

REGLAMENTO OFICIAL TATAMI SPORT WAMAI



1. Normas de Katas / Formas

1.1 Definiciones y Divisiones

- **Kata / Forma:** Representación coreográfica de defensa contra múltiples adversarios imaginarios, donde el competidor demuestra una interpretación realista y marcial de las técnicas.
- **Categorías Tradicionales**
 - **FHS:** Formas Hard Style Japón
 - **FEK:** Formas Estilo Coreano
 - **FTV:** Formas Tradicionales Veteranos
 - **FSS:** Formas Soft Style
 - **FAT:** Formas con Armas Tradicionales
- **Categorías de Estilo Libre**
 - **FFS:** Formas Freestyle (Mano Desnuda)
 - **FFA:** Formas Freestyle con Armas (con o sin música)
 - **FXE:** Formas por Equipos
- **Divisiones Opcionales** (a criterio del organizador)
 - **FEX:** Formas Extremas
 - **FCR:** Formas Creativas
 - **FBT:** Batalla de Tricks
- **Wai Kru (WK):** Ceremonial de estilo Muay Thai, combinado con aspectos marciales y rituales de homenaje.

1.2 Criterios Generales

1. Interpretación y Técnica

- Cada kata/forma debe mostrar dominio técnico (golpes, bloqueos, desplazamientos, transiciones) con potencia, enfoque y fluidez.
- Los movimientos han de ser coherentes con el estilo seleccionado (tradicional o freestyle), evitando gestos ajenos a la tradición en divisiones clásicas.

2. Presentación y Etiqueta

- El competidor debe vestir uniforme marcial acorde con su disciplina (karategi blanco, dobok, traje de kung fu, etc.), perfectamente limpio y planchado.
- Debe llevar visible el cinturón que indique su nivel. No se permiten camisetas, mascarillas o joyería (pendientes, pulseras, collares).

- Antes de iniciar, anunciará su nombre, la forma (en categorías tradicionales) y el club o país al jurado.
- Se exige un saludo marcial al entrar y al salir de la zona de competición; no se dará la espalda al jurado hasta abandonar completamente el tatami.
- Se prohíben efectos especiales (humo, láser, etc.) y disfraces en divisiones tradicionales.

3. Duración y Control del Tiempo

- En divisiones con límite, se designará un cronometrador para asegurar que la ejecución no sea inferior al mínimo ni exceda el máximo establecido.
- En tradicionales sin límite, basta con que la forma represente fielmente el estilo.

4. Jurado y Puntuación

- **Formato tres jueces:** Se suman las tres puntuaciones (7.0–10.0 con decimal) para obtener el total.
- En caso de empate, los competidores vuelven a ejecutar: en tradicional pueden cambiar de kata, en freestyle pueden modificar la rutina. Tras la repesca, el jurado elige al ganador por mayoría de manos alzadas.

1.3 Reglas por Categoría

1.3.1 Formas Tradicionales Hard Style (Japón)

- **Uniforme:** Karategi blanco con cinturón del grado actual.
- **Movimientos:** Solo técnicas tradicionales.
- **Altura de patada:** No puede sobrepasar la cabeza del competidor.
- **Armas:** No se usan.
- **Música:** Prohibida.
- **Tiempo:** Sin límite, pero se valora que la forma refleje el kata habitual (sin pausas inútiles).
- **Evaluación:** Se busca precisión en posturas, bloqueos, bloqueos, puñetazos, patadas, transición, fuerza, concentración y fluidez.

1.3.2 Formas Tradicionales Coreanas (Hard Style)

- **Uniforme:** Dobok (traje tradicional coreano) con cinturón del grado.
- **Movimientos:** Deben ser del estilo "poomsae" tradicional; se aceptan adaptaciones siempre que conserven esencia marcial.

- **Altura de patada:** Puede superar la cabeza del competidor (a diferencia del estilo japonés).
- **Armas y Música:** Prohibidas.
- **Tiempo:** Ilimitado; se busca coherencia marcial en la secuencia.

1.3.3 Formas con Armas Tradicionales

- **Tipo de arma:** Solo armas reales de construcción tradicional (bo, katana, sai, etc.), proporcionadas al porte del competidor.
- **Movimientos:** Deben remitir a técnicas clásicas de manejo (no giros acrobáticos ni lanzamientos del arma al aire peligrosos).
- **Uniforme:** Karategi/dobok con cinturón de grado.
- **Música:** Prohibida.
- **Tiempo:** Sin límite; la forma debe reflejar un kata "bunkai" con el arma.
- **Evaluación:** Dominio en control del arma, stances, manipulación, golpes, transiciones, fuerza y fluidez.

1.3.4 Formas Tradicionales Veteranos

- **Aplicación:** Idénticas a las formas tradicionales (Hard Style Japón/Corea), pero reservadas a competidores de edad avanzada (rango de veteranos).
- **Requisitos:** Movimientos clásicos, sin acrobacias inútiles; cinturón del grado, sin armas ni música.
- **Tiempo:** Ilimitado.
- **Evaluación:** Enfocada en exactitud técnica, equilibrio, proyección marcial y elegancia acorde a la edad.

1.3.5 Formas Soft Style

- **Uniforme:** Traje con ropa ligera (por ejemplo, kimono de kung fu de seda) con cinturón del grado.
- **Movimientos:** Pueden incluir planteamientos más "gimnásticos" propios del estilo (ej.: Wu-Shu). Sin embargo, deben encajar en la práctica marcial—no coreografías de exhibición vacía.
- **Armas:** No se usan.
- **Música:** Prohibida.
- **Tiempo:** Máximo 3 minutos. Se penaliza en 0,5 puntos por cada décima que exceda o no alcance el mínimo establecido (mínimo 2 minutos).
- **Zona de tatami:** Si el competidor sale de la zona sin motivo marcial, se descontarán 0,5 puntos por juez.

- **Evaluación:** Fluidez, técnica (posturas, puños, patadas, bloqueos), fuerza, equilibrio, transiciones suaves y coherentes.

1.3.6 Formas Freestyle (General)

- **Uniforme:** Libre: desde gi/v-neck/traje de competición color hasta vestimenta creativa, siempre acorde a la coreografía.
- **Movimientos:** Se premia la creatividad, pero la forma debe mantener una base marcial. Los trucos gimnásticos tipo acrobacias están permitidos (más aún en categorías de armas, donde se valoran la manipulación y originalidad).
- **Sonido/Música:** Opcional. Los jueces valoran la sincronización con la música, pero no es requisito obligatorio. Queda prohibido usar música con contenido ofensivo o insultante (→ descalificación).
- **Duración:** De 1 a 2 minutos, más una introducción de hasta 30 segundos antes del primer movimiento. Si se excede o se queda corto, se descuenta 0,5 puntos de cada juez.
- **Armas Freestyle:**
 - Se permite lanzar, girar, soltar el arma (nunchaku, bo, kata, sai, etc.), con penalización de 0,5 puntos en caso de caída.
 - El arma no puede salirse de la zona de competición de manera peligrosa (descalificación automática).
 - No puede iniciar la ejecución con el arma en el suelo: debe portarla al iniciar.
- **Equipo de Competición:**
 - Forma individual libre (FIL) o con armas (FIA).
 - Forma por equipos (FXE): mínimo dos y máximo cuatro integrantes, con o sin armas, debe alcanzar 75 % de sincronización.
- **Evaluación:** Técnica marcial de base (golpes, bloqueos, patadas, posiciones), originalidad, fluidez, nivel de dificultad (trucos/gimnasia), proyección escénica, musicalidad (si aplica) y control del arma (en divisiones con armas).
- **Empate:** Si hay empate para la final en el podium, se ejecuta la forma de nuevo; el jurado decide por aclamación (mayoría de manos alzadas).

1.3.7 Wai Kru (Ceremonial Muay Thai)

- **Vestimenta:**
 - Hombres: pantalones cortos tradicionales Muay Thai; pueden ir sin camiseta.
 - Mujeres: pantalones cortos Muay Thai con top deportivo o camiseta de club/país.

- Mongkol (cinta/máscara tradicional) obligatoria; se permiten vendas de manos, tobilleras rígidas.
- **Duración:** Mínimo 1 minuto, máximo 3 (no sobrepasar 5).
- **Proyección:** Reflexión de la historia personal, homenaje al entrenador, bandera o país; no es sólo coreografía, sino un ritual que encarna respeto y concentración.
- **Evaluación:** Fuerza interior, control corporal, expresión facial, técnicas marciales (gestuales de golpes, bloqueos), fidelidad al rito, creatividad y puesta en escena.
- **Música:** Tradicional de Wai Kru (música tailandesa); indispensable para ambientar el ceremonial.

1.3.8 Divisiones Creativas y Extremas (Opcionales)

- **Formas Creativas (FCR–Armas; FCR–Mano Desnuda)**
 - Base Hard Style; no se admiten acrobacias horizontales >360°, ni que la cabeza baje por debajo de la cadera.
 - Se prohíbe la gimnasia aérea o girar sobre piso.
 - Para formas con armas, máximo 3 “pérdidas” (quedas del arma); cada violación se penaliza con 0,5 puntos/juez.
 - El contenido debe fundarse en técnicas marciales tradicionales con elementos creativos.
- **Formas Extremas (FEX–Mano Desnuda; FEX–Armas)**
 - Se permite todo tipo de acrobacias gimnásticas y de lanzamientos de arma.
 - En manos desnudas, se requiere que la forma siga mostrando el carácter marcial (no técnicas vacías).
 - En armas, se valora primero el dominio del arma (manipulación, técnica) y luego la dificultad de las acrobacias.
 - Se premia el uso de música para potenciar el espectáculo (no es obligatorio).
- **Batalla de Tricks (FBT)**
 - Combate entre dos competidores, sistema de eliminación directa.
 - Cada uno dispone de 30 segundos para exhibir sus TRICKS (sin armas).
 - Jueces señalan al ganador por mayoría de manos en alto; el vencedor avanza hasta proclamarse campeón.
 - Cada ronda suena pista musical distinta, elegida por el Jefe de Árbitros; ambos competidores usan la misma pista.

- Criterios: nivel de dificultad, variedad, originalidad, limpieza técnica, potencia, equilibrio, velocidad y capacidad de espectáculo.
-

2. Normas de Semi-Contact / Puntuación

2.1 Estructura de Combate

1. Duración de Rondas

- A determinar por el organizador.
- En campeonatos Wamai: dos asaltos de 2 minutos, con descanso de 30 segundos.
- Si hay empate tras los dos asaltos, se añade un asalto extra de 1 minuto; si persiste el empate, se decide por muerte súbita, con decisión mayoritaria de árbitros.

2. Zona de Combate

- Área delimitada sobre tatami, con árbitro central y dos jueces laterales.
- Los jueces se mueven constantemente para mantener visibilidad y equidad.

2.2 Sistema de Puntuación

- **Mano a cabeza o torso:** 1 punto
- **Patada al torso:** 1 puntos
- **Patada a la cabeza:** 2 puntos
- **Patada con salto (cabeza) conectada en el aire:** 3 puntos
- **Patada con salto (cuerpo) conectada en el aire:** 2 puntos
- **Barrido interior/externo (solo pie a pie):** 1 punto (debe hacer que el rival toque con mano o cuerpo)

2.2.1 Victoria Automática por Diferencia de Puntos

- En combate: diferencia de 10 puntos.

Si se alcanza la diferencia antes de tiempo, el árbitro interrumpe el asalto y declara vencedor.

2.3 Técnica y Objetivo

1. Áreas Válidas

- Cara (frente, lados, parte trasera de la cabeza).
- Torso (frente y laterales).
- Barridos al pie.

2. **Áreas Prohibidas**

- Parte superior del cráneo.
- Cuello y garganta.
- Dorso y palma de las manos (fuera de guanteras).
- Zona renal.
- Debajo de la cintura (solo barridos pie a pie).

3. **Técnicas Permitidas**

- **Mano:**
 - Jab, directo inverso (golpe con nudillos), backfist (solo a cabeza, no con lado del puño), mano abierta en forma de cuchillo.
 - Variantes motrices: saltos, giros, "blitz" y backfist giratorio (sin desplazar pie, solo pivotar).
- **Pie:**
 - Frontal, lateral, circular, gancho, patada de posterior, variaciones giratorias y en salto en todas sus versiones (incluyendo hook, roundhouse, spinning back, etc.).
 - Barridos: frontales de pie interior/exterior, Barridos con la parte externa del pie (solo exterior, manos del atacante en alto).

4. **Técnicas Ilegales**

- Golpes a mano abierta (ej. palmada).
- Spinning backfist (pie trasero se mueve + giro completo).
- Golpe de mano cuchillo con giro.
- Codo, rodilla, rodillazo.
- Proyecciones con derribo intencionado.
- Empujar con manos, brazos o piernas.
- Piernas (low kicks) y rodillazos.
- Cabezazos, golpes con muslos.
- Movimientos gimnásticos con manos en suelo.
- Golpes sin mirar.

5. **Infracciones y Sanciones**

- Gritos ofensivos, insultos a rival u oficiales, acusaciones de tramposo.

- Golpes descontrolados, golpes/jumpings a articulaciones, genitales, nuca.
- Arañar, sacar ojos, morder o escupir.
- Agredir al árbitro tras el "stop".
- Salir voluntariamente del área de combate.
- Fingir las caídas para evitar ataque.
- Rehusar el choque de guantes.
- Uso de protecciones defectuosas.
- Tiempo extra inútil, conducta antideportiva, vestimenta ofensiva.
- Golpe con exceso de potencia (ver sección "Fuerza").

El árbitro central decide: advertencia verbal, amonestación oficial, penalización de un punto, o descalificación según gravedad.

2.4 Equipo y Protección

1. Casco (Head Guard)

- Debe cubrir totalmente la parte superior, lateral y posterior.
- Cara completamente descubierta (sin mentonera ni protectores de mejillas, salvo prescripción médica con aprobación).
- Solo modelos marciales, en buen estado.

2. Protección Bucal (Gumshield)

- Tipo marcial o de boxeo. No apto rugby/americano.

3. Guantes Semi-Contact

- Cubren dedos y pulgar hasta la segunda falange.
- Prohibidos guantes de boxeo convencionales.

4. Protecciones de Pie (Foot/Kick Boots)

- Botas completas que cubran empeine, talón y dedos.
- No protectores separados de espinilla/empeine.

5. Espinilleras (Shin Guards)

- Solo espinillera (no cubre empeine), bajo la pierna, sin sobrepasar la rodilla.

6. Protector genital (Masculino)

- Obligatorio para hombres; recomendable para mujeres juveniles.
- Bajo la ropa, sin exceder la cintura.

7. Protector pectoral (Femenino)

- Obligatorio para todas las competidoras, menores y mayores.
- Bajo la ropa.

2.4.1 Inspección de Equipo

- Antes de cada combate, los jueces laterales revisan casco, guantes, espinilleras y protecciones.
- El competidor responde afirmativamente si lleva lo requerido (genital y el pectoral no se tocan por el árbitro).
- Mentir sobre equipo conlleva descalificación automática, incluso si la lesión ocurre por esa causa.
- Si llega con equipo inadecuado, tiene 2 minutos para cambiarlo; de lo contrario, es descalificado y se otorgan 2 puntos a su rival.

2.4.2 Vestimenta

- Camiseta de equipo (manga que cubra parte superior del brazo).
- Pantalón largo estilo marcial, sin cremalleras, bolsillos o botones.
- Cabello largo recogido; prohibidos adornos metálicos, bisutería, reloj, cadenas.
- Lentillas blandas permitidas (a riesgo del competidor).

2.5 Desarrollo del Combate

1. Inicio

- Árbitro convoca a competidores al centro, frente a frente, a 1 metro de distancia.
- Verifica que los árbitros estén listos y toque de guantes para ver si son correctos.
- Dice "Fight" → empieza el asalto.

2. Durante

- Jueces anotan puntuaciones inmediatamente con manos alzadas o banderines (dedos indican puntos).
- Solo se valora si al menos dos oficiales coinciden sobre técnica, zona y potencia.
- Si dos veían diferente tipo de golpe (puño vs. patada), no se otorga punto.
- Árbitro detiene (Stop) al detectar que se ha marcado: señala jueces para ver su puntuación y anuncia los puntos ganados para el competidor que lo ha hecho.

- Reanuda con "Fight".
- Para ajustes de protección o advertencias, competidor/coach hacen señal de "T" de tiempo → árbitro interrumpe el tiempo.

3. Sistema de Advertencias y Puntos Perdidos

- **"Exit Warning"** (salir del área):
 - Una vez advertido verbalmente, cada salida voluntaria = -1 punto; al quinto -1 punto, hay descalificación.
 - Si es empujado, no se sanciona.
- **"Official Warning"** (ofensivas, falta de respeto, potencia excesiva, etc.):
 - Para combate de dos asaltos:
 1. primera: advertencia verbal
 2. segunda: -1 punto
 3. tercera: -2 puntos
 4. cuarta: -3 puntos
 5. quinta: descalificación
 - Para asalto único: idéntico pero a la cuarta expulsión.
- El árbitro detiene el tiempo con "T" para comunicar y mostrar al rival y jueces, manteniendo claridad.
- Coach o competidor que no acate señal de "Stop" también puede ser sancionado.

4. Determinación de Ganador

- Finaliza el reloj → árbitro grita "Stop", permite últimos segundos de puntuación, luego para definitivo.
- Se recogen tarjetas de jueces, se cuentan votos y puntos superficiales; el competidor con más puntos gana.
- Si hay empate tras dos asaltos, se va a asalto extra, y si sigue, a muerte súbita.

5. Lesiones

- Si un competidor noquea sin intención o por barrido, árbitro llama a reunión a todos los árbitros en la zona central del tatami de competición:
 - Si se considera falta (foul), el rival lesionado gana.
 - Si es accidente, quien tenga más puntos gana; en empate, el lesionado pierde (no sigue más la competición).

- Accidentes de ambos: quien más puntos tenga gana; si sigue habiendo empate y no hay resultado y no pueden continuar se elimina a ambos.
 - Tiempo médico: máximo 2 minutos; si no se recupera, pierde por RSC (Referee Stop Contest).
-

3. Normas de Light Contact

3.1 Contacto y Objetivo

- **Nivel de contacto:** Aproximadamente 20 % de potencia máxima; intención de tocar sin causar daño grave.
- **Pena por “Propósito Lesivo”:** Cualquier golpe inferido con intención de hacer daño (por exceso de potencia) se penaliza de inmediato (amonestación, punto en contra o descalificación).
- **Árbitro:** Discrecional para advertir, restar puntos o descalificar según gravedad.

3.2 Estructura de Combate

- **Rondas:**
 - Definidas por el organizador: mínimo 2, máximo 3 rondas.
 - Duración por asalto: 1 a 2 minutos.
- **Áreas Válidas:**
 - Cara (frente, cuello inferior, laterales, parte trasera)
 - Torso (frontal y laterales)
 - Barridos (solo pie a pie, debajo del tobillo)
- **Áreas Prohibidas:**
 - Parte superior de la cabeza
 - Cuello y garganta
 - Palma y dorso de la mano (fuera de guante)
 - Zona renal
 - Debajo de la cintura (barridos permitidos)
- **Movimientos Validos:**
 - **Mano:** Jab, directo, gancho, uppercut (todos con nudillos), con versiones saltadas o de giro.
 - **Patadas:** Frontales, laterales, circulares, ganchos, salto y giro (incluye spinning hook kick saltado), back kicks y variaciones.

- **Barridos:** Front sweep (interior/exterior), siempre por debajo del tobillo y pie a pie.
- **Técnicas Ilegales:**
 - Backfist (giratorio), ridgehand, golpes con la mano abierta, spinning backfist, codos, proyecciones, empujones, low kicks, rodillazos, golpes con cabeza, muslos, golpes gimnásticos con manos en el suelo "ruedas", golpes a ciegas.
- **Acciones Antirreglamentarias:**
 - Insultos, desacatos, acusaciones, golpes fuera de tiempo, conductas antideportivas, vestimenta inadecuada, excesiva fuerza, negarse a chocar guantes.

3.3 Protección y Vestimenta

- **Guantes de Boxeo:** 10 oz que cubran palma, nudillos y pulgar.
- **Vendas de Mano:** Opcionales, longitud máxima 2,5 m; no pueden exceder un dedo de la mano.
- **Casco, espinilleras, protectores pectoral/rectal y genital:** Iguales al Semi-Contact (ver sección 2.4), salvo que los guantes son de boxeo.
- **Vestimenta:**
 - Shorts de kickboxing/Muay Thai o pantalón marcial largo (si el organizador lo permite).
 - Camiseta o top deportivo para mujeres (solo en Light Continuous).
 - Prohibido top marineros, uniformes con botones.
 - Cabello recogido, sin objetos metálicos, lentes suaves permitidas.
- **Inspección de Equipo:** Igual al Semi-Contact.

3.4 Desarrollo del Combate

1. Inicio

- Árbitro central convoca, comprueba protecciones, ambos tocan guantes, "Fight" → arranca el asalto.

2. Durante

- Árbitro detiene con "Stop/Break" ante puntaje, ajuste o infracción.
- Ajustes de protección: competidor retrocede, hace "T", árbitro para tiempo.
- Si un competidor está siendo golpeado sin defenderse, se puede aplicar cuenta de pie ("standing eight count"), sin pausar el reloj.

- Tras 3 advertencias por inactividad de patadas ("Continuous Kicking Rule"), se amonesta o penaliza al competidor (la lucha busca intensidad de patadas; no basta solo golpear con manos).

3. Sistema de Puntuación

- Se usan clickers
- Cada golpe al cuerpo vale un click y a la cabeza 2 y si es con salto a la cabeza.
- Al acabar el combate, jueces levantan brazo del competidor que mas puntos ha recibido por la mayoría de los arbitros.
- No se admiten empates en la votación: cada juez debe elegir vencedor.

4. Empates y Extensión

- En torneos eliminatorios, si hay empate en votación general, el árbitro procede a un asalto extra o decide ganador por criterios auxiliares (no puede haber empate final).

5. Lesiones

- Mismo procedimiento que en Semi-Contact: decisión según mayoría (falta vs. accidente).
- Si lesión en accidente tras al menos un asalto completo, gana el que más puntos tenga; si empatan, se declara empate (salvo eliminación directa, donde el no lesionado avanza).
- Si el combate se detiene antes de completar un asalto por accidente a ambos, se eliminan ambos

4. Normas de K1 Light

4.1 Contacto y Propósito

- **Contacto:** Alrededor de 20 % de potencia máxima, con objetivo de puntuar golpes/patadas sin causar daño.
- **Falta por Mala Intención:** Cualquier ataque con potencia prevista para herir se sanciona al instante (advertencia, punto en contra o descalificación).
- **Árbitro:** Mismo papel y discrecionalidad que en Light Contact y Semi-Contact.

4.2 Estructura de Combate

- **Rondas:**
 - A decisión del organizador: mínimo 2, máximo 3 asaltos, duración de 1 a 2 minutos.
- **Áreas Válidas:**

- Cara (frente, bajo mentón, laterales, nuca)
- Torso (frontal y laterales)
- Piernas (interior/exterior superior a inferior de la rodilla)
- Barridos (solo pie a pie, debajo del tobillo)
- **Áreas Prohibidas:**
 - Parte superior de la cabeza, cuello, garganta
 - Manos (palma/dorso sin guante), zona renal, articulaciones, ingle y zona baja del abdomen
- **Técnicas Permitidas:**
 - **Puños:** Directo, gancho, uppercut (con nudillos).
 - **Patadas:** Frontales, bajas, medias, altas, laterales, posteriores, saltadas (circular, frontal, hook kick, spinning), incluyendo rodillazos al cuerpo (rodillas a cabeza prohibidas).
- **Técnicas Ilegales:**
 - Backfist giratorio, codo, cabezazo
 - Golpes a ingle/abdominal inferior
 - Derribos, proyecciones (wrestling/judo)
 - "Thumbing" (golpear con pulgar)
 - Estrangular, puñetazos a la garganta, morder
 - Golpear a rival en el suelo o al levantarse
 - Atacar tras la orden de "break"
 - Salir voluntario del tatami
 - Caer deliberadamente para evitar ataque
 - Atacar a rival de espaldas
 - Uso excesivo de clinch (agarres) sin atacar, conductas pasivas (requieren amonestación)
 - Sujetar pierna y atacar con técnica prolongada (solo se permite un ataque tras sujetar pierna; de lo contrario, se sanciona)

4.3 Protección y Vestimenta

- **Casco, espinilleras, protectores genital/pectoral, guantes:** Igual que en Light Contact.
- **Espinilleras y protección de empeine:** Obligatorias, aprobadas por Wamai (material duro), no tipo calcetín elástico, sin sobrepasar la rodilla.

- **Peto (cuerpo completo):** Obligatorio para Juniors y Cadetes de ambos sexos.
- **Protector Pectoral Femenino:** Bajo la ropa, obligatorio.
- **Vendas :** Hasta 2,5 m, sin demasiado esparadrapo (arbitro puede objetar).
- **Vestimenta:**
 - Shorts de Kickboxing/Muay Thai con camiseta o camiseta sin mangas (vest cívica) con emblemas de selección nacional o club.
 - Sin bolsillos, cremalleras ni botones.
 - No se admiten pantalones largos ni zapatillas con suela rígida.
 - Cabello recogido, sin joyería metálica, lentillas blandas permitidas (bajo responsabilidad del competidor).
- **Inspección de Equipo:** Mismo protocolo que Semi-Contact. Competidor tiene 2 minutos para corregir deficiencias.

4.4 Desarrollo del Combate

1. Inicio, Durante y Fin

- Procedimiento idéntico a Light Contact: toque de guantes, "Fight" inicia, "Stop" detiene por puntuación, ajustes de equipo o infracciones.
- El árbitro controla los clinchs.
- Si se detecta pasividad prolongada (solo contragolpear sin iniciar ataques), se amonesta o penaliza.

2. Advertencias y Descalificaciones

- Se aplica el mismo sistema de "Exit Warning" y "Official Warning" detallado en el apartado 2.5.3.
- Infracciones acumuladas pueden derivar en -1 punto o descalificación si se repiten.

3. Determinación de Ganador

- Tras el reloj final, árbitro central convoca, recoge tarjetas de jueces y decide ganador por mayoría de votos.
- No se permiten empates: los jueces deben escoger ganador cada ronda y en la votación final.
- En caso de empate global, se puede aplicar un asalto extra o criterios de desempate (combates eliminatorios).

4. Lesiones

- Mismo procedimiento que Light Contact, la mayoría de jueces define si fue falta o accidente.

- Si es falta, el contrario (lesionado) gana.
 - Si accidente, gana quien más puntos tenga; empates → “No Contest” salvo en eliminatorias (pasa el no lesionado).
-

5. Disposiciones Finales

1. Interpretaciones y Casos No Previstos

- Cualquier situación no contemplada en este reglamento se someterá al Comité Técnico de Tatami Sport Wamai para decidir su resolución.
- Los árbitros y jueces deberán atenerse a la decisión del Comité en caso de controversias.

2. Actualizaciones

- Este reglamento podrá revisarse y actualizarse anualmente o cuando la Wamai lo considere necesario, comunicando los cambios con al menos 60 días de antelación a eventos oficiales.

3. Aplicación Internacional

- En competencias internacionales organizadas por Wamai, se respetará la jerarquía de este documento.
- Se recomienda a otros países y promotores ajustar sus reglamentos conforme a este manual para unificar criterios en Tatami Sport Wamai.

4. Responsabilidad de los Participantes

- Cada competidor y entrenador es responsable de conocer y cumplir íntegramente estas normas.
 - El incumplimiento de cada regla acarrea sanciones que van desde amonestaciones hasta descalificación, según la gravedad, siempre bajo la evaluación de árbitros y comité deportivo.
-

Dirección técnica: [\[info@wamai.net\]](mailto:info@wamai.net)

Este texto sustituye cualquier versión anterior de reglamento de Tatami Sport Wamai y se publica en el sitio oficial www.wamai.net. Cualquier reproducción parcial o total debe mencionar la autoría de Tatami Sport Wamai.