

OPEN MEDITERRANEAN

2026





OPEN MEDITERRANEO

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 MEDITERRANEO 2026** WAMAI, que se realizará:

Sábado 28 de Febrero

Horario Infantil y No contact: 9:00 h.

Horario Adultos: 13:00 h.

Dirección: Pabellón de la S.A.F.A. Gavá, Barcelona.

Horario: Árbitros presentarse a las 8:00 h.

El campeonato se dividirá en 2 partes:

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 Semi Contact, Light-Contact, Full-Contact, Kick Boxing, light Kick, Defensa Personal y formas de Adultos.

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

ABIERTO A TODOS LOS ESTILOS, ESCUELAS Y ORGANIZACIONES DE ARTES MARCIALES

28 DE FEBRERO

OPEN MEDITERRANEO

SEMICONACT | LIGHTCONTACT | FULL CONTACT |
KICKBOXING | NO CONTACT | FORMASMUSICALES | FORMAS
CREATIVAS | FORMAS TRADICIONALES

PABELLÓN DE LA SAFA | RAMBLA POMPEU FABRA 126-130, GAVA

El coste de la entrada va destinado integramente a los costes de la velada y la promoción deportiva





INSCRIPCIONES PARTICIPANTES

AFILIADOS W.A.M.A.I.

Antes del 11 de Febrero

1ª Modalidad

45 €

2ª Modalidad

20 €

Después del 11 de Febrero

1ª Modalidad

50 €

2ª Modalidad

20 €

AFILIADOS W.A.M.A.I.

MISMO DÍA DEL EVENTO

1ª Modalidad

50 €

2ª Modalidad

25 €

NO AFILIADOS W.A.M.A.I.

Antes del 11 de Febrero

1ª Modalidad

50 €

2ª Modalidad

25 €

Después del 11 de Febrero

1ª Modalidad

60 €

2ª Modalidad

25 €

NO AFILIADOS W.A.M.A.I.

MISMO DÍA DEL EVENTO

1ª Modalidad

60 €

2ª Modalidad

25 €

IMPORTANTE: El aforo siempre estará sujeto a la normativa sobre espectáculos deportivos vigente en estas fechas / WAMAI, Calle Vic 22. 08006.

Más información: 656 375 444



NO – CONTACT

Reglamento hasta niños de 16 años, estas edades incluidas.

REQUISITOS:

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

PUNTUACIÓN:

Técnicas de puño y pierna al cuerpo: 1 punto. Técnicas de pierna en salto al cuerpo: 2 puntos.

01.

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.

02.

03.

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 barrios 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).

04.

DESCALIFICACIONES: 1.- Golpes contundentes en zonas no válidas (cabeza, genitales,) que puedan causar o cause daño al oponente. 2.- Lesionar voluntariamente al oponente. 3.- Usar técnicas prohibidas. 4.- Conducta antideportiva. 5.- 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 será de 2 asaltos de 1,30 minutos incluida finales.





SEMI - CONTACT - JUVENIL

01.

REQUISITOS:

Reglamento niños de 12 a 17 años dichas edades incluidas.

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

PUNTUACIÓN:

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

02.

VALORACIÓN:

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

Nota: TODOS Los golpes, deberán ser realizados con contacto light y de forma técnica.

03.

ZONAS PROHIBIDAS: No serán válidos y serán penalizados, los golpes dados en la zona posterior de 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).

04.

DESCALIFICACIONES: 1.- Golpes contundentes en zonas no válidas (piernas, genitales, etc) que puedan causar o cause daño al oponente. 2.- Lesionar voluntariamente al oponente. 3.- Usar técnicas prohibidas. 4.- Conducta antideportiva. 5.- 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: Los asaltos serán 2 X 1:30 minutos incluida finales.





LIGHT CONTACT-NO JUVENIL

01.

EQUIPACION: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras y coquilla. Edades de 12 a 17 años obligatorio **PETO** y para todos los demás es **OPTATIVO**

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

02.

PUNTUACIÓN: los árbitros con clikers irán marcando los golpes claros que realice cada competidor en los clikers al finalizar los 2 asaltos levantarán la mano del competidor con mayor puntuación en sus clikers

FORMAS DE GANAR: Realizando más técnicas claras y sumando el mayor número de puntos posibles. Técnicas de puño al cuerpo 1 punto , técnicas de pierna al cuerpo 1 punto técnicas de pierna en salto al cuerpo 2 puntos . Cada punto realizado se sumará en los clikers.

03.

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. EL OBLIGATORIO CADA 6 TÉCNICAS DE PUÑO REALIZAR UNA TÉCNICA DE PATEO SINO SERÁ AMONESTADO.

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, pulgares y hombros. Dar la espalda al oponente, correr, tirarse al suelo, abrazarse intencionadamente, técnicas ciegas, y bajadas de cabeza más allá de la cintura. Seguir después del stop o break o al fin del asalto.

04.

PENALIZACIONES: Las amonestaciones son llevadas durante todo el combate. Un aviso Amonestación, Dos avisos Punto. Penalización, Tres avisos, Descalificación. Las salidas son contabilizadas aparte, a la tercera salida es un punto menos y se le avisa que a la 4 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. Cada golpe que se dé a la cara será motivo de amonestación a la 3 amonestación dentro de un asalto será motivo de descalificación.

NOTA: Cada golpe que se dé a la cara será motivo de amonestación. 3 AMONESTACIONES ES ELIMINACIÓN

TIEMPO: Los asaltos serán 2 X 1:30 minutos incluida finales.





SEMI CONTACT

01.

EQUIPACION: 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.

02.

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) Sí el árbitro ve una acción válida de ser punto, dará la orden de STOP, contará las banderas y dará los puntos apropiados al peleador.

03.

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.

04.

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 incluido finales.



LIGHT CONTACT

01.

EQUIPACION: 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.

02.

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 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

03.

A) Los árbitros llevarán un clicker que usarán para sumar puntos 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 número de puntos al finalizar los 2 asaltos.

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

04.

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



LIGHT- CONTACT JUVENIL

01.

EDADES: de 12 a 17

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.

02.

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 la capacidades ofensivas o defensivas del contrario.

B) Si un ataque se realiza en el aire, para ser válido, este 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

03.

A) Los árbitros llevarán un clicker que usarán para sumar puntos 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 número de puntos al finalizar los 2 asaltos.

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

04.

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 incluido finales



KICK - LIGHT - JUVENIL

01.

EDADES: de 12 a 17 años

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

ARBITRAJE

Igual de completo que la de KICK BOXING pero está prohibido golpear con contundencia se debe golpear de forma SUAVE y CONTROLADA.

02.

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. 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 SOLAMENTE CON SUAVE CONTACTO .

Cabeza: frontal lateral **Torso:** frontal y lateral. **Piernas:** golpes solo por encima rodilla

03.

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: Los asaltos serán 2 X 1.30 minutos incluso finales.

04.

FORMAS DE GANAR

Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos): Está prohibido hacer o buscar el K0 en la cabeza, pero si es válido si se produce por un golpe en el cuerpo (si se produce el abandono por pérdida de conciencia del contrario), 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).





KICK - LIGHT

01.

ARBITRAJE

Los árbitros puntuaran con clickers las técnicas claras y bien ejecutadas siendo permitida la técnica de low kick en esta modalidad y contando un punto.

02.

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. 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.

03.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS

Cabeza: frontal lateral **Torso:** frontal y lateral. **Piernas** zona del muslo entre la cadera y por encima de la rodilla.

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: Los asaltos serán 2 X 1.30 minutos incluso finales

04.

FORMAS DE GANAR

Se puede ganar un combate por puntos (el que realice más golpes efectivos): Está prohibido hacer o buscar el KO en la cabeza, pero si es válido si se produce por un golpe en el cuerpo (si se produce el abandono por pérdida de conciencia del contrario), por abandono del contrincante, por descalificación, por triple cuenta de protección en un asalto.





FULL CONTACT

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 puntuaran los asaltos con 8, 9 o 10 puntos dependiendo y aplicando los criterios de cada modalidad

01.

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"

02.

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 incluso finales.

03.

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).

04.



KICK BOXING



01.

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

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

02.

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.

03.

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.

04.

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.



Formas Musicales con Armas

01.

Movimientos tipo karate, Taekwondo etc. coreografiados con música.

Formas estilo Duro: Usa; Bo, Sai, Kama, Katana, Tonfa, Jo, Nunchaku.

Formas estilo Blando: Usa; Palo largo, Espada Tai chi, Espada simple, Cadena, Hachas, etc.

02.

CRITERIOS DE Puntuación:

Manipulación del arma: 10.00. El competidor debe mostrar el perfecto control y maestría del arma que está utilizando, más una correcta comprensión del trabajo hecho con dicha arma.

Sincronización: 10.00. La perfecta coordinación entre cuerpo, arma, música y movimientos.

03.

Grado de dificultad: 10.00. El factor de dificultad en el trabajo del arma.

Showmanización: 10.00. La presencia particular, presentación de coreografía y el papel realizado.

Técnicas Básicas: 10.00. Las posiciones, patadas, puños y bloqueos de acuerdo a la técnica básica.

04.

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

UNIFORME: Estilo duro: el uniforme regular de karate y taekwondo, sin color de preferencia.

MÚSICA: Las coreografías son realizadas con la música que los competidores elijan.





REGLAMENTO

FORMAS TRADICIONALES

01.

Mismas normas que las Formas Libres

- a) El uso de la Música está prohibido
- b) No puede haber NINGÚN tipo de movimiento gimnástico, salvo el de su estilo.
- c) El uniforme debe ser el tradicional de su estilo.

02.

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



SIGUE LAS INSTRUCCIONES

INSCRIPCIÓN PASO POR PASO

0

Para más información

Ante cualquier duda o inconveniente para realizar el proceso de inscripción.

1.

Enviar un correo a: campeonatos.organizacion@gmail.com

02.

Pago

1.El pago de las inscripciones se realizará por transferencia bancaria a la siguiente cuenta:
"LA CAIXA "2100 4118 0622 0000 7120"
No se formalizará la inscripción hasta haber realizado el pago.

03.

Justificante

Enviar el justificante de pago a WAMAI, Calle Vic 22, Entresuelo 1ª barcelona
O por mail a: info@wamai.net.