



VII 1999

OPEN PENEDES

MEMORIAL LAURA GU





APRECIADO INSTRUCTOR

Laprestigiosa organización de WAMAI (World Amateur Martial Association International) tiene el agrado de invitarle a usted y/o sus alumnos al OPEN DEL PENEDÈS VII, que se realizará:

SÁBADO 12 DE DICIEMBRE 2026

Horario Infantil: 09:00h

Horario Adultos: 14:00h

Dirección: Pabellón de la Gamba, Balcón de les clotes, 77, Vilafranca

Horario: Árbitros presentarse a las 08:00h.

MODALIDADES QUE SE REALIZARÁN

Formas musicales, no contact, boxing light, semi contact juvenil y de adulto, light contact No juvenil y de adulto, light contact, juvenil y de adulto y kick light juvenil y de adulto.

- Se darán diplomas a todos los asistentes y trofeos a todos los infantiles y adultos 1, 2 y 3 puesto.

ORGANIZADO POR ASOCIACIÓN JAPO99



VII JPO99

OPEN PENEDÈS

MEMORIAL LAURA GIL



DONATIVO
15€

12 DICIEMBRE DE 2026

NO CONTACT | FORMAS | SEMI CONTACT | LIGHT CONTACT | KICK LIGHT | BOXING LIGHT



DE 9:00 A 14:00 H



PAVELLÓ DE LA GAMBA

Balcón de les clotes, 77
VILAFRANCA DEL PENEDÈS

INSCRIPCIÓN PARTICIPANTES



AFILIADOS W.A.M.A.I

1º MODALIDAD

40€

2º MODALIDAD

15€



NO AFILIADOS W.A.M.A.I

1º MODALIDAD

50€

2º MODALIDAD

20€

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 causen 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 decidirlas. Y no tendrán derecho a premio ni a la devolución de la inscripción.

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



SEMI CONTACT JUVENIL

REQUISITOS: Reglamento niños de 12 a 16 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.

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.

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).

DESCALIFICACIONES:

- 1.- Golpes contundentes en zonas no válidas (piernas, genitales, etc.) que puedan causar o causen 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 decidirlas. Y no tendrán derecho a premio ni a la devolución de la inscripción.

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



LIGHT CONTACT NO 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 quién es el ganador del combate por la puntuación de los árbitros regionales que puntuarán con clickers las técnicas ejecutadas correctamente sobre el rival. Será vencedor el que más 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 solo utiliza técnicas de puño o solo 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 de tres salidas graves violaciones al reglamento serán motivo de penalización y en caso severo motivo de descalificación. Un peleador que 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 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: La duración de los combates 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 a la 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 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 puntos al competidor que realice técnicas claras en las áreas de golpeo reglamentarias.

B) Técnicas de puño al cuerpo 1 punto, técnicas de puño a la 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.

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.



KICK LIGHT JUVENIL

EDADES: de 12 a 16 años.

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

ARBITRAJE: Igual de completo que el de KICK BOXING, pero está prohibido golpear con contundencia, se debe golpear de forma SUAVE y CONTROLADA.

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 solo utiliza técnicas de puño o solo 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 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, puñetazos, 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, o arrollar. 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 ser motivo de amonestación, puntos negativos o descalificación.

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

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 sí 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

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

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 solo utiliza técnicas de puño o solo de piernas podrá recibir una amonestación o penalización.

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 de cómo sean, ser motivo de amonestación, de puntos negativos o de descalificación.

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

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 sí 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.



BOXING LIGHT

ARBITRAJE: Los árbitros puntuarán con clickers los golpes claros y bien ejecutados. El árbitro central y los jueces (normalmente 3) registran el número de golpes claros (clics) conseguidos por cada boxeador; al final del combate gana quien haya sumado más clics.

TÉCNICAS AUTORIZADAS DE MANO: Golpes de puño cerrado, con contacto moderado. No es válido golpear con la mano abierta (cortes interior/exterior).

TÉCNICAS AUTORIZADAS DE PIE: No aplica — el Boxing Light es una disciplina exclusiva de puños, sin técnicas de pierna.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS: Cabeza: frontal y lateral. Tronco: frontal y lateral.

ZONAS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS: Golpear la parte superior de la cabeza, la espalda, el cuello o por debajo del cinturón (testículos, muslos, rodillas, gemelos). Atacar con la cabeza, rodillas o codos, con técnicas ciegas o a un adversario en el suelo. Empujar, agarrar, retener, dar la espalda, caer deliberadamente, morder, arañar o gritar sin razón. Continuar tras el stop, hablar durante el combate, salir del área deliberadamente o pedir tiempo de forma indebida. Comentar las puntuaciones o agredir verbalmente a un juez (descalificación inmediata).

TIEMPO: Los combates se disputan a 2 asaltos de 2 minutos, con 1 minuto de descanso entre rondas. En caso de empate, se disputa 1 asalto extra sin fase de recuperación previa.

FORMAS DE GANAR: Se gana por puntos, totalizando el mayor número de golpes claros (clics) al final de los asaltos. También se puede ganar por abandono del adversario (rendición o toalla del coach), por incomparecencia tras 3 llamadas, o por descalificación del rival.



FORMAS MUSICALES CON ARMAS

Movimientos tipo karate 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.

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.
- **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.

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.



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.



SIGUE LAS INSTRUCCIONES

INSCRIPCIÓN PASO A PASO

PARA MÁS INFORMACIÓN

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

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

INSCRIPCIÓN: <https://www.campeonatos.wamai.net/>

INFORMACIÓN: <https://wamai.net/open-penedes>

PAGO

El pago se realizara antes del evento

JUSTIFICANTE

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

