SPANISH OPEN

2023

SPANISH OPEN

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** 2023 WAMAI, que se realizará:

Sábado 3 de Junio

Horario Infantil y No contact: 9:00
Horario Adultos: 15:00 h.
Dirección: Pabellón Can Vinader, Rbla. Blas Infante 23, Castelldefels
Horario: Árbitros presentarse a las 8:00 h.

El campeonato se dividirá en 2 partes:

El primer evento será mayoritariamente infantil, comenzará a partir de las 9hrs. para formas de todo tipo (con o sin armas, música, tradicionales, extremas) y combates hasta los 14 años (sujeto a criterios de la organización).

El segundo evento, a partir de las 16hrs, dará comienzo con un ring incluido para categorías de Semi Contact, Light-Contact, Full-Contact, Kick Boxing, Light Kick, Defensa Personal y formas de Adultos.

Se darán diplomas a todos los asistentes y trofeo a todos los infantiles / adultos 1er, 2do y 3er puesto.

INSCRIPCIONES PARTICIPANTES

ENTRADAS AL PÚBLICO

10€ Evento mañana

10€ Evento Tarde

15€ Todo el Evento

AFILIADOS W.A.M.A.I.

Antes del 20 de Mayo

1 Modalidad

40 €

2 Modalidades

55€

Después del 20 de Mayo

1 Modalidad

50 €

2 Modalidades

70 €

AFILIADOS W.A.M.A.I.

MISMO DÍA DEL EVENTO

1 Modalidad

50 €

2 Modalidades

65€

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

Antes del 20 de Mayo

1 Modalidad

50 €

2 Modalidades

70 €

Después del 20 de Mayo

1 Modalidad

60 €

2 Modalidades

85 €

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

MISMO DÍA DEL EVENTO

1 Modalidad

60 €

2 Modalidades

75€

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, 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 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 decidirlas. No se tendrá derecho a premio ni a la devolución de la inscripción.
TIEMPO: La duración de los combates será de 2 asaltos de 1,30 minutos incluidas 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.

EQUIPACIÓN: 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 clickers irán marcando los golpes claros que realice cada competidor, al finalizar los 2 asaltos levantaran la mano del competidor con mayor puntuación en sus clickers.
FORMAS DE GANAR: Realizando más técnicas claras y sumando el mayor numero 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 sumara en los clickers.

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. **ES OBLIGATORIO QUE CADA 6 TECNICAS DE PUÑO REALIZAR UNA TECNICA DE PATEO SINO SERA 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 a parte, 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 incluidas finales.

REGLAMENTO

SEMI CONTACT

01.

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.

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) 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.

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 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: Los asaltos serán 2 X 1.30 minutos incluidas finales.

REGLAMENTO

LIGHT CONTACT

01.

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.

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

03.

E) Los árbitros llevaran un clicker que usaran para sumar puntos al competidor que realice técnicas claras en la areas 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 numero de puntos al finalizar los 2 asaltos.

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

04.

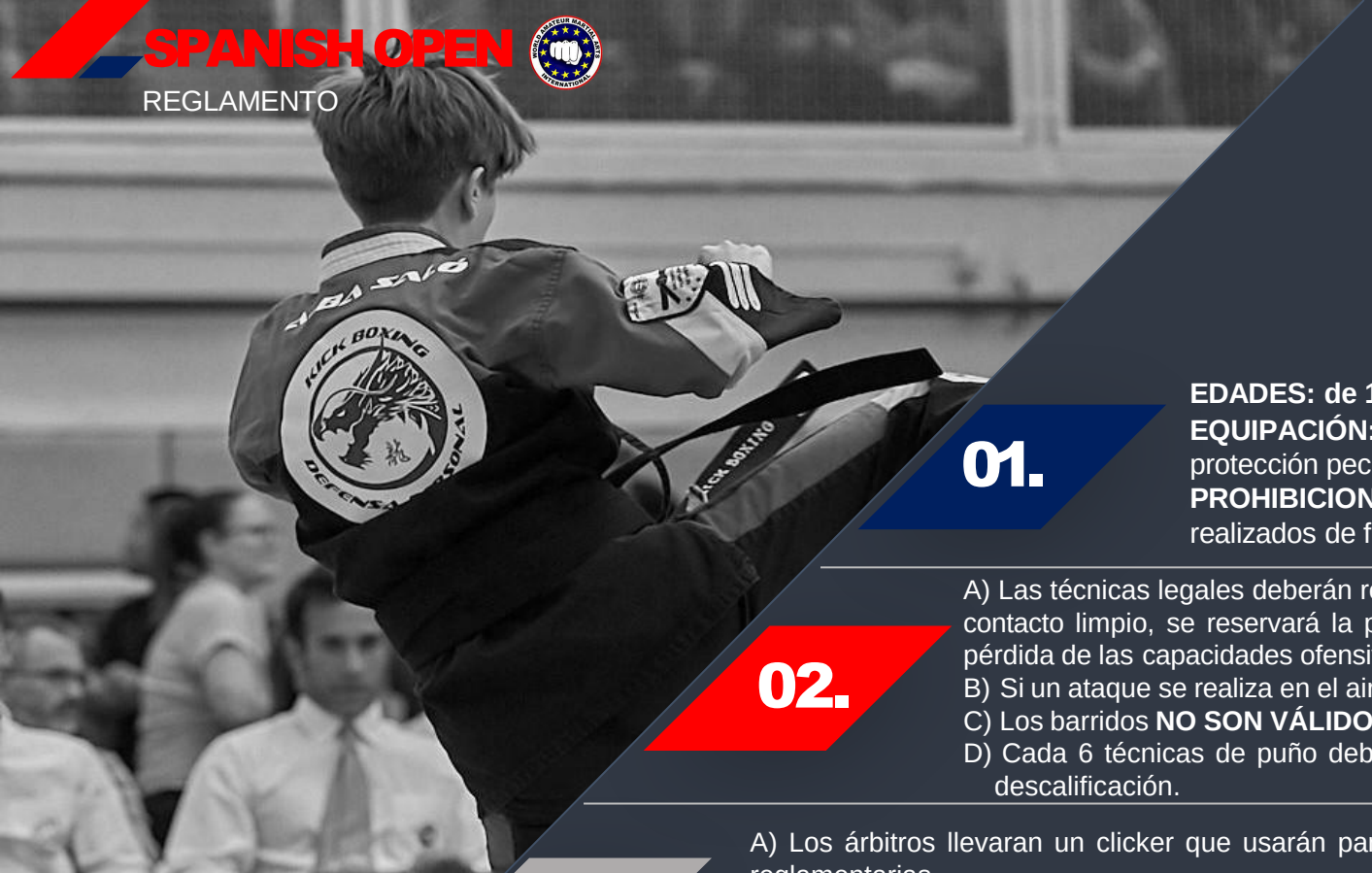
PENALIZACIONES:

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 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 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.

03.

A) Los árbitros llevaran un clicker que usarán para sumar puntos al competidor que realice técnicas claras en la areas 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.

04.

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.

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.

03.

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, 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 incluidas 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 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 puntuarán 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.

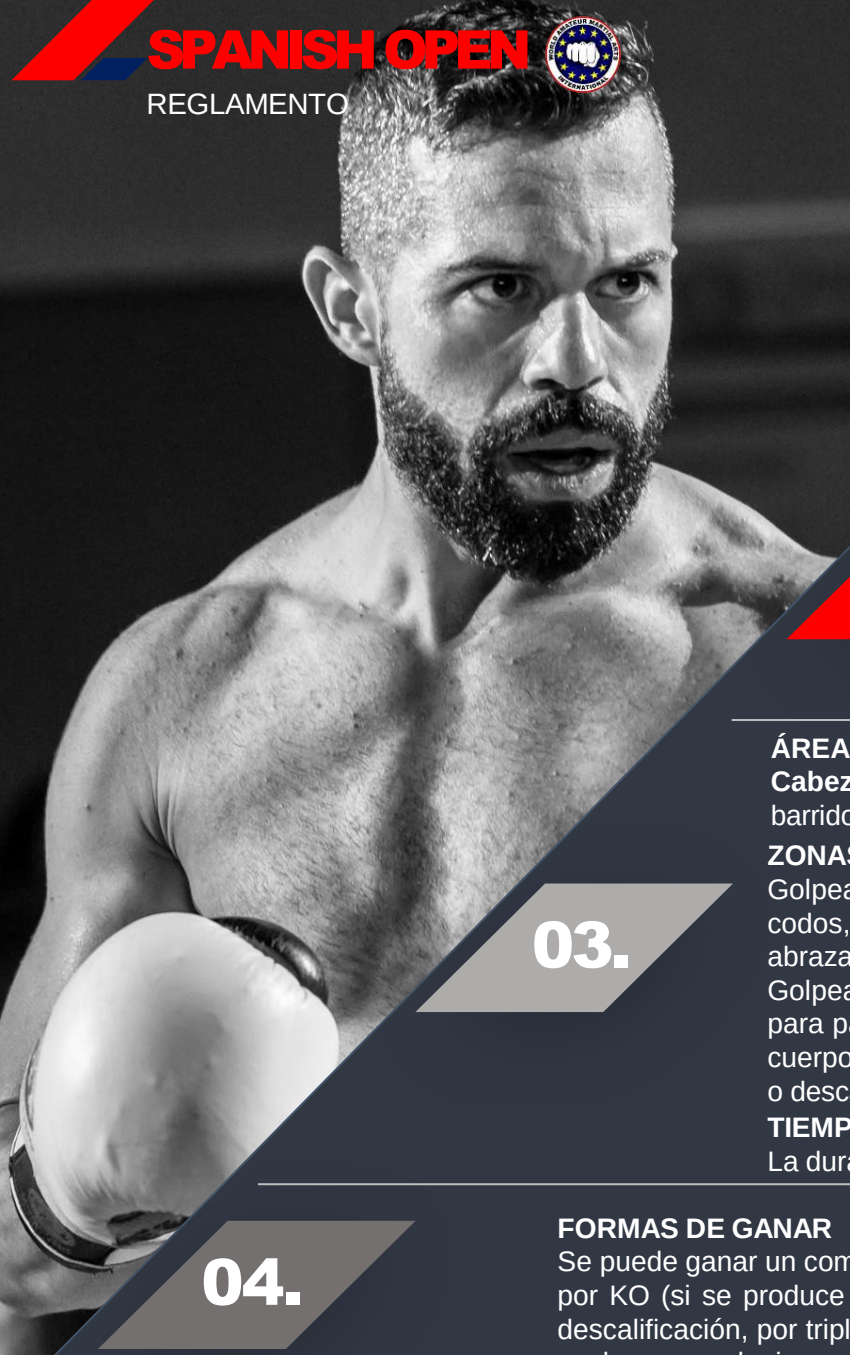
ÁREAS DE CONTACTO PERMITIDAS
Cabeza: frontal lateral **Torso:** frontal y lateral. **Piernas** zona del muslo entre la cadera y por encima de la rodilla.

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 incluidas 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



01.

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.

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 7 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 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.

04.

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).

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: Esta permitido el contacto TOTAL y se puntuarán 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:** fron·tal 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.

SPANISH OPEN

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

01. Para más información

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

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.