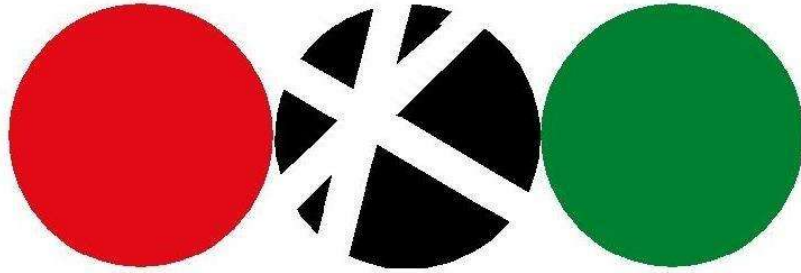


# karate



**federación vasca  
euskal federazioa**

# KUMITE

**LEHIAKETEN ARAUDIA**

## EDUKIAK

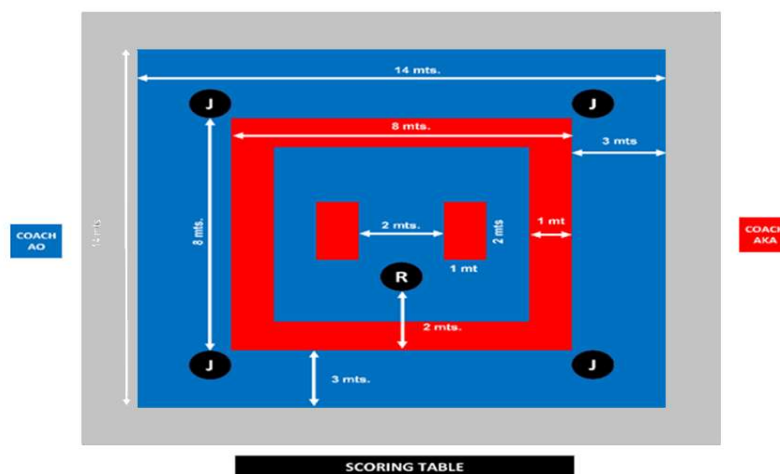
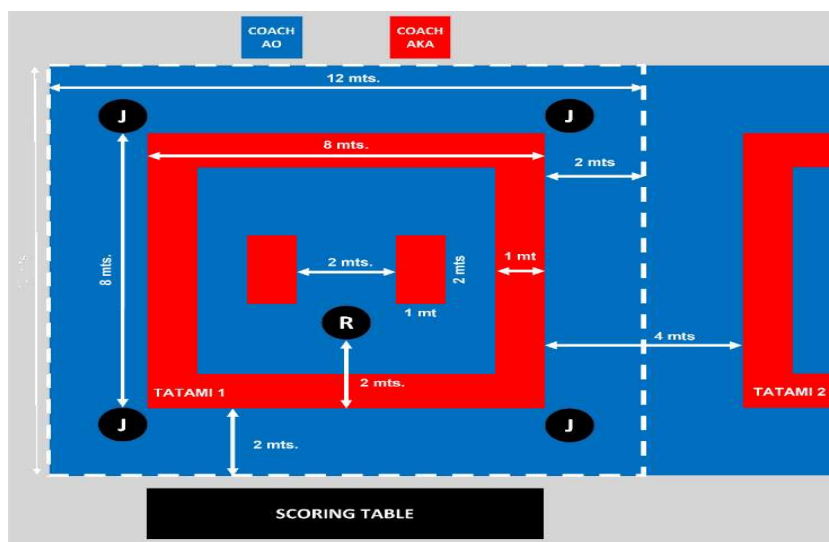
SARRERA.....	3
1. ARTIKULUA: KUMITEKO LEHIAKETA-EREMUA.....	3
2. ARTIKULUA: JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA.....	4
3. ARTIKULUA: KUMITE-LEHIAKETEN ANTOLAKETA.....	7
4. ARTIKULUA: ARBITRAJE-PANELA.....	9
5. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKEN IRAUPENA.....	9
6. ARTIKULUA: KIKEN - ERRETIRATZEA.....	10
7. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKAK HASTE, ETETEA ETA AMAITZEA.....	10
8. ARTIKULUA: PUNTUAZIOA.....	11
9. ARTIKULUA: PORTAERA DEBEKATUA.....	12
10. ARTIKULUA: OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK.....	13
11. ARTIKULUA: LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN.....	15
12. ARTIKULUA: ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK.....	16
13. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA.....	18
14. ARTIKULUA: OFIZIALEN ATRIBUZIOAK ETA FUNTZIOAK.....	19
15. ARTIKULUA: ARAU HAUEK WKF-Z KANPOKO EKITALDIETARAKO EGOKITZEA. EKITALDIAREN PROGRAMA OFIZIALA.....	21
16. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIAK.....	21
1. ERANSKINA: TERMINOLOGIA.....	22
2. ERANSKINA: KEINUAK ETA SEINALEAK BANDEREKIN.....	24
3. ERANSKINA: KATEGORIAK, ADINA ETA PISUEN ARABERAKO BANAKETA.....	30
4. ERANSKINA: ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIAK (EKF/FVK) - KUMITEA.....	31
5. ERANSKINA: BI EPAILEREN ARBITRAJE-SISTEMA.....	32

## 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 dituen (kanpotik neurtuta), koltxonetek kanpoko aldean metro bateko zerranda beste kolore batean dutela, perimetroa seinalatuz.



- 1.2 Arbitroa (SHUSIN) kokatuko da zehazki lehiakideak bata bestearen aurrean jarrita dauden bi piezen artean, segurtasun-eremutik bi metro tara.
- 1.3 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.
- 1.4 Norgehiagokaren gainbegiralea (KANSA) mahai ofizialean eseriko da. Txilibitu bat izango du.
- 1.5 Entrenatzaileak segurtasun-eremutik kanpo eseriko dira.

## 2. ARTIKULUA: JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA

### 2.1 Arbitroak eta epaileak

- 2.1.1 Uniforme ofiziala hau izango da:
  - a) Txaketa urdin iluna, botoi sinpleak dituena (kolore-kodea: 19-4023 TPX).
  - b) Galtza gris argi lisoak, azpildurarik gabeak (kolore-kodea: 18-0201 TPX).
  - c) Mahuka motzeko alkandora zuria.
  - d) Galtzerdi lisoak, urdin ilunak edo beltzak, eta lokarri gabeko zapata beltzak, lehiaketa-eremuan erabiltzeko.
  - e) Gorbata ofiziala, orratzik gabe.
  - f) Txilibitu beltz bat, nabarmentzen ez den lokarri zuri batekin.
- 2.1.2 Honako jantzi gehigarri hauek baimentzen dira:
  - a) Ezkontza-eraztun sinple bat.
  - b) Izaera erlijiosoko buruko jantzia (borondatezkoa), WKFK onartutakoa.
  - c) Urkila bat eta nabarmentzen ez diren belarritako batzuk.
  - d) Ileak sorbaldeetatik kenduta egon behar du, eta makillajeak ez du nabarmendu behar.
  - e) Ezingo da 4 cm baino gehiagoko takoirik erabili uniformearekin.

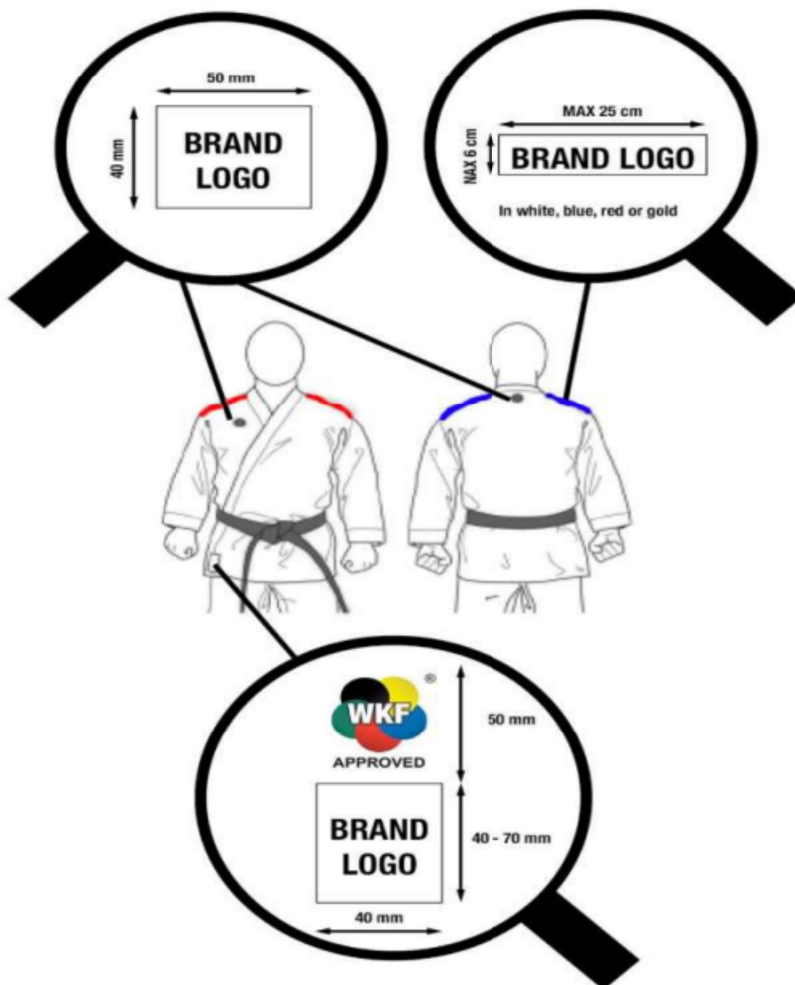
Guztiz debekatuta dago ofizialek erloju adimendunak eta gailu elektronikoak erabiltzea lehiaketa eremu barruan
- 2.1.3 Arbitroek eta epaileek uniforme ofiziala erabili behar dute torneo, informazio-saio eta ikastaro guztietan.
- 2.1.4 Arbitraje-zuzendaria ados badago, arbitroek jaka kendu ahal izango dute.
- 2.1.5 Arbitraje Batzordeak edo arbitro nagusiak araudi hau betetzen ez duen edozein ofizialen parte-hartzeari uko egin diezaioke.

### 2.2 Lehiakideak

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

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







a) Karategian fabrikatzailearen jatorrizko etiketak baino ezin dira erakutsi.



b) 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.

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

- c) Lehiakideek edo taldeek WKFK onartutako gerriko gorria (AKA) edo gerriko urdina (AO) erabili behar dute.
- d) 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.
- e) Emakumezko lehiakideek kamiseta zuri bat eraman dezakete karategiko jakaren azpitik.
- f) 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.
- g) Jakaren mahuken gehieneko luzerak ez du eskumuturretik pasatu behar, eta ez du besaurrearen erdia baino motzagoa izan behar.
- h) 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 norgehiagoken martxa ez oztopatuzko moduan. Hachimaki (diadema) ez dago baimenduta.
- 2.2.4 Debehatuta daude ilerako orratzak edo pintza metalikoak. Debehatuta 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.
  - WKF/EKF/FVK-ek onetsitako gizonentzako genital-babesa.
- 2.2.8 Betaurrekoak debekatuta daude. Ukipen-lente bigunak erabil daitezke, lehiakidearen kontura eta arriskua hark onartuta.
- 2.2.9 Debeekatuta dago baimendu gabeko artikulua, 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 Lesioa dela eta, bendajeak, kuxinak edo euskarriak erabiltzea arbitroak onartu behar du, txapelketako doktorearen aholkuari jarraituz.
- 2.2.12 Norgehiagoka-eremura baimenik gabeko taldearekin edo Karategirekin aurkezten diren lehiakideek bi minutu izango dituzte hori zuzentzeko.

### **2.3 Entrenatzaileak**

- 2.3.1 Entrenatzaileek une oro erabili behar dute beren federazioaren txandal ofiziala.
- 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 ordez beren federazioko taldearen kamiseta ofiziala edo logotiporik gabeko kolore lisoko kamiseta bat erabiltzeko.

## **3. ARTIKULUA: KUMITE-LEHIAKETEN ANTOLAKETA**

### **3.1 Pisatze-prozedura**

#### **3.1.1 Pisatze ofiziala:**

**a) Tolerantzia:**

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

#### **3.2 Serie-buruak**

3.2.1 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.

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

### 3.3 Kumiteko taldeen osaera (WKF)

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

3.3.1 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.

*OHARRA: EKF/FVKren ekitaldietan, partidan parte hartzen duten gizonezkoen taldeak bost lehiakide izango dira, emakumezkoen taldeak berriz 3 edo 5. Gutxienez 3 lehiakiderekin parte har dezakete edozein txandatan gizonezkoen kasuan, emakumezkoen kasuan berriz 2.*

### 3.4 Taldekako borroka-ordena

3.4.1 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.

3.4.2 Taldea deskalifikatu egingo da (SHIKKAKU), baldin eta taldekideren batek edo taldeko entrenatzaileak osaera edo borroka-ordena aldatzen baditu norgehiagokaren aurretik idatziz jakinarazi gabe.

3.4.3 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.

3.4.4 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.



## 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.
- 4.1.2 Ofizialen betebeharra da balizko interes-gatazken berri ematea norgehiagoka hasi aurretik.  
**EKF/FVK: ahal den neurrian interes-gatazka kasuak besterik saihestuko dira.**

### 4.2 Laguntza-ofizialak

- 4.2.1 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.

### 4.3 Formalitateak eta epaileak aldatzea

- 4.3.1 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.

## 5. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKEN IRAUPENA

### 5.1 Kumite-borroka iraupena hau da:

- Senior gizonetzkoak eta emakumezkoak kategoriak: 3 minutuko denbora efektiboa
- 21etik azpiko gizonetzkoak eta emakumezkoak kategoriak: 3 minutuko denbora efektiboa
- Kadete eta Junior gizonetzkoak eta emakumezkoak kategoriak: 2 minutuko denbora efektiboa

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

- 5.2 Borrokaren kronometrajea hasiko da arbitroak hasiera-seinalea ematen duenean, eta gelditu egingo da arbitroak YAME adierazten duen bakoitzean edo norgehiagokaren denbora-amaierako seinalearekin batera.
- 5.3 Kronometratzaileak seinale edo tinbre bat joko du “15 segundo geratzen direla” adierazteko, burrunbagailuarekin argi-keinu labur bat igorritik. “Denbora-amaierako” seinalea burrunbagailuarekin egindako bi argi-keinu laburren bidez egingo da, eta norgehiagokaren amaiera adieraziko du.
- 5.4 Lehiakideek eskubidea dute norgehiagoken artean atsedenaldea 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 kategoría 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.
- 6.3 Lehiakidearen deskalifikazioaren ondorioz lortutako puntuak YUKO gisa kontatuko dira beti.
- 6.4 KIKEN deskalifikatzeak esan nahi du lehiakideak kategoría horretatik kanpo geratzen direla, nahiz eta beste kategoría batean parte hartzeak ez duen eraginik.
- 6.5 KIKEN deskalifikazioa adierazteko, arbitroak, atzamarrarekin, alde egiten duen lehiakidearen edo taldearen aldera seinalatuko 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 SHOBU HAJIME iragarriko du, eta borroka hasiko da.
- 7.2 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.
- 7.3 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, AO (AKA) NO KACHI esanez.
- 7.4 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.
- 7.5 Egoera hauetan, arbitroak YAME! adieraziko du, eta norgehiagoka aldi baterako geldiaraziko du:
  - a) 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.
  - b) Arbitroak lehiakideari karategia edo babes-ekipamendua doitzea agintzen dionean.
  - c) Lehiakide batek arauak urratu dituztenean.
  - d) 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.
  - e) Lehiakide batek aurkariari heldu eta berehala tekninarik edo lurrera botatzerik egiten ez duenean.

- f) Lehiakide bat edo biak erori edo botatzen direnean eta lehiakideetako batek ere ez duenean berehala baliozko teknirik egiten.
- g) Bi lehiakideek elkarri heltzen diotenean edo elkarren artean trabatzen direnean berehala lurrera botatzerik edo teknika puntuagarririk egin gabe edo WAKARETE aginduari kasurik egiten ez diotenean.
- h) Bi lehiakideak bularra bularraren kontra gelditzen direnean berehala lurrera botatzerik edo bestelako teknirik saiatu gabe eta WAKARETE aginduari kasurik egin gabe.
- i) Bi lehiakideak lurreen daudenean, erori edo lurrera bota ondoren, eta liskartzen direnean.
- j) Bi epailek edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean lehiakide berarentzat.
- k) Arbitroaren iritziz falta bat egin denean edo egoerak segurtasun-arrazoiak direla-eta borroka geldiaraztea eskatzen duenean.
- l) KANSAk edo tatamiko buruak hala eskatzen dutenean.
- m) Arbitroari beharrezkoa iruditzen zaion beste edozein arrazoiengatik.

## 8. ARTIKULUA: PUNTUAZIOA

- 8.1 Puntuazio bat ematen zaio lehiakide bati bi epailek edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean.
- 8.2 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.
- 8.3 Puntuazio-eremuak dira gorputza pelbisaren gainetik, lepauztairaino eta hura barne hartuz (CHUDAN), sorbaldak kanpoan utzita, baita lepauztaiaren gaineko eremua (JODAN) ere.
- 8.4 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).
- 8.5 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).
- 8.6 CHUDAN eremuan teknikak inpaktu kontrolatuarekin egin daitezke, aurkariari lesiorik eragin gabe. Kolpe baten hartzaileak arnasa galtzeak ez du, berez, kontrol-faltarik adierazten.

- 8.7 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–.
- 8.8 Kadeteen, 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.
- 8.9 Azaleko ukitua (skin touch) baimentzen da juniorren, 21etik azpikoen 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.
- 8.10 Baliozkoak izango dira behar bezala exekutututako teknikak, denbora amaitzen denean eraginkorrak direnak.
- 8.11 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 (gehiagizko kontaktua, eustea, heltzea, etab.).

## 9. ARTIKULUA: PORTAERA DEBEKATUA

### 9.1 Portaera debekatu motak

- 9.1.1 Debekatuta daude portaera hauek:
- Gehiagizko 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 puntuagatiko abantaila edo SENSHU 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, belaukin edo ukondoekin egindako eraso errealak nahiz simulatuak.

16) 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 Entrenatzailearen jarraibideek eta iruzkinak ez dituzte prozedurak oztopatu behar.

## 10. ARTIKULUA: OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK

### 10.1 Ohartarazpen informalak

10.1.1 Bi motatako ohartarazpen informalak daude:

**TSUZUKETE:** Lehiakideak bultzatzea jarduerari ekin diezaioten.  
Jarduera sustatzeko

**WAKARETE:** Lehiakideak gorputza gorputzaren kontra daudenean. Lehiakideek banandu egin behar dute, eta, horren ondoren, TSUZUKETE agindua emango da ekintzari berrekiteko.  
Heltze bat desegiteko

10.1.2 “WAKARETE” adierazten denean lehiakide bat oztopatuta dagoenean, arbitroak ziurtatu behar du beste lehiakideak behar adina baztertzen dela “TSUZUKETE” agindua eman baino lehen..

10.1.3 TSUZUKETE agindua, aurrez WAKARETE egon ezean, ez da erabiltzen borrokaren 15 segundo baino gutxiago geratzen badira.

10.1.4 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:

**CHUI** Hiru alditan egin daiteke gehienez, aurkariak irabazteko dituen aukerak Ohartarazpena murrizten ez dituzten arau-hausteengatik.

**HANSOKU CHUI** Aurkariaren irabazteko aukerak murrizten dituzten arau-hauste larriagoak Deskalifikazio-ohartarazpena arau-direla-eta ematen da.  
hauste gehiagoren kasuan

### 10.3 Penalizazioak

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

**HANSOKU** Ekintza oso larri batengatik edo HANSOKU CHUI ohartarazpenarekin zigortu den deskalifikazio-penalizazioa da.  
Borrokatik deskalifikatzea

**SHIKKAKU** Torneo osotik deskalifikatzea da; barnean hartzen du arau-hauslea erregistratu den ondorengo edozein kategoria.  
Torreotik deskalifikatzea  
SHIKKAKU aplikatu daitezke 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 Lehiakideak edo bere inguruneak lehiaketa-eremuaren barruan nahiz kanpoan portaera txarrak, diziplina-faltak edo asmo txarreko jokabideak erakusteak diziplina-zehapenak eragin ditzake Diziplina Batzordearen.

10.3.3 Egoera batek seguruenik deskalifikazio bat justifikatuko lukeela dirudienean, arbitroak epaile anelari 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, hartzaileak berak eragiten ez badu behintzat, ohartarazpen edo penalizazio batekin zigortu ahal izango 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.

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.

10.4.9 **Ostikada bat harrapatzea:** aurkariari bi eskuekin eusten zaion bitartean lurrera botatzeko modu bakarra da ostikada ematen ari den aurkariaren zangoa harrapatzea.

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 (bai eraispen-teknikagatik bai heltze akzioagatik).

**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 esku bateaz onartzen da:**

**10.4.13 Lehiaketa-eremutik irtetea: JOGAIk** adierazten du lehiakidearen oinak edo gorputzaren beste edozein atalek (norberaren ekimenez) lehiaketa-eremutik kanpoko lurra ukitzen duen egoera. Salbuespen bat da aurkariak lehiakidea fisikoki bultzatzen duenean edo eremutik kanpo botatzen duenean, edo puntu(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.

Lehiakide bati borroka hasi baino lehen galdetu bazaio, eta lehiakideak maskorra erabiltzen duela egiaztatzen bada, 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. 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 Lehiakide bat deskalifikatzea taldekako norgehiagoketan**

**10.5.1 HANSOKU edo SHIKKAKU:** Taldekako norgehiagoketan, samindutako lehiakidearen puntuazioa zortzi puntutan finkatuko da, eta arau-hauslearen puntuazioa zeroan jarriko da.

## **11. ARTIKULUA: LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN**

### **11.1 Borrokarako ezgai deklaraturako lehiakideak**

**11.1.1** Norghegiagoka bat lesioagatiko 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 Hamar segundoen araua:

Lehiakideren bat erortzen bada, lurrera botatzen badute edo nokeatzen badute

YAME + "Doctor" + 1etik 10era kontaketa (hatzekin) + medikuaren azterketa (nahitaezkoa).

Kontaketa 10era iristen bada: kirol-ekitaldi osoan ezin izango du jarraitu.

Kontaketa 10era iristen ez bada: epaileek erabakiko dute falta edo zigorra den ala ez.

11.2.3 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, betiere kontaketa 10 segundotara heltzen bada.

## 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.

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.

### 12.2 Norgehiagoka bateko irabazlea erabakitzeko 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 utsiko diote.

12.2.3 Banakako edozein norgehiagokatan, 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:

- a) Borrokan lortutako IPPON kopururik handiena.
- b) 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.

12.2.5 Taldekako lehiaketa bateko partida batean HANTEI aplikatzen den kasu bakarria berdinketa bat desegiteko borroka gehigarria da.

12.2.6 SENSHU duen lehiakide batek denbora-galtzeagatik ohartarazpen bat jasotzen badu, borrokatik 15 segundo baino gutxiago geratzen direnean: JOGAI, ihes egitea, eustea, borroka, bultzada edo bularraren kontra egotea. Lehiakideak automatikoki galduko du abantaila hori. Arbitroak, lehenik, lehiatzaileak egindako arau-hauste- eta ohartarazpen- edo zigor-mota erakutsiko ditu, gero, SENSHU seinalea erakutsiko du, eta, ondoren, baliogabetze-seinalea (TORIMASEN), eta, aldi berean, “AKA/AO SENSHU TORIMASEN” iragarriko du.

12.2.7 SENSHU erretiratzen bada norgehiagoka amaitzeko 15 segundo baino gutxiago geratzen direnean, EZIN izango zaio ezein lehiakideri berriro SENSHU eman.

12.2.8 AKAk eta Aok HANSOKU eskuratzen badute.

Borroka domina eskuratzeko ez bada, biek lehiatik kanpo geratuko dira (hay da, ondorendo aurkaria “bye” bidez irabaziko luke).

Borroka domina eskuratzeko bada, hau begiratuko da: 1/ Puntu kopurua, 2/ SENSHU, 3/ Ippon kopurua, 4/ Waza-Ari kopurua, 5/ HANTEI.

HIKKAKU bidez deskalifikatutako lehiakide bati ezin zaio dominarik eman.

### 12.3 Taldekako partida baten irabazlea erabakitzeko irizpideak Kanporatze-sistema

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

12.3.2 Bi taldeek garaipen eta puntu kopuru bera badute borrokaldian, borroka erabakitzailea egingo da. Talde bakoitzak bere taldeko edozein lehiakide izenda dezake.

12.3.3 Borrokaldi gehigarria banakako borrokaren modu berean erabakiko da, eta emaitzak taldekako partidaren irabazlea emango du.

12.3.4 Taldekako partidetan, talde batek partidaren garaipen nahikoa lortu badu edo ezarritako irabazlea izateko adina puntu idatzi baditu, partida amaitu egingo da eta ez da beste borrokarik egingo.

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

13.1.5 Entrenatzaileak edo FTko ordezkariak Erreklamazio Ofizialeko inprimakia eskatuko dio tatamiko buruari, eta itzarongo da hura luzamendurik gabe osatu, sinatu eta tatamiko buruari dagokion tarifarekin entregatu arte. Ondoren, Onartua ala Baztertua den erabakiko da (eta, hala badagokio, neurri zuzentzaile egokien aplikazioa).

13.1.6 Abian den norgehiagoka batean funtzionamendu administratibo txarra gertatuz gero, entrenatzaileak zuzenean jakinaraz diezaioke tatamiko buruari. Era berean, tatamiko buruak arbitro nagusiari jakinaraziko dio.

- 13.1.7 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.
- 13.1.8 Protesta idatziz osatuko da, eta protesta-tarifa aurkeztuko da Erreklamazio Ofiziala egiteko asmoa iragarri ondorengo 5 minutuen barruan.

### 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 ordezkaritza 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 arbitrajeko eskatzen den titulazioa duen arbitro bat, arbitro-lanetan ari ez dena, EKF/FVK-ko presidentek izendatutakoa, D.N.Ak hala eskatuta.

## 14. ARTIKULUA: OFIZIALEN ATRIBUZIOAK ETA FUNTZIOAK

### 14.1 Tatamiko buruak eta tatamiko buruaren laguntzaileak

14.1.1 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, gainbegiratzen 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).

### 14.2 Arbitroak

14.2.1 Arbitroaren (SHUSHIN) ahalmenak hauek izango dira:

- 1) Banakako edo taldekako norgehiagokak zuzentzea, norgehiagoken hasiera, etetea eta amaiera iragarri.
- 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 (epaileei 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 inguruneko edozein alderdirena ere.

### 14.3 Epaileak

14.3.1 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 deskalifikazioei buruz, FUKUSHIN SHUGO bidez deituz gero.

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

### 14.4 Norgehiagokaren gainbegiraleak (KANSA)

14.4.1 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 txilibituarakin.

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

14.4.3 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.

14.4.4 Egoera hauetan, norgehiagokaren gainbegiraleak txilibitua jo egingo du:

- 1) Arbitroak SENSU adieraztea ahaztu du.
- 2) Arbitroak SENSU 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 SENSU 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, egiaztatze bideo grabazioa berrikusteko eskubidea du.

14.4.5 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 erroren bat egon ezean.

#### 14.5 Puntuazioaren gainbegiraleak

14.5.1 Puntuazioaren gainbegiraleak arbitroak emandako puntuazioen erregistro berezia mantenduko du, eta, aldi berean, idazleen/kronometratazaileen ekintzak gainbegiratu ditu.

14.5.2 Arbitroak denbora-amaierako seinalea entzuten ez badu, puntuazioaren ikuskatzaileak txilibitua joko du, ez KANSA.

### 15. 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 erabakitze irizpideak.

### 16. ARTIKULUA: ARAUETAN ESPEZIFIKOKI JASOTA EZ DAUDEN GAIK

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 arau-hauste 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: KEINUA ETASEINALEAK BANDEREKIN

### NORGEHIAGOKA HASTEAK ETA ETETEAK



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**



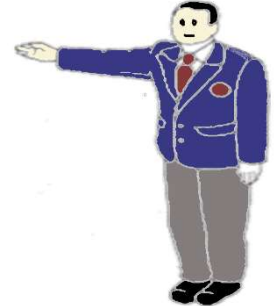
YUKO (1 / 2)



YUKO (2 / 2)



WAZA ARI (1 / 2)



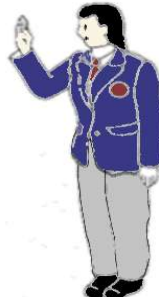
WAZA ARI (2 / 2)



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)

**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 emakumezkoak (12-13 urte)	- 42 kg - 47 kg - 52 kg + 52 kg

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



## 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 energiarik transferitu gabe.



**BI EPAILEREN SISTEMARAKO BANDERA-SEINALE GEHIGARRIAK**



JOGAI  
Lurra ukitzen lekuan



KONTAKTUA  
Banderak aurpegiaren  
albora gurutzatzen

**LEHIAKETA-EREMUAREN ANTOLAERA**

