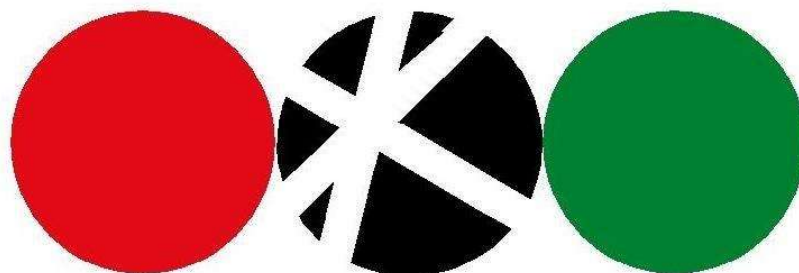


karate



**federación vasca
euskal federazioa**

KATA

LEHIAKETEN ARAUDIA

EDUKIAK

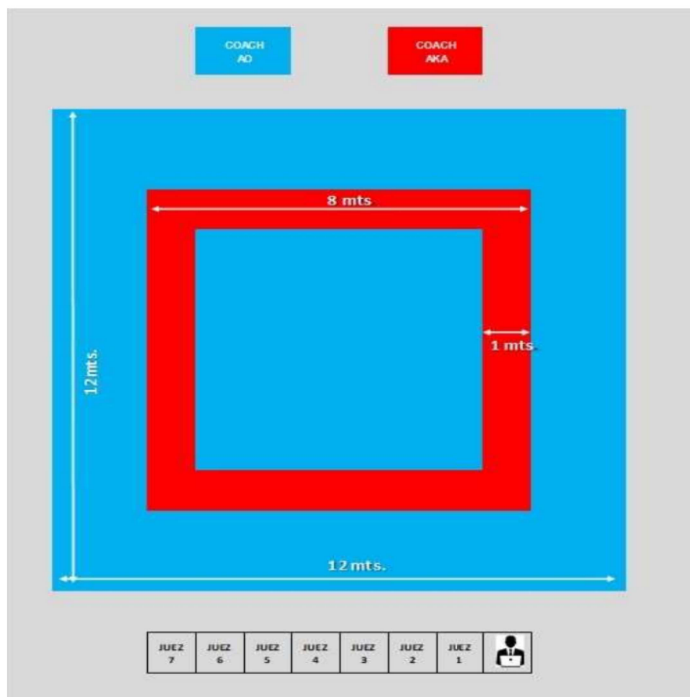
SARRERA.....	3
1. ARTIKULUA: KATAKO LEHIAKETA-EREMUA.....	3
2. ARTIKULUA: JANTZI OFIZIALA.....	4
3. ARTIKULUA: KATA-LEHIAKETEN ANTOLAKETA.....	8
4. ARTIKULUA: EPAILEEN PANELA.....	12
5. ARTIKULUA: EBALUAZIORAKO IRIZPIDEAK.....	13
6. ARTIKULUA NORGEHIAGOKEN OPERAZIOA.....	16
7. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA.....	17
8. ARTIKULUA: LEHIATZEKO AUTAGARRITASUNA.....	20
9. ARTIKULUA: ARAUEN TOKIKO EGOKITZAPENA.....	21
10. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIAK.....	22
1. ERANSKINA: KATA-ZERRENDA OFIZIALA.....	23
2. ERANSKINA: KATA-LEHIAKETAKO KATEGORIAK.....	24
3. ERANSKINA: KATAKO ERREKLAMAZIO-INPRIMAKIA.....	25
4. ERANSKINA: GARAILE DEKLARATZEKO ETA BERDINKETAK EBAZTEKO IRIZPIDEEN LABURPEN-TAULA.....	26

SARRERA

Katako Arauen helburua Txapelketa maila guztietarako arau estandarizatuak ematea da, Munduko Karate Federazioak (WKF), WKFko Federazio Kontinentalek eta WKFko kide diren federazioek sustatzen edo aintzatetsitzen dituztelarik. Lehiaketa Arauen helburua hau bermatzea da: lehiaketen inguruko gai guztiak modu seguru, zuzen eta ordenatuan egiten dira.

1. ARTIKULUA: KATAKO LEHIAKETA-EREMUA

- 1.1 Lehiaketa-eremua karratu barrubiguna izango da, WKFk onartutakoa, zortzi metroko aldeak dituen (kanpotik neurtuta). Segurtasun-eremu libre bat egongo da alde bakoitzean, bi metrokoa.
- 1.2 Epaileak mahai baten atzean esertzen dira, tatamiaren erdira begira, AO ezkerrean eta AKA eskuinean dutela.
- 1.3 Ez du publizitate-panelik, hormarik, zutaberik eta abar egon behar segurtasun-eremuaren kanpoko perimetrotik metro bat baino gutxiagora.
- 1.4 Entrenatzaileak segurtasun-eremutik kanpo eseriko dira, dagozkien tatamiaren aldeetan mahai ofizialari begira. Tatamiaren konfigurazioak Coacheak mahai ofizialaren aurrean jartzea ezinezko egiten duenean, mahai ofizialaren alde banatan jar daitezke.
- 1.5 Ondorengo ilustrazioak lehiaketa eremuaren inguruko kokapena erakusten du.



2. ARTIKULUA: JANTZI OFIZIALA

2.1 Arbitroak eta epaileak

2.1.1 Hau izango da uniforme ofiziala:

- Jaka urdin iluna, botoi sinpleak dituen (kolore-kodea: 19-4023 TPX).
- Galtza gris argi lisoak, azpildurarik gabeak (kolore-kodea: 18-0201 TPX).
- Mahuka motzeko alkandora zuria.
- Galtzerdi lisoak, urdin ilunak edo beltzak, eta lokarrik gabeko zapata beltzak, lehiaketa-eremuan erabiltzeko.
- Gorbata ofiziala, orratzik gabe.
- Txilibitu beltz bat, nabarmentzen ez den lokarri zuri batekin.

2.1.2 Honako osagarri gehigarri hauek onartzen dira:

- Ezkontza-eraztun sinple bat.
- Izaera erlijiosoko buruko jantzia (borondatezkoa), WKFK onartutakoa.
- Urkila bat eta nabarmentzen ez diren belarritako batzuk.
- Ileak sorbaldeetatik kenduta egon behar du, eta makillajeak ez du nabarmendu behar.
- Ezingo da 4 cm baino gehiagoko takoirik erabili uniformearekin.

Guztiz debekatuta dago ofizialek erloju adimendunak eta gailu elektronikoak erabiltzea lehiaketa eremu barruan.

2.1.3 Arbitroek eta epaileek uniforme ofiziala erabili behar dute torneo, informazio-saio eta ikastaro guztietan.

2.1.4 Kirol anitzeko ekitaldietan, baldin eta kirol-arropa ematen bada arbitroentzako uniforme gisa tokiko antolamendu-batzordearen (LOC) kargura, uniforme horrek bat etorri behar du ekitaldi espezifikoarekin. Kasu horretan, epaileen uniforme ofizialaren ordean uniforme arrunt hori erabili daiteke, betiere ekitaldiaren antolatzaileak idatziz hala eskatzen badiu WKFK\EKF\FVKri eta hark formalki baimentzen badu.

2.1.5 Arbitraje-zuzendariak hala baimentzen badu, epaileek jaka kendu ahal izango dute.

2.1.6 Arbitraje Batzordeak edo Arbitro Nagusiak atzera bota dezakete araudi hau betetzen ez duen edozein ofizialen parte-hartzea.

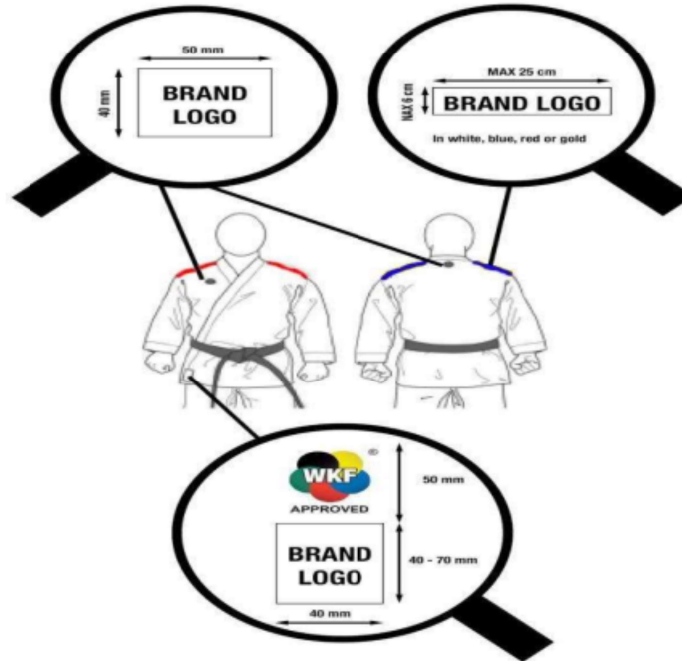
2.2 Lehiakideak

2.2.1 WKFK/EKF/FVK-k onartutako karategi zuri bat erabili behar dute lehiakideek, marra, ertz eta brodatu pertsonalik gabe, WKFK/EKF/FVK-k berariaz baimendutakoaz gain. Karategi hori lehiaketa-buletinean zehaztuko da:

- WKFK ekitaldi ofizial guztietarako (Munduko Txapelketak eta Karate 1 - Premier League, A seriea eta Gazte Liga), karategiak sorbaldeetan eduki behar du marka brodatua, gorria edo urdina, hurrenez hurren, marrazkiaren arabera. Hau bai banakako bai ekipoetan ere aplikatzen da. Ez dago WKFK baldintzarik taldekideek Karategiaren marka bera erabiltzeko..

Oharra (EKF/FVK): sorbaldako zuriekin edo WKFK zehaztutakoekin erabili ahal izango da.

b) Karategian fabrikatzailearen jatorrizko etiketak bakarrik eraman daitezke.









c) Lurraldeko armarría edo bandera bularraren ezker aldean eraman behar da jaka gainean, eta ezin izango da 12 cm bider 8 cm-ko tamainatik gorakoa izan.

d) Gainera, batzorde antolatzaileak emandako identifikazio bat eramango da bizkarrean.

EKF/FVK



	EKF/FVK-ren PUBLIZITATEARENDAKO EREMUA 20 x 10 zm
	F.T-ren PUBLIZITATEARENDAKO EREMUA 20 x 10 zm
	KIROLARIAREN PUBLIZITATEARENDAKO EREMUA 5 x 10 zm
	EKF/FVK-RENDAKO DORTSALA 30 x 30 zm
	F.T-ren ENBLEMA 12 x 8 zm
	FABRIKATZAILEAREN MARKA ERREGISTRATUARENDAKO EREMUA 5 x 4 zm

e) Lehiakideek edo taldeek WKFK onartutako gerriko gorria (AKA) edo gerriko urdina (AO) erabili behar dute, zozketa bidez esleitzen zaienaren arabera, brodatu pertsonalik, publizitaterik edo fabrikatzailearen (WKF) ohiko etiketaz bestelako markarik gabe. Ezin dira maila-gerrikoak erabili exekuzioan zehar.

EKF/FVK: Gerrikoa brodatu pertsonalekin edo gabe baimenduta egongo da.

- f) Gerriko gorriek eta urdinek bost zentimetro inguruko zabalera eta korapiloaren alde bakoitzean hamabost zentimetro sobera izateko nahikoa luzera izan behar dute, baina izterraren luzeraren hiru laurdenetik pasatu gabe.
- g) Jakak, gerrikoarekin gerriaren inguruan bildu ondoren, aldakak estaltzeko adinako luzera izan behar du gutxienez, baina ez du izan behar izterraren hiru laurden baino luzeagoa.
- h) Emakumezko lehiakideek kamiseta zuri bat eraman dezakete karategiko jakaren azpitik.
- i) Ezin da erabili begizta egiteko zerrendarik gabeko jakarik. Jakaren zerrendek lotuta egon behar dute norgehiagokaren hasieratik.
- j) Jakaren mahuken gehieneko luzerak ez du eskumuturra gainditu behar, eta ez du besaurrearen erdia baino motzagoa izan behar.
- k) Jakaren mahukak ezin dira bildu.
- l) Galtzek gutxienez bernazakiaren 2/3 estaltzeko adinako luzera izan behar dute, eta ez dute orkatila estali behar. Galtzak ezin dira bildu.

2.2.2 WKFKren Batzorde Eragileak baimena eman dezake onartutako babesleen etiketak edo marka erregistratuak erakusteko.

- 2.2.3 Lehiakideek WKFK onartutako izaera erlijiosoko buruko jantzi bat (borondatezkoa) erabili ahal izango dute: ilea estaltzen duen zapi beltz lisoa, bai lepoa bai eztarriko eremua estali gabe utziz.
- 2.2.4 Betaurrekoak debekatuta daude. Ukipen-lente bigunak erabil daitezke lehiakidearen kontura eta arriskua hark onartuta.
- 2.2.5 Lehiakideek ilea garbi eraman behar dute, eta ilearen luzera norgehiagoken garapena ez oztopatzeko moduan. Hachimaki (diadema) ez dago baimenduta.
- 2.2.6 Debeekatuta daude ilerako orratzak edo pintza metalikoak. Debeekatuta daude zintak eta alezko edo bestelako apaingarriak. Nabarmentzen ez den goma bat edo bi erabil daitezke, motots bakar bat eginez ileari eusteko.
- 2.2.7 Debeekatuta dago baimendu gabeko artikulua, jantziak eta ekipoak erabiltzea.
- 2.2.8 Lesio baten ondorioz bendajeak, kuxinak edo euskarriak erabiltzea arbitroak onartu behar du, torneoko medikuaren aholkuari jarraituz.
- 2.2.9 Federazio kontinentalen kasuan, WKFK onartutako hornitzaile eta marketara mugatuko dira. Lurralde-federazioak WKFK onartutako ekipamendu guztia ere onartu behar du lurralde-lehiaketa guztietarako.
- 2.2.10 Baimendu gabeko edo modu desegokian dagoen ekipoarekin edo karategiarekin lehiaketa-eremuan agertzen diren lehiakideek minutu bat izango dute hura zuzentzeko, eta entrenatzaileari, Arbitro Nagusiaren txostena oinarri hartuta, entrenatzaile lizentzia eten ahal izango zaio 6 hilabeterako gehienez, dagokion txapelketaren ondorengo datatik aurrera, baldin eta ekipazioa eta jantziak aurretik berrikusi ez baditu WKFKo kontrolatzaile batek.

2.3 Entrenatzaileak

- 2.3.1 Entrenatzaileek beren federazioaren txandal ofiziala jantzi beharko dute une oro torneoan zehar, oinetakoak erabili, eta beren identifikazio ofiziala erakutsi behar dute, WKFKren ekitaldi ofizialetako dominarako norgehiagoketan izan ezik. Horietan, gizonezko entrenatzaileek jantzi iluna, oinak ezaltzen dituzten oinetakoak, alkandora eta gorbata jantzi behar dituzte, eta emakumezko entrenatzaileek, berriz, kolore iluneko soineko bat, jaka/galtzak edo jaka/gona konbinazioa erabiltzea aukeratu dezakete gehi oinetakoak. Sandaliak edo bestelako estali gabeko oinetakoak debekatuta daude
- EKF/FVK: Norberaren federazioaren txandal ofiziala norgehiagoka guztietan.**
- 2.3.2 Honako jantzi gehigarri hauek baimentzen dira:
- Ezkontza-eraztun simple bat.
 - Buruko jantzia (borondatezkoa) erlijioaren aginduz, WKFK onartutakoa.
- 2.3.3 WKFKren Lehiaketa Gainbegiraleak edo Batzorde Antolatzaileak aukera eman diezaiekete entrenatzaileei txandalaren goiko partearen ordez beren federazioko taldearen kamiseta ofiziala edo logotiporik gabeko kolore lisoko kamiseta bat erabiltzeko.

3. ARTIKULUA: KATA-LEHIAKETEN ANTOLAKETA

3.1 Alderdi orokorrak:

- 3.1.1 Kata ez da dantza bat edo antzerki-ikuskitun bat. Balio eta printzipio tradizionalak gorde behar ditu. Errealista izan behar du borrokari dagokionez, eta kontzentrazioa, energia eta inpaktu potentziala erakutsi behar ditu bere teknikan. Indarra, potentzia eta abiadura erakutsi behar ditu, baita harmonia, erritmoa eta oreka ere.
- 3.1.2 Kataren edozein lehiaketa lehiakide bat beste lehiakide baten aurka (edo talde bat beste baten aurka) borrokatzea da. (Bata besteare aurkako lehiaketa). Banakako lehiakideak edo taldeak AKA (gorria) edo AO (urdina) gisa izendatzen dira. Kolorea zozketa bidez esleituko da.
- 3.1.3 AKA gisa esleitutako lehiakidea edo taldea arituko da lehendabizi.
- 3.1.2 Lehiakideek une oro bete behar dituzte Epaile Buruak emandako jarraibideak.

3.2 Definizioak

- 3.2.1 “Bout”, lehia, lehiakide batek beste baten aurka kata egitea.
- 3.2.2 “Match”, taldeen arteko lehia, kata bat egitea talde bat beste talde baten aurka, bunkaia barne dominetarako lehia baldin bada.
- 3.2.3 “Multzo” terminoa erabiltzen da izendatzeko bakarkako lehiaketan Round robineko fasean 8 multzoetako (edo gehiagoko) baten parte hartzen duten lehiakide guztiei, edo Taldekako lehiaketan 5 taldek osatzen duten multzoari.
- 3.2.4 “Pool” terminoa kategoria bateko lehiakideen kopuru osoaren bi erdietarako erabiltzen da. Dominen lehian aurrera egiteko bi bideak osatzen dituzte.

3.3 Lehiaketa-formatuak

- 3.3.1 Kata-lehiaketa hainbat formatutan antola daiteke:
- Banakako edo taldekako **kanporaketa gehi bigarren aukerako** sistema (lehiaketan aurkakoa adierazi ezean erabilitako sistema).
 - Round-robin kanporaketa sistema, multzoka eta jarraian kanporaketak, bai bakarka edo taldeka. (Premier Leagueko banakako lehian eta Munduko Senior Txapelketan erabilia, bai banakakoak bai taldeak).
 - Bi taldeko Round-robin kanporaketa-sistema (kirol anitzeko jokoetarako erabilia).
EKF/FVK: Esandako formatuez gain, berraukera bidezko kanporaketa-sistema ere aplikatu ahal izango da.
- 3.3.2 Kata-lehiaketan, taldekako eta banakako norgehiagokak egoten dira. Taldekako norgehiagokak 3 edo 4 lehiakideko taldeen arteko lehiaketak dira; talde horietatik 3 aldi berean lehiatzen dira. Talde bakoitza soilik gizonetzkoena edo soilik emakumezkoena da. Banakako Kata-lehiaketan, gizonetzkoek eta emakumezkoek banatuta egiten dituzte banakako jarduerak. Kategoria ofizialen zerrenda 2. ERANSKINEAN dago. Txapelketa jakin batean arau hauetan deskribatutakoak bestelako aldaketa bat aplikatuko bada lehiaketa-formatuan, argi eta garbi jakinarazi behar da txapelketaren buletinean.

3.4 Serieburuak eta exekuzio-ordena

- 3.4.1 Munduko Txapelketetarako (Bigarren fasea) eta Karate 1- Premier Leaguerako, WKFren Munduko Rankingean sailkatutako lehen lau lehiakideak, lehiaketa-eguneko aurreko agunean presente daudenak, rankingaren arabera bereiziko dira.
- 3.4.2 Senior Taldeen Munduko Txapelketetarako, aurreko Senior Taldeen Munduko Txapelketako 3 talde dominadunak (urra, zilarra eta brontzea) eta brontzezko galtzailea izango dira multzoko buruak.

[**Trantsizio-oharra:** Budapest 2023ko ekitaldiaren osteko Taldekako lehen Munduko Txapelketetarako, multzoko buru izango dira brontzezko dominaren bi irabazleak, brontzezko irabazlearen eta brontzezko finalaren galtzailearen ordezkari izan ere, Budapest Taldekako azken Munduko Txapelketa da, brontzezko bi dominekin.]

3.5 Taldekako Kata

- 3.5.1 Kata-taldeak 3 edo 4 lehiakidez osatuta daude, eta horietatik 3 txanda bakoitzean lehiatzen dira. Talde batek 4 lehiakide dituenean, 3etako edozein erabil daiteke edozein txandatarako. Talde bakoitza soilik gizonetako edo soilik emakumeetako da.
- 3.5.2 Taldekako Katan, hiru taldekideek norabide berean eta epaileei begira hasi behar dute Kataren exekuzioa.
- 3.5.3 Taldekideek gaitasuna eta sinkronizazioa erakutsi behar dituzte Kataren alderdi guztietan.
- 3.5.4 Taldekako Katak lehiaketako dominarako norgehiagoketan, taldeek hautatu duten Kata ohiko moduan egingo dute. Gero Kataren esanahiaren (Bunkai) erakustaldia egingo dute.
- 3.5.5 Ez dago agurrik Kataren eta Bunkairen artean. Bi elementuak jarduera beraren parte dira.
- 3.5.6 Kata eta Bunkai erakustaldi konbinatua egiteko onartzen den denbora 5 minutukoa da guztira.
- 3.5.7 Kronometratzaile ofizialak atzerako kontaketa hasiko du taldekideek Kata hasteko agurra egiten dutenean, eta Bunkairen exekuzioaren ondorengo amaierako agurrean geldituko du kronometroa.
- 3.5.8 Bunkai egitean kontzientzia galdu izanaren itxurak egitea desagokoa da: lurrera botata geratu ondoren, lehiakideak belaun bat altxatu behar du edo zutik jarri behar du 2 segundutan.
- 3.5.9 Bunkai egitean, debekatuta dago lurrera botatzeko lepoaldean artaziaren eraispen-teknika (Kani Basami) erabiltzea, baina baimenduta dago gorputzean edo zangoetan erabiltzeko teknika gisa.

3.6 Kanporaketa gehi bigarren aukeraketa

- 3.6.1. Kanporaketa gehi bigarren aukeraketa sisteman, lehiakideak/taldeak bi pool-etan banatzen dira, eta pool bakoitzean, berriz, lehiakideak/taldeak elkarren aurka arituko dira, harik eta pool bakoitzeko irabazlea finalerako sailkatu arte. Bi finalisten aurka galtzen dutenek bi pool berri osatuko dituzte, eta pool bakoitzean bi lehiakide/talde geratzen diren arte lehiatuko dira brontzezko bi dominen lehian.

3.7 Round-robin kanporaketa sistema (multzoka eta jarraian kanporaketak): bakarkako eta taldekako lehian

- 3.7.1 Lehiakideek edo taldeek elkarren aurka jokatuko dute, beren aukerako kata bat eginez. Taldekako dominen topaketetarako berriz, kataz gain Bunkai batek ere osatuko du aurkeztutako lana.
- 3.7.2 Round-robin banakako lehiaketan 4 lehiakideko taldeak erabiltzen dira. Gehienez 32 parte-hartzaile 4 lehiakideko 8 multzotan banatzen dira. Zortzi multzo bakoitzeko irabazlea final-laurdenetara, finalerdietara eta finalera igaroko da. Finalaurdenetan eta finalurrekoetan finalisten aurka galdu dutenek brontzezko dominengatik lehiatzen dira.
- 3.7.3 Banakako Munduko Txapelketako 1. fasean, Round-robinetako fasean, 6, 8, 12 edo 24 multzotan banatzen dira lehiakideak, izena eman duten pertsonen arabera. Talde bakoitzeko irabazleak eta bigarren onenek 6 bikote osatuko dituzte Munduko Banakako Txapelketako 2. faserako 6 sailkatze postuetan lehiatzeko.
- 3.7.4 Seniorren Taldekako Munduko Txapelketarako, Round-robin erabiliko da, eta ondoren finalerdiak eta finala. Multzo bakoitzari 5 talde esleituko zaizkio. Gero, talde bakoitzeko irabazleak finalerdietan eta finalerdiak lehiatuko dira. Taldekako fasearen ondoren, taldeko irabazleak finalerdietara pasatuko dira. Han, partidako irabazleak finalera joango dira, eta galtzaileak, berriz, brontzezko dominarengatik lehiatuko dira. Finalaren irabazleak urrezko domina jaso du; galtzaileak, berriz, zilarrezko domina. Brontzezko dominan norgehiagoka irabazi duenak brontzezko domina eskuratuko du, eta talde galtzaileak ez du dominarik jasoko.
- 3.7.5 Pool bakoitzeko irabazlea eta txapeldunordea irabazitako "bout/matches" kopuruaren arabera zehazten dira. Garaipen kopurua berdina bada, berdinketa ebatziko da 5. artikuluaaren arabera.
- 3.7.6 Norbanakoen arteko norgehiagokan, final-laurdenetan eta finalerdietan finalisten aurka galdu dutenak brontzezko dominak lortzeko lehiatuko dira (bat 1-4 moltzoentzan eta bestea 5-8 multzoentzat). Taldekako lehiaketarako, finalistekin galdu duten taldeak brontzezko domina bakarra lortzeko lehiatuko dira.
- 3.7.7 Round-robin horretan, baliteke lehiakide edo talde bat deskalifikatua izatea portaeraren bat dela eta, eta oraindik ere lehiaketan jarraitzea. Hala, guztien arteko norgehiagoka osatu ahal izango da. Kasu horretan, aurkariak irabazi egiten du match hori, eta beste topaketen emaitzak ez dira aldatuko.
- 3.7.8 Dagoeneko sailkatuta dagoen lehiakide indibidual bat deskalifikatzen bada, jokabide txarragatik, round-robin fasearen azken itzulian (SHIKKAKU):
- Final laurdenetako aurkaria bye bidezko finalurrekora ("walkover") iritsiko da.
 - Gainerako lehiakideak beste final-laurdenetan lehiatuko dira.
- 3.7.9 Dagoeneko sailkatuta dagoen talde bati round-robin rondaren amaieran (SHIKKAKU) jokabide txarra ematen bazaio:
- Finalerdiko aurkaria bye bidezko finalurrekora ("walkover") iritsiko da.
 - Beste bi taldeak lehiatuko dira beste finalurrekoan. Irabazlea finalera joango da, eta galtzaileak brontzezko domina eskuratuko du.
- 3.7.10 Taula honetan erakusten dira multzoei esleitutako lehiakideak (32-3 artean) eta Round-robin kanporaketa-sistemaren sailkapenaren zehaztapena, hurrengo txandaren arabera:

Lehiakideen / Multzoen kopurua	Lehiakideak multzo bakoitzeko								Oharrak	
8 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8	24-32 lehiakideren partaidetza	
Rankinga	6	3	7	2	5	4	8	1		
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Multzo bakoitzeko lehenengoa sailkatuko da	
31	4	4	4	4	4	4	4	3		
30	4	4	4	3	4	4	4	3		
29	4	3	4	3	4	4	4	3		
28	4	3	4	3	4	3	4	3		
27	4	3	4	3	3	3	3	4		3
26	3	3	4	3	3	3	4	3		
25	3	3	3	3	3	3	4	3		
24	3	3	3	3	3	3	3	3		
6 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8		18-23 lehiakideren partaidetza
Rankinga	6	3		2	5	4		1		
23	4	4		4	4	4		3	Multzo bakoitzeko lehenengoa eta bi bigarren onenak sailkatuko dira	
22	4	4		3	4	4		3		
21	4	3		3	4	4		3		
20	4	3		3	4	3		3		
19	4	3		3	3	3		3		
18	3	3		3	3	3		3		
5 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8		17 lehiakideren partaidetza
Rankinga		3		2	5	4		1		
17		3		3	4	4		3	Multzo bakoitzeko lehenengoa eta 3 bigarren onenak sailkatuko dira	
4 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8	12-16 lehiakideren partaidetza	
Rankinga		3		2		4		1		
16		4		4		4		4	Multzo bakoitzeko lehenengoa eta bigarrena sailkatuko dira	
15		4		4		4		3		
14		3		4		4		3		
13		3		3		4		3		
12		3		3		3		3		
3 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8		9-11 lehiakideren partaidetza
Rankinga		3		2				1		
11		4		4				3	Multzo bakoitzeko lehenengoa eta bigarrena sailkatuko dira, bai eta bi hirugarren onenak ere	
10		4		3				3		
9		3		3				3		
2 multzo	1	2	3	4	5	6	7	8	6-8 lehiakideren partaidetza	
Rankinga				2				1		
8				4				4	Multzo bakoitzeko lehenengoak eta bigarrenak finalerdiak egingo dituzte zuzenean	
7				4				3		
6				3				3		
multzo 1	1	2	3	4	5	6	7	8		6-8 lehiakideren partaidetza
Rankinga								1		
5								5	Multzoko lehenengoaren eta bigarrenaren arteko finala, eta norgehiagoka bakarra	
4								4		
3								3		

3.7.11 Bi lehiakideak edo taldeak akats teknikoengatik deskalifikatzen badira domina baten “bout/match”ean, biek kata gehigarri bat egingo dute emaitza zehazteko. Hori taldeei badagokie, ez da Bunkai eskatuko.

3.8 Round-robin kanporaketa sistema (bi multzotan)

3.8.1 Hainbat kiroltako jokoetarako, hala nola joko kontinentaletarako, Joko Olinpikoetarako edo beste hainbat ekitalditako kiroltarako, lehiaketaren formatua ekitaldi bakoitzerako zehaztuko da, modalitateen arabera, parte-hartzearen murrizketa barne.

3.9 Kata-lehiaketa 14 urtetik beherakoentzat

Ez dago arau estandarrekiko desbideratze espezifikorik, baina Kata-zerrenda muga daiteke hain aurreratuak ez diren Katetara.

3.10 Coaching

3.10.1 Munduko Txapelketetan, Katakoko entrenatzaileek Federazioko ordezkaritza batean parte hartu behar dute, eta behar den entrenatzaile maila izan behar dute, lehiakide baten partidan ari denean.

4. ARTIKULUA: EPAILEEN PANELA

4.1 WKFren lehiaketa ofizial guztietarako, txanda bakoitzerako zazpi epaileko panela ausaz izendatuko da programa informatiko bat erabiliz.

EKF/FVK: 7, 5 edo 3ko epaile panela izan daiteke.

4.2 Tatami bakoitzerako epaile bat izendatuko da Tatamiko buru, eta bere gain hartuko du software-teknikariarekin eskatzen zaion edozein komunikazio egiteko eta epaileen artean ustekabeko edozein arazo konpontzeko lidergoa.

4.3 Epaileak hautatzea eta kanporaketa-txandetarako panelak esleitzea: Arbitraje Batzordeko idazkariak tatami bakoitzerako erabilgarri dauden epaileen zerrenda emango dio zozketa elektronikoko sistema erabiltzen duen softwareko teknikariari. Zerrenda hori Arbitraje Batzordeko (AB) idazkariak egingo du lehiakideen zozketa amaitutakoan eta Arbitroen briefingaren amaieran. Zerrenda horretan informazio-saioan dauden epaileek bakarrik agertu behar dute, eta lehen aipatutako irizpideak bete behar dituzte. Gero, epaileen zozketarako, softwareko teknikariak zerrenda sisteman sartuko du, eta aldi bakoitzean tatamirako zazpi epaile hautatuko dira ausaz epaileen panel gisa.

4.4 Dominarako norgehiagoketan, tatamiko buruek zerrenda bat emango diete RCko presidenteari eta RCko idazkariari; bertan zerrendatuko dituzte beren tatamian kanporaketa-txanda amaitu ondoren erabilgarri dauden ofizialak. RCko presidentek zerrenda onartutakoan, softwarearen teknikariari emango zaio, sisteman sar dezan. Gero, sistemak ausaz esleituko du epaileen panela, zazpi epaile bakarrik izango dituen.

4.5 Softwareko teknikariaz eta emaitzen iragarleaz gain, taldekako lehiaketetarako, dominarako txandetako panelak kronometratzaile bat ere badu, exekuzioaren gehieneko denboraren jarraipena egiteko.

4.6 Komenigarritzat jotzen bada, emaitzen iragarlea eta ebaluazio elektronikoko sistema erabiltzen duen softwareko teknikaria pertsona bera izan daitezke.

4.7 Gainera, antolatzaileek WKF/EKF/FVKren Kata-zerrendarekin ohituta dauden mezulariak jarri behar dituzte lehiaketa-eremu bakoitzerako, txanda bakoitzaren aurretik lehiakideek hautatutako Katak bildu, erregistratu eta zerrenda softwareko teknikariari eraman diezaioten. Tatamiko buruak du mezularien lana gainbegiratzeko ardura.

5. ARTIKULUA: EBALUAZIORAKO IRIZPIDEAK

5.1 Katen zerrenda ofiziala

5.1.1 WKF/EKF/FVKren Kata-zerrenda ofizialeko Katak bakarrik egin daitezke. Kata-zerrenda ofiziala 1. ERANSKINEAN dago.

5.1.2 Kata batzuen izenak bikoiztuta daude, erromanizazioan ohikoak diren aldaketa ortografikoengatik. Zenbait kasutan, Kata bat beste izen batekin ezagut daiteke, estiloaren arabera (Ryu-ha), eta, kasu berezietan, izen bera izan daiteke estiloaren arabera desberdina den kata bat.

5.2 Beharrezko kata-kopura

5.2.1 Printzipioz, lehiakide edo talde batek kata bat egin behar du txanda bakoitzerako. Hala ere, ez dira bost (5) kata baino gehiago behar lehiaketa bat osatzeko. Partaideek seigarren txanda behar badute irabazteko, aurretik egindako kata bat errepikatu ahal izango da (seigarren partida honetan bakarrik), baldin eta bi aldiz jarraian kata bat errepikatzen ez bada, partida batean eta gero beste batean. Printzipio bera aplikatu beharko litzateke irabazteko zazpigarren erronda behar izanez gero.

5.2.2 14 urtetik beherakoentzako lehiaketetan ez dira lau (4) kata baino gehiago behar, eta aurreko errepikapen-araua bosgarren txandatik aurrera aplikatuko da, eta errepikapen gehiago onartuko dira, aurreko printzipio berari jarraituz gero, ondorengo txandetarako.

5.2.3 Lehiatzaile/talde bakoitzak txanda bakoitzerako zer kata erabili aukeratzeko askatasuna du, betiere dagokion kata txanda bakoitzerako iragartzen bada eta errepikapenerako aurreko arauak betetzen badira. Kata errepikatzekoa aukera bat besterik ez da, eta ez dio inongo lehiakide edo talderi galarazten txanda bakoitzerako kata berri bat egitea, irabazteko behar diren txanden kopurua edozein dela ere.

5.3 Ebaluazioa

5.3.1 Exekuzioa ebaluatzean, kontuan hartuko da Kataren hasierako agurretik Kataren amaierako agurrera arte, taldekako dominarako lehiaketetan izan ezik. Izan ere, halakoetan exekuzioa –kronometrajea bezala– Kataren hasierako agurrarekin hasten da, eta exekuziogileek Bunkai osteko agurra egiten dutenean amaitu.

5.3.2 Aldaketa txiki bat egin daiteke, lehiakidearen karate-estiloaren (Ryu-ha) arabera.

5.4 Puntuazio-sistema

5.4.1 Jarduerak 5.0tik 10.0ra bitarteko eskala erabiliz puntuatzen dira, 0.1eko gehikuntzetan: 5.0 izango da egindakotzat jotzen den Kata baten puntuaziorik baxuena, eta 10.0 Kata-jarduera perfektuaren puntuazioa. Deskalifikazioak 0.0ko puntuazioarekin adierazten dira.

EKF/FVK: Puntuazioa, bai tablet, bai kartulina bidez eman ahal izango da. Bestetik, lehiaketa formatua berraukera bidezko kanporaketa-sistema bada, ebaluaketa bandera bidez emango da.

5.4.2 Sistemak puntuaziorik altuenak eta baxuenak ezabatuko ditu.

EKF/FVK: Epaille panela 3koa bada ezik.

1. EPAILEA	2. EPAILEA	3. EPAILEA	4. EPAILEA	5. EPAILEA	6. EPAILEA	7. EPAILEA	8. EPAILEA
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

5.4.3 Katari ematen zaion garrantzi bera eman behar zaio Bunkai jarduerari.

5.5 Erabakia

5.5.1 Partida baten emaitzak zazpi epaileetatik bostek emandako puntuetan oinarritzen dira, puntuazio altuena eta baxuena kenduta.

5.5.2 Puntuazioa berdina bada, bien artean lortutako puntuaziorik baxuena ere sartuta puntuaziorik altuena duena izango da irabazlea (7 epaileetatik 6k emandako emaitzak).

Hau da, kendutako 2 puntuazio minimoen arteko puntuazio altuena kontuan hartuta.

5.5.3 Berdinketak badirau, puntuaziorik altuena duena izango da irabazlea, emanaldian lortutako puntuazio baxuena eta altuena sartu ondoren (7 epaileek emandako emaitzak).

Hau da, kendutako 2 puntuazioen arteko altuena hartuko da kontuan.

5.5.4 Puntuazioa berdina bada 7 epaileak sartu ondoren, 7 epaileetatik boto gehien lortu dituen izango da irabazlea.

5.5.5 Round-robinen irabazitako partida bakoitzeko, lehiatzaileak/taldeak 3 puntu irabaziko ditu eta galtzaileak zero puntu, ez da berdinketarik onartuko.

5.5.6 Kalifikatzeko erabilitako eskala uniformeki aplikatzeko, honako hau aplikatuko da gida gisa:

- 10 Perfektua
- 9 - 9.9 Bikaina
- 8 - 8.9 Oso ona
- 7 - 7.9 Maila ona
- 6 - 6.9 Onargarria
- 5-5.9 Ez-nahikoa
- 0 Deskalifikazioa

5.6 Ebaluazio-irizpideak

KATAREN EXEKUZIOA	BUNKAI EXEKUZIOA (taldeen exekuzioei aplikagarria dominarako norgehiagoketan)
1. Posizioak 2. Teknikak 3. Trantsizio-mugimenduak 4. Timing-a eta sinkronizazioa 5. Arnasketa egokia 6. Kontzentrazioa (KIME) 7. ADOSTASUNA: Adostasuna da kontsistentzia egotea Katan estiloko (RYU-HA) KIHONaren exekuzioan. 8. Indarra 9. Abiadura 10. Oreka	1. Posizioak 2. Teknikak 3. Trantsizio-mugimenduak 4. Timing-a eta distantzia (Ma-Ai) 5. Kontrola 6. Kontzentrazioa (KIME) 7. Katarekiko adostasuna. Katan egiten diren benetako mugimenduak erabiltzea. 8. Indarra 9. Abiadura 10. Oreka

5.7 Faltak

Begi-bistakoak izanez gero, honako falta hauek kontuan hartu beharko dira:

1. Kata iragartzea agurra baino lehen
2. Oreka-galera arina.
3. Mugimendu bat gaizki egitea edo osorik ez egitea, hala nola blokeo bat erabat huts egitea edo ukabil-kolpe bat helmugatik kanpo ematea.
4. Mugimendu sinkronizatu gabea, hala nola gorputz-trantsizioa osatu baino lehen teknika bat egitea, edo, taldekako Kataren kasuan, mugimendu bat batera ez egitea.
5. Kataren exekuzioa ebaluatzean, epaileek falta oso larritzat –aldi baterako oreka-galera zigortuko litzatekeen maila berean– jo behar dituzte honelakoak: lurra oinekin kolpatzea; zaplada bat ematea bularrean, besoetan edo karategian; edo arnasketa desegokia.
6. Kataren jardueran gerrikoa gerritik askatzeraino lasaitzea.
7. Exekuzioaren aurretik denbora galtzea, martxa luzatzea barne, agur gehiegi edo etenaldi luzeak egitea.
8. Bunkai egitean teknikak ez kontrolatzeagatik lesioa eragitea.
9. Une horretan kontzientzia galdu izanaren itxurak egitea 2 segundo baino gehiago Bunkairen parte gisa.

5.8 Deskalifikazioa

Lehiakide edo talde bat deskalifikatu dezakete arrazoi hauetako edozein dela-eta:

1. Kata ez iragartzea, okerreko Kata iragartzea edo aldeztatik mahai ofizialari iragarritakoaz bestelako Kata bat egitea.
2. Agurra ez egitea Kataren exekuzioaren hasieran edo amaieran.
3. Kata epaileei begira ez hastea.
4. Etenaldi edo geldialdi argia exekuzioan zehar.
5. Mugimenduak gehitzea edo ez egitea, edo jatorrizko formaren interpretazioa nabarmen aldatzea.
6. Oreka-galera argia, erortzea edo berreskuratzeko urratsa egitea eragiten duena.
7. Gerrikoa erortzea jardueran zehar.
8. Katarako eta Bunkai jarduerarako 5 minutuko gehieneko iraupena gainditzea.
9. Lurrera botatzeko lepoaldean artaziaren eraispen-teknika (Jodan Kani Basami) erabiltzea.
10. Epaile Buruaren jarraibideak ez betetzea edo bestelako jarrera desegokiak (SHIKKAKU).

5.9 Gehiegi ospatzea eta adierazpen politiko edo erlijiosoak

5.9.1 Lehiakideek agurren zeremonia errespetatzea espero da, jardueraren aurretik eta ondoren. Debeztatuta dago exekuzioan zehar nahiz exekuzioa amaitu eta berehala gehiegizko edozein ospakizun egitea (belauniko jartzea eta abar, edo adierazpen politiko edo erlijiosoak), eta Batzorde Eragileak protesta-tasarako zehaztutako kopuruaren pareko isuna ezarriko da. Tatamiko buruak edo arbitro nagusiak mahai ofizialari jakinaraziko dio.

5.10 Norbanakoen arteko lehiaketa batean edo taldekako partida batean partida baten irabazlea zein den zehaztea, kanporaketa-sistema erabiliz

5.10.1 Kanporaketa-sistema erabiltzen duten banakako nahiz taldekako topaketetarako, 5.5. artikuluan adierazitakoaren arabera puntuaziorik altuena lortzen duen lehiakidea edo taldea izango da irabazlea. OHARRA (EKF/FVK): 4. eranskinean zehaztutakoaren arabera

5.11 Denak denen aurkako (Round-robin) multzo baten irabazlea zehaztea banakako lehian eta berdinketak ebaztea

Round-robineko banakako lehiaketan, multzoko irabazlea zein den zehazteko eta berdinketak ebazteko, honako urrats hauek egingo dira, lehentasunaren hurrenkeran, irabazlea zein den zehazteko:

- 1) Partida guztietan idatzitako garaipen-puntu gehiago.
- 2) Berdindutako lehiakideen arteko topaketaren irabazlea.
- 3) Multzoko topaketa guztietan lehiakidea irabazle gisa aukeratzen duten epaileen gehiengoa.
- 4) Munduko ranking handiena duen lehiakidea.
- 5) Kata gehigarri bat egitea oraindik berdinduta dauden lehiakideentzat.

Berdinketa izanez gero, 2. irizpidera itzuli.

5.12 Denak denen aurkako multzo bateko irabazlea zein den zehaztea eta berdinketak ebaztea, taldekako lehian

Round-robineko taldekako lehiaketan, multzoko irabazlea zein den zehazteko eta berdinketak ebazteko, honako urrats hauek egingo dira, lehentasunaren hurrenkeran, irabazlea zein den zehazteko:

- 1) Partida guztietan idatzitako garaipen-puntu gehiago.
- 2) Berdindutako taldeen arteko topaketaren irabazlea.
- 3) Taldeko topaketa guztietan lehiakidea irabazle gisa aukeratzen duten epaileen gehiengoa.
- 4) Kata gehigarri bat egitea oraindik berdinduta dauden taldeentzat.

Berdinketa izanez gero, 2. irizpidera itzuli.

6. ARTIKULUA NORGEHIAGOKEN OPERAZIOA

- 6.1 Txanda bakoitzaren aurretik, lehiakideek edo taldeek aukeratutako kata aurkeztu behar dute esleitutako mezulariari, eta horrek informazioa helaraziko dio Epaitzeko Sistema Elektronikoen Softwarearen teknikariari.
- 6.2 Entrenatzailearen erantzukizun eskusiboa da, edo entrenatzaileak ez badago, lehiatzailea edo taldea, mezulariari jakinarazitako kata txanda horretarako egokia dela ziurtatzea.
- 6.3 Egindako kataren zenbakiaren eta izenaren artean desadostasunik badago, zenbakia nagusituko da, WKF/EKF/FVK-ko Kataren zerrenda ofizialaren arabera.
- 6.4 Deitzen zaienean aurkezten ez direnean edo ez jarraitzea erabakitzen duten lehiakide indibidualak edo taldeak kategoriatan deskalifikatuak (KIKEN) izango dira. KIKEN deskalifikatzeak esan nahi du lehiakideak kategoriatan kanpo daudela, nahiz eta beste kategoriatan parte hartzeak ez duen eraginik.

- 6.5 Kataren exekuzioaren hasierako puntua lehiaketa-eremuko perimetroaren barruko edozein lekutan dago.
- 6.6 Monitorean atzerakako kontaketa-erloju bat ematen denean, lehiatzaileari edo taldeari 35 segundoko baimena emango zaio, lehiakidearen edo taldearen izena monitorean jakinarazten denetik kataren lehen teknika gauzatu arte.
- 6.7 Agurra egin ondoren, lehiakideak edo taldeak argi eta garbi iragarri behar du egingo duen Kataren izena, eta ondoren Kata exekutatzen hasiko da.
- 6.8 Lehiakideari edo taldeari deitzen zaionean (lehiakidearen edo taldearen izena pantailan agertu bezain laster), lehiakideak edo taldeak berehala ekin behar dio Katari, epaileen aurrean, inolako martxa luzerik gabe. Agurraren ondoren kata iragarriko da eta exekuzioa besterik gabe hasiko da.
- 6.9 Norgehiagoka epaileei agur eginez hasten da, eta jarraian lehiakideek elkar agurtzen dute. Gerriko gorriarekin (AKA) doan lehiakidea/taldea, lehenengo kata egiten du, eta ondoren, AKAk kata bukatzean, gerriko urdinarekin (AO) doan lehiakidea/taldea. Jarduten ari ez den lehiatzaileak/taldeak lehiaketa-eremuaren perimetroaren ondoan geratu beharko du, eta ez du mugitzerik edo hitz egiterik izango, beste lehiakidearen lana ez oztopatzeko.
- 6.10 Emanaldiaren amaieran, hau da, Kataren amaierako agurrean, lehiakideak lehiaketa-eremuaren amaierara itzuli beharko du irabazlearen iragarkiaren zain.
- 6.11 Lehiakide edo talde batek kata osatu duenean, epaileek (epaile nagusia barne) beren puntuazioa emango dute gailu elektronikoaren bidez, edo, erabiltzen ez bada, AKA edo AO banderaren bidez.
- 6.12 Irabazlea iragarri ondoren, lehiakideek edo taldeek elkar agurtuko dute "OTAGAI NI REI" seinalearekin, eta "SHOMEN NI REI" -n epaileak agurtuko dituzte eta tatamia utziko dute.

7. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA

7.1 Xedapen orokorrak

7.1.1 *Inork ezin die ebazpen bati buruzko erreklamaziorik egin Arbitraje Paneleko kideei.*

7.1.2 Arbitraje batek araudia urratu badu, lehiakidearen entrenatzailea edo ordezkari ofizialak soilik dute baimena erreklamazio bat aurkezteko.

7.1.3 Erreklamazioa sorrarazi zuen norgehiagoka eta berehala bidalitako txosten idatzi baten forma hartuko du erreklamazioak. Salbuespen bakarra da erreklamazioa funtzionamendu administratibo txarrari buruzkoa denean.

7.1.4 Arauen aplikazioari buruzko edozein erreklamaziok ez du zertan nahitaez eragotzi lehiaketak aurrera egitea, eta entrenatzaileak edo Federazioko ordezkariak norgehiagoka amaitu eta berehala jakinarazi beharko du erreklamazioa egiteko asmoa.

- 7.1.5 FTko entrenatzaileak/ordezkariek eskatuko dio tatamiko buruari erreklamazio-inprimaki ofiziala [3. ERANSKINA]. Espero da hura bete eta sinatuko duela, eta dagokion tasarekin entregatuko diola erreklamazioa egiteko asmoaren berri eman eta hurrengo 5 minutuen barruan.
- 7.1.6 Entrenatzaileak / FTren ordezkariek erreklamazio bat beharrezko epean eta moduan entregatzen ez badu, erreklamazioa ez onartzea eragin dezake horrek, baldin eta, Lehiaketa Batzordearen iritziz, atzerapenak arrazoi justifikaturik ez badu eta lehiaketak aurrera egitea eragozten badu.
- 7.1.7 Tatamiko buruak inplikaturako ofizialei buruzko edozein informazioarekin osatuko du erreklamazio-inprimakia, eta berehala emango dio Lehiaketa Batzordeko ordezkariei. Lehiaketa Batzordeak luzamendurik gabe berrikusiko ditu protesta eragin duen erabakia hartzeraren eraman duten inguruabarrak. Eskuragarri dauden egitate guztiak kontuan hartuta, txosten bat egingo dute, eta eska daitezkeen neurriak hartzeko baimena izango dute. Erreklamazioa Lehiaketa Batzordeak berrikusiko du; berrikuspenaren barruan, epaimahaiak eskuragarri dagoen protestaren aldeko ebidentzia aztertuko du.
- 7.1.8 Arbitraje Zuzendariak edo ekitaldiko arbitro nagusiak erreklamazioa zuzenean erabaki eta jakinarazi ahal izango dio Lehiaketa Batzordeari; kasu horretan ez da protesta-tasarik ordainduko.
- 7.1.9 Abian den jardura batean funtzionamendu administratibo txarraren kasuan, entrenatzaileak zuzenean jakinaraz diezaiokete tatamiko buruari. Era berean, tatamiko buruak Epaile Buruari jakinaraziko dio.
- 7.1.10 Erreklamazioak lehiakideen izena eta herrialdea jaso behar ditu, arbitratzen ari diren epaileak eta protesta eragin duenari buruzko xehetasun zehatzak. Estandar orokorren gaineko erreklamazio orokorrak ez dira protesta legitimotzat onartuko. Erreklamazioaren baliozkotasuna frogatzea. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko ordezkariei aurkeztu behar dio erreklamazioa. Batzordeak beharrezko epean berrikusiko ditu protesta eragin duen erabakia hartzeraren eraman zuten inguruabarrak.
- 7.1.11 EKF/FVK-DAREN Lehiaketa Batzordearen arauak ezarritako diru-kopurua gordailutu behar du erreklamazioagatik erreklamazioa. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko presidenteari entregatuko dio diru-kopuru hori, erreklamazio-inprimakiarekin batera.
- 7.1.12: Entrenatzaileak edo FTko ordezkariek jardura amaitu eta berehala iragarri behar du erreklamazio oro.
- 7.1.13 Lehiaketa Batzordearen erabakia behin betikoa da, eta Zuzendaritza Batzordeak EKF/FVK-DAko presidentek hala eskatuta erabakiz gero bakarrik baliogabetu daitezke.
- 7.1.14 Lehiaketa Batzordeak ez du zehapenik edo penalizaziorik ezarriko. Batzordearen zeregina da erreklamazioak epaitzea eta Arbitraje Batzordeari eta Antolamendu Zuzendaritzari araudia urratu duten arbitraje-ekintzak zuzentzeko eskatzea, neurri zuzentzaileak har ditzaten.
- 7.1.15 Erreklamazioak abian dagoen kategorian lehiakideak inplikatzen baditu, lehiakideak parte har dezakeen hurrengo txanda atzeratu egin behar da apelazioa erabaki arte.

7.2 Lehiaketa Batzordearen osaera:

- 7.2.1 Hitz egiteko eta botoa emateko eskubidea duten honako kide hauek osatuko dute Lehiaketa Batzordea:

1. EKF/FVK-ko zuzendari teknikoa, lehiaketa-batzorde horretako presidentetza eta ordezkaritza izango dituena.
2. EKF/FVK-ko Arbitrajeko Saileko zuzendaria.
3. Kirolari bat, dena delako txapelketan kirolari gisa parte hartzen ez duena, EKF/FVK-DAko presidentek horretarako izendatua.
4. Egiten ari den txapelketa-mota arbitratzeko eskatzen den titulazioa duen arbitro bat, arbitro-lanetan ari ez dena, EKF/FVK-ko presidentek izendatutakoa, D.N.Ak hala eskatuta.

7.3 Apelazioak ebaluatzeko prozesua

- 7.3.1 Erreklamazioa jasotzen duen tatamiko buruaren erantzukizuna da Lehiaketa Batzordeari helaraztea eta baztertutako edozein protestari dagokion diru-kopurua gordailutzea.
- 7.3.2 Erreklamazioa ebaluatzeko beharrezkotzat jotzen dituen kontsultak eta ikerketak berehala egingo ditu Lehiaketa Batzordeak.
- 7.3.3 Lehiaketa Batzordeko kide bakoitzak erreklamazioaren baliozkotasunari buruzko ebazpena eman behar du. Ezin da abstenitu.

7.4.1 Baztertutako eta onartutako erreklamazioak

- 7.4.1 Erreklamazio bat baliogabea dela zehazten bada, Lehiaketa Batzordeak bere kideetako bat izendatuko du erreklamazioaren egileari protesta baztertu dela ahoz jakinarazteko, jatorrizko dokumentua "BAZTERTUA" hitzarekin markatzeko, Lehiaketa Batzordeko kide bakoitzak sina dezan eta erabakiaren berri eman diezaion erreklamazioaren egileari.
- 7.4.2 Erreklamazioa onartzen bada, Lehiaketa Batzordea harremanetan jarriko da Antolaketa Batzordearekin eta Arbitraje Batzordearekin, egoera konpontzeko praktikan har daitezkeen neurriak hartzeko, aukera hauek barne hartuta:
- Araudia urratzen duten aurretiazko erabakiak aldatzea
 - Gorabeherak eragindako norgehiagokaren emaitzak baliogabetzea, gorabehera gertatu aurreko unetik
 - Gorabeherak eragindako norgehiagokak errepikatzea
 - Arbitraje Batzordeari gomendatzea inplikaturako arbitroak zigortzea azter dezala
- 7.4.3 Lehiaketa Batzordeak erantzukizuna du moderazioz eta zentzuz jarduteko ekitaldiaren egitarau nabarmen aldaraz dezaketen ekintzei ekitean. Kanporaketa-prozesua lehengoratzeko da bidezko emaitza ziurtatzeko azken aukera.

- 7.4.4 Erreklamazioa onartzen bada, Lehiaketa Batzordeak bere kideetako bat izendatuko du erreklamazioaren egileari protesta onartu dela hitzez jakinarazteko, jatorrizko dokumentua "ONARTUA" hitzarekin markatzeko eta Batzordeko kide bakoitzak sina dezan. Protestaren tarifa itzuli egingo zaio erreklamazioaren egileari.

7.5 Gorabeheren txostena

- 7.5.1 Gorabehera lehenago araututako moduan kudeatu ondoren, Lehiaketa Batzordea berriro bilduko da, eta protesta eragin duen gorabeherari buruzko txosten simple bat egingo du, aurkitu dena deskribatuz eta protesta onartzeko edo baztertzeko arrazoiak azalduz.

7.5.2 Lehiaketa Batzordeko kideek sinatu behar dute txostena, eta arbitro nagusiari eta Antolaketa Batzordeari aurkeztu behar diete.

8. ARTIKULUA: LEHIATZEKO AUTAGARRITASUNA

8.1 Adina

8.1.1 Lehiaketaren lehen egunean lehiakideak duen adinak zehazten du adin-kategoria.

8.1.2 Kumite eta Katako senior kategoriak adin talde desberdinei dagozkie. Senior kumitean, senior kategorietako atletek 18 urte izan behar dituzte, eta Katako senior kategorietan, berriz, atletek gutxienez 16 urte izan behar dituzte, 8.1.1ean definituak biak.

8.1.3 21 urtez azpikoan kategorietan parte hartzen dutenek 18, 19 edo 20 urte izan behar dituzte, juniorren kategorietan 16 edo 17 urte izan behar dituzte, kadete kategorietan 14 edo 15 urte, eta gazte kategorietan (U14) 12 eta 13 urte.

8.2 Ekitaldiaren NF kuota

8.2.1 Kadeteen, Juniorren eta U21eko Munduko Txapelketetan, Seniorren Munduko Banakako Txapelketan (“Azken fasea”) eta Senior Taldeen Munduko Txapelketan, federazio bakoitzak kategoria bakoitzeko lehiakide 1 egongo da.

8.2.2 Banakako Senior Munduko Txapelketan muga espezifikoa aplikatu ahal izango dira – «Sailkapen-fasea .» Federazio batek dagoeneko Banakako Txapelketa Senior kategorian sailkatutako atletaren bat badu – «Azken fasea», ezin izango dute kategoria bereko beste kirolari bat inskribatu Banakako Munduko Txapelketan – Sailkapen-fasea.

8.2.3 Karate 1: ekitaldiak lehiaketa irekiak dira, eta WKFKo kide guztiek federazioko lehiakide 1en mugarik gabe parte har dezakete. Hala ere, parte-hartzaileek WKFK onartutako federazio bateko kide izan beharko dute.

8.2.4 Kirol anitzeko ekitaldiek, hala nola ANOCek, hondartzako jokoek, munduko jokoek eta joko olinpikoek, beste irizpide batzuk aplikatu ditzakete, eta irizpide horiek dagokien kalifikazio-sisteman zehaztuko dira.

8.3 Nazionalitatea

8.3.1 Salbuespen hauekin, herrialde bateko nazionalak soilik har dezakete parte Munduko Txapelketan. WKFKren txapelketa eta ekitaldi ofizialak, bere herrialdea ordezkatzuz.

8.3.2 Arau orokor gisa, WKFKren edo Munduko Txapelketen ekitaldi ofizial batean herrialde bat ordezkatu duen lehiakideak ezin du beste herrialde bat ordezkatu WKFKren ekitaldi ofizial batean edo Munduko Txapelketa batean.

- 8.3.3 Hala ere, ekitaldi horietako batean parte hartu duen lehiakide batek ezkontidearen nazionalitatea lortzen badu ezkontza bidez, ezkontidearen herrialdea ordezkatu ahal izango du.
- 8.3.4 Nazionalitate bikoitza duen lehiakide batek (hau da, bat herrialde bateko legearen arabera, eta bestea beste herrialde bateko legearen arabera) lehiakide hori hautatzen duen herrialde bat edo bestea bakarrik ordezkatu ahal izango du. Bi herrialdeak ordezkatu ondoren, WKF CEren onarpena beharrezkoa izango da beste aldaketa bat egiteko, WKFko presidenteari dagokion F.N.k eskaera idatzia eta arrazoitua egin ondoren.
- 8.3.5 Lehiakide batek bere jaioterria ordezkatu dezake eta jatorrizkoa da, aitaren edo amaren nazionalitatea hartzea erabakitzen ez badu.
- 8.3.6 Bertakotutako lehiakide batek (edo nazionalitatea bertakotasunez aldatu duen batek) ezin izango du Munduko Txapelketetan parte hartu bere herrialde berria ordezkatzuz hiru urte igaro arte. Bertakotu ondorengo aldia murriztu edo bertan behera utz daiteke, interesa duten bi FN-en adostasunarekin eta WKFren CEren azken onespenearekin.
- 8.3.7 Estatu, probintzia edo itsasoz haraindiko departamentu elkartu batek, herrialde batek edo kolonia zahar batek independentzia eskuratzen badu, edo muga-aldaketa baten ondorioz beste herrialde batean sartutako herrialde batek, edo WKFk beste FN bat aitortzen badu, lehiakide batek kide den edo izan zen herrialdea ordezkatzeko jarrai dezake. Hala ere, Munduko Txapelketan bere herrialde berria edo FN berria ordezkatzeko aukera egin ahal izango du.
- 8.3.8 WKFk pasaporte nazional bera duten kideen FN bat baino gehiago aitortu baditu (hau da, herrialde batentzat eta haren protektoratuentzat gobernu bereziki, kirol-erakunde nazionalekin), Lehiakidea egoitzako FN bidez bakarrik lehiatu ahal izango da, baldin eta beste FN batzuekin WKFren ekitaldi ofizialetan lehiatu ez bada.
- 8.3.9 Pasaporte bera duten nazionalitatea duten beste FN batera lekualdatzeko, tartean dauden bi FNen arteko adostasuna beharko da, lehiakidearen estatusari dagokionez WKFra egindako edozein aldaketa berresteko. NFren artean adostasunik ez badago, edozein aldaketa WKFren CEk onartu beharko du. Kasu horretan, dagokion FNren bitartez lehiakideak frogatu beharko du WKF, beste FN batek araututako lurraldean bizitzea, edo, bestela, beste FNarekiko harremana, aldaketa justifikagarri egiten duena.
- 8.3.10 Lehiakideak parte hartzen duten FN guztiak ordezkatu ondoren, WKFren CE onspena beharrezkoa izango da gerora edozein aldaketa egiteko.

9. ARTIKULUA: ARAUEN TOKIKO EGOKITZAPENA

Katako araudiaren tokiko egokitzapenak onartu egiten dira lehiaketetan, baldin eta egokitzapen horiek abantailarik edo desabantailarik ekartzen ez badute karate-estilo partikularrentzat.

10. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIAK

Noizean behin gerta daitezke arauak arazo bat konpontzeko jarraibide espezifikorik ematen ez duten egoerak. Kasu horietan, lehiaketako arbitro-buruak eskumena du auzia ebazteko, antzeko ebazpenak aplikatuz arauetan aurkitutako antzeko kasuetan edo haien iritzi onenean. Erabaki bat hartu aurretik, arbitro-buruak txapelketarako esleitutako WKF/EKF/FVKren ordezkariari kontsulta diezaioke, edo Batzorde Teknikoa, erabaki bat hartu aurretik kontsultatzeko.

1. ERANSKINA: KATA-ZERRENDA OFIZIALA

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
8	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousokun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousokun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousokun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousokun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

EKF/FVK: luzapena.

1001	GEKSAI DAI	1007	PINAN SONO GO	1013	TAIKIOKU SONO ICHI
1002	GEKSAI SHO	1008	SANCHIN NO KATA	1014	TAIKIOKU SONO NI
1003	PINAN SONO ICHI	1009	SOKUGI TAIKIOKU SONO ICHI	1015	TAIKIOKU SONO SAN
1004	PINAN SONO NI	1010	SOKUGI TAIKIOKU SONO NI	1016	TSUKI NO KATA
1005	PINAN SONO SAN	1011	SOKUGI TAIKIOKU SONO SAN	1017	YANTSU
1006	PINAN SONO YON	1012	SUSHIHO		

Egin beharreko Kata jakinaraztean, erabili esleitutako zenbakia. Kataren zenbakia eta izena bat ez badatoz, zenbakia hartuko da jakinarazitako Katatzat.

2. ERANSKINA: KATA-LEHIAKETAKO KATEGORIAK

Taldekako Kata gizonezko seniorrak (16 urte baino gehiago)

Taldekako Kata emakumezko seniorrak (16 urte baino gehiago)

Taldekako Kata gizonezko kadeteak eta juniorrak (14-16 urte biak barne)

Taldekako Kata emakumezko kadeteak eta juniorrak (14-16 urte biak barne)

Banakako Kata gizonezko seniorrak (16 urte baino gehiago)

Banakako Kata emakumezko seniorrak (16 urte baino gehiago)

Banakako Kata gizonezko U21 (18-20 urte biak barne)

Banakako Kata emakumezko U21 (18-20 urte biak barne)

Banakako Kata gizonezko juniorrak (16-17 urte biak barne)

Banakako Kata emakumezko juniorrak (16-17 urte biak barne)

Banakako Kata gizonezko Kata kadeteak (14-15 urte biak barne)

Banakako Kata emakumezko Kata kadeteak (14-15 urte biak barne)

Youth Kata U14 gizonezkoak (12-13 urte biak barne)

Youth Kata U14 emakumezkoak (12-13 urte biak barne)

4. ERANSKINA: GARAILE DEKLARATZEKO ETA BERDINKETAK EBAZTEKO IRIZPIDEEN LABURPEN-TAULA

WKF – GARAILE DEKLARATZEKO IRIZPIDEAK

KATA			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning bout or match			
1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)
2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)
3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)
4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for match ****)	4. Majority of judges for match ****)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most total victory points		1. Most total victory points	
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Majority of judges, all bouts ****)		3. Majority of judges all matches ****)	
4. Highest World Ranking		4. Extra match - new kata	
5. Extra bout - new kata		For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list.	
For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list.			
*) Eliminating highest and lowest score of the 7 judges			
**) Including points from judge with lowest score			
***) Including all the judges giving both lowest and highest score			
****) Meaning all the judges that have picked the competitor or team as winner			
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down			

1. ZAZPI EPAILEREN ARBITRAJE-PANELA – EK/FVK

KATA			
BAKARKA		TALDEKA	
ROUND ROBIN	KANPORAKETAK	ROUND ROBIN	KANPORAKETAK
“Bout” edo “Match” bat irabazteko irizpideak”			
1. Puntu batuketa altuena 5 epaile *)	(idem)	1. Puntu batuketa altuena 5 epaile *)	(idem)
2. Ezabatutako minimoen arteko altuena **)		2. Ezabatutako minimoen arteko altuena **)	
3. Ezabatutako maximoen arteko altuena ***)		3. Ezabatutako maximoen arteko altuena ***)	
4. “bout”eko epaile gehiengoa ****)		4. “Match”eko epaile gehiengoa ****)	
5. Baliozko puntuen arteko minimo altuena		5. Baliozko puntuen arteko minimo altuena	
6. Baliozko puntuen arteko maximo altuena		6. Baliozko puntuen arteko maximo altuena	
Round robineko multzotan irabazteko eta berdiketak ebazteko irizpideak			
1. Garaipen bidezko puntuaketa gehiengoa		1. Garaipen bidezko puntuaketa gehiengoa	
2. Bien arteko “bout”aren irabazlea		2. Bien arteko “match”aren irabazlea	
3. “Bout”guztietan epaile gehiengoa”		3. “Match”guztietan epaile gehiengoa”	
4. Ranking altuena		4. Extra “match” – Kata berria	
5. Extra “bout” – Kata berria			
Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.		Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.	
		*) 7 epaileetatik puntuaziorik altuena eta baxuena kentzen da. **) Epailearen puntuaziorik baxuena sartzen da (6.) ***) Epailearen puntuaziorik altuena sartzen da (7.) ****) Lehiakide/taldeari irabazle eman dioten epaile gehienak dira (7 epaile)	
Irizpide guztiak zerrendatuta daude prozeduraren hurrenkeran goitik behera			

2. BOST EPAILEREN ARBITRAJE-PANELA - EKF/FVK

KATA			
BAKARKA		TALDEKA	
ROUND ROBIN	KANPORAKETAK	ROUND ROBIN	KANPORAKETAK
“Bout” edo “Match” bat irabazteko irizpideak			
1. Puntu batuketa altuena 3 epaile *) 2. Ezabatutako minimoen arteko altuena **) 3. Ezabatutako maximoen arteko altuena ***) 4. “bout”eko epaile gehiengoa ****) 5. Baliozko puntuen arteko minimo altuena 6. Baliozko puntuen arteko maximo altuena	(idem)	1. Puntu batuketa altuena 3 epaile *) 2. Ezabatutako minimoen arteko altuena **) 3. Ezabatutako maximoen arteko altuena ***) 4. “Match”eko epaile gehiengoa ****) 5. Baliozko puntuen arteko minimo altuena 6. Baliozko puntuen arteko maximo altuena	(idem)
Round robineko multzotan irabazteko eta berdiketak ebazteko irizpideak			
1. Garaipen bidezko puntuaketa gehiengoa 2. Bien arteko “bout”aren irabazlea 3. “Bout”guztietan epaile gehiengoa” 4. Ranking altuena 5. Extra “bout” – Kata berria		1. Garaipen bidezko puntuaketa gehiengoa 2. Bien arteko “match”aren irabazlea 3. “Match”guztietan epaile gehiengoa” 4. Extra “match” – Kata berria	
Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.		Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.	
		*) 5 epaileetatik puntuaziorik altuena eta baxuena kentzen da. **) Epailearen puntuaziorik baxuena sartzen da (4.) ***) Epailearen puntuaziorik altuena sartzen da (5.) ****) Lehiakide/taldeari irabazle eman dioten epaile gehienak dira (5 epaile)	
Irizpide guztiak zerrendatuta daude prozeduraren hurrenkeran goitik behera			