



OPEN EUSKADI

17 DE OCTUBRE DE 2026

APRECIADO INSTRUCTOR

La prestigiosa organización de WAMAI (World Amateur Martial Association International) tiene el agrado de invitarle a usted y/o sus alumnos al OPEN EUSKADI 2026 WAMAI, que se realizará:

SÁBADO 17 DE OCTUBRE DE 2026

Horario: A partir de las 10:00h.

Dirección: Polideportivo Lasesarre. Vega la Punta Kalea s/n (Barakaldo)

Horario: Árbitros presentarse a las 8:00 h.

EL CAMPEONATO DARÁ COMIENZO A LAS 10:00H

Un primer evento mayoritariamente infantil para formas de todo tipo (con o sin armas, música, tradicionales, extremas) y combates hasta los 14 años (sujeto criterios de la organización) y un segundo evento que a partir de las 16 horas se dará comienzo con ring incluido a las categorías de Formas Musicales, Formas por equipos, Formas tradicionales, Padcombat, No contact, Light Contact, Light Contact no Juvenil, Semi contact, Light contact no, Light contact Juevenil.

Se darán diploma a todos los asistentes y trofeo a todos los infantiles / adultos 1, 2, 3 puesto

OPEN EUSKADI WAMAI 2026

17 OCTUBRE 2026 (10:00 horas)

INFANTIL
ADULTOS

Polideportivo Lasesarre
Vega la Punta Kalea s/n (Barakaldo)

Categorías:

- ✓ Formas
- ✓ No-Contact
- ✓ Light-Contact NO
- ✓ Semi-Contact
- ✓ Light-Contact

1ª Categoría 30€

2ª Categoría 15€

Entrada público 10€

Más información

  944 23 05 20

 info@mugenkai.es



 mugendobarakaldo.es/openwamai.net

INSCRIPCIÓN PARTICIPANTES



AFILIADOS W.A.M.A.I

1º MODALIDAD

30€

2º MODALIDAD

15€



NO AFILIADOS W.A.M.A.I

1º MODALIDAD

40€

2º MODALIDAD

20€

FORMAS MUSICALES

Movimientos tipo karate o artes marciales coreografiados con música, realizados sin armas.
El competidor combina técnicas de puño, pierna y movimientos de defensa en una coreografía libre, acompañada de ritmo, fuerza y expresión artística.

CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:

- **Sincronización:** 10.00. Coordinación perfecta entre cuerpo, técnica, ritmo y música.
- **Grado de dificultad:** 10.00. Nivel técnico, variedad de combinaciones, equilibrio y control corporal.
- **Showmanización:** 10.00. Presencia escénica, expresión y presentación general de la coreografía.
- **Técnicas Básicas:** 10.00. Ejecución correcta de posturas, desplazamientos, puños, bloqueos y patadas.
- **Creatividad:** 10.00. Originalidad en la composición, transiciones y fluidez de la rutina.

NOTA: La mínima puntuación es siempre 5.00 y esta será dada con dos decimales (ejemplo 8'75).

UNIFORME: Uniforme tradicional de karate o taekwondo, sin color de preferencia.

MÚSICA: Las coreografías deben realizarse con música elegida por el competidor.

Se permiten efectos musicales siempre que no interfieran con la claridad de los movimientos.



FORMAS TRADICIONALES

MISMAS NORMAS QUE LAS FORMAS LIBRES.

- A) El uso de la Música
- B) No puede haber NINGÚN tipo de movimiento gimnástico, salvo al de su estilo.
- C) El uniforme debe ser el tradicional al uniforme

FORMAS ACROBÁTICAS

Mismas normas que las Formas Libres.

NOTA: Es Obligatorio:

- A) El uso de la música y está permitido los efectos musicales
- B) Debe haber más de un movimiento gimnástico y acrobático



PADCOMBAT

Padcombat es el trabajo realizado por parejas, donde uno de los atletas ejecuta técnicas de golpeo dirigidas con control y precisión hacia un Padman, que sostiene herramientas como manoplas, escudos o pads, permitiendo mostrar potencia, ritmo y coordinación sin contacto directo entre competidores.

MODALIDADES:

- Tradicional PadSport® *(sin música)*
- Musical PadSport® *(con música sincronizada)*

DURACIÓN:

- 90 segundos por pareja
- Cada pareja realiza su rutina continua sin interrupciones

EVALUACIÓN Y PENALIZACIONES:

- **Se valoran:** técnica, ritmo, precisión, coordinación y actitud marcial
- **Penaliza:** golpes fuera del pad, errores de ritmo, caídas o exceso teatral

CATEGORÍAS:

- **Junior:** 14 a 17 años
- **Senior:** 18 años en adelante



NO CONTACT

Reglamento hasta niños de 16 años, estas edades incluidas.

REQUISITOS: Guantes, bucal, casco, peto, botines o espinilleras y coquilla (niños).

PUNTUACIÓN:

- **TÉCNICAS DE PUÑO Y PIERNA AL CUERPO:** 1 PUNTO.
- **TÉCNICAS DE PIERNA EN SALTO AL CUERPO:** 2 PUNTOS.

VALORACIÓN: Solo se valorarán las técnicas si están realizadas de forma correcta y siempre que los golpes sean dados dentro de la zona reglamentaria, es decir, en la zona del peto. El ganador será el competidor que más puntos consiga o en caso de empate, el competidor que meta el primer punto de desempate.

Nota: Los golpes, aún en el peto, deberán ser realizados con contacto light (son niños) y de forma técnica.

ZONAS PROHIBIDAS: No serán válidos y serán penalizados: los golpes dados en la cabeza o en la columna vertebral (incluso los marcajes a estas zonas), los barridos y los desequilibrios, los golpes en cualquier zona del cuerpo si el oponente está en el suelo. Tampoco serán válidos los golpes dados si los competidores están agarrados (en clinch).

DESCALIFICACIONES:

- Golpes contundentes en zonas no válidas (cabeza, genitales), que puedan causar o cause daño al oponente.
- Lesionar voluntariamente al oponente.
- Usar técnicas prohibidas.
- Conducta antideportiva.
- Acumulación de 3 amonestaciones.

IMPORTANTE: Las descalificaciones serán democráticas, por lo que se deberán reunir todos los árbitros del tatami para decidir las. Y no tendrán derecho a premio ni a la devolución de la inscripción.

TIEMPO: La duración de los combates es de 2 asaltos de 1,5 minutos.



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 las 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: La duración de los combates de 2 asaltos de 1,5 minutos.



LIGHT CONTACT NO JUVENIL

EQUIPACIÓN: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras y coquilla. Menores de 18 años obligatorio PETO y para todos los demás es OPTATIVO.

PROHIBICIONES: No se puede barrer, golpear a la cara, cuello y espalda.

PUNTUACIÓN: Se decidirá quien es el ganador del combate por la puntuación de los árbitros regionales que puntuaran con clickers las técnicas ejecutadas correctamente sobre el rival. Sera vencedor el que mas puntos reúna tras la suma de los clickers de los árbitros regionales.

FORMAS DE GANAR: Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple caída (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).

TÉCNICAS DE PELEA: Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos, Reversos, con contacto moderado.

TÉCNICAS AUTORIZADAS DE PIE: Patadas frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto. Son válidos los barridos a la altura del botín. Si un peleador sólo utiliza técnicas de puño o sólo de piernas podrá recibir una amonestación o penalización.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS: Solo está permitido el contacto al cuerpo.

ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS: No es válido golpear cabeza (ni tan siquiera marcar), cuello y espalda. Está prohibido atacar con rodillas, codos, cantos de manos internas y externas, cabezazos, puñetazos a la espalda del oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, grappling y bajadas de cabeza más allá de la cintura. Golpear a un oponente agarrándose en las cuerdas. Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear, o arrollar. Abandonar el ring. Seguir después del stop o break o al fin del asalto. Efectuar este golpe en cara o cuerpo.

PENALIZACIONES: Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate. Un aviso amonestación, dos avisos punto.

Penalización, Tres avisos, Descalificación. Las salidas del cuadrilátero, aparte de la tercera salida es un punto menos y se le avisará de la salida. A la salida es descalificación. Las graves violaciones al reglamento serán motivo de penalización y en caso severo motivo de amonestación. Si un peleador realiza más de 6 amonestaciones será descalificado. Cada golpe que se nota será motivo de penalización. Un peleador con 3 puntos negativos quedará descalificado.

NOTA: Cada golpe que se dé a la cara será motivo de amonestación.

TIEMPO: La duración de los combates de 2 asaltos de 1,5 minutos.



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 procederá 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 quién más puntos obtenga al final del encuentro o automáticamente en caso de superar al contrario en más de diez puntos.

G) Si se 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 a parte, 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: La duración de los combates de 2 asaltos de 1,5 minutos.



LIGHT CONTACT NO

EQUIPACIÓN: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras y coquilla. Menores de 18 años obligatorio PETO y para todos los demás es OPTATIVO.

PROHIBICIONES: No se puede barrer, golpear a la cara, cuello y espalda.

PUNTUACIÓN: Se decidirá quien es el ganador del combate por la puntuación de los árbitros regionales que puntuaran con clickers las técnicas ejecutadas correctamente sobre el rival. Sera vencedor el que mas puntos reúna tras la suma de los clickers de los árbitros regionales.

FORMAS DE GANAR: Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple caída (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).

TÉCNICAS DE PELEA: Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos, Reversos, con contacto moderado.

TÉCNICAS AUTORIZADAS DE PIE: Patadas frontales, laterales, circulares, descendentes, ascendentes, atrasadas y en salto. Son válidos los barridos a la altura del botín. Si un peleador sólo utiliza técnicas de puño o sólo de piernas podrá recibir una amonestación o penalización.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS: Solo está permitido el contacto al cuerpo.

ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS: No es válido golpear cabeza (ni tan siquiera marcar), cuello y espalda. Está prohibido atacar con rodillas, codos, cantos de manos internas y externas, cabezazos, puñetazos a la espalda del oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, grappling y bajadas de cabeza más allá de la cintura. Golpear a un oponente agarrándose en las cuerdas. Atacar a un oponente caído en el suelo o arrodillado. Apoyarse en las cuerdas para patear o golpear, o arrollar. Abandonar el ring. Seguir después del stop o break o al fin del asalto. Efectuar este golpe en cara o cuerpo.

PENALIZACIONES: Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate. Un aviso amonestación, dos avisos punto.

Penalización, Tres avisos, Descalificación. Las salidas del cuadrilátero, aparte de la tercera salida es un punto menos y se le avisará de la salida. A la salida es descalificación. Las graves violaciones al reglamento serán motivo de penalización y en caso severo motivo de amonestación. Si un peleador realiza más de 6 amonestaciones será descalificado. Cada golpe que se nota será motivo de penalización. Un peleador con 3 puntos negativos quedará descalificado.

NOTA: Cada golpe que se dé a la cara será motivo de amonestación.

TIEMPO: La duración de los combates de 2 asaltos de 1,5 minutos.



LIGHT CONTACT JUVENIL

EDADES: de 12 a 16.

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

PROHIBICIONES: No se puede barrer, cuello y espalda. Los golpes a la cabeza deben ser realizados de forma controlada y sin fuerza.

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 ser válido, éste deberá caer dentro del área del ring.

C) Los barridos NO SON VÁLIDOS.

D) Cada 6 técnicas de puño deberá haber una técnica de pierna o el peleador será amonestado.
3 amonestaciones es descalificación.

A) Los árbitros llevarán un clicker que usarán para sumar punto al competidor que realice técnicas claras en la áreas de golpeo reglamentarias.

B) 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.

C) El ganador será el que sume el mayor numero de puntos al finalizar los 2 asaltos.

D) Otra forma de ganar son la descalificación y el abandono.

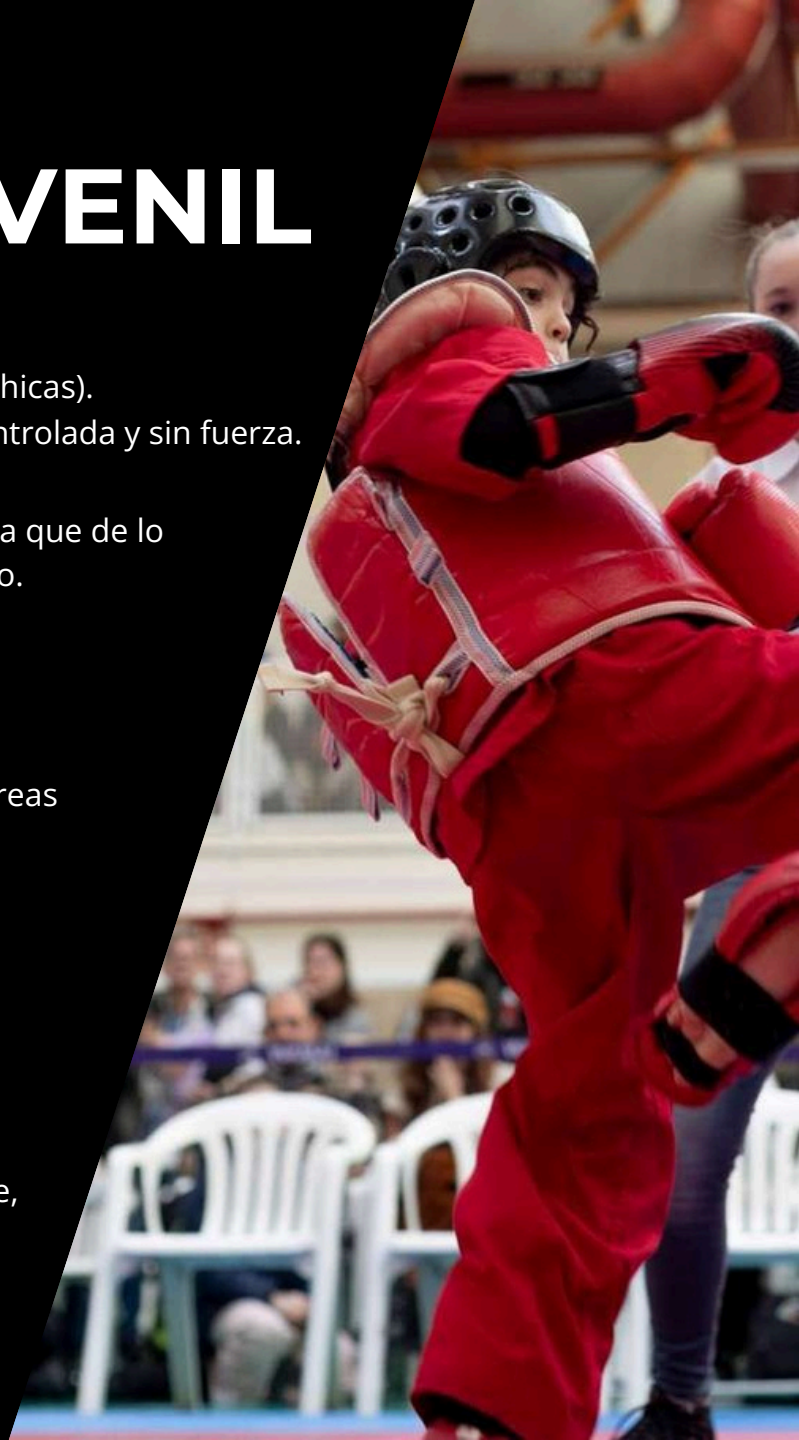
PENALIZACIONES: Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate.

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: La duración de los combates de 2 asaltos de 1,5 minutos.



SIGUE LAS INSTRUCCIONES

INSCRIPCIÓN PASO A PASO

DUDAS O INCIDENCIAS:

Escribe a: campeonatos.organizacion@gmail.com

(Te responderemos en un plazo máximo de 48h)

INSCRIPCIÓN ONLINE: campeonatos.wamai.net

INFORMACIÓN GENERAL: <https://wamai.net/campeonatos-wamai/open-euskadi/>

PAGO DE INSCRIPCIÓN:

Realiza el pago por transferencia bancaria o método indicado en la web al llegar al evento

JUSTIFICANTE

Enviar el justificante de pago a WAMAI, Calle Vic 22, Entresuelo o a info@wamai.net

