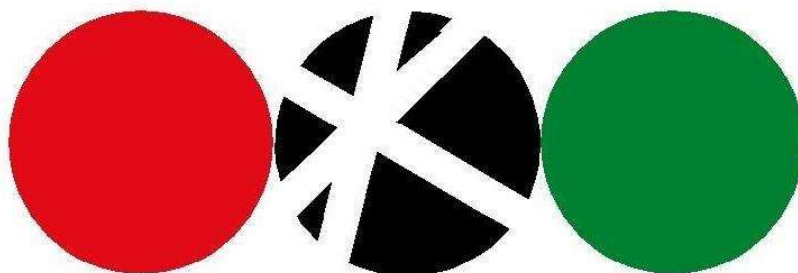


# karate



**federación vasca  
euskal federazioa**

**KUMITE**  
**LEHIAKETEN ARAUDIA**

## EDUKIAK

SARRERA.....	4
1. ARTIKULUA: KUMITEKO LEHIAKETA-EREMUA.....	4
2. ARTIKULUA: JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA.....	6
3. ARTIKULUA: KUMITE-LEHIAKETEN ANTOLAKETA.....	10
4. ARTIKULUA: ARBITRAJE-PANELA.....	16
5. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKEN IRAUPENA.....	17
6. ARTIKULUA: KIKEN - ERRETIRATZEA.....	18
7. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKAK HASTE, ETETEA ETA AMAITZEA.....	18
8. ARTIKULUA: PUNTUAZIOA.....	20
9. ARTIKULUA: PORTAERA DEBEKATUA.....	21
10. ARTIKULUA: OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK.....	22
11. ARTIKULUA: LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN.....	25
12. ARTIKULUA: ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK.....	26
13. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA.....	30
14. ARTIKULUA: VIDEO REVIEW ESKAERA.....	32
15. ARTIKULUA: OFIZIALEN ATRIBUZIOAK ETA FUNTZIOAK.....	34
16. ARTIKULUA: LEHIATZEKO AUTAGARRITASUNA.....	37
17. ARTIKULUA: ARAU HAUEK WKF-Z KANPOKO EKITALDIETARAKO EGOKITZEA. EKITALDIAREN PROGRAMA OFIZIALA.....	38
18. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIAK.....	39
1. ERANSKINA: TERMINOLOGIA.....	40
2. ERANSKINA: KEINUAK ETA SEINALEAK BANDEREKIN.....	42
3. ERANSKINA: KATEGORIAK, ADINA ETA PISUEN ARABERAKO BANAKETA.....	48
4. ERANSKINA: ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIAK (EKF/FVK) - KUMITEA.....	49

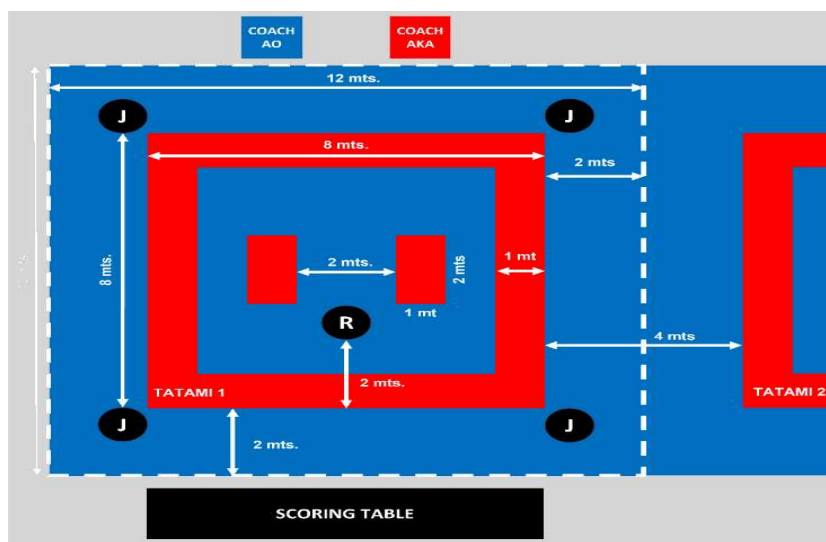
<b>5. ERANSKINA: BI EPAILEREN ARBITRAJE-SISTEMA.....</b>	<b>50</b>
<b>6. ERANSKINA: GARAILE DEKLARATZEKO ETA BERDINKETAK EBAZTEKO IRIZPIDEEN LABURPEN-TAULA.....</b>	<b>52</b>

## SARRERA

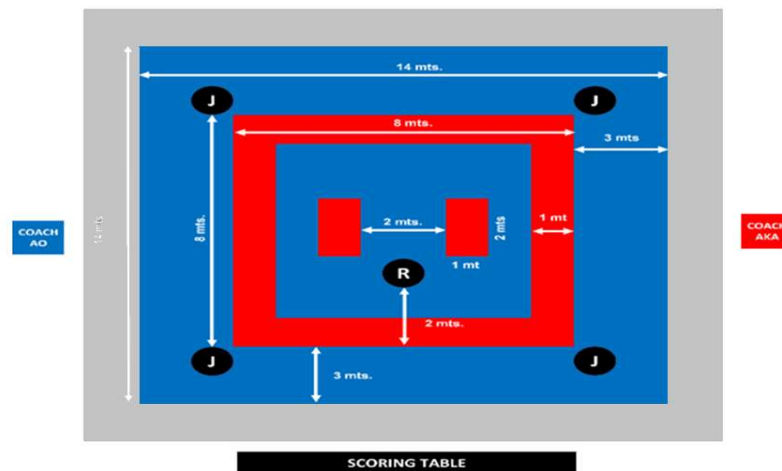
Kumiteko Arauen helburua Txapelketa maila guztietarako arau estandarizatuak ematea da, Munduko Karate Federazioak (WKF), WKFko Federazio Kontinentalek eta WKFko kide diren federazioek sustatzen edo aintzatsitzen dituztelarik. Lehiaketa Arauen helburua hau bermatzea da: lehiaketen inguruko gai guztiak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

## 1. ARTIKULUA: KUMITEKO LEHIAKETA-EREMUA

- 1.1 Lehiaketa-eremua WKFk homologatutako tatamizko piezek osatutako karratua izango da, zortzi metroko aldeak izango dituena (kanpotik neurtuta), koltxonetek kanpoko aldean metro bateko zerrenda beste kolore batean dutela, perimetrea seinalatuz.



- 1.2 Gainera, segurtasun-eremu bat egongo da, 2 metro gehiagoko koltxonetak izango dituena, lehiaketa-eremuko alde guztietan. Hori 1,5 metrora murriztu daiteke tatamien kopurua egokitzeko kiroldegiak 2 metrarako nahikoa lekurik ez duenean.  
**EKF/FVK: Murrizketa metro batekoa izan daiteke.**
- 1.3 Ez du iragarkirik, kartelik, hormarik, zutaberik, eta abarrik egon behar segurtasun-eremuaren kanpoko perimetrotik metro bat baino gutxiagora.
- 1.4 Lehiaketa-eremuen artean monitoreak edo pantailak jartzen direnean, monitore edo pantailak jarri behar dira lehiaketa-eremu bakoitzetik behar adina urrun alde guztietako lehiaketa-eremuen artean 1.5 metroko segurtasun-eremua ahalbidetzeko. (Monitoreak tatamiaren kanpoko eremu gorritik 1,5 metroko distantziara jarri behar dira gutxienez).



- 1.5 Bi koltxoneta alderantziz jarriko dira, alde gorritik (edo kolore desberdina duen aldetik), tatamiaren erdialdetik metro batera, lehiakideen artean muga bat eratzeko. Borrokari hasiera ematean edo berrekitean, lehiakideak zutik egongo dira koltxonetaren aurrealdean eta erdialdean, bata bestearen parean.
- 1.6 Arbitroa (SHUSIN) kokatuko da zehazki lehiakideak bata bestearen aurrean jarrita dauden bi piezen artean, segurtasun-eremutik bi metrotara.
- 1.7 Epaile bakoitza segurtasun-eremuko izkinetan eseriko da. Arbitroa tatami osoaren inguruan mugitu ahal izango da, epaileak eserita dauden segurtasun-eremua barne. Epaile bakoitzak bandera urdin bat eta bandera gorri bat edo seinale elektronikoko gailu bat izango ditu.
- 1.8 Norgehiagokaren gainbegiralea (KANSA) mahai ofizialean eseriko da. Txilibitu bat izango du.
- 1.9 Puntuazioaren gainbegiralea puntuazio-mahai ofizialean eseriko da, Idazkariaren/Kronometratzailearen ondoan. Bideoa erabiltzen den kasuetan, bideo-gainbegiraleek gauza bera egingo dute.
- 1.10 Entrenatzaileak segurtasun-eremutik kanpo eseriko dira, dagozkien tatamiaren aldeetan, mahai ofizialerantz. Tatamiaren konfigurazioaren ondorioz entrenatzaileak mahai ofizialari begira jartzea praktikoa ez denean, mahai ofizialaren alde banatan jar daitezke. Video Review erabiltzen den kasuetan, entrenatzaileen gainbegiraleak zabaldu behar dira.
- 1.11 Tatamiaren eremua goratuta dagoenean, entrenatzaileak eremu goratutik kanpo jarriko dira, beren lehiakideen atzean.

## 2. ARTIKULUA: JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA

### 2.1 Arbitroak eta epaileak

#### 2.1.1 Uniforme ofiziala hau izango da:

- Txaketa urdin iluna, botoi sinpleak dituena (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 lokarrirek gabeko zapata beltzak, lehiaketa-eremuan erabiltzeko.
- Gorbata ofiziala, orratzik gabe.
- Txilibitu beltz bat, nabarmentzen ez den lokarri zuri batekin.

#### 2.1.2 Honako jantzi gehigarri hauek baimentzen 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.

Gutziz 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, arbitroen uniforme ofizialaren ordean uniforme arrunt hori erabil daiteke, betiere ekitaldiaren antolatzaileak idatziz hala eskatzen badio WKFK/EKF/FVKri eta hark formalki baimentzen badu..

#### 2.1.5 Arbitraje-zuzendaria ados badago, arbitroek jaka kendu ahal izango dute.

#### 2.1.6 Arbitraje Batzordeak edo arbitro nagusiak araudi hau betetzen ez duen edozein ofizialen parte-hartzeari uko egin diezaioke.

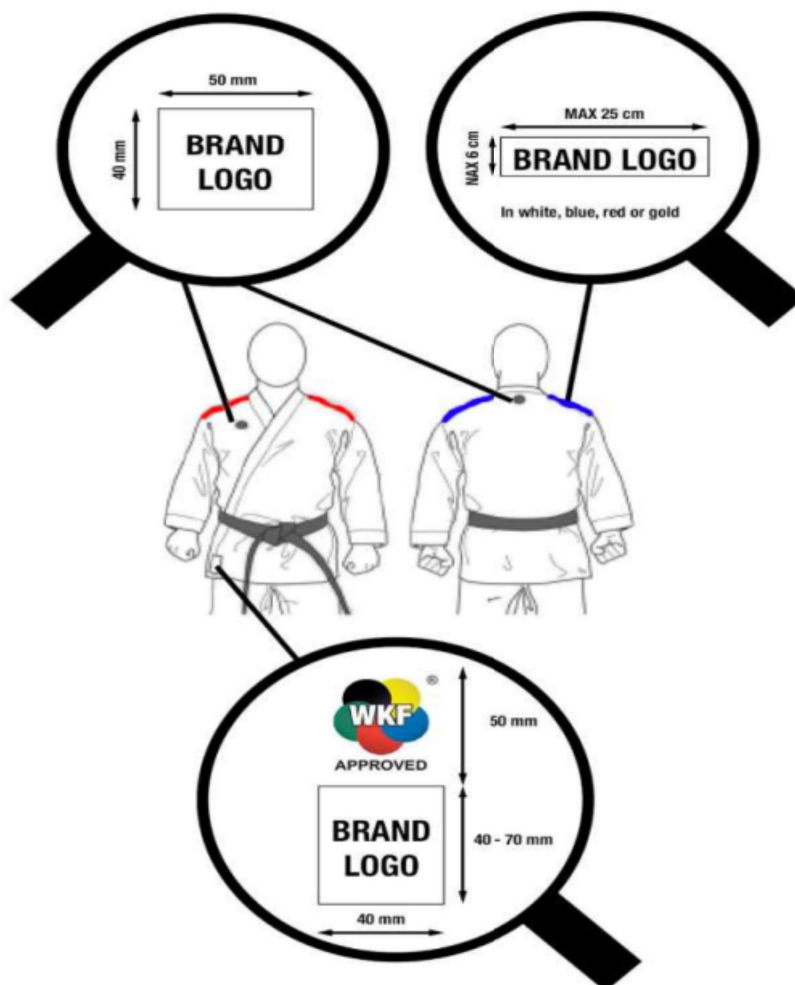
### 2.2 Lehiakideak

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

- WKFKo ekitaldi ofizial guztietarako (Munduko Txapelketa eta Karate 1 - Premier League, A seriea eta Gazteen Liga), Karategi marka bordatua izan behar du sorbaldeetan, gorri edo urdinez, hurrenez hurren, zozketaren arabera. Hori ere bakarka eta taldeka aplikatzen da. Ez dago WKFKren baldintzarik taldekideek Karategiren marka bera erabil dezaten.

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







- Karategian fabrikatzailearen jatorrizko etiketak baino ezin dira erakutsi.



- c) Lurraldeko armarrria 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 pertsonalarekin edo gabe eraman ahal izango 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, behin gerrikoarekin gerriaren inguruan bildu ondoren, aldakak estaltzeko adinako luzera izan behar du gutxienez, eta, gehienez ere, izterraren luzeraren hiru laurdenera iritsi behar du.
- h) Emakumezko lehiakideek kamiseta zuri bat eraman dezakete karategiko jakaren azpitik.
- i) Ezin da erabili begiztarik gabeko jakarik. Jakaren zerrendek lotuta egon behar dute norgehiagokaren hasieratik. Borrokak iraun bitartean hausten badira, ez da beharrezkoa lehiakideak jaka aldatzea.
- j) Jakaren mahuken gehieneko luzerak ez du eskumuturretik pasatu 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 etiketa edo marka komertzial bereziak edo erregistratutako markak erakusteko.

2.2.3 Lehiakideek ilea garbi eraman behar dute, eta ilearen luzera norgehiagokan martxa ez oztopatuzeko moduan. Hachimaki (diadema) ez dago baimenduta.



- 2.2.4 Debe katuta daude ilerako orratzak edo pintza metalikoak. Debe katuta daude zintak eta alezko edo bestelako apaingarriak. Nabarmentzen ez den goma bat edo bi erabil daitezke, motots bakar bat eginez ileari eusteko.
- 2.2.5 Lehiakideek WKFK onartutako izaera erlijiosoko buruko jantzi bat (borondatezkoa) erabili ahal izango dute: ilea estaltzen duen zapi beltz lisoa, eztarriko eremua estali gabe utziz.
- 2.2.6 Lehiakideek azazkal motzak eraman behar dituzte, eta ez dute erabili behar aurkariak zauritu ditzaketen metalezko edo bestelako objekturik. Ortodontzia metalikoko aparatuen erabilera arbitroak eta torneoko doktoreak onartu behar dute. Lehiakideak bere gain hartzen du edozein lesioren erantzukizun osoa.
- 2.2.7 Babes-ekipamendu hau nahitaezkoa da:
- WKFK onetsitako eskularruak, gorriak lehiakide batek eta urdinak besteak.
  - Aho-babesa.
  - WKFK onetsitako gorputz-babesa (gizonezkoen eta emakumezkoen diseinua, kasuaren arabera).
  - WKFK onetsitako zango-babesak, gorriak lehiakide batek eta urdinak besteak.
  - WKFK onetsitako oin-babesa, gorriak lehiakide batek eta urdinak besteak.
  - WKFK/EKF/FVK-ek onetsitako gizonentzako genital-babesa.
- Gainera, 14 urtetik beherako lehiakideentzat, nahitaezkoa da WKFK onartutako kaskoa eta kanpoko bular-babeslea erabiltzea.
- 2.2.8 Betaurrekoak debe katuta daude. Ukipen-lente bigunak erabil daitezke, lehiakidearen kontura eta arriskua hark onartuta.
- 2.2.9 Debe katuta dago baimendu gabeko artikuluak, jantziak eta ekipoa erabiltzea.
- 2.2.10 Norgehiagokaren Gainbegiralearen (Kansa) betebeharra da, norgehiagoka bakoitzaren aurretik, partaideek ekipo homologatua daramatela ziurtatzea. Babes-ekipamendu guztia WKFK onetsi behar du.
- 2.2.11 Hala dagokionean, Federazio Kontinentalak WKFK onetsitako hornitzaile eta marketara mugatuko dira. Federazio Autonomikoak ere onartu egin behar du WKFK onartutako ekipo guztia tokiko, eskualdeko edo lurralde lehiaketa guztietarako.
- 2.2.12 Lesioa dela eta, bendajeak, kuxinak edo euskarriak erabiltzea arbitroak onartu behar du, txapelketako doktorearen aholkuari jarraituz.
- 2.2.13 Babes-ekipamendua modu seguruan jartzea ahalbidetzen ez duen deformaziorik edo anputaziorik badago, edo horiek arriskua badakarte atletarentzat edo aurkariarentzat, ezin izango da Kumitean parte hartu. Edozein zalantza izanez gero, arbitroek torneoko doktorearekin kontsultatu beharko dute.
- 2.2.14 Norgehiagoka-eremura baimenik gabeko taldearekin edo Karategirekin aurkezten diren lehiakideek bi minutu izango dituzte hori zuzentzeko, eta entrenatzaileari, arbitro-buruaren txostenean oinarrituta, entrenatzaile-lizentzia eten ahal izango zaio, 6 hilabete arte, txapelketa egin eta hurrengo egunetik hasita, non eta entrenatzailea eta jantziak aldeztu aurretik WKFK kontrolatzaile batek berrikusi ez dituen.

## 2.3 Entrenatzaileak

- 2.3.1 Entrenatzaileek une oro erabili behar dute beren federazioaren txandal ofiziala, oinetakoak erabili behar dituzte eta identifikazio ofiziala erakutsi behar dute, WKFKren ekitaldi ofizialeko dominetarako partidetan izan ezik; horietan, gizonezko entrenatzaileek jantzi ilunak, oinak estaltzen dituzten zapatak, alkandora eta gorbata erabili behar dituzte. Emakumezko entrenatzaileek soineko bat, jaka/galtza bat edo jaka/gona kolore ilunetan eta zapatak. Sandaliak edo beste edozein zapata irekia debe katuta daude.

- 2.3.2 Gainera, objektu gehigarri hauek eramatea baimentzen da:
- Ezkontza-eraztun simple bat.
  - WKFk onartutako izaera erlijiosoko buruko jantzi bat (borondatezkoa).
- 2.3.3 WKF/EKF/FVKren Lehiaketa Gainbegiraleak edo Batzorde Antolatzaileak aukera eman diezaiekete entrenatzaileei txandalaren goiko partearen ordeztu beren federazioko taldearen kamiseta ofiziala edo logotiporik gabeko kolore lisoko kamiseta bat erabiltzeko.

### 3. ARTIKULUA: KUMITE-LEHIAKETEN ANTOLAKETA

#### 3.1 Definizioak:

- 3.1.1 “Bout”, lehia, bi lehiakideren arteko borroka indibiduala.
- 3.1.2 “Match”, lehiak, bi taldetako kideen arteko borroka guztien kopurua.
- 3.1.3 “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.
- 3.1.4 “Pool” terminoa kategoriatu bateko lehiakideen kopuru osoaren bi erdientarako erabiltzen da. Dominen lehiaren aurrera egiteko bi bideak osatzen dituzte.

#### 3.2 Pisatze-prozedura

##### 3.2.1 Entsegu-pisatzea

Lehiakideei baimenduko zaie beren pisua pisatze-baskula ofizialean (pisatze ofizialerako erabiliko dena) egiaztatu ahal izatea pisatze ofiziala hasi baino ordubete lehenagotik. Lehiakide bakoitzak nahi bezainbestetan egiaztatu ahal izango du bere pisua pisatze-denbora ez-ofizialean zehar.

##### 3.2.2 Pisatze ofiziala:

###### a) Non:

Pisuaren kontrola leku bakar batean egingo da beti. Kontrol hori egin ahal izango da lehiaketa-barrutian, hotel ofizialean edo kirol-hirian (ekitaldi bakoitzerako iragarriko da). Antolatzaileek bereizitako gelak eskaini beharko dituzte gizonezkoentzat eta emakumezkoentzat.

###### b) Baskulak:

Baskula ofizialak pisatze-probarako emandako baskulak baino pisu handiagoa erakusten badu, lehiakideak eska dezake berriro pisatzea eta pisatze-probaren emaitza ofizial gisa pisatze-proban erakutsitako pisua aplikatzea.

Federazio (FT) anfitrioiak behar adina baskula elektronikoko kalibratu hornitu behar ditu (4 unitate gutxienez), eta horiek zifra dezimal bakar bat erakutsi behar dute, adibidez: 51,9 kg, 104,6 kg. Baskula alfonbrarik gabeko zoru solido baten gainean jarri behar da.

###### c) Noiz:

Pisatzea kasuan kasuko kategoriaren lehiaketa-egunaren bezperan egin behar da beranduenez, non eta lehiaketa espezifiko baterako ez den kontrakoa zehazten. WKFren ekitaldietarako pisatze-ordutegi ofiziala

buletinean behar bezala iragarriko da. Beste edozein ekitalditan, informazio hori aldez aurretik banatuko da. Batzorde Antolatzailearen komunikazio-kanalen bidez. Lehiakidearen erantzukizuna da informazio horren berri jakitea. Lehiakide bat pisatzean garaiz agertzen ez bada edo bere pisua ez badago lehiakidea erregistratuta dagoen kategoriarako ezarritako muga barruan, deskalifikatu egingo da (KIKEN).

**d) Tolerantzia:**

Onartutako tolerantziak 0,2 kg-koak dira gizonezkoen kategorian guztietan, eta 0,5 kg-koak emakumezkoen kategorian guztietan. Tolerantzia bera aplikatzen zaie pisu-kategoria baten goiko eta beheko mugei.

**f) Prozedura:**

Gutxienez WKF/EKF/FVKren bi ofizial behar dira pisatzean genero bakoitzerako: bat lehiakidearen akreditazioa/pasaportea egiaztatzeke, eta bestea pisu zehatza pisatze-zerrenda ofizialean erregistratzeko. FTK emandako sei langile gehigarri (ofizialak/boluntarioak) ere eskuragarri egon behar dute lehiakideen fluxua kontrolatzeko. Hamabi aulki hornitu behar dira. Lehiakideen pribatutasuna babesteko, pisatzea gainbegiratzen duten ofizialak eta langileak lehiakideen genero berekoak izan behar dute.

1. Pisatze ofiziala kategoriaren arabera egingo da, eta lehiakide bakoitzeko.
2. Entrenatzaile guztiek eta taldeko beste delegatu guztiek pisatze-gela utzi behar dute pisatze ofiziala hasi aurretik.
3. Lehiakidea behin bakarrik igo daiteke baskulan pisatze ofizialari dagokion denboran.
4. Lehiakide bakoitzak ekitaldirako igorritako akreditazio-txartela ekarri behar du pisatzera; ofizialari aurkeztuko dio, eta hark lehiakidearen nortasuna egiaztatuko du.
5. Ofizialak baskulara igotzeko adieraziko dio lehiakideari.
6. Lehiakidea pisatuko da barruko arropa soilik jantzita duela (gizonezkoek/mutilek – galtzontzilloak) (emakumeek/neskek – kuleroak eta bularretakoak). Galtzerdi edo osagarri gehigarri oro kendu egin behar da.
7. Pisatzea gainbegiratzen duen ofizialak lehiakidearen pisua kilogramotan idatzi eta erregistratuko du (kilogramo bateko puntu dezimal bateko zehaztasuna).
8. Lehiakidea baskulatik jaitsiko da.

*OHARRA: Pisatze-eremuan ezin da argazkirik egin, ezta filmatu ere. Horrek barnean hartzen du telefono mugikorren eta gainerako gailuen erabilera.*

### 3.3 Serie-buruak

- 3.3.1 WKF – 2. fasea eta K1 - Premier League munduko banakako txapelketetarako, lehiaketan ondoen sailkatuta dauden lau lehiakideak lehiaketaren bezperan banatuko dira, WKF Munduko Rankingean dagokien sailkapenaren arabera.
- 3.3.2 Senior Taldeen Munduko Txapelketarako, hiru talde dominadunak (urrea, zilarra eta brontzea) eta aurreko Senior Taldeen Munduko Txapelketako brontzezko galtzailea izango dira serie-buruak.

**Ohar iragankorra:** Budapest 2023ko ekitaldiaren ondorengo lehen Taldekako Munduko Txapelketarako, serie-buruak izango dira brontzezko bi dominen irabazleak, brontzezko irabazlea eta brontzezko finaleko galtzailearen orde, Budapest baita bi brontzezko domina dituen Taldekako Munduko azken txapelketa.

### 3.4 Serie-buruak

- 3.4.1 Karate kumite-ren lehiaketa banakako lehiaketa da, honela banatua: generoa, adin-multzoak, pisu-kategoriak eta/edo taldekako lehiaketa, generoka zatitua, pisu-kategoriarik gabe, eta hainbat formatutan antola daitezke.

- a) Banakako edo taldekako kanporaketa gehi bigarren aukerako sistema (lehiaketan aurkakoa adierazi ezean erabilitako sistema).
- b) Round-robin kanporaketa sistema, multzoka eta jarraian kanporaketak, bai bakarka edo taldeka. (Premier Leagueko banakako lehiaketa eta Munduko Senior Txapelketan erabilia, bai banakakoak bai taldeak).
- c) Bi taldeko Round-robin kanporaketa-sistema (kirol anitzeko jokoetarako erabilia).

3.4.2 Kanporaketa gehi bigarren aukerako sistema aplikatuko da, lehiaketa baterako edo berariazko txapelketa batzuetarako bestelakorik zehazten ez bada.

3.4.3 Premier Leagueko banakako lehiaketa, Banakako Munduko Txapelketa Seniorrean eta Taldekako Munduko Txapelketan, Round-robin sistema erabiliko da, eta, ondoren, kanporaketak.

3.4.4 Kirol anitzeko Jokoetarako, hala nola Joko Kontinentaletarako, Joko Olinpikoetarako edo kirol anitzeko beste ekitaldi batzuetarako, lehiaketa formatua ekitaldi bakoitzerako zehaztuko da, parte hartzeko modalitateen eta murrizketen arabera. Normalean, bi multzoetako sistema bat erabiltzen da, eta multzoetako irabazleak finalera pasatzen dira.

### 3.5 Kumiteko taldeen osaera (WKF)

TALDEAREN OSAERARAKO TAULA	HASIERAKO TXANDAKO NORGEHIAGOKAK	ONDORENGO TXANDETARAKO NORGEHIAGOKAK	NAHITAEZKO ORDEZKOEN KOPURUA	TALDEKO KIDEAK GUZTIRA
Gizonezkoen taldea Round-robin	5	5	2	7-8
Gizonezkoen taldea kanporaketak	5	Gutxienez 3	0	5-7
Emakumezkoen taldea Round-robin	3	3	1	4-5
Emakumezkoen taldea kanporaketak	3	Gutxienez 2	0	3-4

3.5.1 Gizonezkoen taldekako kumite-matchek 5 borroka dituzte. Talde bakoitzak 5 parte-hartzaile aurkeztu beharko ditu hasierako partidarako. Guztion arteko lehiaketan parte hartzeko (Round-robin), taldeak beste bi erreserba-lehiakide izan behar ditu, hurrengo borroketan parte hartzeko erregistratuak, eta aukerako erreserbako hirugarren lehiakide bat ere izan dezake, gehienez ere 8 lehiakide izango dituen. Kanporaketako edozein partidatan, taldeak gutxienez 3 parte-hartzaile izan behar ditu lehiatu ahal izateko.

3.5.2 Emakumezkoen taldekako kumite-matchek 3 borroka dituzte. Talde bakoitzak 3 parte-hartzaile aurkeztu beharko ditu hasierako partidarako. Guztion arteko lehiaketan parte hartzeko (Round-robin), taldeak erreserba-lehiakide gehigarri bat izan behar du erregistratuta, ondorengo borroketan parte hartzeko, eta aukerako erreserbako bigarren lehiakide bat ere izan dezake, gehienez ere 5 lehiakide izango dituen. Kanporaketako edozein partidatan, taldeak gutxienez 2 parte-hartzaile izan behar ditu lehiatu ahal izateko.

- 3.5.3 Taldekako kumite-lehiaketa batean, taldeak bere kideetako edozein aukera dezake partida bakoitzean parte hartzeko. Berdinketa hausteko partida baterako, taldeak izen bakarra aurkez dezake, beste txanda baterako egin ohi den bezala.
- 3.5.4 Guztion arteko norgehiagokan (Round-robin), taldeak borroka guztiak egin behar ditu lehiaketan jarraitzeko. Hala ez bada, partida guztiak baliogabetu egingo dira, eta ez da punturik emango garaipenagatik, eta lortutako puntuak ez dira kontatuko. Era berean, kanporatutako taldeari aurre egin zioten beste taldeek lortutako puntu eta garaipenagatik lortutako puntu guztiak baliogabetu egingo dira.
- 3.5.5 Kanporaketa Sistemaren Bigarren Txandan eta Round Robinen ondorengo Kanporatze Fasean, gizonezkoek ezin dute 3 lehiakide baino gutxiago aurkeztu partidan, eta emakume-taldeek ezin dute inoiz 2 baino gutxiago aurkeztu.

*OHARRA: EKF/FVKren ekitaldietan, partidan parte hartzen duten gizonezkoen eta emakumezkoen taldeak bost lehiakide izango dira. Gutxienez 3 lehiakiderekin parte har dezakete edozein txandatan.*

### **3.6 Taldekako borroka-ordena**

- 3.6.1 Norgehiagoka bakoitzaren aurretik, taldearen ordezkari batek inprimaki ofizial bat eman behar dio mahai ofizialari, lehiatzen diren taldekideen izenak eta borroka-ordena zehaztuz.
- 3.6.2 Borroka-ordenen inprimakia entrenatzaileak edo taldeak horretarako izendatutako lehiakide batek aurkeztu dezake. Inprimakia entrenatzaileak entregatzen badu, argi eta garbi identifikatu behar da entrenatzaile gisa; bestela, baztertu egin daiteke. Zerrendan herrialdearen izena, norgehiagoka horretarako taldeari esleitutako gerrikoaren kolorea eta taldekideen borroka-ordena agertuko dira. Lehiakideen izenak eta torneoan duten zenbakia adierazi behar dira inprimakian, eta entrenatzaileak edo horretarako izendatutako pertsona batek sinatu behar du.
- 3.6.3 Entrenatzaileek beren akreditazioa aurkeztu behar diote, lehiakidearen edo taldearenarekin batera, entrenatzailearen gainbegiraleari edo Kansa laguntzaileari. Entrenatzailea horretarako jarritako aulkian eseriko da, eta ez du oztopatu behar borrokaren garapen ona, hitzez edo egitez.
- 3.6.4 Borroka baten aurretik lerrokatzen direnean, taldeak txanda horretan parte hartzen duten lehiakideak aurkeztuko ditu. Erabiltzen ez diren lehiakideak eta entrenatzailea beraientzat gordetako eremu batean eseriko dira.
- 3.6.5 Talde osoko kide guztien artetik hauta daitezke parte-hartzaileak txanda bakoitzerako. Haien borroka-ordena alda daiteke txanda bakoitzerako, baldin eta borroka-ordena berria txanda baino lehen jakinarazten bada. Jakinarazi ondoren, ezingo da aldatu txanda hori amaitu arte.
- 3.6.6 Taldea deskalifikatu egingo da (SHIKKAKU), baldin eta taldekideren batek edo taldeko entrenatzaileak osaera edo borroka-ordena aldatzen baditu norgehiagokaren aurretik idatziz jakinarazi gabe.
- 3.6.7 Akats bat dela-eta lehiakide okerrak lehiatzen badira –eta emaitza edozein dela ere–, norgehiagoka hori baliogabetzat eta efekturik gabetzat joko da. Akats horiek murrizteko, Puntuazioaren Gainbegiraleak lehiakide/talde irabazlea berretsi behar du softwareko teknikariarekin, norgehiagoka amaitu eta berehala.
- 3.6.8 Taldekako partidetan, lehiakide batek KIKEN, HANSOKU edo SHIKKAKU jasotzeagatik galtzen duenean, deskalifikatutako lehiakidearentzako puntuazioa zero izango da, eta puntuazioa, berriz, 8-0. (YUKO gisa kontatuko da), borroka horretarako, beste taldearen alde erregistratuko da.

### 3.7 Round-robin kanporaketa-sistema, banakako lehiaketan

3.7.1 Banakako Munduko Txapelketetan, 2. fasean eta Premier Leagueko lehiaketan, 32 parte-hartzaileak 4 lehiakideko edo gutxiagoko 8 multzotan banatzen dira. Zortzi multzo bakoitzeko irabazlea final-laurdenera, finalerdietara eta final-laurdenera pasatuko dira. Final-laurdenetako eta finalerdietako galtzaileak brontzezko dominak eskuratzeko lehiatuko dira.

3.7.2 Lehiakide-kopuruaren arabera (32 edo gutxiago), taldeei egingo zaizen esleipena honako taula honen arabera izango da:

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

- 3.7.3 Lehiakide bat deskalifikatzen badute, edo beste edozein arrazoiengatik Round-robin sistemako borroka guztiak osatzen ez baditu, osatutako borroketako edo unekoetako puntuak baliogabetzat joko dira (emaitza deuseztatuak), eta puntuak galduko dira, Round-robin kanporaketako azken norgehiagoka denean izan ezik; kasu horretan, bere horretan mantenduko dira aurreko emaitza eta puntu guztiak.
- 3.7.4 Garaipen-kopuru handienaren arabera erabakiko dira talde bakoitzeko txapelduna eta txapeldunordea. Garaipen bakoitza hiru punturekin zenbatuko da; puntuak lortu diren berdinketa bat, aldiz, puntu 1 gisa zenbatuko da. Azkenik, puntuaziorik gabeko berdinketa izanez gero edo galduz gero, zero puntu gisa.
- 3.7.5 Finalerdietako irabazleek finala egingo dute, urrea eta zilarra lortzeko lehiatzeko.
- 3.7.6 Final-laurdenetan eta finalerdietan finalisten aurrean galdu dutenak brontzezko domina lortzeko lehiatuko dira (bata 1-4 multzoarentzat eta bestea 5-8 multzoarentzat).

### **3.8 Banakako Munduko Txapelketaren 1. fasea**

Munduko Banakako Txapelketaren 1. faserako ez da aplikatuko kategoria bakoitzeko 32 lehiakideren muga, eta, beharrezkoa denean, multzo kopurua eta multzo bereko lehiakideen kopurua handituko dira. Denak denen aurkako txanda gehigarriak egingo dira (Round robin), harik eta sailkatutako lehiakideen kopurua 24 edo gutxiago izan arte. Ondoren, kanporatze-borrokak egingo dira berehala, 2. faserako sailkatuko diren 6 irabazleak zehazteko.

### **3.9 Taldekako Munduko Txapelketa**

Senior Taldeen Munduko Txapelketarako, denak denen aurkado sistema erabiliko da (Round-robin), ondoren finalerdiak eta finala. Multzo bakoitzari 5 talde esleituko zaizkio. Multzo bakoitzeko irabazleak finalerdietan eta finaleran lehiatuko dira. Multzo-fasearen ondoren, multzoko irabazleak finalerdietara pasatuko dira; han, partidaren irabazleak finalera pasatuko dira, eta galtzaileak brontzezko domina irabazteko lehiatuko dira. Finaleko irabazleak urrezko domina jasoko du; galtzaileak, berriz, zilarrezko domina. Brontzezko domina irabazteko norgehiagokan, brontzezko domina eramango du irabazleak, eta talde galtzaileak ez du saririk jasoko.

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

### **3.10 Partaidetza mugatuko kirol anitzeko jokoak eta lehiaketak**

Lehiakide-kopuru mugatua duten lehiaketetarako, bi multzotako sistema bat erabiltzen da, non bi multzoetako irabazleek finalean jokatu duten; lehen multzoko bigarren sailkatuak, berriz, bigarren multzoko hirugarren sailkatuari egingo dio aurre, eta alderantziz, brontzezko bi dominetan lehiatzeko.

### **3.11 Lehiaketa-formatuen aldaketak**

Txapelketa jakin baterako arau hauetan azaldutakoa ez den beste lehiaketa-formatu bat aplikatu behar bada, argi eta garbi jakinarazi beharko da txapelketaren buletinaren.

### **3.12 Coaching**

- 3.12.1 Munduko Txapelketetan, Kumiteko entrenatzaileek Federazioko ordezkariak batean parte hartu behar dute, eta behar den entrenatzaile maila izan behar dute, lehiakide baten partidaren aurretik.
- 3.12.2 Salbuespen gisa, Video Review bidezko lehiaketetan, eta FNk aldeztutako eskatuta, WKF/EKF/FVK-k beste ordezkariak bateko entrenatzaile bati baimena eman ahal izango dio, hemen aurreikusitako egoeretan.

bere ordezkartzako entrenatzaile gisa jarduteko, betiere 2.3.1 artikuluan ezarritako jantzi-kodea betetzen badute, entrenatzaile bat izateko beharrak eragindako egoera bereziei aurre egiteko, Vídeo Review eskatzeko:

- Federazio batek entrenatzaile bat (edo gehiago) Kumite kategorietan erregistratu izana, baldin eta entrenatzaileak ezin badira ekitaldira joan bisatu-arazoengatik, garraio-gorabeherengatik, bat-bateko osasun-arazoengatik edo justifikatutako beste edozein arrazoirengatik,
- Federazio batek, aurrekontuagatik edo WKF garatzeko programaren parte izateagatik, Kumiteko entrenatzaileak bere ordezkartzan sartzeko dirurik ez badu,
- Kirolari errefuxiatua edo
- Entrenatzaile bat lehiaketatik deskalifikatzen dutenean eta horren ondorioz bere federazioko lehiakideek Kumiteko entrenatzailek ez dutenean.

3.12.3 Federazio bat lehen aipatutako egoeraren batean badago, eta Munduko Txapelketa batean bakarrik, C.O-ren lehendakaria. salbuespen bat egiteko baimena eman dezake (lehendakariak berretsi behar du).

## 4. ARTIKULUA: ARBITRAJE-PANELA

### 4.1. Osaera

4.1.1 Borroka bakoitzerako Arbitraje-panela arbitro (SHUSHIN) batek, lau epailek (FUKUSHIN) eta norgehiagokaren gainbegirale batek (KANSA) osatuko dute. Bideoa erabiltzen denean, gainera, bideo-berrikuspenaren gainbegirale bik ere bai.

4.1.2 Kumite-norgehiagokako arbitroak, epaileek, norgehiagokaren gainbegiraleak, puntuazioaren gainbegiraleak eta bideo-berrikuspenaren gainbegiraleek ez dute izan behar partaideetako edozeinen nazionalitate berekoak, edo bi parte-hartzaileetako edozeinen Federazio berekoak, eta ezin dute haiekin izan bestelako interes-gatazkarik. Ofizialen betebeharra da balizko interes-gatazken berri ematea norgehiagoka hasi aurretik.  
**EKF/FVK: ahal den neurrian interes-gatazka kasuak besterik saihestuko dira.**

### 4.2 Arbitroak eta epaileak hautatzea eta panela esleitzea

4.2.1 Kanporaketa-txandetarako, Arbitraje Batzordeko idazkariak zerrenda bat emango dio zozketa elektronikoaren sistema erabiltzen duen software-sistemako teknikariari, tatami bakoitzeko erabilgarri dauden arbitroen eta epaileen zerrenda barnean hartzen duena. Zerrenda hori Arbitraje Batzordeko idazkariak egingo du, lehiakideen zozketa amaitutakoan eta arbitroentzako informazio-saioa amaitutakoan. Zerrenda horretan informazio-saioan dauden arbitroak bakarrik sartu beharko dira, eta lehen aipatutako irizpideak bete beharko ditu zerrendak. Ondoren, arbitroen zozketarako, teknikariak zerrenda sartuko du sisteman, eta 4 epaile, arbitro 1, norgehiagokaren gainbegirale 1 (KANSA) eta tatami bakoitzeko puntuazioaren gainbegirale 1 ausaz esleituko dira norgehiagoka bakoitzeko arbitraje-panel gisa.

4.2.2 Bideo bidezko berrikuspena erabiltzen denean, modu berean esleituko dira bideo-berrikuspenaren 2 gainbegirale.

4.2.3 Dominarako norgehiagoketan, tatamiko buruek zerrenda bat emango diete Arbitraje Zuzendariari eta Arbitraje Batzordeko idazkariari; zerrenda horretan, beren tatamiko 8 ofizial sartuko dira, kanporaketa-txandetako azken norgehiagoka amaitu ondoren. Arbitraje Zuzendariak zerrenda onartu ondoren, softwareko teknikariari emango zaio, sisteman sar dezan. Ondoren, sistemak ausaz esleituko du Arbitraje Panela, tatami bakoitzeko 8 ofizialeetatik 5 bakarrik izango dituen.



### 4.3 Laguntza-ofizialak

- 4.3.1 Gainera, norgehiagoken funtzionamendua errazteko, honako hauek esleituko dira (WKF): Tatamiko buru bat, Tatamiko buru izateko 3 laguntzaile, Tatamiko buru bat, anotatzaile/kronometratzaile bat eta entrenatzaileen bi ikuskatzaile (Kansaren laguntzaileak), entrenatzaileek bideoak aztertzeke egiten dituzten eskaeretan laguntzeko beharrezkoa denean, edo arbitro-buruak irizten dion beste edozein arazoirengatik.
- 4.3.2 Norgehiagoka bakoitza hasi aurretik, Kansaren laguntzaileek ziurtatuko dute lehiakideek ekipazioa eta Karategi dituztela WKF/EKF/FVKren lehiaketa-arauen arabera. Lehiaketetan, Kansako parte-hartzailerik behar ez denean, KANSAREN erantzukizuna da taldeak partida bakoitzaren aurreko arauak betetzen dituela bermatzea.

### 4.4 Formalitateak eta epaileak aldatzea

- 4.4.1 Kumite-norgehiagoka baten hasieran, arbitroa lehiaketa-eremuaren kanpoaldeko ertzean jarriko da. Arbitroaren ezkerrean, 1. eta 2. epaileak jarriko dira, eta eskuinean, 3. eta 4. epaileak.
- 4.4.2 Lehiakideen eta Arbitraje Panelaren artean agurrak formalki trukatu ondoren, arbitroak urrats bat atzera egingo du, epaileak eta arbitroa barrurantz biratuko dira, eta elkar agurtuko dute. Ondoren, denek hartuko dituzte beren posizioak.
- 4.4.3 Epaileak aldatzean, irtengo diren ofizialak –norgehiagokaren gainbegiralea izan ezik– lerroan kokatuko dira, agurra (REI) egingo dute, eta lehiaketa-eremutik irtengo dira.
- 4.4.4 Epaile bakarria aldatzen denean, sartuko den epailea irtengo den epaileari zuzenduko zaio, elkarri agurra egingo diote eta posizioak trukatu dituzte.
- 4.4.5 Taldekako norgehiagoketan, baldin eta panel osoak eskatzen den titulazioa badu, arbitroen eta epaileen posizioak borroka bakoitzean txandakatuko dira. Ofizial batek edo gehiagok arbitro izateko eskatzen den titulazioa ez badute, jardunean dauden epaile gisa jarraituko dute, eta errotaziotik kanpo geratuko dira.

### 4.5 Kumite izkinako bi epaileekin soilik arbitratzeko prozedura

- 4.5.1 Gazte Ligako lehiaketetan, izkinako bi epaile bakarrik erabil daitezke. Prozedura hori 5. ERANSKINEAN deskribatzen da.

## 5. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKEN IRAUPENA

### 5.1 Kumite-borrokaaren iraupena hau da:

- |  |                                |
|--|--------------------------------|
| • Senior gizonezkoak eta emakumezkoak kategoriak:            | 3 minutuko denbora efektiboa   |
| • 21etik azpiko gizonezkoak eta emakumezkoak kategoriak:     | 3 minutuko denbora efektiboa   |
| • Kadete eta Junior gizonezkoak eta emakumezkoak kategoriak: | 2 minutuko denbora efektiboa   |
| • 14 urtekoak eta gazteagoak                                 | 1,5 minutuko denbora efektiboa |

Oharra: Azken kategoria horietan, EKF/FVK-DAREN araudi espezifikora jotzen dugu.

- 5.2 Parte-hartze mugarik gabeko torneoetan, kanporaketa-borroken iraupena 3 minututik 2 minutura murriztu daiteke, eta 2 minututik 1,5 minutura, baldin eta torneoa hasi aurretik iragartzen bada bilera batean bai entrenatzaileei bai ofizialei ere.
- 5.3 Borrokaren kronometrajea hasiko da arbitroak hasiera-seinalea ematen duenean, eta gelditu egingo da arbitroak YAME adierazten duen bakoitzean edo norgehiagokaren denbora-amaierako seinalearekin batera.
- 5.4 Kronometratzaileak seinale edo tinbre bat joko du “15 segundo geratzen direla” adierazteko, burrunbagailuarekin argi-keinu labur bat igorritz. “Denbora-amaierako” seinalea burrunbagailuarekin egindako bi argi-keinu laburren bidez egingo da, eta norgehiagokaren amaiera adieraziko du.
- 5.5 Lehiakideek eskubidea dute norgehiagoken artean atsedendia izateko, norgehiagokak irauten duen denboraren berdinekoa, salbu eta babesen kolorea aldatu behar dutenean (kasu horretan bost minutu arte luzatuko da).

## 6. ARTIKULUA: KIKEN - ERRETIRATZEA

- 6.1 KIKEN erabakia hartzen da lehiakide(a)k ez d(ir)enean deitzean agertzen, jarraitu ezin dutenean, borrokatik beren kasa erretiratzen direnean edo arbitroaren aginduz erretiratzen direnean. Erretiratzeko arrazoiak izan daitezke, besteak beste, aurkariaren ekintzei egotzi ezin zaizkien lesioak.
- 6.2 Deitzen zaienean aurkezten ez diren lehiakide indibidualak edo taldeak kategoria horretatik kanpo geldituko dira (KIKEN). Taldekako partidetan, jokatu gabeko borrokaldiaren puntuazioa 8-0 izanen da (YUKO gisa kontatuko da), eta beste taldearen alde jarriko da. Round-robin sistema indibidualean, partidaren markatzailea 4-0 izanen da (puntuazioa YUKO gisa idatziko da).
- 6.3 Lehiakidearen deskalifikazioaren ondorioz lortutako puntuak YUKO gisa kontatuko dira beti.
- 6.4 KIKEN deskalifikatzeak esan nahi du lehiakideak kategoria horretatik kanpo geratzen direla, nahiz eta beste kategoria batean parte hartzeak ez duen eraginik.
- 6.5 KIKEN deskalifikazioa adierazteko, arbitroak, atzamarrarekin, alde egiten duen lehiakidearen edo taldearen aldera sinalatuko du, “AKA/AO KIKEN” iragarritz, eta, ondoren, “AKA/AO no KACHI”, aurkariari KACHI seinalea emanez (garaipena).

## 7. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKAK HASTEA, ETETEA ETA AMAITZEA

- 7.1 Arbitroak eta epaileek banakako edo taldekako norgehiagoketan erabiliko dituzten terminoak eta keinuak 2. ERANSKINEAN kontsulta daitezke.
- 7.2 Txanda bakoitzerako agur-prozedura bat egingo da. Arbitroak epaileak eta lehiakideak ikusleen aurrean jarraraziko ditu, eta agurra egingo dute, arbitroak aldi berean SHOMEN NI REI iragarritz; ondoren, beste agur bat egingo dute elkarren artean lehiakideekin (OTAGAI NI REI). Norgehiagok(ar)en amaieran, alderantzizko sekuentzian egingo da agurraren prozedura.

- 7.3 Arbitroak eta epaileek esleituta dituzten posizioak hartuko dituzte, eta lehiakideen arteko agur baten ondoren – lehiakideak dagozkien koltxoneta-piezen aurrealdean eta aurkariarengandik ahalik eta hurbilen egongo dira–, arbitroak SHOBU HAJIME iragarriko du, eta borroka hasiko da.
- 7.4 Lehiakideek behar bezala agurtu behar dute elkar borrokaren hasieran eta amaieran: buruaren inklinazio soila edo azkarra adeigabea da, eta ez da nahikoa.
- 7.5 Arbitroak YAME iragarritz etengo du borroka. Behar izanez gero, arbitroak lehiakideei jatorrizko posizioak betetzeko aginduko die (MOTO NO ICHI), eta beren posiziora itzultzeko agindu.
- 7.6 Puntuazio bat emanez gero, arbitroak lehiakidea identifikatuko du (AKA edo AO), erasotako eremua (JODAN edo CHUDAN), teknika (TSUKI, UCHI edo KERI). Ondoren, dagokion puntuazioa emango du (YUKO, WAZA-ARI edo IPPON), agindutako keinua erabiliz. Ondoren, arbitroak berriro hasiko du norgehiagoka, TSUZUKETE HAJIME adieraziz.
- 7.7 Lehiakide batek norgehiagoka batean zortzi puntuko aldea lortzen duenean, arbitroak YAME esango du; lehiakideei aginduko die hasierako posizioetara itzultzeko; eta berak gauza bera egingo du. Orduan irabazlea iragarriko du, eskua haren alderantz altxatuz eta AO (AKA) NO KACHI esanez. Une horretan norgehiagoka amaituko da.
- 7.8 Denbora amaitutakoan, puntu gehien dituen lehiakidea irabazletzat deklaratu da, eta arbitroak hori adieraziko du esku bat irabazlearen alderantz altxatuz eta AO (AKA) NO KACHI esanez. Une horretan norgehiagoka amaituko da.
- 7.9 Amaitu gabeko borroka baten amaierako puntuazioan berdinketa gertatuz gero, Arbitraje Panelak (arbitroak eta lau epaileek) HANTEI bidez erabakiko dute borroka. Lau epaileek berehala emango dute erabakia arbitroak HANTEI eskatu eta txilibitua jo ondoren. Ondoren, arbitroak besoa altxatuko du eta irabazlea adieraziko du: AO (AKA) NO KACHI. Behar izanez gero, berdinketa hausteko erabakia ere adieraziko du.
- 7.10 Egoera hauetan, arbitroak YAME! adieraziko du, eta norgehiagoka aldi baterako geldiaraziko du:
- Lehiakide bat edo biak lehiaketa-eremutik kanpo daudenean, baina salbuespen batekin: lehiakide batek lehiaketa-eremutik atera den aurkari batekiko puntua(k) berehala lortzeko aukera ematea.
  - Arbitroak lehiakideari karategia edo babes-ekipamendua doitzea agintzen dionean.
  - Lehiakide batek arauak urratu dituenean.
  - Arbitroak uste duenean lehiakide batek edo biek ezin dutela norgehiagokan jarraitu, lesioen ondorioz, ondoezagatik edo bestelako zioengatik. Torneoko medikuaren iritzia entzun ondoren, arbitroak erabakiko du norgehiagokak aurrera jarraituko duen ala ez.
  - Lehiakide batek aurkariari heldu eta berehala teknika edo lurrera botatzerik egiten ez duenean.
  - Lehiakide bat edo biak erori edo botatzen direnean eta lehiakideetako batek ere ez duenean berehala baliozko teknika egiten.
  - Bi lehiakideek elkarri heltzen diotenean edo elkarren artean tratatzen direnean berehala lurrera botatzerik edo teknika puntuagarrikerik egin gabe edo WAKARETE aginduari kasurik egiten ez diotenean.
  - Bi lehiakideak bularra bularraren kontra gelditzen direnean berehala lurrera botatzerik edo bestelako teknika saiatu gabe edo WAKARETE aginduari kasurik egin gabe.
  - Bi lehiakideak lurrean daudenean, erori edo lurrera bota ondoren, eta liskartzen direnean.
  - Bi epailek edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean lehiakide berarentzat.
  - Arbitroaren iritziz falta bat egin denean edo egoerak segurtasun-arrazoiak direla-eta borroka geldiaraztea eskatzen duenean.
  - KANSAK edo tatamiko buruak hala eskatzen dutenean.
  - Arbitroari beharrezkoa iruditzen zaion beste edozein arrazoiengatik.

7.11 Borrokaldia denbora erregistratu gabe hasten bada eta borroka geratuta geratzen bada, eta gainerako denbora bi entrenatzaileen artean adosten bada, borrokaldiaren iraupena ezin da erreklamatu.

## 8. ARTIKULUA: PUNTUAZIOA

- 8.1 Puntuazio bat ematen zaio lehiakide bati bi epailek edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean edo bideo-berrikuspenaren gainbegiraleek puntuazio bat adosten dutenean entrenatzaile batek bideo-eskaera aurkeztu ondoren.
- 8.2 Puntuak lortuko dira eskuz nahiz oinez puntuazio-eremuan kontrolarekin exekutututako karate-teknika tradizional baten bidez.
- 8.3 Truke batean behar bezala exekutututako lehen teknika bakarrik puntuatuko da, salbu eta tekniken konbinazio eraginkor bat exekutatzen denean; kasu horretan, puntuaziorik altuena duen teknika soilik hartuko da kontuan, konbinazioko tekniken sekuentzia edozein dela ere.
- 8.4 Puntuazio-eremuak dira gorputza pelbisaren gainetik, lepauztairaino eta hura barne hartuz (CHUDAN), sorbaldak kanpoan utzita, baita lepauztaiaren gaineko eremua (JODAN) ere.
- 8.5 Puntuaziotzat hartzeko, teknikak eraginkorra izateko potentziala izan behar du, eta, gainera, irizpide hauek bete beharko ditu:
- 1) Forma ona (behar bezala exekutututako teknika).
  - 2) Kirol-legea (teknika egitea lesioa eragiteko asmorik gabe).
  - 3) Aplikazio indartsua (teknika abiaduraz eta potentziaz egitea).
  - 4) ZANSHIN - Aurkariarekiko alerta-egoera mantentzea, bai teknika exekutatu bitartean bai exekutatu ondoren.  
(Teknika bat exekutatu ondoren buelta ez ematea edo erortzea, erorikoa aurkariaren falta baten ondoriozkoa ez bada behintzat).
  - 5) Timing ona (teknika une egokian egitea).
  - 6) Distantzia egokia (teknika eraginkorra izango litzatekeen distantzia batera egitea).
- 8.6 Puntuak emateko, honako eskala hau erabiltzen da:
- YUKO (1 puntu): Tsuki (kolpe zuzena) edo Uchi (zeharkako kolpea) eremu puntuagarri batean egiteagatik ematen da.
  - WAZA-ARI (2 puntu): CHUDAN ostikoengatik ematen da.
  - IPPON (3 puntu): JODAN ostikadatzat edo edozein teknikatzat ematen da aurkari baten aurka, baldin eta haren gorputz-atalak, oinak izan ezik, tatamia ukitzen badu, Hiza - Gamae izan ezik (belaun bat koltxoneta ukituz teknika bat erabiltzen ari den bitartean).
- 8.7 CHUDAN eremuan teknikak inpaktu kontrolatuarekin egin daitezke, aurkariari lesiorik eragin gabe. Kolpe baten hartzaileak arnasa galtzeak ez du, berez, kontrol-faltarik adierazten.
- 8.8 JODAN teknikak puntuatu daitezke, zango-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 5 cm-ra geratzen direnean; eta, ukabil-tekniken kasuan, gehienez 2 cm-ra geratzen direnean. Ukitu arin batekin (larruazal-ukitua) onar daitezke, inpakturik eragin gabe –eztarrialdean izan ezik, hor ez baita kontakturik onartzen–.
- 8.9 Kadeteen, 14 urtetik beherakoen eta haurren kasuan, JODAN teknikak puntuatu daitezke, zango-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 10 cm-ra geratzen direnean; eta, ukabil-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 5 cm-ra geratzen direnean.

- 8.10 Azaleko ukitua (skin touch) baimentzen da juniorren, 21etik azpikoaren eta seniorren kategorietan. 14 eta 15 urteko adineko kategorietan (kadeteak), zango-tekniketarako bakarrik erabil daiteke larruazal-kontaktua. Larruazal-kontaktua honela definitzen da: helmuga ukitzea, burura edo gorputzera energiari transferitu gabe. (WKF) 14 urtetik beherako lehiakideek ezin dute azala ukitu Jodan teknikekin.
- 8.11 Baliozkoak izango dira behar bezala exekutututako teknikak, denbora amaitzen denean eraginkorrak direnak. Puntuazio elektronikoa erabiltzen denean, denbora amaitu ondoko 2 segundoetan adierazi behar dira puntuak.
- 8.12 Teknika bat ez da baliozkoa izango, baldin eta:
- Denbora-amaierako seinalearen ondoren exekututzen bada edo arbitroak YAME adierazten badu.
  - WAKARETE aginduaren ondoren eta TSUZUKETE adierazi aurretik exekututzen bada.
  - Teknika exekututzen duena lehiaketa-eremutik kanpo dagoenean egiten bada (JOGAI).
  - Falta baten ondoren egiten bada (JOGAI izan ezik).
  - Lehiakide batek aurkariari bizkarra ematen badio teknika bat exekutatu ondoren (ZANSHIN falta).
  - Teknika egiten bada arauak urratzen direnean (gehiegizko kontaktua, eustea, heltzea, etab.).
- 8.13 Puntu bat seinala daiteke –baita epaileak inpaktuaren benetako lekua ikusi ezin badu ere– teknika behar bezala exekutatu bada eta argi eta garbi ikus badaiteke ez dela oztopatua izan helmuga lortzeko.

## 9. ARTIKULUA: PORTAERA DEBEKATUA

### 9.1 Portaera debekatu motak

#### 9.1.1 Debekatuta daude portaera hauek:

- Gehiegizko kontaktua eragiten duten teknikak –eraso egindako puntuazio-eremua kontuan hartuta–, eta eztarriarekiko kontaktua eragiten duten teknikak.
- Besoei edo zangoei, iztaiei, giltzadurei edo oinbularrei egindako erasoak.
- Esku irekiko teknikekin egindako aurpegiko erasoak.
- WAKARETE ondoren TSUZUKETE HAJIME adierazi aurretik exekutututako teknikak.
- Lurrera botatzeko teknika arriskutsuak edo debekatuak.
- Lesionatu izanaren plantak egitea edo lesio bat esajeratzea.
- Aurkariaren ekintzekin zerikusirik izan gabe lehiaketa-eremutik irtetea (JOGAI), edo aurkariaren puntuazio baten ondoren.
- Lehiakideak bere burua arriskuan jartzea aurkariak lesioak jasateko arriskua ekar dezakeen portaera izatea ahalbidetuz edo bere burua babesteko neurri egokiak ez hartuz (MUBOBI).
- Borroka saihestea aurkariak puntuatzeko aukera izatea galarazteko.
- Pasibotasuna: borrokan parte hartzen ez saiatzea (ezin da gertatu borrokaren 15 segundo baino gutxiago geratu ondoren edo norbaitek puntuagatik abantaila edo SENSU badu).
- Besarkatzea, borrokatzea, bultzatzea edo bularra bularraren kontra geratzea, teknika edo lurrera botatze bidez puntua(k) lortzen saiatu gabe.
- Aurkariari bi eskuekin heltzea salbu eta ez bada lurrera botatzea exekututzea aurkariak ostikoa egiten duenean haren zangoa harrapatzean.
- Aurkariaren besoari edo karategiari heltzea berehala saiatu gabe puntuazio-teknika bat egiten edo lurrera botatzen.
- Beren izaera dela-eta aurkariaren segurtasunerako kontrolatu ezin diren teknikak, eta eraso arriskutsu eta kontrolik gabeak.
- Buruarekin, belaunekin edo ukondoekin egindako eraso errealak nahiz simulatuak.
- Aurkariari hitz egitea edo aurkaria zirikatzea arbitroaren aginduei ez obeditzea; arbitraje-ofizialekiko portaera adeigabea; edo bestelako etiketa-urraketa batzuk.

- 9.1.2 Gainera, arbitro batek, bere judizioan bakarrik oinarrituta, debeka diezaioke portaera egokia ez duen edo arbitroaren iritziz borroka ordenatuta gidatzearekin interferentzia egiten duen edozein entrenatzaileari lehiaketa-pistan egotea. Hori gertatuz gero, borrokaren jarraipena atzeratuko du, Coachak obeditzen duen arte. Arbitroaren agintaritzan hori hedatzen da lehiaketa-eremuan dauden lehiakidearen inguruko beste kideenganaino.
- 9.1.3 Borroka espezifiko horretarako izendatutako entrenatzaileak soilik zuzendu dezake eta eman diezazkioke jarraibideak lehiakideari lehiaketa-eremuaren ondoan entrenatzaileari esleitutako lekuan. Txapelketan parte hartzen duten gainerako entrenatzaile erregistratu eta egiaztatu guztiek edo txapelketara joango diren ordezkarietako beste kide erregistratu batzuek ezin izango dute parte hartu, lehiakideari agindu edo jarraibiderik eman borroka horretan bertan; bestela, akreditazioa erretiratzeko arriskua izango dute.
- 9.1.4 Entrenatzailearen jarraibideek eta iruzkinak ez dituzte prozedurak oztopatu behar. Entrenatzaileak askatasunez hitz egin dezake lehiakidearekin borroka geratzen denean, baina erabakiei buruzko iruzkinak egitea saihestu behar du une oro.
- 9.1.5 Lehiakideak diskrezioz adieraz diezaioke entrenatzaileari bideo-berrikuspena eskatu nahi duela.

## 10. ARTIKULUA: OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK

### 10.1 Ohartarazpen informalak

- 10.1.1 Ohartarazpen informalak ekintzaren jarraitutasuna errazteko erabiltzen dira, borroka geratu gabe. Ez dituzte ohartarazpen formalak ordeztu nahi egokiak direnean, eta arbitroak ohartarazpen formalak edo penalizazioak jarri behar ditu –dagokionaren arabera–, baldin eta lehiakideek erreakzionatzen ez badute ohartarazpen informalararen aurrean.
- 10.1.2 Bi motatako ohartarazpen informalak daude:
- |   |  |
|---|--|
| <b>TSUZUKETE:</b><br>Jarduera sustatzeko  | Lehiakideak bultzatzea jarduerari ekin diezaioten, keinuak eginez lehiakideak tatamian sartzen direnean egin ohi den bezala, TSUZUKETE jarraibidearekin batera   |
| <b>WAKARETE:</b><br>Heltze bat desegiteko | Lehiakideak gorputza gorputzaren kontra daudenean, aurkariei tatamian atzera egin dezaten egin ohi zaien keinu bera erabiliko da, WAKARETE aginduarekin konbinatuz, erlojua gelditu gabe ekintza aldi baterako gerarazteko. Lehiakideek banandu egin behar dute, eta, horren ondoren, TSUZUKETE agindua emango da ekintzari berrekiteko. |
- 10.1.3 “WAKARETE” adierazten denean lehiakide bat oztopatuta dagoenean, arbitroak ziurtatu behar du beste lehiakideak behar adina baztertzen dela “TSUZUKETE” agindua eman baino lehen..
- 10.1.4 TSUZUKETE agindua, aurrez WAKARETE egon ezean, ez da erabiltzen borrokaren 15 segundo baino gutxiago geratzen badira.
- 10.1.5 Behar bezala egindako teknika batek ez du punturik jasoko WAKARETE esaten den aldi berean exekutatzeko bada eta ez bada zigortuko. Kontrolik gabeko teknika bati ohartarazpena edo zigorra ezarriko zaio modu normalean..

## 10.2 Ohartarazpen ofizialak

10.2.1 Ohartarazpen ofizialen bi maila daude: CHUI eta HANSOKU CHUI:

<b>CHUI</b> Ohartarazpena	Hiru alditan egin daiteke gehienez, aurkariak irabazteko dituen aukerak murrizten ez dituzten arau-hausteengatik.
<b>HANSOKU CHUI</b> Deskalkifikazio-ohartarazpena arau-hauste gehiagoren kasuan	Aurkariaren irabazteko aukerak murrizten dituzten arau-hauste larriagoak direla-eta ematen da, edo arau-hauste metatuengatik dagoeneko hiru CHUI eman badira.

## 10.3 Penalizazioak

10.3.1 Bi penalizazio-mota bi daude, bi deskalkifikazio-maila desberdin direnak:

<b>HANSOKU</b> Borrokatik deskalkifikatzea	Ekintza oso larri batengatik edo HANSOKU CHUI ohartarazpenarekin zigortu den deskalkifikazio-penalizazioa da.
<b>SHIKKAKU</b> Torneotik deskalkifikatzea	Torneo osotik deskalkifikatzea da; barnean hartzen du arau-hauslea erregistratu den ondorengo edozein kategoria. SHIKKAKU aplikatu daiteke lehiakide batek arbitroaren aginduei obeditzen ez badie, maltzurkeriaz jokatzeko badu edo karatearen ospari eta ohoreari kalte egiten dion egintza bat egiten badu.

10.3.2 AKA eta AO borroka berean HANSOKU edo SHIKKAKU bidez deskalkifikatzen badituzte, hurrengo txandarako programaturako aurkariek bye bidez irabaziko dute (eta ez da emaitza iragarriko).

10.3.3 Lehiakideak edo bere inguruneak lehiaketa-eremuaren barruan nahiz kanpoan portaera txarrak, diziplina-faltak edo asmo txarreko jokabideak erakusteko diziplina-zehapenak eragin ditzake Diziplina Batzordearen edo WKFren Batzorde Eragilearen aldetik.

10.3.4 Egoera batek seguruenik deskalkifikazio bat justifikatuko lukeela dirudienean, arbitroak epaile bati edo gehiagori dei diezaieke kontsulta labur bat egiteko (SHUGO), edozein erabaki jakinarazi aurretik.

## 10.4 Ohartarazpenak eta penalizazioak aplikatzea

10.4.1 **Gehiegizko kontaktua:** Arbitroak irizten dionean kontaktua oso indar handiz egin dela baina horrek ez dituela murrizten lehiakidearen irabazteko aukerak, ohartarazpen bat egingo da (CHUI).

10.4.2 **Lesioa eragiten duen kontaktua:** Lesioa eragiten duen edozein teknika, hartzailak berak eragiten ez badu behintzat, ohartarazpen edo penalizazio batekin zigortu ahal izango da. Lehiakideek teknika guztiak kontrolarekin eta forma onarekin egin behar dituzte. Hori horrela ez bada, gaizki erabilitako teknika edozein dela ere, ohartarazpen edo penalizazio bat ezarri behar da.

10.4.3 **Kontaktuaren ondoren behatzea:** Arbitroak lesionatutako lehiakidea behatzen jarraitu behar du harik eta borroka berriz abiarazi eta behaketarako denbora egokia izan arte. Erabaki bat hartzean luzatuz gero, lesioaren sintomak ager daitezke, hala nola sudurreko odoljarria. Behaketak azalduko du, halaber, lehiakideek lesio arinak larriagotzeko eta horren ondorioz abantaila taktikoa lortzeko ahaleginik egiten ote duten.

- 10.4.4 **Kontaktuarekiko gehiegizko erreakzioa:** erreakzio esajeratu arin batek CHUI jasoko du. Ageriko esajerazio-erakustaldiak HANSOKU CHUI jasoko du. Esajerazio serioago batek (balantza egiteak, lurrera erortzeak, altxatzeak eta berriro erortzeak...) zuzenean HANSOKU jasotzea ekar dezake.
- 10.4.5 **Lesionatu izanaren plantak egitea:** Lesioa –oso arina izan arren– izanaren plantak egiten diren edozein egoeratan, CHUI ohartarazpena jasoko da gutxienez; esajerazioa nabarmena bada, berriz, HANSOKU CHUI jasoko da. Esajerazioa nabarmenagoa izanez gero (balantza egitea, lurrera erortzea, altxatzea eta berriro erortzea...), zuzenean SHIKKAKU jasoko da. Epaileek puntu gisa seinalatutako teknika baten ondoriozko lesioaren itxurak egiteak gutxienez HANSOKU CHUI jasoko du.
- 10.4.6 **Eztarriarekin kontaktua izatea:** Eztarriarekin izandako edozein kontaktuk, hartzaileak berak eragiten ez badu behintzat, ohartarazpena edo penalizazioa eragin behar du.
- 10.4.7 **Lurrera botatzeko teknikak** bi motatan banatzen dira. Alde batetik, zango-ekorketako teknika “tradizionalak”: ashi barai, ko uchi gari, etab.; halakoetan, aurkaria desorekatzen da edo lurrera botatzen da aurrez heldu gabe. Bestetik, exekutatzeko aurkariari esku batekin heltzeko edo eusteko eskatzen duten lurrera botatzeko egintzak. Biak baimenduta daude.
- 10.4.8 **Jaurtitzearen pibotatze-puntuak** ez du egon behar lurrera botatzen duen lehiakidearen aldakaren mailaren gainetik. Aurkariari une oro eutsi behar zaio, segurtasunez eror dadin. Sorbalden gainetik egindako lurrera botatzeko egintzak berariaz debekatuta daude, bai eta “sakarifiziozkoak” direlako eraispenak ere.
- 10.4.9 **Ostikada bat harrapatzea:** aurkariari bi eskuekin eusten zaion bitartean lurrera botatzeko modu bakarra da ostikada ematen ari den aurkariaren zangoa harrapatzea. Bakarrik baimentzen da bi eskuekin heltzea baldin eta aurkari baten ostikadari heltzen bazaio lurrera botatzeko asmoz, aurkariaren zangoari eutsiz esku batekin eta karategiari edo aurkariaren gorputzari bestearekin, erorikoa moteltzeko.
- 10.4.10 **Zangoei heltzea:** Debekatuta dago aurkariari gerriaren azpitik heltzea, altxatzea eta botatzea, edo zangoetatik gorantz tira egiteko makurtzea. Lehiakide bat eraispen-teknika baten ondorioz lesionatzen bada, arbitroak erabakiko du ohartarazpena edo penalizazioa ematea.
- 10.4.11 **Esku batekin heltzea:** Lehiakideak aurkariaren besoari edo karategiari esku batekin heldu diezaioke baliozko teknika bat egiteko edo lurrera botatzeko; hala ere, ezin izango dio eusten jarraitu hurrengo tekniketan.
- 10.4.12 **Erorikoa moteltzeko heltzea:** Baimenduta dago erorikoa moteltzeko aurkariaren karategiari esku batekin heltzea.
- 10.4.13 **Lehiaketa-eremutik irtetea:** **JOGAIk** adierazten du lehiakidearen oinak edo gorputzaren beste edozein atalek lehiaketa-eremutik kanpoko lurra ukitzen duen egoera. Salbuespen bat da aurkariak lehiakidea fisikoki bultzatzen duenean edo eremutik kanpo botatzen duenean, edo puntua(k) lortu ondoren irteten ari denean.
- 10.4.14 **Norberaren burua arriskuan jartzea:** MUBOBI ohartarazpena edo penalizazioa ematen da lehiakide bat bere erruagatik edo zabarkeriagatik lesionatzen denean. Hauek eragin dezakete hori: *“aurkariari bizkarra emanez erasotzea aurkariaren kontraerasoa kontuan hartu gabe; arbitroak YAME esan aurretik borrokatzeari uztea; erne egoteari uztea; edo kontzentrazioa galtzea eta behin eta berriz uko egitea aurkariaren erasoak blokeatzeari utziz”*.

Lehiakide bati borroka hasi baino lehen galdetu bazaio, eta lehiakideak maskorra erabiltzen duela egiaztatzen badu, eta gero frogatzen bada ez dela hala, lehiakideak SHIKKAKU jasoko du. Lehiakideari galderarik egin ez bazaio, baina lehiakideak izterondoaren (maskorra) babeslerik



erabiltzen ez duela jakiten bada, lehiakideak bi (2) minutu zuzentzeko eta jartzeko, eta MUBOBIrako ohar bat jasoko duzu automatikoki.

- 10.4.15 **Pasibotasuna:** lehiakide bakar bat ere puntuak lortzen saiatzen ez denean gertatzen da, edo lehiakide bakar bat puntuak lortzen saiatzen ez denean, nahiz eta puntuazioan desabantailan egon edo aurkariak SENSHU abantaila izan. Ezin da pasibotasuna eman norgehiagoka bateko lehen 15 segundoetan.
- 10.4.16 **Borroka saihestea:** egoera honetan, lehiakide bat saiatzen da eragozten aurkariak puntuak lortzeko aukera izatea denbora galtzea eragiten duten portaerak erabiliz (etengabe erretiratuz kontraeraso eraginkorrik egin gabe, helduz, gorputza gorputzaren kontra besarkatuz edo lehiaketa-eremutik irtenez), aurkariari puntuak lortzeko aukera eman gabe. Borrokaren azken 15 segundoetan borroka saihestea (ATO SHIBARAKU) zigortzeko, gutxienez HANSOKU CHUI emango da, eta SENSHU galduko da.
- 10.4.17 **Jarraibideei ez jarraitzea:** Arbitroaren jarraibideak jarraitzeari uko egiten dion edo portaera txarra erakusten duen lehiakide batek SHIKKAKU jasoko du automatikoki. Zehapen hori borrokaren aurretik, bitartean edo ondoren ezar daiteke.
- 10.5. **Gehiegizko ospakizuna, adierazpen politikoa edo erlijiosoa:** Lehiakideengandik espero da agurren zeremonia errespetatzea norgehiagokan aurretik eta ondoren. Debekatuta dago gehiegizko ospakizun oro –hala nola belaunen gainean erortzea, adierazpen politiko edo erlijiosoak...– egitea norgehiagokak iraun bitartean edo norgehiagoka amaitu eta berehala: Batzorde Eragileak Erreklamazio Ofizialeko tasarako zehaztutako kopuruaren adinako isuna izan dezakete.
- 10.6 Lehiakide bat deskalifikatzea taldekako norgehiagoketan**
- 10.6.1 HANSOKU edo SHIKKAKU: Taldekako norgehiagoketan, samindutako lehiakidearen puntuazioa zortzi puntutan finkatuko da, eta arau-hauslearen puntuazioa zeroan jarriko da.
- 10.7 Deskalifikazioa Round-robin lehiaketan**
- 10.7.1 Lehiakide batek HANSOKU jasotzen badu guztien aurkako borrokaldi batean, arau-hauslearen puntuazioa zero izango da; aurkariaren puntuazioa, berriz, 4 puntukoa izango da, edo, bestela, teknikak lortutako puntuen araberakoa. HANSOKUren garaipenak gehitutako puntuak YUKO gisa idatziko dira.
- 10.7.2 Lehiakide batek KIKEN edo SHIKKAKU jasotzen badu Round-robinetako lehiaketa batean, aurreko norgehiagoka guztietako emaitzak baliogabetu egingo dira, salbu lehiakide deskalifikatuarentzat programatutako azken borroka bada (kasu horretan, norgehiagokaren emaitza ohiko moduan erregistratuko da, aurreko borrokaren emaitzetan ondorioz izan gabe).

## 11. ARTIKULUA: LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN

### 11.1 Borrokarako ezgai deklaraturako lehiakideak

- 11.1.1 Norgehiagoka bat lesioagatik deskalifikazioaren ondorioz irabazi duen lehiakide lesionatu batek ezin izango du lehiatzen jarraitu torneoko medikuaren baimenik gabe. Baimen hori ez zaio emango konortea galdu duen edo garuneko kommozioaren edozein sintoma duen lehiakide bati.

11.1.2 Lesionatutako lehiakide batek, lesioa dela eta, deskalifikazioagatik bigarren borroka bat irabaz dezake, baina berehala erretiratuko da txapelketa horretan Kumiteren hurrengo lehiaketetatik.

## 11.2 Lesioak izanez gero jarraitu beharreko prozedura

11.2.1 Lehiakide bat lesionatzen denean, arbitroak berehala geldiarazi behar du norgehiagoka; medikuari deituko dio, eskua altxatuz eta ozenki “doktorea” esanez.

11.2.2 Lesionatutako lehiakidea tatamiaren eremutik kanpora zuzendu behar da, baldin eta fisikoki hori egiteko gai bada, medikuak aztertu eta tratatu dezan.

11.2.3 Abian den borroka batean lesionatzen den eta tratamendu medikoa behar duen lehiakide bati hiru minutu emango zaizkio tratamendua jasotzeko. Tatamiko buruaren erantzukizuna da kronometratzaileari 3 minutuko kontuaren hasiera adieraztea. Tratamendua ez bada egiten baimendutako epearen barruan, arbitroak erabakiko du lehiakidea borrokarako ezgai deklaratu behar ote den edo tratamendu-denbora luzatuko ote den.

11.2.4 **Hamar segundoen araua:** Lehiakideren bat erortzen bada, lurrera botatzen badute edo nokeatzen badute eta ez badu bere posizioa hamar segundoren barruan erabat berreskuratzen, ulertuko da ez dagoela borroka egiten jarraitzeko moduan eta torneoko Kumite-ekitaldi guztietatik automatikoki erretiratuko da. Lehiakide bat erortzen bada, lurrera botatzen badute edo nokeatzen badute eta gorputza berehala tente jartzen ez badu, arbitroak norgehiagoka geraraziko du; doktoeari deituko dio, eta, aldi berean, ingelesez hamar arte zenbatuko du ozenki, kontaketa hatz batekin adieraziz segundo bakoitzeko. 10 segundoko kontaketa hasten den kasu guztietan, medikuari deituko zaio, lehiakidea aztertu dezan borrokarari berriz ekin aurretik. 10 segundoko arau hori aplikatzen den gorabeheren kasuan, lehiakidea tatamian aztertu daiteke. Tatamiko buruak mahai zentralari jakinarazi beharko dio lehiakide bat 10 segundoko arauari jarraituz lehiatzen jarraitzetik erretiratu denean.

11.2.5 Torneoko medikuak baimena du lesionatutako lehiakidearen egoera fisikoari buruzko iritzia emateko (aurrera jarrai badezake bakarrik). Arbitroak irabazlea erabakiko du, HANSOKU, KIKEN edo SHIKKAKU oinarri hartuta, kasuaren arabera.

11.2.6 **Arbitroak lehendik dauden lesioak ezagutu behar ditu** lesioaren egungo egoera aurkariaren ekintzen ondoriozkoa noraino izan ote daitekeen ebaluatzean. Aurkaria ez da zigortu behar lehendik zetorren egoera batengatik.

11.2.7 **Denak denen aurkako (Round-robin) lehiaketa batean lehiakide batek lesio baten ondorioz erretiratu behar badu**, aurreko borroka guztiak baliogabetu egingo dira emaitzatik, salbu eta lesionatutako lehiakidearentzat programatutako azken norgehiagoka ez bada; kasu horretan, borrokaren emaitza ohiko moduan erregistratuko da, aurreko norgehiagoken emaitzetan eraginik izan gabe.

## 11.3 Bi lehiakideak lesionatzea

Bi lehiakidek elkarri min egiten badiote edo aurreko lesio baten ondorioak jasaten badituzte eta Txapelketako Doktoreak adierazten badu ezin duela aurrera egin, partida erabakiko da denbora amaituta balego bezala.

## 12. ARTIKULUA: ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK

### 12.1 Alderdi orokorrak

- 12.1.1 Epaile bik edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean lehiakide berarentzat, arbitroak norgehiagoka gerarazi eta horren arabera erabakiko du. Arbitroak borroka geratzen ez badu, norgehiagokaren gainbegiraleak txilibitua joko du. Arbitroak dena delakoagatik borroka geraraztea erabakitzen duenean, YAME adieraziko du, eta, aldi berean, behar den esku-seinalea erabiliko du.
- 12.1.2 Bi lehiakideek bi epailek adierazitako puntuazioa badute, biek jasoko dituzte dagozkien puntuak.
- 12.1.3 Lehiakide batek epaile batek baino gehiagok adierazitako puntuazioa badu eta epaileek emandako puntuazioa desberdina bada, puntuaziorik altuena aplikatuko da. Gauza bera aplikatuko da lehiakide bakoitzarentzat bi epaile puntuazio desberdinekin badaude.
- 12.1.4 Epaileen artean gehiengo badago baina ez badago adostasunik puntuazio-maila baterako, gehiengoaren iritzia beti egongo da puntuaziorik altuena aplikatzeko printzipioaren gainetik.
- 12.1.5 Norgehiagoka baten ondoren erabaki baten oinarria azaltzean, arbitroen panelak tatamiko buruari, arbitro nagusiari edo Apelazio Epaimahaiari hitz egin diezaieke. Ez diote beste inori pertsonalki azalduko.

## 12.2 Norgehiagoka bateko irabazlea erabakitzeke irizpideak

- 12.2.1 Norgehiagoka baten emaitza zortzi puntuko abantaila argia lortzen duen lehiakide batek zehazten du, denbora amaitzean puntu gehien dituenak; puntuazio bera badute, oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantaila (SENSHU) duenak; HANTEI bidezko erabaki bat hartzen denean; edo lehiakide baten aurka ezarritako HANSOKU, SHIKKU edo KIKEN bidez.
- 12.2.2 Oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantailatzat (SENSHU) ulertzen da lehiakide batek aurkariarekiko lehen puntua lortu izana aurkariak ere seinalea baino lehen puntuatu gabe. Bi lehiakideek seinalea baino lehen puntuatzen badute eta bi epailek bi lehiakideentzat puntuazioa adierazten badute "oposiziorik gabeko lehen puntuaziorik" gabe, abantaila emango da, eta bi lehiakideek aurrerago borrokan SENSHU lortzeko aukerari eutsiko diote.
- 12.2.3 Banakako edozein norgehiagokatan (bakarkakoa, Round-robin eta taldekakoa), lehiakide batek ere ez badu puntuaziorik lortu edo puntuazioa berdina bada eta oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantaila (SENSHU) lehiakide batek ere lortu ez badu, emaitza irizpide hauen arabera erabakiko da, aplikazio-ordenaren arabera:
- Borrokan lortutako IPPON kopururik handiena.
  - Borrokan lortutako WAZA ARI kopururik handiena.
- 12.2.4 IPPON eta WAZA ARI kopurua ere berdina bada, erabakia HANTEI izango da, amaierako erabakia, lau epaileen eta arbitroen gehiengoaren botoa. Bakoitzak bozkatuko du bere iritziz "**Taktiken eta tekniken nagusitasuna**" erakutsi duen lehiakidea. Round-robinen eta taldeka HIKIWAKE emango dute, partidaren azken emaitza erabakitzeke borroka gehigarria ez bada.
- 12.2.5 Banakako kanporaketako borrokek ezin dira berdinduta deklaratu, taldekako borrokek edo (Round-robin) denen aurkako norgehiagoka izan ezik, baldin eta borrokaldi bat puntuaziorik gabe amaitzen bada, puntuazio berarekin, IPPON edo WAZA ARI gailendu gabe, eta lehiakide bakar batek ere ez badu lortu SENSHU, arbitroak berdinketa bat iragarriko du (HIKIWAKE).
- 12.2.6 Taldekako lehiaketa bateko partida batean HANTEI aplikatzen den kasu bakarra berdinketa bat desegiteko borroka gehigarria da.
- 12.2.7 Ondoriorik gabeko borroka baten amaieran, borroka baten emaitza bozketa bidez erabakitzean (HANTEI), arbitroa lehiaketa-eremuaren perimetrora joango da eta "HANTEI" eskatuko du, eta,

- 3) Borroka guztietan kontrari lortutako puntu gutxiago.
- 4) Borroka guztietan lortutako IPPON kopuru handiagoa.
- 5) IPPON gutxiago kontrari borrokaldi guztietan.
- 6) Borroka guztietan lortutako WAZA-ARI kopuru handiagoa.
- 7) WAZA-ARI gutxiago kontrari borrokaldi guztietan.
- 8) Lehiaketaren uneko munduko rankingik altuena.
- 9) Norgehiagoka gehigarria eta, beharrezkoa bada, Hantei.

Konparatutako bikote bakoitzerako irizpideak zerrendaren hasieratik hartu behar dira kontuan

12.3.2 Baliteke lehiakide bat borroka batetik (HANSOKU) deskalifikatzea eta lehiaketan jarraitzea. Kasu horretan, aurkariak 4-0 irabaziko du (YUKO gisa idatzita) edo 4 puntu baino gehiago lortzen duen beste edozein emaitzagatik. Aurreko borrokaldien emaitzak ez dira aldatuko.

12.3.3 Dagoeneko sailkatuta dagoen lehiatzaile bat deskalifikatzen bada jokabide txarraren ondorioz (SHIKKAKU), denak denen aurkako itzuliaren amaieran, hau aplikatuko da:

- Final-laurdenetako aurkaria bye bidezko finalaurrekora iritsiko da ("walkover").
- Gainerako lehiakideak final-laurdenetan lehiatuko dira.

#### **12.4 Round-robin multzo bateko irabazlea zein den zehaztea eta berdinketak ebaztea, taldeen arteko norgehiagokan**

12.4.1 Denak denen aurkako taldekako lehiaketa batean, multzo bateko irabazlea Irabazitako garaipen-puntu gehienak dituen taldea da: 3 puntu irabazitako borrokaldi bakoitzeko eta puntu bat berdinketa puntuazioarekin eta zero puntu porrotean edo punturik gabeko berdinketa. Multzo batean bi lehiakideren edo gehiagoren artean berdinketa izanez gero, garaipen puntu kopuru bera izanda, ondorengo irizpide hauek erabiliko dira (zehaztutako ordenan aplikatuko dira):

- 1) Berdinduta dauden taldeen arteko norgehiagokaren irabazlea.
- 2) Round-robinen fase osoan irabazitako borroka-kopuru handiagoa.
- 3) Round-robinen fase osoan lortutako puntu-kopuru handiagoa.
- 4) Round-robinen fase osoan kontrari lortutako puntu-kopuru txikiagoa.
- 5) Round-robinen fase osoan taldeak lortutako IPPON kopuru handiagoa.
- 6) Round-robinen fase osoan taldeak kontrari lortutako IPPON kopuru txikiagoa.
- 7) Round-robinen fase osoan taldeak lortutako WAZA-ARI kopuru handiagoa.
- 8) Round-robinen fase osoan taldeak kontrari lortutako WAZA-ARI kopuru txikiagoa.
- 9) Talde bakoitzeko kide baten arteko borroka gehigarria, beharrezkoa bada, Hanteik erabakita.

Konparatutako bikote bakoitzerako irizpideak zerrendaren hasieratik hartu behar dira kontuan

#### **12.5 Taldekako partida baten irabazlea erabakitzeko irizpideak Kanporatze-sistema**

12.5.1 Talde irabazleak du garaipen gehien partidetan, SENSU bidez irabazitakoak barne. Bi taldeek garaipen kopuru bera badute borroketan, talde irabazlea izango da puntu-kopuru handiena duena, irabazitako eta galdutako borroka kontuan hartuta.

12.5.2 Bi taldeek garaipen eta puntu kopuru bera badute borrokaldian, borroka erabakitzailerako egingo da. Talde bakoitzak bere taldeko edozein lehiakide izenda dezake partida gehigarri batean borrokatzeko, lehiatzaile horrek bi taldeen arteko aurreko borroka batean borroka egin badu ere.

12.5.3 Borrokaldi gehigarriak puntutan nagusitasunean oinarritutako irabazlerik sortzen ez badu, eta lehiakide bakar batek ere ez badu SENSU lortzen, borroka gehigarria HANTEIn oinarrituta erabakiko da, banakako borroketarako erabiltzen den prozedura berari jarraituz. Borroka gehigarriko HANTEIren emaitzak zehaztuko du taldekako topaketaren emaitza.

12.5.4 Taldekako partidetan, talde batek partidan garaipen nahikoa lortu badu edo ezarritako irabazlea izateko adina puntu idatzi baditu, partida amaitu egingo da eta ez da beste borrokarik egingo, Round-robin izan ezik, hor borroka guztiak egin behar baitira.

12.5.5 Taldekako partidetan, taldeko kide bat deskalifikatzen bada (HANSOKU edo SHIKKAKU), borroka horretarako puntuazioa, halakorik bada, zeroan jarriko da eta aurkariaren puntuazioa zortzi puntutan finkatuko da.

## 12.6 Puntuazioaren gainbegiralea

Puntuazioaren gainbegiraleak ikur hauek erabiliko ditu puntuak erregistratzeko:

3	IPPON	HIRU PUNTU
2	WAZA ARI	BI PUNTU
1	YUKO	PUNTU BAT
✓	SENSHU	Oposiziorik gabeko lehen puntua
■	KACHI	Irabazlea
X	MAKE	Galtzailea
▲	HIKIWAKE	Berdinketa
1C	CHUI (lehen aldiz)	1. abisua
2C	CHUI (bigarren aldiz)	2. abisua
3C	CHUI (hirugarren aldiz)	3. abisua
HC	HANSOKU CHUI	Deskalkifikazio ohartarazpena
H	HANSOKU	Norgehiagokatik deskalkifikatzea
Kk	KIKEN	Erretiratzea
S	SHIKKAKU	Torneo osotik deskalkifikatzea

## 13. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA

### 13.1 Xedapen orokorrak

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

13.1.2 Arbitraje batek araudia hautsi duela uste bada, aurkariaren entrenatzailea edo ordezkari ofiziala dira erreklamazio bat aurkezteko baimena duten bakarrak.

13.1.3 Erreklamazioak protesta sortu zen norgehiagokaren ondoren berehala bidalitako txosten idatzi baten forma izango du. Salbuespen bakarra da protesta funtzionamendu administratibo txarrari buruzkoa denean.

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

13.1.5 Protestak abian dagoen kategoria bateko lehiakideak inplikatzan baditu, lehiakideak parte har dezakeen hurrengo txanda atzeratu egin beharko da erreklamazioa erabaki arte.

13.1.6 Entrenatzaileak edo FTko ordezkariak Erreklamazio Ofizialeko inprimakia eskatuko dio tamamiko buruari, eta itxarongo da hura luzamendurik gabe osatu, sinatu eta tamamiko buruari dagokion tarifarekin entregatu arte.

13.1.7 FTko entrenatzaile edo ordezkari baten protesta bat behar bezala abiatzeko edo egiteko atzerapenak hura bazterteza ekar dezake baldin eta atzerapen hori, Lehiaketa Batzordearen iritziz, arrazoizko justifikaziorik gabea bada eta lehiaketak aurrera egitea eragozten badu.

- 13.1.8 Tatamiko buruak inplikaturako ofizialei buruzko edozein informaziorekin osatuko du erreklamazio-inprimakia, eta berehala emango dio Lehiaketa Batzordeko ordezkari bati. Lehiaketa Batzordeak berrikusi egingo ditu protesta eragin duen erabakiaren inguruabarrak, atzerapenik gabe. 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.
- 13.1.9 Erreklamazioa zuzenean ere erabaki daiteke, eta arbitraje-zuzendariak edo ekitaldiko arbitroen buruak lehiaketa-batzordeari iragarri diezaiokie; kasu horretan, ez da ordainduko erreklamaziorako tarifarik.
- 13.1.10 Abian den norgehiagoka batean funtzionamendu administratibo txarra gertatuz gero, entrenatzaileak zuzenean jakinaraz diezaiokie tatamiko buruari. Era berean, tatamiko buruak arbitro nagusiari jakinaraziko dio.
- 13.1.11 Protestak lehiakideen izena eta lurraldea eman behar ditu, baita protestaren zioaren xehetasun zehatzak ere. Inplikaturako ofizialen informazioa tatamiko buruak osatuko du. Erreklamazio baliodun gisa ez da onartuko arau orokorrei buruzko kexa orokorrik. Erreklamatzailerari dagokio erreklamazioaren baliozkotasuna frogatzea. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko ordezkari bati bidali behar dio erreklamazioa. Batzordeak, garaiz, protestaturako erabakia eragin duten inguruabarrak berrikusiko ditu.
- 13.1.12 Erreklamazioaren egileak EKF/FVK-DAREN Lehiaketa Batzordearen arauak ezarritako diru-kopurua gordailutu behar du protestagatik. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko ordezkari bati entregatuko dio diru-kopuru hori, erreklamazio-inprimakiarekin batera.
- 13.1.13 Protesta idatziz osatuko da, eta protesta-tarifa aurkeztuko da Erreklamazio Ofiziala egiteko asmoa iragarri ondorengo 5 minutuen barruan.
- 13.1.14 Lehiaketa Batzordearen erabakia behin betikoa da, eta Zuzendaritza Batzordeak EKF/FVK-DAko presidentek hala eskatuta erabakiz gero bakarrik baliogabetu daiteke.
- 13.1.15 Lehiaketa Batzordeak ez du zehapenik edo penalizaziorik ezarriko. Haren zeregina da, izan ere, erreklamazioak epaitzea eta Arbitraje Batzordeari eta Antolamendu Zuzendaritzari araudia urratu duten arbitraje-ekintzak zuzentzeko eskatzea, neurri zuzentzaileak har ditzaten.

### 13.2 Lehiaketa Batzordearen osaera:

13.2.1 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 ordezkarietza izango dituen.
2. EKF/FVK-ko arbitrajeko Saileko zuzendaria.
3. Kirolari bat, dena delako txapelketan kirolari gisa parte hartzen ez duena, EKF/FVK-ko 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.

### 13.3 Apelazioak ebaluatzeko prozesua

13.3.1 Protesta jasotzen duen tatamiko buruaren erantzukizuna da Lehiaketa Batzordeari bidaltzea eta baztertutako edozein protestari dagokion diru-kopurua gordailutzea.

13.3.2 Erreklamazioa ebaluatzeko beharrezkotzat jotzen dituen kontsultak eta ikerketak berehala egingo ditu Lehiaketa Batzordeak.

13.3.3 Bideo-berrikuspena erabiltzen denean, Lehiaketa Batzordeak gorabeherari buruzko bideo-grabazioa aztertzeko eska dezake, epai bat eman aurretik.

13.3.4 Lehiaketa Batzordeko kide bakoitzak protestaren baliozkotasunari buruzko ebazpena eman behar du. Ezin da abstenitu.

#### 13.4 Protesta baztertuak eta onartuak

13.4.1 Protesta bat baliogabea dela zehazten bada, Apelazio Epaimahaiak 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.

13.4.2 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
- Gorabeheraren aurretik eragindako norgehiagoken emaitzak baliogabetzea
- Gorabeherak eragindako norgehiagokak errepikatzea
- Arbitraje Batzordeari inplikaturako arbitroak zigortzea azter dezala gomendatzea

13.4.3 Lehiaketa Batzordeak erantzukizuna du moderazioz eta zentzuz jarduteko ekitaldiaren egitaraua nabarmen aldarazten duten ekintzei ekitean. Kanporaketa-prozesua berregitea da bidezko emaitza ziurtatzeko azken aukera.

13.4.4 Protesta 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. Gordailututako kopurua erreklamazioaren egileari itzuliko zaio.

#### 13.5 Gorabeheren txostena

13.5.1 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 arrazoia(k) ezarriz.

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

## 14. ARTIKULUA: VIDEO REVIEW ESKAERA

14.1 WKFren Munduko Txapelketetan, Premier Leaguean, Olinpiar Jokoetan, Gazteriaren Olinpiar Jokoetan, Txapelketa kontinentaletan, Munduko Jokoetan eta era horretako kirol anitzeko jokoetan, norgehiagoken bideo-berrikuspena nahitaezkoa da. Bideo-berrikuspena beste lehiaketa batzuetarako ere erabiltzea gomendatzen da, ahal denean.



- 14.2 Bideo-berrikuspena hasiko da entrenatzaileak bideoa berrikusteko bere txartela altxatzen duenean (eskuz edo gailu elektronikoz bidez, dagokionaren arabera) epaileek bere lehiakidearen puntuazioari ez ikusi egin diotela adierazteko. Berrikusteko eskaera aurkeztu beharko da entrenatzailearen iritziz puntuazio-akatsa egon den kasuetan. Entrenatzaile batek joystickaren botoia sakatzen badu eta gero berehala damutzen bada, prozedura ez da geldituko, eta bideoaren berrikuspena horren arabera egingo da.
- 14.3 Lehiakideak entrenatzaileak bideo-berrikuspena eskatzea nahi badu edo azterketa bat eskatzeari uko egitea, modu diskretuan egin behar du, borrokaren aurrerapena oztopatu gabe.
- 14.4 Entrenatzaileak bideoa berrikusteko eska dezake, baldin eta bere ustez epaileek emandako puntuazioa baxuagoa bada teknikak mereziko lukeena baino.
- 14.5 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak puntuak eman ahal izango ditu soilik eskaera aurkeztu zuen lehiakideak baliozko puntuazioa zuela onartzen badu; hau da, beste lehiakidearekin puntuatzea lehenago edo aldi berean.
- 14.6 Aurrekoaren (14.5) salbuespena da lehiakide bakar batek ere ez duenean punturik jaso izkinako epaileengandik, bideo-berrikuspena entrenatzaileetako batek bakarrik eskatzen duenean, beste entrenatzaileak txartelik ez duenean edo bideo-eskaerarik nahi ez duenean; kasu horretan, berrikuspena eskatzen duen lehiakidearen teknikak bakarrik hartuko dira kontuan puntuazio-berrikuspenerako.
- 14.7 Beti ebaluatuko dira azken 6 segundoak eskaerarako borroka gelditu baino lehen, baina denbora gehiago gehitu daiteke, ahalik eta erabakirik onena hartzeko beharrezkotzat jotzen denaren arabera. Sekuentzia abiadura arruntean berrikusi behar da; gero, kamera geldoan edo zoomean erabil daiteke xehetasunak zehazteko.
- 14.8 Bideoaren berrikuspenak erakusten badu lehiakideak behin baino gehiago puntuatu zuela berrikusitako trukean, puntuaziorik altuena eman behar da.
- 14.9 Bi entrenatzaileek bideo-berrikuspena aldi berean eskatzen badute, bideo-gainbegiraleak lehenengo puntuatu duela uste denari bakarrik eman diezaioteko puntuak. Salbuespen bakarra aldebereko puntuazioa izango da. Teknika horien kasuan, puntuak eman ahal izango zaizkie bi lehiakideei.
- 14.10 Entrenatzaile batek bideo-berrikuspenerako txartela erakusten badu eta beste entrenatzaileak une beraren berrikuspena nahi badu, bigarren entrenatzaileak bere txartela altxatu behar du berrikuspena hasi aurretik, instantzia horretan bideo-berrikuspena eskatzeko duen eskubidea ez galtzeko. Bideo-berrikuspena hasitaz hartuko da Arbitroak agindutako keinua egiten duenean.
- 14.11 Eskaera baliozkoa bada, txartel gorri edo urdin bat altxatuko da, 3. zenbakia duena (IPPON), 2 zenbakia duena (WAZA ARI) edo 1 zenbakia duena (YUKO). Arbitroak, orduan, puntuazioa ohiko moduan emango du. Eskaera baliogabea dela zehazten bada, entrenatzaileak beste bideo-eskaera bat aurkezteko eskubidea galduko du norgehiagokaren gainerakorako.



- 14.12 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak ezin du izkinako epaileen erabakirik balio gabetu, SENSU izan ezik.

- 14.13 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleek ezin bad(it)u teknika(k) ikusi kameraren angeluaren ondorioz, MIENAI keinuarekin adieraziko du, eta entrenatzailea txartelarekin geratuko da. Arazo teknikoak direla-eta (elektrizitatea, kamera, ordenagailua, funtzionamendu txarra, etab.) bideoa aztertu eta erabakirik hartu ezin bada, prozedura bera aplikatuko da, eta entrenatzaileak txartela atxikiko du.
- 14.14 Entrenatzaile batek VR eskatu badu baina arbitroaren iritziz teknika deskontrolatua edo indar handikoa izan bada, ohartarazpen edo penalizazio bat aplikatu behar da, eta entrenatzaileak txartela atxikiko du.
- 14.15 Arbitroak WAKARETE adierazten duenean, entrenatzaileek ez dute aukerarik bideo-eskaera bat egiteko, baldin eta teknika WAKARETE adierazi baino lehen gertatu ez bada.
- 14.16 Tatami Manager-ek txartela itzultzeko eskubidea duen bakoitzean VR txartela itzultzen ez bada, entrenatzaileak protesta egin behar du.
- 14.17 Taula honetan, WKFren ekitaldietarako fase bakoitzean onartzen diren bideo-errebisioko txartelak zehazten dira:

1. FASEA – BAKARKADO MUNDUKO TXAPELKETA	TALDEKAKO MUNDUKO TXAPELKETA
Coachak VR txartel 1 izango du 3-4 lehiatzaileko multzotan (Multzotako fasean) Coachak VR 2 txartel izango ditu 5-6 lehiatzaileko multzotan (Multzotako fasean) Coachak VR txartel 1 izango du Kanporaketa fasean 1. txanda (24 multzo) Coachak VR txartel 1 izango du Kanporaketa fasean. Kalifikazio-norgehiagoka.	<b>Un Coach solo puede usar una tarjeta de video por “bout”</b> <b>EQUIPOS MASCULINOS</b> Coachak VR 2 txartel izango ditu Multzotako faseko norgehiagoketarako. Coachak VR 2 txartel izango ditu Finalerdiko norgehiagoka bakoitzeko. Coachak VR 2 txartel izango ditu Dominetarako norgehiagoka bakoitzeko.
<b>2. FASEA – BAKARKAKO MUNDUKO TXAPELKETA ETA PREMIER LEAGUE</b>	<b>EMAKUMEZKOEN TALDEAK</b>
Coachak VR txartel 1 izango du Multzotako faserako. Coachak VR txartel 1 izango du Finalaurdenetarako. Coachak VR txartel 1 izango du Finalaurrekotarako. Coachak VR txartel 1 izango du Dominen norgehiagokan.	Coachak VR 3 txartel izango ditu Multzotako faserako. Coachak VR 3 txartel izango ditu Finalaurrekotarako. Coachak VR 3 txartel izango ditu Dominen norgehiagokan.
<b>BAKARKAKO NORGEHIAGOKA – KANPORAKETAK ETA BIGARREN AUKERAKETA</b>	<b>TALDEKAKO NORGEHIAGOKA – KANPORAKETAK ETA BIGARREN AUKERAKETA</b>
Coachak VR txartel 1 izango du Kanporaketetan. Coachak VR txartel 1 izango du Finalaurrekotarako. Coachak VR txartel 1 izango du Bigarren aukeraketarako. Coachak VR txartel 1 izango du Dominen norgehiagokan.	Coachak VR txartel 1 izango du Kanporaketetan (lehiakide bakoitzeko). Coachak VR txartel 1 izango du Finalaurrekotarako (lehiakide bakoitzeko). Coachak VR txartel 1 izango du Bigarren aukeraketarako (lehiakide bakoitzeko). Coachak VR txartel 1 izango du Dominen norgehiagokan (lehiakide bakoitzeko).
<b>VR txartel bakarra. banakako edozein borroketarako erabil daiteke.</b>	

## 15. ARTIKULUA: OFIZIALEN ATRIBUZIOAK ETA FUNTZIOAK

### 15.1 Arbitro Nagusia eta Arbitraje Batzordea

- 15.1.1 Arbitro Nagusiaren eta Arbitraje Batzordearen ahalmenak eta eginbeharrak hauek izango dira:
- 1) Torneo bakoitza behar bezala prestatzen dela ziurtatzea, Antolaketa Batzordearekin koordinatuta, lehiaketa-eremuaren kokapenari, beharrezko ekipo eta instalazio guztiak hornitzeari eta hedatzeari, norgehiagokak egiteari eta gainbegiratzeari, segurtasun-neurriei eta abarri dagokienez.
  - 2) Tatamiko buruak eta tatamiko buruen laguntzaileak izendatzea eta dagozkien eremuetan banatzea, tatamiko buruen txostenetan oinarrituta jarduteko eta eskatzen diren neurriak hartzeko.
  - 3) Arbitroen jardun orokorra gainbegiratzea eta koordinatzea.
  - 4) Beharrezkoa den lekuan ordezko ofizialak izendatzea.
  - 5) Norgehiagoketan ager daitezkeen izaera teknikoko azken erabakiak hartzea, araudian zehaztuta ez daudenak.
  - 6) Ekitaldiaren Apelazio Epaimahaia izendatzea.

## 15.2 Tatamiko buruak eta tatamiko buruaren laguntzaileak

- 15.2.1 Tatamiko buruen ahalmenak eta eginbeharrak hauek izango dira:
- 1) Arbitroak eta epaileak eskuordetzea, izendatzea eta gainbegiratzea, beren kontrolpean dagoen eremuko norgehiagoka guztietarako.
  - 2) Arbitroen eta epaileen lana gainbegiratzea beren eremuetan, eta izendatutako ofizialak esleitu zaizkien zereginak egiteko gai direla ziurtatzea.
  - 3) KANSAk arbitroari lehiaketa-arauen arau-hauste bati buruzko argibideak emateko borroka geldiarazten duela gainbegiratzea.
  - 4) Egunero txostena egitea, idatziz, gainbegiratzeko duen ofizial bakoitzaren jardunari buruz, Arbitraje Batzordearentzat izan ditzakeen gomendioekin batera.
  - 5) WKF/EKF/FVKko A Arbitro titulua duten bi arbitro izendatzea video review-ren gainbegirale gisa jarduteko. (VRS).

## 15.3 Arbitroak

- 15.3.1 Arbitroaren (SHUSHIN) ahalmenak hauek izango dira:
- 1) Banakako edo taldekako norgehiagokak zuzentzea, norgehiagoken hasiera, etetea eta amaiera iragarritz.
  - 2) Agindu guztiak ematea eta iragarpen guztiak egitea.
  - 3) Puntuak ematea epaileen erabakian oinarrituta.
  - 4) Borroka geldiaraztea lehiakidearen lesioa, gaixotasuna edo aurrera jarraitzeko gaitasunik eza antzematean.
  - 5) Borroka geldiaraztea bere iritziz falta bat egin denean edo lehiakideen segurtasuna bermatzeko.
  - 6) FUKUSHIN SHUGO deitzea (epailei deitzea) arbitroaren ustez beharrezkoa denean SHIKKAKU emateko, 10 segundoko araua aplikatuz, medikuak erabakitzen duenean lehiakideak ezin duela borrokarekin jarraitu edo HANSOKU bidez zuzenean zigortuko denean.
  - 7) Behatutako faltak zehaztea eta araudian ezarritako ohartarazpenak eta penalizazioak ezartzea.
  - 8) Tatamiko buruari, Arbitraje Batzordeari edo, beharrezkoa izanez gero, Lehiaketa Batzordeari erabaki jakin baten oinarriak azaltzea.
  - 9) Taldekako norgehiagoketan behar denean, borroka estra bat iragartzea eta horri hasiera ematea.
  - 10) Epaileen bozketa (HANTEI) iragartzea berdinketa izanez gero, eta, beharrezkoa bada, botoa ematea.
  - 11) Irabazlea iragartzea.
  - 12) Arbitroaren agintea ez dago lehiaketa-eremura soilik mugatuta, baizik eta baita horren inguruko perimetrora ere, eta barnean hartzen ditu entrenatzaileen portaera, beste lehiakide batzuen edo lehiaketa-eremuan dagoen lehiakidearen inguruko edozein alderdirena ere.

## 15.4 Epaileak

- 15.4.1 Epaileen (FUKUSHIN) ahalmenak honako hauek izango dira:
- 1) Norberaren ekimenez lortutako puntuak adieraztea.

- 2) Boto-eskubidea baliatzea hartu beharreko edozein erabakitan.
- 3) Arbitroari aholkuak ematea egon daitezkeen deskalkifikazioei buruz, FUKUSHIN SHUGO bidez deituz gero.

15.4.2 Epaileek arreta handiz behatu beharko diete lehiakideen ekintzei, eta epaileari iritzia adierazi beharko diote puntuazio bat ikusten dutenean.

### 15.5 Norgehiagokaren gainbegiraleak (KANSA)

15.5.1 Norgehiagokaren gainbegiraleak (KANSA) tatamiko buruari lagunduko dio, abian dagoen norgehiagoka gainbegiraturaz. Arbitroaren eta/edo epaileen erabakiak ez badatoz bat lehiaketa-arauekin, norgehiagokaren gainbegiraleak seinale bat egingo du berehala txilibituarekin.

14.5.2 Norgehiagokaren erregistroak ofizialak izango dira behin norgehiagokaren gainbegiraleak onartu ondoren.

14.5.3 Banakako edo taldeko norgehiagoka bakoitza hasi aurretik, norgehiagokaren gainbegiraleak ziurtatuko du lehiakideen ekipamendua eta karategia bat datozela WKF/EKF/FVKren lehiaketa-arauekin. Lerrokatu aurretik KANSAREN laguntzaileak ekipamendua berrikusi behar badu ere, KANSAREN ardura izango da ekipoa arauekin bat datorrela ziurtatzea norgehiagoka bakoitzaren aurretik. Norgehiagokaren gainbegiralea ez da txandakatuko taldeen norgehiagoketan.

Kansako laguntzailea ez dagoen lehiaketetan, KANSAREN ardura da taldea partida bakoitzaren aurreko arauekin bat datorrela ziurtatzea.

15.5.4 Egoera hauetan, norgehiagokaren gainbegiraleak txilibitua jo egingo du:

- 1) Arbitroak SENSHU adieraztea ahaztu du.
- 2) Arbitroak SENSHU kentzea ahaztu du.
- 3) Arbitroak okerreko lehiakideari eman dio puntuazioa.
- 4) Arbitroak okerreko lehiakidea ohartarazi/zigortu du.
- 5) Arbitroak puntuazio bat eman dio lehiakide bati, eta bestea ohartarazi du esajeratzeagatik.
- 6) Arbitroak puntuazioa eman dio lehiakide bati, eta MUBOBI besteari.
- 7) Arbitroak YAME ondoren edo denbora amaitu ondoren egindako teknika bat puntuatu du.
- 8) Arbitroak lehiakide batek egindako puntuazioa eman du lehiakidea tatamitik kanpo dagoenean.
- 9) Arbitroak ohartarazpen edo zehapen bat eman du ATO SHIBARAKU bitartean izandako pasibotasunagatik.
- 10) Arbitroak ohartarazpen edo penalizazio oker bat eman du ATO SHIBARAKU bitartean.
- 11) Arbitroak ez du borroka gelditu, eta bi epailek edo gehiagok lortutako puntua seinalatu dute.
- 12) Arbitroak ez du borroka gelditu entrenatzaile batek bideo-berrikuspena eskatu duenean.
- 13) Arbitroak ez dio jarraitu epailek adierazitako puntuazio gehiengoari.
- 14) Arbitroak ez dio medikuari deitu 10 segundoko arauaren egoeran.
- 15) Arbitroak HANTEI/HIKIWAKE adierazi du, baina SENSHU lortu da.
- 16) Epaile bat okerreko eskuarekin ari zaio eusten banderari edo gailu elektronikoari.
- 17) Markagailuak ez du informazio zuzena erakusten.
- 18) Entrenatzaileak eskatutako teknika YAME ondoren edo denbora amaitu ondoren egin da.
- 19) Arbitroak ez du JOGAI antzeman.
- 20) Aurreikusitako gabeko beste edozein egoera dela eta, baldin eta, arrazoiz, norgehiagoka eten behar bada.
- 21) Kansak epai bati buruzko zalantzak dituenean, egiaztatzeko bideo grabazioa berrikusteko eskubidea du.

15.5.5 Egoera hauetan, norgehiagokaren gainbegiraleak ez du parte hartuko Arbitraje Panelaren erabakian.

- 1) Epaileek ez dute puntuaziorik adierazi.
- 2) KANSAK ez du botorik ez aginterik ebazpen-kontuetan, adibidez puntuazio bat baliozkoa izan zen ala ez, arauak aplikatzean errorearen bat egon ezean.

## 15.6 Puntuazioaren gainbegiraleak

- 15.6.1 Puntuazioaren gainbegiraleak arbitroak emandako puntuazioen erregistro berezia mantenduko du, eta, aldi berean, idazleen/kronometratzaileen ekintzak gainbegiratu ditu.
- 15.6.2 Arbitroak denbora-amaierako seinalea entzuten ez badu, puntuazioaren ikuskatzaileak txilibitua joko du, ez KANSA.

## 16. ARTIKULUA: LEHIATZEKO AUTAGARRITASUNA

### 16.1 Adina

- 16.1.1 Lehiaketaren lehen egunean lehiakideak duen adinak zehazten du adin-kategoria.
- 16.1.2 Kumiteko senior kategorietan, lehiatzaileek 18 urte izan behar dituzte.
- 16.1.3 21 urtez azpikoen kategorietan parte hartzen dutenek 18, 19 edo 20 urte izan beharko dituzte, junior kategorietan 16 edo 17 urte, kadete kategorietan 14 edo 15 urte, eta 14 urtez azpikoen kategorian 12 eta 13 urte izan beharko dituzte.

### 16.2 Ekitaldiaren NF kuota

- 16.2.1 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.
- 16.2.2 Banakako Senior Munduko Txapelketan muga espezifikoak aplikatu ahal izango dira – «Sailkapen-fasea .» Federazio batek dagoeneko Banakako Munduko Txapelketa Senior kategorian sailkatutako atletaren bat badu – «Azken fasea», ezin izango dute kategoria bereko beste kirolari bat inskribatu Banakako Munduko Txapelketan – Sailkapen-fasea.
- 16.2.3 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.
- 16.2.4 Kirol anitzeko ekitaldiek, hala nola ANOCek, hondartzako jokoek, munduko jokoek eta joko olinpikoek, beste irizpide batzuk aplika ditzakete, eta irizpide horiek dagokien kalifikazio-sisteman zehaztuko dira.

### 16.3 Nazionalitatea

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

- 16.3.2 Arau orokor gisa, WKFren edo Munduko Txapelketen ekitaldi ofizial batean herrialde bat ordezkatu duen lehiakideak ezin du beste herrialde bat ordezkatu WKFren ekitaldi ofizial batean edo Munduko Txapelketa batean.
- 16.3.3 Hala ere, ekitaldi horietako batean parte hartu duen lehiakide batek ezkontidearen nazionalitatea lortzen badu ezkontza bidez, ezkontidearen herrialdea ordezkatu ahal izango du.
- 16.3.4 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.
- 16.3.5 Lehiakide batek bere jaioterrria ordezkatu dezake eta jatorrizkoa da, aitaren edo amaren nazionalitatea hartzea erabakitzen ez badu.
- 16.3.6 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 onepenarekin.
- 16.3.7 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 Txapelketetan bere herrialde berria edo FN berria ordezkatzeko aukera egin ahal izango du.
- 16.3.8 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.
- 16.3.9 Pasaporte bera duten nazionalitatea duten beste FN batera lekualdatzeko, tartean dauden bi FNen arteko adostasuna behar da, lehiakidearen estatusari dagokionez WKFren egindako edozein aldaketa berresteko. FNren artean adostasunik ez badago, edozein aldaketa WKFren CEk onartu behar du. Kasu horretan, dagokion FNren bitartez lehiakideak frogatu behar du WKF, beste FN batek araututako lurraldean bizitzea, edo, bestela, beste FNarekiko harremana, aldaketa justifikagarri egiten duena.
- 16.3.10 Lehiakideak parte hartzen duten FN guztiak ordezkatu ondoren, WKFren CE onepena beharrezkoa izango da gerora edozein aldaketa egiteko.

## **17. ARTIKULUA: ARAU HAUEK WKF-Z KANPOKO EKITALDIETARAKO EGOKITZEA. EKITALDIAREN PROGRAMA OFIZIALA**

Lurralde federazioek arau hauek alda ditzakete lurralde lehiaketetarako edo WKFren programa ofizialean ez dauden beste lehiaketetarako, baldin eta ez badira aldatzen honelako alderdiak: lehiakideen segurtasuna, puntuazioa, portaera debekatua, ohartarazpenak eta penalizazioak, lehiaketako lesioak eta istripuak edo erabakitzeko irizpideak.

## **18. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIAK**

Noizean behin, gerta daiteke arauak berariazko jarraibiderik ez ematea problema bat ebazteko. Kasu horietan, lehiaketa batean edo ekitaldi batean gertatzen denean, lehiaketako arbitro-buruak badu eskumena problema ebazteko, arauetan eta/edo irizpiderik onenean aurkitutako antzeko kasuetarako irtenbideak aplikatuz. Arazo bat lehiaketatik kanpo konpondu behar denean, Batzorde Teknikoari galdetuko zaio erabakia hartu aurretik.

## 1. ERANSKINA: TERMINOLOGIA

<b>SHOBU HAJIME</b>	Norgehiagokaren hasiera	Iragarri ondoren, arbitroak urrats bat atzera egingo du.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Denbora pixka bat gehiago	Kronometratzaileak borrokaren amaiera erreala baino 15 segundo lehenago emango du seinale entzungarria, eta arbitroak ATO SHIBARAKU iragarriko du.
<b>YAME</b>	Gelditzea	Norgehiagoka etetea edo amaitzea. Arbitroak iragarriko du, eta beheranzko mozketa-mugimendu bat egingo du eskuarekin.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Jatorrizko posizioa	Lehiakideak eta arbitroa hasierako posizioetara itzuliko dira.
<b>TSUZUKETE</b>	Jarraitu borrokatzen	WAKARETE ondoren agindutako borroka berriz hasiko da, baimendu gabeko etenaldi bat gertatzen denean edo arbitroak jarduera-faltagatik borrokatzen hasteko agindu informal bat ematen duenean.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Ekin berriz borrokari	Arbitroa aurreratuko da. TSUZUKETE esan eta besoak zabalduko ditu, ahurrak kanporantz dituela, lehiakideenganantz jarrita. HAJIME esaten duen bitartean, esku-ahurrak biratuko ditu, azkar eramango ditu bata bestearengana, eta, aldi berean, urrats bat egingo du atzera.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Deitu epaileei	Arbitroak epaileei dei egingo die, bil daitezten.
<b>HANTEI</b>	Erabakia	Arbitroak erabaki bat eskatuko du amaitu gabe dagoen borroka baten amaieran. Ondoren, txilibituaren bi tonu labur egingo ditu, epaileek beren botoak adieraziko dituzte, eta arbitroak irabazlea adieraziko du, besoa altxatuz.
<b>HIKIWAKE</b>	Berdinketa	Norgehiagoka batean berdinketa gertatuz gero, arbitroak besoak gurutzatuko ditu, eta gero zabaldu egingo ditu esku-ahurrak aurrerantz begira dituela.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Gorriak (urdinak) irabazi du	Arbitroak irabazlearen aldeko besoa altxatuko du.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Gorriak (urdinak) hiru puntu lortu ditu	Arbitroak besoa altxatuko du, 45 gradu osatuz jarrita, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Gorriak (urdinak) bi puntu lortu ditu	Arbitroak besoa altxatuko du, sorbaldaren altueran, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Gorriak (urdinak) puntu bat lortu du	Arbitroak besoa beherantz zabalduko du, 45 gradu osatuz jarrita, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik
<b>CHUI</b>	Ohartarazpena	Arbitroak iraintzailearen alderantz erakutsiko du arauhauste motari dagokion seinalea, eta, ondoren, 1-3 hatz



		erakutsiko ditu, 1., 2. edo 3. abisua den arabera.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Deskalkifikazio-ohartarazpena	Arbitroak iraintzailearen alderantz erakutsiko du arau-hauste motari dagokion seinalea, eta, ondoren, hatz batekin iraintzailearen gerrikoari seinalatuko dio.
<b>HANSOKU</b>	Deskalkifikazioa	Arbitroak arau-hauslearen aurpegiari seinalatuko dio, eta aurkariaren garaipena iragarriko du.
<b>JOGAI</b>	Aurkariaren ekintzekin zerikusirik izan gabe lehiaketa-eremutik irtetea	Arbitroak hatz erakuslearekin seinalatuko dio arau-hauslearen alboari, lehiakidea eremutik kanpo atera dela adierazteko, eta, ondoren, dagokion ohartarazpena edo penalizazioa adieraziko du.
<b>SENSHU</b>	Oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantaila	Puntua ohiko moduan eman ondoren, arbitroak AKA (AO) SENSHU adieraziko du, bitartean beso tolestua altxatuz, esku-ahurra arbitroaren aurpegiaren parean duela.
<b>SHIKKAKU</b>	Torneotik deskalkifikatzea	Arbitroak arau-hauslearen aurpegiari seinalatuko dio, gero lehiaketa-eremutik kanpora, eta aurkariaren garaipena iragarriko du.
<b>TORIMASEN</b>	Ezereztea	Erabaki bat baliogabetuko da. Arbitroak eskuak gurutzatuko ditu beheranzko mugimendu bat eginez.
<b>KIKEN</b>	Uko egitea	Arbitroak beherantz seinalatuko du, lehiakidearen edo taldearen tatamiaren aldeko besoa 45 gradu osatuz jarrita.
<b>MUBOBI</b>	Norberaren burua arriskuan jartzea	Arbitroak bere aurpegia ukituko du, eta ondoren eskuaren ertza aurrerantz biratuko du, aurrera eta atzera mugituz, lehiakideak bere burua arriskuan jarri duela adierazteko.
<b>WAKARETE</b>	“Banandu zaitezte”	Arbitroak lehiakideei adieraziko die clinch batetik banantzeko edo bularra bularraren kontra izateari uzteko, eskuak banatuz, esku-ahurren kanporanzko mugimendu batekin, hitzezko agindua ematen duen bitartean. Lehiakideek ekintza geldituko dute, eta banandu egingo dira TSUZUKETE adierazten den arte.

## 2. ERANSKINA: KEINUAK ETA SEINALEAK BANDEREKIN

### NORGEHIAGOKA HASTEAK ETA ETETEA



SOMENI REI (1/3)



SOMENI REI (2/3)



SOMENI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

**PUNTUAK ETA EZEREZTEA**



**YUKO (1 / 2)**



**YUKO (2 / 2)**



**WAZA ARI (1 / 2)**



**WAZA ARI (2 / 2)**



**IPPON (1 / 2)**



**IPPON (2 / 2)**



**SENSHU**



**TORIMASEN (1)  
EZEREZTEA**



**TORIMASEN (2)  
EZEREZTEA**

**OHARTARAZPENAK**



**TSUZUKETE (1)**



**TSUZUKETE (2)**



**WAKARETE (1 / 2)**



**WAKARETE (2 / 2)**



**PASIBOTASUNA (1 / 2)**  
**LEHIAKIDE BATI**



**PASIBOTASUNA (2 / 2)**  
**LEHIAKIDE BATI**



**GEHIEGIZKO**  
**KONTAKTUA**  
**LURRERA BOTATZE**  
**ARRISKUTSUA**



**LESIO ESAJERAZIOA**



**LESIOAREN ITSURAK**  
**EGITEA**



**JOGAI**



**MUBOBI**



**BORROKA SAIHESTEA**



**BULTZATU**



**HELDU**



**KONTROLIK GABEKO  
ERASOA**



**ERASO SIMULATUA  
(UKONDOA)**



**ERASO SIMULATUA  
(BURUA)**



**ERASO SIMULATUA  
(BELAUNAK)**



**ZIRIKATZEA ETA  
HITZ EGITEA**



**CHUI #1**



**CHUI #2**



**CHUI #3**



**HANSOKU CHUI (1 /  
2.)**



**HANSOKU CHUI (1 /  
2.)**



**PENALIZAZIOAK**



**HANSOKU**  
(1/2)



**HANSOKU**  
(2/2)



**SHIKKAKU**  
(1/3)



**SHIKKAKU**  
(2/3)



**SHIKKAKU**  
(3/3)

**DECISIÓN**



**FUKUSHIN SHUGO**  
(1/2)



**FUKUSHIN SHUGO**  
(2/2)



**AKA (AO) KIKEN**



**HANTEI**



**HIKIWAKE (1/2)**



**HIKIWAKE (2/2)**



**AKA (AO) NO KACHI**  
(1/2)



**AKA (AO) NO KACHI**  
(2/2)

**VIDEO REVIEW SEINALEAK**



**VIDEO REVIEW (1/4)**



**VIDEO REVIEW (2/4)**



**VIDEO REVIEW (3/4)**



**VIDEO REVIEW (4/4)**

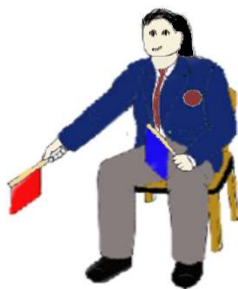


**MIENAI**

**SEINALEAK BANDEREKIN**



**POSIZIO ESERIA**



**YUKO**



**WAZA ARI**



**IPPON**

### 3. ERANSKINA: KATEGORIAK, ADINA ETA PISUEN ARABERAKO BANAKETA

Senior gizonezkoak (18+ urte)	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	Senior emakumezkoak (18+ urte)	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
21etik azpiko gizonezkoak (< 21 urte)	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	21etik azpiko emakumezkoak (< 21 urte)	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
Junior gizonezkoak (16-17 urte)	- 55 kg - 61 kg - 68 kg - 76 kg + 76 kg	Junior emakumezkoak (16-17 urte)	- 48 kg - 53 kg - 59 kg - 66 kg + 66 kg
Kadete gizonezkoak (14-15 urte)	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	Kadete emakumezkoak (14-15 urte)	- 47 kg - 54 kg - 61 kg + 61 kg
U14 gizonezkoak (12-13 urte)	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg +70 kg	U14 gizonezkoak (12-13 urte)	- 42 kg - 47 kg - 52 kg + 52 kg

**OHARRA: < 14 urteko kategoriak WKFn soilik dira, Youth Leagueko ekitaldietan**



#### 4. ERANSKINA: ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIAK (EKF/FVK) - KUMITEA

ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIA (KUMITEA)



Protesta aldez aurretik ordaindu behar da

DATA	LEHIAKETA	LEKUA
...../...../.....		

LEHIAKIDEAREN FEDERAZIOA	
AO	AKA

ERREKLAMAZIOAREN DESKRIBAPENA
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Orriaren beste aldean jarraitzeko

COACHAREN IZENA:	EKF/FVKren ordainagiri gisa balio du
SINADURA	

TATAMI ZK		MS / KANSA:			
PANELA	ARBITROA	1. EPAILEA	2. EPAILEA	3. EPAILEA	4. EPAILEA
IZENA					
FEDERAZIOA					

## 5. ERANSKINA: BI EPAILEREN ARBITRAJE-SISTEMA

### BI EPAILEREKIN KUMITEA EPAITZEKO PROZEDURA

- 1 2 epaileren sistema erabiltzen denean, epaileek eta arbitroek partekatutako erantzukizuna izango dute puntuetarako. Epaileek banderak erabiliko dituzte seinaleztatzeko.
- 2 Puntuak erakusteaz gain, epaileek arbitroari lagunduko diote, jogai, gehiegizko kontaktua eta skin touch (larruazal-ukitua) markatuz arau hauen aurka egiten direnean **kategoria guztietan**. Hala ere, arbitroak autonomiaz jardungo du, eta ohartarazpenak eta penalizazioak aplikatzeko erantzukizuna du.
- 3 Puntuak emango dira, baldin eta bi epaile edo epaile bat gehi arbitroa ados badaude puntuaketan.
- 4 Ikusmen-angelu guztiak estali ahal izateko, arbitroa ez da epaileen alde berean jarriko.
- 5 Coachek arbitroaren aurrean jarrita egon behar dute, eta ez atzean.
- 6 Arbitroak bere aldetik izan diren puntuetarako laguntza erakutsi eta eska dezake. Kasu horretan, arbitroaren YUKO, WAZA ARI eta IPPON seinaleak Kumite-arau arruntetako seinale berak dira, baina arbitroaren ukondoa gorputz-enborra ukitzen arituko da dagokion seinalea adierazten duen bitartean. Behin arbitroak laguntza jaso duenean, seinaleak, puntuak ematean, arau arrunten arabera norgehiagoketan egiten diren berak izango dira.
- 7 Epaile batek puntua seinalatzen badu eta beste epaileak ohartarazpena edo penalizazioa, arbitroak azken erabakia hartuko du, epaile bietako bati arrazoia emanez.
- 8 Bi epaileek edo epaile batek eta arbitroak puntu-maila desberdina erakusten badute lehiakide berarentzat, punturik altuena emango da.
- 9 Bi epaileek puntua adierazten badute baina lehiakide desberdinentzat, arbitroak bi puntuak emango ditu.
- 10 Kategoriarako (kadeteak) larruazal-ukitua onartzen da zango-tekniketarako bakarrik. Larruazal-ukitua honela definitzen da: helmuga ukitzea, burura edo gorputzera energiari transferitu gabe. 14 urtetik beherako lehiakideen kasuan ez da onartzen larruazal-ukiturik zango-tekniketarako (WKF ekitaldian).

**BI EPAILEREN SISTEMARAKO BANDERA-SEINALE GEHIGARRIAK**

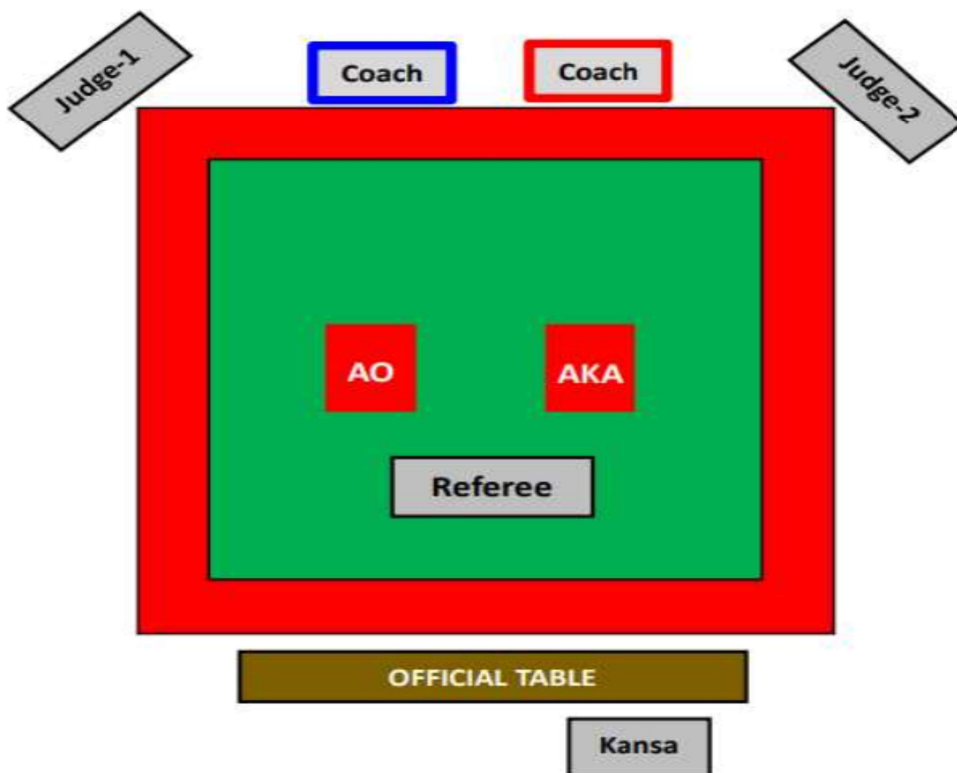


**JOGAI**  
Lurra ukitzen lekuan



**KONTAKTUA**  
Banderak aurpegiaren  
albora gurutzatzen

**LEHIAKETA-EREMUAREN ANTOLAERA**



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

<b>KUMITE</b>			
<b>BAKARKA</b>		<b>TALDEKA</b>	
<b>ROUND ROBIN</b>	<b>KANPORAKETAK</b>	<b>ROUND ROBIN</b>	<b>KANPORAKETAK</b>
<b>Bi lehiakideren arteko "bout" irabazlea izendatzeko irizpideak - Banakakoa</b>			
1. Markatutako puntuen gehiengoa 2. Senshu 3. Markatutako Ippon gehiengoa 4. Markatutako Waza-Ari gehiengoa 5. Berdinketa (Hikiwake)	1. Markatutako puntuen gehiengoa 2. Senshu 3. Markatutako Ippon gehiengoa 4. Markatutako Waza-Ari gehiengoa 5. Hantei – Arbitro panelaren bozketa	1. Markatutako puntuen gehiengoa 2. Senshu 3. Markatutako Ippon gehiengoa 4. Markatutako Waza-Ari gehiengoa 5. Berdinketa (Hikiwake)	(idem)
<b>Taldeko partidetan irabazlea izendatzeko irizpideak</b>			
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. Irabazitako norgehiagoken gehiengoa 2. Taldeko puntuen gehiengoa 3. Taldeko Ippon kopuru gehiengoa. 4. Taldeko Waza-Ari kopuru gehiengoa. 5. Berdinketa (Hikiwake)	1. Irabazitako norgehiagoken gehiengoa 2. Taldeko puntuen gehiengoa 3. Taldeko Ippon kopuru gehiengoa. 4. Taldeko Waza-Ari kopuru gehiengoa. 5. Norghegiakoa gehigarria, eta jarraian Hantei *)
<b>Multzokako Round-robin irabazlea izendatzeko irizpideak eta berdinketak ebaztea</b>			
1. Garaipenagatiko puntu-kopuru osoa 2. Bien arteko partidaren irabazlea 3. Guztira markatutako puntu gehiengoa 4. Aurrakako puntu gutxiago 5. Guztira markatutako Ippon gehiengoa 6. Aurrakako Ippon gutxiago 7. Guztira markatutako Waza-Ari gehiengoa 8. Aurrakako Waza-Ari gutxiago 9. Ranking 10. Norghegiakoa gehigarria, eta jarraian Hantei		1. Garaipenagatiko puntu-kopuru osoa 2. Bi taldeen arteko partidaren irabazlea 3. Guztira irabazitako "bout" kopuru gehiengoa 4. Guztira markatutako puntu gehiengoa 5. Guztira aurrakako puntu gutxiago 6. Guztira markatutako Ippon gehiengoa 7. Guztira aurrakako Ippon gutxiago 8. Guztira markatutako Waza-Ari gehiengoa 9. Guztira aurrakako Waza-Ari gutxiago 10. Norghegiakoa gehigarria, eta jarraian Hantei	*) Talde bakoitzak edozein aukera dezake aparteko borrokarako  *) "Guztira" Multzoko topaketa guztietarako esan nahi du (bai banaka eta taldeka)
Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.		Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendako lehen puntutik hartu behar dira kontuan.	
<b>Irizpide guztiak zerrendatuta daude prozeduraren hurrenkeran goitik behera</b>			