultados alcanzados por sus atletas durante el campeonato en todas las categorías, tal como se establece a continuación:
 - 6.1.1. 1er Puesto: 3 puntos.
 - 6.1.2. 2do Puesto: 2 puntos.
 - 6.1.3. 3er Puesto: 1 punto.
- 6.2. El país ganador será aquel que reúna la mayor cantidad de puntos.
- 6.3. La bandera (o trofeo) de campeón se otorgará al país campeón de manera transitoria, hasta la realización del siguiente campeonato, donde deberá devolverla a la organización durante la ceremonia de apertura del campeonato.

7. Notas adicionales:

- 7.1. 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).
- 7.2. Durante el mes de junio 2026 en Japón como todos los años se presentaron cambios en las wazas de iai, sin embargo también se presentó un documento anexo con cambios bastante radicales que eventualmente se empezarán a aplicar, pero que aún no son oficiales, incluyendo: Eliminación del sageo; Cambio en la forma de sentarse en seiza; Cambio en el saludo final a la espada; Cambio en la forma de hacer noto; Cambio en la forma de tomar la espada. Estos cambios recién se comenzarán a probar en Japón desde el mes de agosto de forma oficial sólo para los torneos nacionales de la AJKF, y los exámenes

desde 6 Dan hacia arriba. En el caso de éste III Campeonato Latinoamericano de Iaido, **NO SERÁN TOMADOS EN CUENTA**.

Anexo: Procedimiento de REIHO para combates por equipos de Iaido

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 **chuuken** realizan los katas 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).