SPANISH OPEN WAMAI

2022

SPANISH OPEN WAMAI

Apreciado Instructor

La prestigiosa organización de WAMAI (World Amateur Martial Association International) tiene el agrado de invitarle a usted y/o sus alumnos al **SPANISH OPEN WAMAI** 2022, que se realizará:

Sábado 11 de JUNIO

Horario Infantil y No contact: 9:00 h.
Horario Adultos: 16:00 h.
Dirección: Pabellón Can Vinader, Castelldefels Barcelona.
Horario: Árbitros presentarse a las 8:00 h.

<u>El campeonato se dividirá en 2 partes:</u>

Un evento mayoritariamente infantil para formas de todo tipo (con o sin armas, música, tradicionales, extremas) combates NO-CONTACT infantiles.

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, Pancrace y formas de Adultos.

Se darán trofeos y diplomas a todos los asistentes

SPANISH OPEN WAMAI

ENTRADAS AL PÚBLICO

10 € Evento mañana

10 € Evento tarde

15 € TODO EL EVENTO

INSCRIPCIONES PARTICIPANTES

AFILIADOS W.A.M.A.I.

Antes del 03 de junio

1ª Modalidad
40 €

2ª Modalidad
15 €

Después del 03 de junio

1ª Modalidad
50 €

2ª Modalidad
20 €

AFILIADOS W.A.M.A.I.

MISMO DÍA DEL EVENTO

1ª Modalidad
50 €

2ª Modalidad
15 €

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

Antes del 03 de junio

1ª Modalidad
50 €

2ª Modalidad
20 €

Después del 03 de junio

1ª Modalidad
60 €

2ª Modalidad
25 €

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

MISMO DÍA DEL EVENTO

1ª Modalidad
60 €

2ª Modalidad
15 €

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

01.

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.

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, 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.

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 glinch).

04.

DESCALIFICACIONES: 1.- Golpes contundentes en zonas no validas (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 2 minutos incluido finales.

REGLAMENTO

SEMI CONTACT / LIGHT CONTACT

01.

EQUIPACIÓN: Guantes, casco, botines, bucal, espinilleras y coquilla.
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:
La duración de los combates será de 2 asaltos de 2 minutos incluido finales.

SPANISH OPEN WAMAI

REGLAMENTO

LIGHT CONTACT-NO
LIGHT CONTACT-NO JUVENIL

01.

EQUIPACION: 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.

02.

PUNTUACIÓN: Existirá un árbitro central y 3 árbitros de esquina. Los árbitros de esquina darán al final de cada asalto 8 puntos si el combatiente ha sido muy inferior a su rival, 9 si está igualado y 10 si es superior.

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).

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.
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, 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.

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. Si un peleador recibe más de 6 golpes continuados y el otro competidor no hace nada será motivo penalización de 1 punto negativo con 3 puntos negativos quedará descalificado.
TIEMPO: La duración de los combates será de 2 asaltos de 2 minutos incluido finales.

REGLAMENTO

FULL – CONTACT

01.

ARBITRAJE

Igual de completa que la de SEMI - CONTACT

02.

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 10 patadas (entendidas como técnicas de pierna) que impacten en la guardia o cuerpo del adversario, de forma clara e intencionada, por asalto"

03.

ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS

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

ZONAS Y TECNICAS 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 asaltos de 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 caída (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).

REGLAMENTO

KICK – LIGHT

01.

ARBITRAJE

Igual de completa que la de KICK BOXING pero está prohibido golpear con contundencia se debe golpear de forma técnica 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

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

03.

ZONAS Y TECNICAS 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 asaltos de 2 minutos.

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).

REGLAMENTO

KICK BOXING

01.

ARBITRAJE

Igual de completa que la de SEMI - CONTACT

02.

TÉCNICAS DE PELEA

Técnicas autorizadas de mano: Jab, Directos, Ganchos

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.

ZONAS Y TECNICAS 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 asaltos de 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 caida (si el contrincante toca por consecuencia de los golpes tres veces el suelo, con cualquier parte del cuerpo exceptuando los pies).

Formas Musicales con Armas

01.

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.

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

b) No puede haber NINGÚN tipo de movimiento gimnástico, salvo al de su estilo.

c) El uniforme debe ser el tradicional al uniforme

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

01.

Formulario

Anotar DATOS PERSONALES.
Rellenar los espacios reservados para el nombre, apellidos, club o coach y color de cinturón.
*Anotar EDAD
•Anotar PESO (a confirmar por oficial de pesaje)
*Marcar CINTURÓN.
Marcando la casilla A: azul, marrón, rojo, negro o marcando la casilla B: blanco, amarillo,
naranja y verde.
•Anotar DIVISIÓN
•Consulta el LISTADO DIVISIONES situado en la web.
•Envía el formulario a info@wamai.net
•Anótalo en la hoja de inscripción Cuando te confirmen la inscripción te darán el resguardo debidamente sellado donde figura la división. Este resguardo y tu nombre puesta en la lista es el documento válido para poder participar.
•FIRMAR descargo de responsabilidades. (Una por cada competidor)
Es obligatorio leer el descargo de responsabilidades y firmarlo. En caso de menores de edad es necesaria la firma del tutor legal.

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 formaliza la inscripción hasta haber realizado el pago.

03.

Justificante

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