

WORLD AMATEUR MARTIAL
ARTS INTERNATIONAL



REGRESA EN SU NOVENA EDICIÓN PARA HACER HISTORIA

FIGHT NIGHT



2025
15 DE NOVIEMBRE

Pabellón la safa de Gavà
Rambla de Pompeu Fabra, 126, Gavà

Hora de inicio: 15:30h



SIZEN **D&D** **BUDOKA** ImpulsGràfic **IKARA** **DRAGONZ** **EVAM**

FIGHT NIGHT 2025



WORLD AMATEUR MARTIAL
ARTS INTERNATIONAL



APRECIADO INSTRUCTOR

La prestigiosa organización WAMAI tiene el agrado de invitarle a usted y/o sus alumnos a la Fight Night 2025, que se realizará:

SÁBADO 15 DE NOVIEMBRE 2025

Pabellón de la SA-FA, Gavà

14:30 hrs REVISIÓN MÉDICA

15:00 hrs ENTRADA PÚBLICO

15:30 hrs INICIO COMBATES



WORLD AMATEUR MARTIAL
ARTS INTERNATIONAL

PRECIO ENTRADAS

RING / GRADAS

30€

ENTRADA V.I.P (CENA + REFRESCOS INCLUIDOS)

60€



SEMI CONTACT

EQUIPACIÓN: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras, coquilla (chicos) y protección pecho (chicas) .

PUNTUACIÓN: Puños: 1 punto ; Barridos: 1 punto ; Patadas a la cabeza: 2 puntos ; Patadas salto al cuerpo: 2 puntos
Patadas salto cabeza: 3 puntos.

- A) Las técnicas legales deberán realizarse sobre zonas permitidas. Los golpes se realizarán con manos y pies, siempre con contacto limpio, se reservará la potencia y fuerza plena ya que de lo contrario podría ocasionar accidentes, noqueos o pérdida de las capacidades ofensivas o defensivas del contrario.
- B) Si un ataque se realiza en el aire, para marcar punto, este deberá caer dentro del área del ring.
- C) Los barridos continuados no serán marcados.
- D) Si el árbitro ve una acción válida de ser punto, dará la orden de STOP, contará las banderas y dará los puntos apropiados al peleador.
- E) Si uno de los jueces ve un punto lo señalará, siendo entonces el central quien dará la voz de STOP y proceder al recuento de banderas, (se necesita un mínimo de dos banderas del mismo color para otorgar punto, si en el campeonato hay más banderas, el peleador con mayoría de esta, será quien obtenga el punto)
- F) El ganador será quien más puntos obtenga al final del encuentro o automáticamente en caso de superar al contrario en más de diez puntos.
- G) Si es dado un punto cuando el tiempo termina, deberán llamarse a todos los oficiales para consultar si se otorga o no el punto.
- H) Otra forma de ganar son la descalificación y el abandono.

PENALIZACIONES:

Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate. **Un aviso** es una amonestación, **dos avisos** es un punto menos y **tres avisos**, descalificación.

NOTA: Un peleador no puede recibir una amonestación y a la vez un punto. Las salidas son contabilizadas aparte, a la tercera salida es un punto menos y se le avisa que a la cuarta salida, es descalificación.

Las grandes y graves violaciones de este reglamento serán motivo de penalización y en graves extremos, de descalificación.

El uso de palabras ofensivas puede provocar la descalificación.

TIEMPO: Los asaltos serán **2 X 1.30 minutos incluidas finales.**





LIGHT CONTACT

EQUIPACIÓN: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras, coquilla (chicos) y protección pecho (chicas) .

PUNTUACIÓN: Puños: 1 punto ; Barridos: 1 punto ; Patadas a la cabeza: 2 puntos ; Patadas salto al cuerpo: 2 puntos
Patadas salto cabeza: 3 puntos.

- A) Las técnicas legales deberán realizarse sobre zonas permitidas. Los golpes se realizarán con manos y pies, siempre con contacto limpio, se reservará la potencia y fuerza plena ya que de lo contrario podría ocasionar accidentes, noqueos o pérdida de las capacidades ofensivas o defensivas del contrario.
- B) Si un ataque se realiza en el aire, para marcar punto, este deberá caer dentro del área del ring.
- C) Los barridos continuados no serán marcados.
- D) Cada 6 técnicas de puño deberá haber una técnica de pierna o el peleador será amonestado. 3 amonestaciones es descalificación.
- E) Los árbitros llevarán un clicker que usarán para sumar puntos al competidor que realice técnicas claras en la áreas de golpeo reglamentarias.
- F) Técnicas de puño al cuerpo 1 punto, técnicas de puño cara 1 punto , técnicas de pierna al cuerpo 1 punto , técnicas de puño en salto 2 puntos, técnicas de pierna en salto al cuerpo 2 puntos, técnicas de pierna en salto a la cabeza 3 puntos.
- G) El ganador será el que sume el mayor número de puntos al finalizar los 2 asaltos.
- H) Otra forma de ganar son la descalificación y el abandono.

PENALIZACIONES:

Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate. Un aviso es una amonestación, dos avisos es punto menos y tres avisos, descalificación.

NOTA: Un peleador no puede recibir una amonestación y a la vez un punto. Las salidas son contabilizadas aparte, a la tercera salida es un punto menos y se le avisa que a la cuarta salida, es descalificación.

Las grandes y graves violaciones de este reglamento serán motivo de penalización y en graves extremos, de descalificación.

El uso de palabras ofensivas puede provocar la descalificación.

TIEMPO: Los asaltos serán 2 X 1.30 minutos incluidas finales





FULL CONTACT

REGLAMENTO

EDADES: más de 18 años

EQUIPACIÓN: Guantes, espinilleras en kick o botín y espinilleras en full contact, casco, botines, bucal, espinilleras, coquilla (chicos) y protección pecho (chicas).

ARBITRAJE

Está permitido el contacto TOTAL y se puntuarán los asaltos con 8, 9 o 10 puntos dependiendo y aplicando los criterios de cada modalidad.

TÉCNICAS DE PELEA

Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos Reversos, con pleno contacto.

Técnicas autorizadas de pie: Patada frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto. -Son válidos los barridos a la altura del botín. **IMPORTANTE:** Para que las técnicas de puños y piernas sean usadas de forma conjunta, será obligatoria la "realización de 7 patadas (entendidas como técnicas de pierna) que impacten en la guardia o cuerpo del adversario, de forma clara e intencionada, por asalto".

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS

Cabeza: frontal lateral Torso: frontal y lateral. Piernas: sólo barridos.

ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS:

Golpear la garganta, el bajo vientre, riñones, espalda, articulaciones, genitales, parte trasera de la cabeza o nuca. Atacar con rodillas, codos, cantos de manos internas y externas, cabezazos, pulgares y hombros. Dar la espalda al oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, grappling y bajadas de cabeza más allá de la cintura.

Golpear a un oponente enganchado en las cuerdas. Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear al contrario. Abandonar el ring. Seguir después del stop o break o al fin del asalto. Echarse aceite en cara o cuerpo. Las violaciones de las reglas y regulaciones pueden, dependiendo como, ser motivo de amonestación, de puntos negativos o descalificación.

TIEMPO

La duración de los combates será de 2 x 2 minutos incluidas finales.

FORMAS DE GANAR

Se puede ganar un combate por puntos, suma de los asaltos 8,9 o 10 y conseguir mas puntuación que el contrincante. por KO (si se produce el abandono por pérdida de conciencia del contrario), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple cuenta de protección (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).





WORLD AMATEUR MARTIAL
ARTS INTERNATIONAL

REGLAMENTO

KICK BOXING

ARBITRAJE

EDADES: más de 18 años

EQUIPACIÓN: Guantes, espinilleras en kick o botín y espinilleras en full contact, casco, botines, bucal, espinilleras, coquilla (chicos) y protección pecho (chicas).

ARBITRAJE: Esta permitido el contacto TOTAL y se puntuarán los asaltos con 8, 9 o 10 puntos dependiendo y aplicando los criterios de cada modalidad.

TÉCNICAS DE PELEA

Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos, golpes por encima de la rodilla y por debajo de la cadera Reversos, con contacto moderado. Técnicas autorizadas de pie: Patada frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto. - Son válidos los barridos a la altura del botín. - Son válidos los low-kick (prohibido la zona de la rodilla), pero es válido el interior, exterior y posterior de los muslos. Si un peleador sólo utiliza técnicas de puño o sólo de piernas podrá recibir una amonestación o penalización.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS

Cabeza: frontal lateral **Torso:** frontal y lateral. **Piernas:** sólo barridos. **Permitidas las espinilleras.**

ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS,

Golpear la garganta, el bajo vientre, riñones, espalda, articulaciones, genitales, parte trasera de la cabeza o nuca. Atacar con rodillas, codos, cantos de manos internas y externas, cabezazos, pulgares y hombros. Dar la espalda al oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, grappling y bajadas de cabeza más allá de la cintura. Golpear a un oponente enganchado en las cuerdas. Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear, al contrario. Abandonar el ring. Seguir después del stop o break o al fin del asalto. Echarse aceite en cara o cuerpo. Las violaciones de las reglas y regulaciones pueden, dependiendo como, ser motivo de amonestación, de puntos negativos o descalificación.

TIEMPO

La duración de los combates será de 2 X 2 minutos

FORMAS DE GANAR

Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos), por KO (si se produce el abandono por pérdida de conciencia del contrario), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple cuenta de protección o por abandono.

www.wamai.net





CÓMO INSCRIBIRSE

Ingresa <https://wamai.net/fight-night/>. Haz click
Manda un email con tus competidores indicándonos:
Nombre completo, Edad, Peso y Modalidad de competición
a info@mugendocentral.com

NOS PONDREMOS EN CONTACTO CONTIGO.
Queremos que formes parte de nuestra
Fight Night 9.ª Edición