

LEHIAKETA-ARAUDIA

ESKOLA-KIROLA



LEHIAKETA -

ARAUDIA ESKOLA

KIROLA

IZENA EMATEA

1. Araudi honen xedea da Bizkaiko Karate Federazioak antolatutako jarduerak arautzea, federazio horri atxikitako Bizkaiko Lurralde Historikoko kirol klub eta elkarteekin eta ikastetxeekin lankidetzan.
2. Bizkaiko Foru Aldundiari dagokio eskola-lehiaketak antolatzea, kalifikatzea eta baimentzea, eskola-lizentziak emateaz gain.
3. Araudi honetan araututako jarduerak Bizkaiko Karate Federazioari dagozkio, eta federazio horri atxikitako klub eta ikastetxeekin garatuko ditu.
4. Eskola-kiroleko jardueretan parte hartu ahal izango dute Bizkaiko Federazioaren, Foru Aldundiaren eta denboraldi bakoitzari dagokion Foru Dekretuaren arteko Hitzarmenean azaldutakoaz gain, honako baldintza hauek betetzen dituzten klubek, kirol-elkarteek eta ikastetxeek:

5. Klubak eta Kirol Elkarteak:

- 5.1. Monitore bat inskribatuta izatea, gutxienez 18 urtekoa.
- 5.2. Kirol klub edo elkartearen Karateko eskolak ematen dituen pertsonaren gutxienerako titulazioa begiralearena izango da, Euskadiko edo Espainiako Karate Federazioak emandakoa.
- 5.3. Kirol klub edo elkartearen karateko eskolak ematen dituen monitorearen gutxienerako gradua C.N. 1go Dan, Euskadiko edo Espainiako Karate Federazioak emandako diploma.
- 5.4. Euskal Federazioak emandako federazio-lizentzia (monitoreari dagokiona) indarrean izatea, Bizkaiko Karate Federazioari atxikitako klub edo kirol-elkarte baten bidez.

6. Ikastetxeak:

- 6.1. Monitore bat inskribatuta izatea, gutxienez 18 urtekoa.
- 6.2. Ikastetxean Karateko eskolak ematen dituen pertsonaren gutxienerako titulazioa monitorearena izango da, Euskadiko edo Espainiako Karate Federazioak emandakoa.
- 6.3. Ikastetxean karateko eskolak ematen dituen monitorearen gutxienerako gradua C.N. 1go Dan izango da, Euskadiko edo Espainiako Karateko Federazioak emandako diploma.
- 6.4. Euskadiko Federazioak emandako federazio-lizentzia indarrean izatea, Bizkaiko Karate Federazioari atxikitako klub edo kirol-elkarte baten bidez.

ESKOLA-KIROLEKO LEHIAKETA-ARAUDIA KUMITE

7. LEHIAKETA ARLOA:

- 7.1. Lehiaketa-eremuak leuna izan behar du eta oztoporik gabe egon behar du.
- 7.2. Lehiaketa-eremua 10 x 10eko karratua izango da. Tatami-piezak izango dira, puzzle motakoak, zortzi metroko aldeekin (kanpoaldetik neurtuta), eta metro bat gehiago izango dute perimetro osoan, segurtasun-eremu gisa. Segurtasun-zonako metro horrek oztoporik gabe egon beharko du.
- 7.3. Arbitroa kokatzeko, metro erdiko luzera duen linea bat jarri behar da lehiaketa-eremuaren erdigunetik bi metrora (lerro horien ordezkolore desberdineko koltxonetak jar daitezke).
- 7.4. Lehiakideak kokatzeko, bi lerro paralelo adieraziko dira, bakoitza metro bateko luzerakoa, arbitroaren lerroarekin angelu zuzenean eta lehiaketa-eremuaren erdigunetik metro eta erdira kokatuta (lerro horien ordezkolore desberdineko koltxonetak jar daitezke).
- 7.5. Epaile kopuruaren eta erabilitako sistemaren arabera (3 edo 5 epaile), epaileak segurtasun-eremuan eseriko dira, bat izkina bakoitzean epaile nagusiari begira edo segurtasun-eremuan eseriko dira, bat zuzenean arbitroari begira eta beste biak lehiakide bakoitzaren atzean, metro bat arbitroarengana, elkarri begira. Arbitroa tatami osoaren inguruan mugitu ahal izango da, bost epailek parte hartzen badute, epaileak eserita dauden segurtasun-eremua barne. Bakoitzak bandera urdin bat eta gorri bat izango ditu.
- 7.6. Arbitratzailea (neurketaren gainbegiralea) segurtasun-eremutik kanpo eseriko da, arbitroaren atzean eta ezkerrean edo eskuinean. Seinale edo bandera gorri batekin eta txilibitu batekin hornituta egongo da (arbitratzailearen parte-hartzea arbitro erabilgarrien kopuruaren arabera izango da).
- 7.7. Puntuazioaren gainbegiralea dagokion mahai ofizialean eserita egongo da, puntuazioa kontrolatzeaz arduratzen denaren eta kronometratzailearen artean (puntuazioaren gainbegiratzailaren parte-hartzea antolaketa-zuzendariaren mende egongo da).
- 7.8. Coacheak segurtasun-eremutik kanpo eserita egongo dira, mahai ofizialaren aurrean, arbitraje-panelaren osaeraren arabera.
- 7.9. Lehiaketa-eremuaren ertzeko metroak gainerako tatamiaren kolore desberdina izan behar du.

AZALPENA:

- I. Segurtasun-eremutik kanpoko perimetroko metroaren barruan ez da hormatxorik, publizitate-kartelik, etab. egon behar.
- II. Tatamiaren piezak irristagaitzak izan behar dira lurra ukitzen duen gainazalean, eta, aitzitik, marruskadura-koefiziente baxua izan behar dute goiko aurpegian. Ez dute judokoak bezain lodiak izan behar, karateko mugimenduak oztopatzen baitituzte. Epaileak ziurtatu behar du tatamiaren piezak ez direla elkarren artean bereizten lehiaketan zehar, arraildurek lesioak eragiten dituztelako eta arriskutsuak direlako. FTBK-KBLFk erabakitzen duen motakoak izan behar dute.

8. UNIFORME OFIZIALA.

8.1 Lehiakideek eta entrenatzaileek uniforme ofiziala jantzi behar dute, hemen definitzen den bezala.

8.2 Arbitraje-batzordeak arau hau betetzen ez duen edozein ofizial edo lehiakide deskalifikatu dezake.

9 ARBITROAK.

9.1 Arbitroek eta epaileek arbitraje-batzordeak zehaztutako uniforme ofiziala jantzi behar dute. Uniforme hori lehiaketa eta ikastaro guztietan eraman behar da.

9.2 Uniforme ofiziala honako hau izango da:

- a) Itsas jaka urdin gurutzatu gabea, bi botoi zilarrez tatu dituen.
- b) Mahuka motzeko alkandora zuri bat.
- c) Gorbata ofizial bat, gorbatarik gabe.
- d) Praka gris argiak bueltarik gabe.
- e) Galtzerdi urdin ilun edo beltz normalak eta tatamirako zapatila beltzak.
- f) Emakumezko arbitroek eta epaileek urkilak edo pintzak eraman ditzakete.

10 LEHIAKIDE.

10.1 Lehiakideek karate-gi zuri bat eraman behar dute, zerrendarik eta ertzik gabe. Klubaren edo ikastetxearen ikurra edo logotipoa bularraren ezker aldean eraman ahal izango da, 12 cm x 8 cm-ko koadro baten tamaina gainditu gabe. Karate-gian fabrikatzailearen marka baino ezin da agertu. Gainera, Antolaketa Batzordeak emandako identifikazio-dortsala eramango da, behar izanez gero. Lehiakide batek gerriko gorria eraman behar du eta besteak urdina. Gerrikoek 5 cm inguruko zabalera izan behar dute, eta 15 cm luze izan behar dute korapiloaren alde banatan.

10.2 Aurreko paragrafoan aipatutakoa gorabehera, Antolaketa Batzordeak baimena eman dezake onartutako babesleen iragarki edo marka jakin batzuk erakusteko.

10.3 Gerrikoa gerriaren inguruan jarrita, jakak aldakak estaltzeko moduko luzera izan behar du gutxienez, eta izterraren luzeraren hiru laurdenekoa gehienez. Lehiakideek kamiseta zuri normal bat eraman behar dute karate-giko jakaren azpian.

10.4 Mahukari gehieneko luzerak ukabilaren tolestura ez gainditzeko adinakoa izan behar du, eta gutxienezko besaurrearen erdia baino laburragoa ez izateko adinakoa. Jakaren mahukak ez dira tolestuta joan behar.

10.5 Praken luzerak ez du estali behar gutxienez zangaren bi herenak eta ez du estali behar orkatila. Prakak ez dira tolestuta joan behar.

10.6 Lehiakideek ilea garbi eraman behar dute, luzerak borroken martxa ez nahasteko. Hachimakia (kopetan banda) ez dago baimenduta. Arbitroak uste badu lehiakide batek ile luzeegia edo zikina duela, lehiakide hori deskalifikatu dezake. Debekatuta daude ilerako pintzak eta metalezko edozein pieza. Debekatuta daude zintak, abalorioak eta bestelako apaingarriak. Gomazko zinta diskretu bat baimentzen da ileari eusteko.

10.7 Lehiakideek azazkal motzak eraman behar dituzte, eta ez eraman aurkariari kalte egin diezaioketen metalezko edo bestelako objekturik. Ortodontziako metalezko aparatuak erabiltzeko baimena arbitroak eta mediku ofizialak eman behar dute. Lehiakideak izango du edozein lesioren erantzukizun osoa.

- 10.8** Nahitaezkoak dira honako babes hauek:
- a) FTBKk onartutako guantilak, gorriak edo urdinak.
 - b) FTBKk onartutako aho-babeslea.
 - c) FTBKk onartutako aurpegiko kaskoa edo maskara.
 - d) Peto, gizonezkoen eta emakumezkoen lehiakideentzat, gainera, lehiakideek FTBKk onartutako bularreko babeslea eramango dute.
 - e) Tibiaren babeslea, FTBKk onartutakoa, lehiakide batek gorri kolorekoa eramango du eta besteak urdin kolorekoa.
 - f) FTBKk onartutako zutikako babesleak kolore gorria izango du, eta besteak urdina.
 - g) Besaurreko babeslea Infantil kategoriarako, FTBKk onartuak.
 - h) FTBKk onartutako kokilla.
- 10.9** Betaurrekoak debekatuta daude. Lehiakideek lentilla bigunak eraman ditzakete beren arriskupean.
- 10.10** Debekatuta dago baimendu gabeko artikuluak, jantziak eta ekipoak erabiltzea.
- 10.11** Babes-elementu guztiak, hala badagokio, FTBKk homologatutako motakoak edo motakoak izan beharko dira.
- 10.12** Neurketa Ikuskatzailearen (Kansa) betebeharra da borrokaldi/neurketa bakoitzaren aurretik lehiakideek behar den ekipoa daramatela berrikustea.
- 10.13** Lesioa dela-eta bendajeak, bigungarriak edo bestelako euskarriak erabiltzea epaileak onartu behar du, mediku ofizialari kontsulta egin ondoren.

11 ENTRENATZAILE.

- 11.1** Entrenatzaileak, txapelketa osoan, bere klubeko txandal ofiziala edo kirol-arropa jantzi beharko du. Lehiakideei ezin izango zaie kaleko arropan joan.

12 KUMITE-KO LEHIAKETEN ANTOLAKETA.

- 12.1** Eskola Kiroleko txapelketa batean Kumite eta/edo Kata lehiaketa egon daitezke. Kumite-ko lehiaketa banakakoan (gizonezkoak) eta emakumezkoen (pisu-kategorian) banatzen da.
- 12.2** Bizkaiko eskola-kirolaren programako Kumite-ko lehiaketa-jarduerak kategoria hauetan garatuko dira:
- a) Haur mailako mutilak eta neskak: 12 eta 13 urte.
 - b) Kadete mutilak eta emakumezkoak: 14 eta 15 urte.
- 12.3** Izena eman duten guztiek adinaren arabera dagozkien kategorietan parte hartuko dute.
- 12.4** Salbuespen gisa, adinari dagokion kategoria baino goragoko kategorian parte hartu ahal izango da, betiere honako baldintza hauek betetzen badira:
- a) Kategoriarik dagokion azken urtean jaio izana.
 - b) Taldeen arteko lehiaketa-jarduera izatea (katari dagokionez).
 - c) Aurreko kategoria kirol modalitate horretan deitua izatea.
- 12.5** Goragoko kategoria batean, kirol-modalitate baten barruan, parte hartzeak ez du esan nahi adinagatik dagokion kategoria galduko duenik beste lehiaketa-jarduera batzuetan parte hartzeko. Hala ere, behin lehiaketa hasita, ezin izango du adinaren arabera dagokion kategorian parte hartu kirol-modalitate

berean.

- 12.6 Banakako topaketa batean ezin da beste lehiakiderik ordezkatu.
- 12.7 Kumite Infantil Maskulinoan eta Femeninoan, puntu mugarik gabe jokatuko dira borrokak.
- 12.8 Haur eta Kadete mailako partiden iraupena 2 minutukoa izango da.
- 12.9 Neurketaren denbora zenbatzen hasten da epaileak hasteko seinalea ematen duenean, eta epaileak YAME esaten duen bakoitzean gelditzen da.
- 12.10 Kronometratzaileak argi eta garbi entzun daitekeen gong bat joko du, 10 segundo falta direla edo denbora amaitu dela adieraziz. Denbora amaitzeko seinaleak adierazten du partidaren amaiera.
- 12.11 Infantil kategorian, norgehiagoka bateko garaitzat joko da, denbora amaitu baino lehen, lehiakideetako batek bestearen puntuazioarekin alderatuta 6 puntuko aldea lortzen duenean..
- 12.12 Kadete mailan, norgehiagoka bateko garaitzat joko da, denbora amaitu baino lehen, lehiakideetako batek bestearen puntuazioarekin alderatuta 8 puntuko aldea lortzen duenean..
- 12.13 Erregelamendua zorrotzago aplikatuko da aurpegi, abdomen, bular eta bizkarreko gehiegizko kontaktuetan eta RFEKen Arbitrajeko Erregelamenduko 1. eta 2. kategorietako portaera debekatuen artikuluari dagokion guztian..
- 12.14 Jodan mailan puntuak emateko irizpideetan tolerantzia handiagoa egongo da, bai besoko tekniketan, bai hankako tekniketan. Aurpegiko, buruko edo lepoko kontaktuetan, irizpide bera aplikatuko da jokabide debekatuen inguruan, zorrotzago..
- 12.15 Pisuen kategoriak:

INFANTILA MUTILAK

-40 KG.
-45 KG.
-50 KG.
-55 KG.
-60 KG.
+60 KG.

EMAKUMEZKO INFANTILAK

-43 KG.
-50 KG.
+50 KG.

KADETE MUTILAK

-52 KG.
-57 KG.
-63 KG.
-70 KG.
+70 KG.

EMAKUMEZKO KADETEAK

-47 KG.
-54 KG.
+54 KG.

13 ARBITRAJE-PANELA.

- 13.1 Partida bakoitzerako arbitraje-panela honako hau izango da: arbitro bat (Shushin), hiruzpalau epaile (Fukushin) eta Neurketaren Gainbegirale bat (Kansa).

- 13.2 Kumiteko partida batean, arbitroak eta epaileek ez dute parte hartzaileetako baten klubekoak izan behar, eta nahikoa arbitro ez badaude, partidara joan ahal izango dira, baina inoiz ez klub bereko 2 arbitro baino gehiago aldi berean, ezta arbitro zentral bat ere.
- 13.3 Gainera, topaketan eragiketa errazteko, kronometratzaileak eta langileak izendatuko dira, puntuazioa kontrolatzeko.

14 PUNTUAZIOA.

- 14.1 Hauek dira puntuazioak:
- a) **IPPON** Hiru puntu.
 - b) **WAZA-ARI** Bi puntu.
 - c) **YUKO** Puntu bat.
- 14.2 Puntuazioa ematen da teknika bat eremu puntuagarri batean egiten denean, irizpide hauen arabera:
- a) Sasoi onean.
 - b) Kirol-jarrera.
 - c) Aplikazio bizia.
 - d) Zanshina.
 - e) Denbora egokia.
 - f) Distantzia zuzena.
- 14.3 Nork ematen du **IPPON**?:
- a) Jodan ostikada.
 - b) Erori edo eraitsi den aurkari baten gainean egiten den edozein teknika puntuagarri..
- 14.4 Nork ematen du **WAZA-ARI**?:
- a) Chudan ostikada.
- 14.5 Nork ematen du **YUKO**:
- a) Chudan o jodan tsuki.
 - b) Uchi.
- 14.6 Erasoak honako eremu hauetara mugatuta daude:
- a) Burua.
 - b) Aurpegia.
 - c) Lepoa.
 - d) Abdomena.
 - e) Bularra.
 - f) Atzealdea.
 - g) Alboko alde (alboak)
- 14.7 Baliozkotzat jotzen da topaketaren amaiera adierazten den aldi berean egindako teknika eraginkor bat. Teknika bat eraginkorra bada ere, eteteko agindu baten ondoren edo borrokarako ez da puntuatuko, eta arau-hauslearentzat zigorra izan daiteke.
- 14.8 Ez da puntuatuko bi lehiakideak lehiaketa-eremutik kanpo daudenean egiten den teknikarik, nahiz eta zuzena izan. Hala ere, lehiakideetako batek teknika eraginkor bat egiten badu oraindik lehiaketa arloaren barruan dagoen bitartean eta epaileak "YAME" esan aurretik, teknika horri puntu gehiago emango zaizkio..
- 14.9 Ez dira puntuatuko bi lehiakideek aldi berean egindako teknika eraginkorrak, hau da, bata bestearen gainean, "AIUCHI".

15 ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK.

- 15.1** Neurketa baten emaitza definituta geratzen da edukitzaile batek kadete kategorian 8 puntuko abantaila lortzen duenean eta lehiakideetako batek Haur mailan denbora amaitu baino 6 puntuko alde lortzen duenean, edo norgehiagokaren denbora igarotakoan puntu gehien dituen, edo “HANTEI” erabakiz, edo aurkariak HANSHOKU, SHIKAKU edo KIKEN jasotzen duenean.
- a) Banakako partida batean ezin da berdinketarik egon. Taldekako lehiaketan bakarrik, partida bat puntuazioak berdinduta edo puntuaziorik gabe amaitzen denean, epaileak berdinketa iragarriko du (HIKIWAKE).
1. Banakako neurketetan, denboraren amaieran inork punturik lortu ez badu, edo puntuazioak berdinak badira, erabakia hiru edo lau epaileen eta arbitro nagusiaren azken bozketa bidez hartuko da. Nahitaezkoa da lehiakide baten edo bestearen aldeko erabakia hartzea, eta honako hauetan oinarrituta hartuko da:
- a) Lehiakideek erakutsitako jarrera, borroka-espiritua eta indarra.
- b) Zabaldutako teknika eta taktiken nagusitasuna.
- c) Ekintza gehienak hasi dituen edukitzailea.

16 PORTAERA DEBEKATUAK.

Debekatutako bi jokabide-kategoria daude: 1. kategoria eta 2. kategoria.

16.1 1 KATEGORIA.

- a) Gehiegizko kontaktua egiten duten teknikak, erasotako eremu puntuagarria kontuan hartuta, eta eztarria ukitzen duten teknikak.
- b) Besoei edo hankei, izterrondoei, artikulazioei edo enpeinuari erasotzea.
- c) Aurpegiko erasoak esku irekiko teknikekin.
- d) Eraisteko teknika arriskutsuak edo debekatuak.

16.2 2 KATEGORIA.

- a) Lesio bat simulatu edo puztu.
- b) “JOGAI” lehiaketa-eremutik behin eta berriz irtetea.
- c) Norbera arriskuan jartzea, lesionatua izateko arriskua duen jokabidearekin, edo autobabeserako neurri egokiak ez hartzea, “MUBOBI”.
- d) Borroka saihestea, aurkariak markatzeko aukerarik izan ez dezan..
- e) Elkarriz heldu edo bultzatzea, edo elkarriz itsatsita egotea, eraisten edo beste teknika bat erabiltzen saiatu gabe.
- f) Beren izaeragatik aurkariaren segurtasunari eta eraso arriskutsu eta kontrolrik gabekoei dagokienez kontrolatu ezin diren teknikak.
- g) Erasotutakoak buruarekin, belaunekin edo ukondoekin.
- h) Aurkariari hitz egitea edo zirikatzea, arbitroaren aginduak ez betetzea, arbitroekiko adeitasunik gabeko jokabidea edo beste jokabide falta batzuk..

17 OHARTARAZPENA ETA ZIGORRAK.

- 17.1 OHARTARAZPENA:** “chukoku” Behin eta berriz egiten diren arau-hauste txikiengatik edo lehen aldiz arau-hauste txiki batengatik ezar daiteke.
- 17.2 KEIKOKU:** Kategoria bereko bigarren arau-hauste txikiagatik edo HANSOKU-CHUIk merezi izateko bezain larriak ez diren arau-hausteengatik ezarritako ohartarazpena da.

- 17.3 HANSHOKU-CHUI:** Deskalifikazio-ohartarazpen bat da, eta normalean arau-hausteengatik ezartzen da. Horretarako, KEIKOKU eman da aurrez topaketa horretan. HANSOKUk merezi ez duen arau-hauste larriengatik ere zuzenean ezar daiteke.
- 17.4** Aurrez Keikoku borroka horretan. Hanshokurik merezi ez duten arau-hauste larriengatik ere zuzenean ezar daiteke.
- 17.5 HANSHOKU:** Arau-hauste oso larri baten ondoriozko deskalifikazioa da, edo HANSOKU CHUI. Taldekako neurketak egin direnean, zigortutako lehiakidearen puntuazioa hutsean jarriko da, eta beste lehiakidearena zortzi puntutan.
- 17.6 SHIKKAKU:** Txapelketa, lehiaketa edo neurketa deskalifikatzea dakar. Shikkakuren muga zehazteko, Arbitraje Batzordeari galdetu behar zaio. Shikkaku gertatu behar da norbaitek asmo txarrez jokatzeko duenean, arbitroaren aginduak betetzen ez dituztenean edo Karate-doaren ospea edo ohorea kaltetzen duen ekintza bat egiten duenean, edo txapelketaren arauak eta espiritua urratzen dituzten beste ekintza batzuk egiten dituztenean.

18 LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN.

- 18.1** Kiken deitzen zaienean edukitzailerik bat edo lehiakideak agertzen ez direnean, jarraitzerik ez dutenean, borroka uzten dutenean edo arbitroaren aginduz erretiratzen direnean hartzen den erabakia da. Uztearen arrazoiaren artean egon daiteke aurkariaren ekintzei egotzi ezin zaien lesioa.
- 18.2** Bi lehiakidek bata besteari min hartzen badiote, edo aurretiko lesioen ondorioak jasaten badituzte, eta txapelketako medikuak jarraitzeko gai ez direla adierazten badie, une horretan puntu gehien dituenari emango zaio borroka. Biek puntu berak badituzte, Hanteik hartuko du erabakia.
- 18.3** Txapelketako medikuak jarraitzeko gai ez dela adierazi duen lesionatutako lehiakide batek ezin du txapelketa horretan berriro lehiatu.
- 18.4** Lesionatuta dagoen lehiakide batek, lesioagatik deskalifikazioagatik borroka bat irabazten badu, ezin izango du lehiatzen jarraitu medikuaren baimenik gabe. Lesionatuta badago, bigarren borrokaldi bat irabazi ahal izango du deskalifikazioagatik, baina berehala erretiratuko da txapelketa horretako Kumiteko lehiaketatik..
- 18.5** Edukiontzia bat lesionatzen denean, arbitroak borroka gelditu behar du eta, aldi berean, medikuari deitzen dio. Medikuek diagnostikoa egiteko eta erabakia tratatzeko baimena baino ez du.
- 18.6** Borrokaldi batean lesionatuta egon eta tratamendu medikoa behar duen lehiakide bati 3 minutu emango zaizkio tratamendu hori jasotzeko. Tratamendua ez bada denbora horren barruan amaitu, arbitroak erabakiko du lehiakidea borrokatzeko moduan ez dagoen edo tratamendurako denbora gehiago eman behar duen.
- 18.7** Erortzen den edozein lehiakide, eraitsia edo nokeatua izan, eta hamar segundotan bere posizioa erabat berreskuratzen ez badu, borrokan jarraitzeko moduan ez dagoela ulertuko da, eta automatikoki erretiratuko da txapelketako Kumiteko ekitaldi guztietatik. Lehiakide bat erori, eraitsi edo nokeatu egiten bada eta ez badu berehala posizio tentea berreskuratzen, epaileak txilibituarekin kronometratzailea seinalatuko du 10 segundoko kontua hasteko, besoa altxatuz, eta, aldi berean, medikuari deituko dio, aurreko 5. puntuaren arabera. Kronometratzaileak zenbaketa geldituko du arbitroak besoa altxatzen duenean. 10 segundoko zenbatzen hasi diren kasu guztietan, doktoreari deituko zaio lehiakidea azter dezan. 10 segundoko erregela honen barruan erortzen diren gertakarietarako, edukitzailerik bat tamian aztertu ahal izango da.

18.8 18.8 10 segundoak zenbatzen hasi diren kasu guztietan medikuari deituko zaio lehiakidea azter dezan.

19 PROTESTA OFIZIALA.

- 19.1** Inork ezin die Arbitraje Paneleko kideei epaiketa bati buruz protesta egin.
- 19.2** Arbitrajeren batek araudia hautsi badu, klubeko presidentea edo ordezkari ofiziala dira protesta bat aurkezteko baimena duten bakarrak..
- 19.3** Protesta sortu zen topaketa gertatu eta berehala aurkeztutako idatzizko txostenaren moduan egingo da protesta: “horren salbuespen bakarra protesta hutsegite administratibo bati buruzkoa denean da. Hutsegite hori antzeman eta berehala eman behar zaio horren berri tapizburuari ”.
- 19.4** Apelazio-epaimahaiaren ordezkari bati aurkeztu behar zaio protesta. Epaimahaiak, bere garaian, protesta eragin zuten inguruabarrak berrikusiko ditu. Eskura dauden egitate guztiak kontuan hartuta, txosten bat egingo du, eta egokituz jotzen dituen ekintzak egin ahal izango ditu.
- 19.5** Araudi honen aplikazioari buruzko edozein protesta Bizkaiko Karate Federazioko Diziiplina Batzordeak zehaztutako prozeduraren arabera egin behar da. Idatziz aurkeztu behar da, eta klubeko lehendakariak edo lehiakidearen ordezkari ofizialak sinatu behar du.
- 19.6** Apelazio Epaimahaia Arbitraje Batzordeak izendatutako hiru arbitrok osatuko dute. Ezingo dira klub bereko bi kide egon. Arbitraje Batzordeak, halaber, 1etik 3ra zenbakitutako hiru kide gehigarri izendatuko ditu, Apelazio Epaimahaiaren jatorrizko hiru kideetatik edozein automatikoki ordezkatzeko dutenak, horiek interes-gatazka dutenean, Epaimahaiko kideak odoleko edo legezko familia-harremanen bat duenean kasuan kasuko intzidentean inplikaturako alderdietako batekin, intzidentearekin zerikusia duten arbitraje-paneleko kide guztiak barne, protestapean..
- 19.7** Intzidentiaz arduratu ondoren, apelazio-epaimahaia bildu eta txosten erraz bat egingo du, haren aurkikuntzak deskribatuz eta protesta onartzeko edo baztertzeko arrazoiak ezarriz. Txostena apelazio-epaimahaiko hiru kideek sinatu behar dute, eta idazkari nagusiari eman.
- 19.8** Apelazio Epaimahaiaren erabakia azkena da, eta Diziiplina Batzordearen erabakiz bakarrik alda daiteke.
- 19.9** Apelazio-epaimahaiak ez du zehapen edo penalizaziorik ezarriko. Bere eginkizuna protestak epaitzea eta Antolaketa Batzordeari eta Arbitraje Batzordeari Araudia hautsi duten arbitraje-ekintzak zuzentzeko neurri zuzentzaileak hartzeko eskatzea da.

20 AHALAK ETA EGINBEHARRAK.

20.1 Arbitraje Batzordea.

Hauek izango dira Arbitraje Batzordearen botereak eta betebeharrak:

- a) Txapelketa bakoitza behar bezala prestatzen dela ziurtatzea, Antolakuntza Sailarekin koordinatuta, lehiaketa-arloaren antolamenduari, beharrezko ekipo eta instalazio guztien hornikuntzari eta hedapenari, topaketak gainbegiratzeari, segurtasun-neurriei eta abarri dagokienez.
- b) Tatami Managerrak (epaile burua) izendatzea eta zabaltzea dagozkien arloetan, eta behar diren ekintzei ekitea, Tapizeko buruen txostenetatik ondorioztatzen denaren arabera.
- c) Epaileen portaera orokorra gainbegiratzea eta koordinatzea.

- d) Ordezkoak izendatzea, beharrezkoa den lekuetan.
- e) Topaketa batean aurkez daitezkeen eta araudi honetan ezarrita ez dauden gai teknikoei buruzko azken erabakia ematea..

21 TATAMI MANAGER (TAPIZ-BURUA)

21.1 Tatami Manager.

Tapizen Tatami Managerraren ahalmenak eta betebeharrak honako hauek izango dira:

- a) Arbitroak eta epaileak eskuordetzea, izendatzea eta gainbegiratzea, beren kontrolpeko eremuetako topaketa guztietarako.
- b) Arbitroek eta epaileek beren arloetan duten portaera zaintzea, eta izendatutako ofizialak esleitu zaizkien zereginak egiteko gai direla ziurtatzea.
- c) Arbitroari borrokarako agindua ematea, arbitratzaileak lehiaketa-araudia hautsi duela adierazten duenean.
- d) Ofizial bakoitzaren jokabideari buruzko idatzizko eguneroko txosten bat prestatzea, hark gainbegiratura, Arbitraje Batzordearentzat izan ditzakeen gomendioekin batera.

22 ARBITROAK.

22.1 Arbitroaren ahalmenak honako hauek izango dira:

- a) a) “SHUSHIN” arbitroak zuzenduko ditu norgehiagokak, eta horien hasiera, etendura eta amaiera iragarriko ditu.
- b) b) Puntuak ematea.
- c) c) Erabaki jakin baten oinarriak azaltzea Tapizeko buruari, Arbitraje Batzordeari edo, beharrezkoa izanez gero, apelazio-epaimahaiari.
- d) d) Penalizazioak ezartzea eta abisuak ematea topaketa baten aurretik, bitartean edo ondoren.
- e) e) Epaileen iritzia lortzea eta horietan oinarrituta jardutea.
- f) f) “SAI SHIAI” topaketa estra bat iragarri eta hastea.
- g) g) “HANTEI” arbitraje-panelaren bozketak egitea eta emaitza iragartzea.
- h) h) Berdinketak ebaztea.
- i) i) Irabazleari jakinaraztea.
- j) j) Arbitroaren aginpidea ez dago soilik lehiaketa-eremura mugatuta, baizik eta lehiaketa-eremutik hurbil dagoen perimetrora ere bai.
- k) k) Arbitroak agindu guztiak eman eta iragarki guztiak egingo ditu.

23 EPAILEAK.

23.1 “FUKUSHIN” epaileen ahalmenak honako hauek izango dira:

- a) Arbitroari laguntzea banderekin keinuak eginez.
- b) Hartu beharreko erabakietan boto-eskubidea erabiltzea.

23.2 Epaileek arreta handiz begiratu beharko dituzte lehiakideen ekintzak eta arbitroari bere iritzia adierazi beharko dizkiote honako kasu hauetan:

- a) Puntu bat markatu dela ikusten dutenean.
- b) Edukitzaile batek ekintza eta/edo teknika debekatu bat egin duenean.
- c) Edukiontzia baten lesioa, ondoeza edo jarraitzeko gaitasunik eza sumatzen dutenean..
- d) Lehiakideetako bat, edo biak, “JOGAI” lehiaketa-eremutik irten direnean.
- e) Arbitroaren arreta erakartzea beharrezkotzat jotzen duten beste kasu batzuetan.

24 TOPAKETAREN GAINBEGIRALEA (KANSA).

- 24.1** “KANSA” topaketaren gainbegiraleak topaketen garapena gainbegiratzen lagunduko dio Tapizeko buruari. Arbitroaren eta/edo epaileen erabakiak lehiaketa-araudiarekin bat ez badatoz, arbitratzaileak berehala altxatuko du bandera gorria, eta bere txilibitua joko du. Tapizeko buruak arbitroari adieraziko dio borroka edo norgehiagoka gelditzeko eta irregulartasuna zuzentzeko. Topaketaren erregistroak ofizialak izango dira arbitratzaileak onartu ondoren. Partida bakoitzaren aurretik, berrikusi lehiaketako taldea beharrezkoa den mota dela..

25 PUNTUAZIOAREN GAINBEGIRALEA.

- 25.1** Puntuazioaren gainbegiraleak erregistro bat gordeko du arbitroak emandako puntuetatik bereizita, eta, aldi berean, kronometratzaileak eta puntuazioaren arduradunak zainduko ditu.

AZALPENA:

- I. *Epaile bik edo gehiagok seinale bera ematen dutenean, edo lehiakide berarentzako puntu bat adierazten dutenean, epaileak borroka gelditu eta dagokion erabakia emango du. Epaileak borroka gelditzen ez badu, Partidaren Gainbegiraleak bandera gorria edo seinalea altxatu eta bere txilibitua joko du.*
- II. *Epaile bik edo gehiagok seinale bera ematen dutenean, edo lehiakide berarentzako puntu bat adierazten dutenean, arbitroak norgehiagoka geldiarazi behar du eta epaileek hartutako erabakiak iragarri behar ditu, nahiz eta borroka ez geldiarazi, iritzi horiek oker daudela uste badu.*
- III. *Arbitroak partidarako bi epailek edo gehiagok emandako seinaleaz bestelako arrazoi batengatik erabakitzen duenean, YAME emango du eta dagokion eskuzko seinalea erabiliko du. Orduan, epaileek beren iritziak adieraziko dituzte, eta arbitroak bi epailek edo gehiagok bat egiten duten ekintzak emango ditu..*
- IV. *Bi epailek edo gehiagok bi lehiakideentzako puntu bat, ohartarazpen bat edo zigor bat adierazten badute, biek dagokien puntua, ohartarazpena edo penalizazioa..*
- V. *Epaile batek baino gehiagok edukitzailerik batentzat puntua, ohartarazpena edo penalizazioa adierazten badu eta puntua, ohartarazpena edo penalizazioa epaileen artean desberdina bada, puntu, ohartarazpen edo zigorrik baxuena aplikatuko da, puntu-, ohartarazpen- edo zigor-maila jakin baterako gehiengorik ez badago..*
- VI. *Gehiengoa badago, nahiz eta puntu, ohartarazpen edo zigor maila baterako epaileen artean gehiengoaren iritzia puntu, ohartarazpen edo zigor mailarik baxuena aplikatzeko printzipioaren gainetik egongo den.*
- VII. *HANTEIren kasuan, lau epaileek eta arbitroak boto bana izango dute..*
- VIII. *Norgehiagokaren Ikuskatzailearen zeregina borrokaldia edo norgehiagoka lehiaketa-araudiaren arabera egingo dela ziurtatzea da. Ez da epaile bat gehiago. Ez du botorik ez aginpiderik epaitze-kontuetan, hala nola puntuazioa baliozkoa izan zen edo JOGAI egon zen. Bere erantzukizun bakarra prozedura gaietan da.*
- IX. *Arbitroak denboraren amaierako seinalea entzuten ez badu, puntuazioaren gainbegiraleak bere txilibitua joko du.*
- X. *Bileraren ondoren erabakirako oinarriak azaltzean, Arbitraje Panelak Tatami Managerrarekin, Arbitraje Batzordearekin edo Apelazio Epaimahaiarekin hitz egingo du. Ez dio beste inori azalduko.*

26 TOPAKETEN HASIERA, ETENA ETA AMAIERA.

- 26.1** Arbitroak eta epaileek beren posizioak beteko dituzte eta lehiakideen arteko agur-trukeari jarraituz, arbitroak “SHOBU HAJIME” iragarriko du eta borrokaldia hasiko da.
- 26.2** Arbitroak neurketa geldituko du eta “YAME” iragarriko du teknika puntuagarri bat ikusten duenean.

Beharrezkoa izanez gero, arbitroak “MOTO NO ICHI” jatorrizko posizioetara itzultzeko aginduko die lehiakideei.

- 26.3** Arbitroa bere postura itzuliko da eta bere iritzia adieraziko du; epaileek, orduan, bere iritzia adieraziko dute banderekin egindako seinale baten bidez. Puntu bat emanez gero, arbitroak “AKA edo AO” edukitzailea, erasotako “CHUDAN edo JODAN” eremua, “TSUKI, UCHI edo GERI” teknika identifikatuko ditu, eta ondoren puntua izango da agindutako keinua erabiliz. Jarraian, epailea neurketan hasiko da berriro, “TSUKUKETE HAJIME” esanez.
- 26.4** Edukitzaile batek 8 puntuko aldea lortu badu kadete kategorian eta 6 puntukoa infantil kategorian partida amaitu gabe, arbitroak “YAME” esango du eta lehiakideei irteerako posizioetara itzultzeko aginduko die, gauza bera eginez. Orduan, irabazlea iragarriko du, eskua haren aldera altxatuz eta “AO edo AKA NO KACHI” esanez. Une horretan amaitzen da norgehiagoka (kadete kategorian, aldea aurkariaren punturik gabeko 8ko aldea dagoenean ulertzen da).
- 26.5** Denbora amaitzean, puntu gehien dituen edukitzailea irabazletzat joko da, eta arbitroak adieraziko du, esku bat irabazlearen aldera altxatuz, “AO edo AKA NO KACHI” esanez. Une honetan amaitzen da borroka.
- 26.6** Denbora amaitzen denean eta puntuazioak berdinak direnean, edo punturik eman ez denean, arbitroak “YAME” esango du eta bere postura itzuliko da. “HIKIWAKE” berdinketa iragarriko du eta, hala badagokio, SAI SHIAIren hasiera.
- 26.7** HANTEIn arbitroak eta epaileek boto bana dute. Amaitu gabeko SAI SHIAI baten amaieran botoen berdinketa gertatuz gero, arbitroak bere kalitatezko botoa erabiliko du berdinketa desegiteko.
- 26.8** Egoera hauetan, arbitroak “YAME” iragarriko du eta partida aldi baterako geldituko du:
- a) Lehiakideetako bat lehiaketa-eremutik kanpo dagoenean.
 - b) Arbitroak lehiakideei agintzen dienean beren gi edo babes-ekipoa egokitzeke.
 - c) Edukitzaile batek araudia hautsi duenean.
 - d) Arbitroak uste badu lehiakide batek edo biek ezin dutela borrokan jarraitu, lesioak, ondoezak edo bestelako arrazoiak direla-eta. Txapelketako medikuaren iritzia entzun ondoren, epaileak erabakiko du neurketarekin jarraitu edo ez.
 - e) Edukitzaile batek aurkariari heltzen dienean eta berehalako teknika egiten ez duenean bi segundotan.
 - f) Pertsona bat edo bi lehiakideak lurrera erortzen direnean edo eraitsita daudenean eta bi segundotan teknika eraginkorrik egiten ez denean.
 - g) Bi lehiakideak bi segundoz inolako teknika saiatu gabe tratatzen direnean.
 - h) Bi lehiakideak elkarri itsatsita daudenean, bi segundoz eraisteko ahaleginik edo teknika egin gabe.
 - i) Bi lehiakideak lurrean daudenean, erori edo eraitsi ondoren, eta lurrean sartuta daudenean.
 - j) Puntu bat ikusten duenean.
 - k) Hiru epaileek seinale bera ematen dutenean, edo lehiakide berarentzat puntu bat adierazten dutenean.
 - l) Tapizburuak eskatzen dienean.

27 ALDAKETAK.

Araudi hau Bizkaiko Karate Federazioko Batzorde Teknikoak onartzen duen unean sartuko da indarrean. Batzorde Teknikoak bakarrik alda edo alda dezake araudi hori.

Araudi honetan jasotzen ez diren puntu guztiak Espainiako eta Bizkaiko Errege Federazioaren Lehiaketa Erregelamenduan aipatutako artikuluen bidez onartuko dira, eta Errege Federazioak aplikatuko ditu.

LEHIAKETA-ARAUDIA ESKOLA KIROLA KATA

28 KATAKO LEHIAKETA-EREMUA.

- 28.1 Lehiaketa-eremuak leuna izan behar du eta oztoporik gabe egon behar du.
- 28.2 Lehiaketa arloak Kata etengabe garatzeko adinako tamaina izan behar du.

29 UNIFORME OFIZIALA.

- 29.1 Lehiakideek eta epaileek uniforme ofiziala eraman behar dute, Kumiterako araudiaren 10. eta 11. artikuluetan definitutakoaren arabera..
- 29.2 Araudi hau betetzen ez duena deskalifikatuko da.

30 KATAKO LEHIAKETA ANTOLATZEA.

- 30.1 Katako lehiaketa banakakoa edo taldekakoa izan daiteke. Taldea 2 eta hiru lehiakidek osatzen dute. Taldea maskulinoa, femeninoa edo mistoa da. Banakako lehiaketa banaka gauzatzean datza, kategoria bereizietan: gizonezkoak, emakumezkoak edo mistoak..
- 30.2 Berrarrantzaz ezabatzeko sistema aplikatuko da.
- 30.3 Lehiaketan zehar, lehiakideek “SHITEI” (kadete kategoriarako) eta “TOKUI” (kadete kategoriarako) derrigorrezko katak egin beharko dituzte. Katak ados egongo dira Espainiako eta Bizkaiko Karate Federazioak onartutako Karate-do eskoletakoekin, Goju, Shito, Shoto eta Wado estiloetan oinarrituta.
- 30.4 “SHITEI KATA” exekutatzean ez da aldaketarik onartuko.
- 30.5 “TOKUI KATA” egitean, lehiakideek zerrendako katak aukeratu ahal izango dituzte, eta aldaketak edukiontziaresen eskolaren arabera baimenduko dira..
- 30.6 Itzuli bakoitza hasi aurretik, Kata hautatu dela jakinaraziko zaio mahaiaari. Lehiakideek kata ezberdin bat egin beharko dute itzuli bakoitzean (kadete kategoria), benjamin, alebin eta infantil kategorietan, bigarren itzulian egindako kata errepikatu ahal izango dute, baina inoiz ez azkena..

31 KATEGORIA.

31.1 BENJAMIN KATA.

- a) Lehiakideek 8 eta 9 urte izango dituzte urte horretan.
- b) Lehen itzuliko kata oinarritzakoa izango da, eta ezingo da berriz errepikatu.
- c) Gainerako topaketetan, Haurren zerrenda ofizialaren kata egingo da.
- d) Kata bera errepikatu ahal izango da, baina inoiz ez azkena.

31.2 ALEBIN KATA.

- a) Lehiakideek 10 eta 11 urte izango dituzte urte horretan.

- b) Lehen itzuliko kata oinarritzkoa izango da, eta ezingo da berriz errepikatu.
- c) Gainerako topaketetan, Haurren zerrenda ofizialaren kata egingo da.
- d) Kata bera errepikatu ahal izango da, baina inoiz ez azkena.

31.3 HAURREN KATA.

- a) Lehiakideek 12 eta 13 urte izango dituzte, urte horretan beteak.
- b) Lehen itzuliko kata oinarritzkoa izango da, eta ezingo da berriz errepikatu.
- c) Gainerako topaketetan, oinarritzkoen zerrenda ofizialaren kata egingo da.
- d) Kata bera errepikatu ahal izango da, baina inoiz ez azkena.
- e) Finalean, Haur/Kadete mailako zerrenda ofizialeko aukera libreko kata bat egingo da.

31.4 KADETE KATA.

- a) Lehiakideek 14 eta 15 urte izango dituzte urte horretan.
- b) Lehen itzuliko kata oinarritzkoa izango da, eta ezingo da berriz errepikatu.
- c) Gainerako partidetan, Haur eta Kadeteen zerrenda ofizialaren kata egingo da.
- d) Ezin izango da kata bera errepikatu.

31.5 Lehen itzulian libratzen duten lehiakideak lehen itzulian lehiatu eta irabazi dutenen baldintza berberetan sartzen dira hurrengoan.

31.6 Errepeskan (kadete kategoria) “Shitei” edo Tokui katak egin daitezke, aurreko 31.7 puntuan ezarritakoa betez.

31.7 Kadete Mailako Taldeen Kata lehiaketako dominarako partidetan, bi talde finalistek 31.7 puntuko Tokui zerrendako Kata modu normalean burutuko dute. Ondoren, “BUNKAI” kataren esanahiaren erakustaldia egingo dute. Bunkaiko erakustaldirako baimendutako denbora 5 minutukoa da. Kronometratzaile ofiziala denbora zenbatzen hasiko da taldekideek kata amaitzean agurra egiten dutenean, eta kronometroa geldituko du Bunkai amaitzean. Kata exekutatu ondoren agurrik egiten ez duen edo baimendutako 5 minutuak gainditzen dituen taldea deskalifikatu egingo da. Ez dago baimenduta arma tradizionalak eta lanabesak edo jantzi osagarriak erabiltzea.

31.8 Kadete kategoriarako eskatzen den kata kopurua eta mota banakako edo taldeko parte-hartzaile kopuruaren arabera izango da, taula honetan adierazten den bezala:

Ekipoen lehiakideak	Eskatutako katak	Tokui	Shitei
65/128	7	5	2
33/64	6	4	2
17/32	5	3	2
9/16	4	3	1
5/8	3	3	0
4	2	2	0

31.9 Bizkaiko eskola-kirolaren programako Kata lehiaketako jarduerak kategoria hauetan garatuko dira::

- c) Benjamin maskulinoa, femeninoa edo mistoa: 8 eta 9 urte.
- d) Alebin maskulinoa, femeninoa edo mistoa: 10 eta 11 urte.
- e) Infantil maskulinoa, femeninoa edo mistoa: 12 eta 13 urte.
- f) Kadetea maskulinoa, femeninoa edo mistoa: 14 eta 15 urte.

31.10 Izena eman duten guztiek adinaren arabera dagokien kategorian parte hartuko dute.

- 31.11** Salbuespen gisa, adinaren arabera dagokion kategorian baino goragoko hurrenean parte hartu ahal izango da, betiere honako baldintza hauek betetzen badira:
- d) Kategoriarik dagokion azken urtean jaio izana.
 - e) Taldeen arteko lehiaketa-jarduera izatea (katari dagokionez).
 - f) Aurreko kategorian kirol modalitate horretan deitzea.
- 31.12** Goragoko kategorian batean, kirol-modalitate baten barruan, parte hartzeak ez du esan nahi adinagatik dagokion kategorian galduko duenik beste lehiaketa-jarduera batzuetan parte hartzeko; hala ere, lehiaketa hasi ondoren, ezin izango du adinaren arabera dagokion kategorian parte hartu kirol-modalitate berean.

32 EPAILEEN PANELA

- 32.1** Topaketa bakoitzerako, 3 edo 5 epaileko panel bat izendatuko du Arbitraje Batzordeak edo Arbitrajeko zuzendariak.
- 32.2** Katako partida batean, epaileak partaide bakar baten klubekoak ez izateko ahalegina egingo da.
- 32.3** Antolaketako zuzendariak puntuazioaren kronometratzaileak eta saskiratzaileak izendatuko ditu.

33 ERABAKIAK HARTZEKO IRIZPIDEAK.

- 33.1** Kata gaitasunez egin behar da, eta bere printzipio tradizionalak ondo ulertu behar dira. Lehiakide edo talde baten portaera baloratzean, epaileek honako hauek hartuko dituzte kontuan:
- a) Kataren esanahiaren erakustaldi errealista.
 - b) Erabilitako teknikak ulertzea (bunkai).
 - c) Timing ona, erritmoa, abiadura, oreka eta potentziaren fokalizazioa (Kime).
 - d) Arnasketa egoki eta zuzen erabiltzea, kimeari laguntzeko.
 - e) Arretaren fokalizazio egokia (Chakugan) eta kontzentrazioa.
 - f) Posizio zuzenak (Dachi), hanketako tentsio egokiarekin, eta oinak erabat lurrean bermatuta.
 - g) Tentsio egokia sabelaldean (Hara) eta aldakak ez igotzea eta ez jaistea mugitzean.
 - h) Erabilitako estiloaren forma zuzena (kimon).
 - i) Gauzatzearen ebaluazioan beste puntu batzuk ere kontuan hartu beharko dira, hala nola aurkeztutako Kataren zailtasuna.
 - j) Ekipoen katan, faktore gehigarri bat kanpoko laguntzarik gabeko sinkronizazioa da.
- 33.2** Shitei kata aldatzen duena deskalifikatuko da (kadete kategorian).
- 33.3** Kata, Shitei edo Tokui egitea eteten duen edukitzailea ere deskalifikatuko da, edo iragarritakoa ez den beste kata bat egiten duena (kadete kategorian).
- 33.4** Kata hautaezin bat egiten duen edo Kata bat errepikatzen duen edukitzailea deskalifikatuko da (kadeteentzat bakarrik).

34 TOPAKETEN OPERAZIOA

- 34.1** Kanporaketa bakoitzaren hasieran, bi lehiakideak edo bi taldeak, bat gerriko gorriarekin (Aka) eta bestea gerriko urdinarekin (AO), lehiaketa-eremuaren perimetroan lerrokatuko dira, epaile-buruari begira. Arbitraje Panela agurtu ondoren, AO lehiaketa eremutik erretiratuko da. Hasierako puntura joan eta egingo duen Kataren izena argi eta garbi iragarri ondoren, AKA hasiko da. Kata amaitzean, AKAk eremua utziko du eta AOren jardunaren zain geratuko da. AOren Kata osatu ondoren, biak lehiaketa eremuaren perimetrora itzuliko dira eta panelaren erabakiaren zain egongo dira.

- 34.2 Kata ez badator bat erregelamenduarekin, edo beste irregulartasunen bat egiten bada, epaileburuak beste epaileei dei diezaieke epemuga batera iristeko.
- 34.3 Lehiakide bat deskalifikatzen badute, epaileburuak banderak gurutzatu eta desgurutzatuko ditu (TORIMASENen seinalea Kumiten).
- 34.4 Bi katak amaitu ondoren, lehiakideak bata bestearen ondoan egongo dira lehiaketa-eremuaren perimetroan. Epaileburuak erabakia eskatuko du (HANTEI) eta txilibituarekin bi tonuko txistua joko du. Une horretan, epaileek botoa emango dute koloreari dagokion bandera altxatuz (Aka Gorria edo AO Urdina).
- 34.5 Lehiakideek elkar agurtuko dute, ondoren arbitraje-panelera, eta lehiaketa-eremutik alde egingo dute.

35 KATAS KATEGORIEN ARABERA:

- 35.1 Kategoriaren arabera egin behar diren katak honako hauek dira:

KATEGORIA	1. ITZULIA	2. ITZULIA	3. ITZULIA	OHARRAK
BENJAMIN (8 eta 9 urte)	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	1. eta 3. mailetarako Postua, Oinarrizko Kata. Ezin da azken Kata errepikatu eginda.
ALEBINA (10 eta 11 urte)	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	1. eta 3. mailetarako Postua, Oinarrizko Kata. Ezin da errepikatu 1. itzulian egindako Kata, ezta azkena ere exekutatua.
UMEAK (12 eta 13 urte))	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	Oinarrizko kata	1. eta 3. mailetarako Postua Haurren Zerrenda Ofizialeko Kata egin daiteke. Ezin da errepikatu 1. itzulian egindako Kata, ezta exekutututako azkena.
KADETE (14 eta 15 urte)				Araudiaren 35.4 artikuluko Zerrenda Ofizialeko Katak egingo dira. Ezin da errepikatu Kata.

- 35.2 Haurren zerrendako kata ofizialen zerrenda:

Pinan o Heian Bassai-Dai Sienchin Tekki-Shodan Geki-Ha Jin-I	Gekisai-Daini Kanku-Dai Sanseru Naifanchin-Shodan Saifa	Gekisai-Daichi Empi Rohai Jiin Gekisai-Daisan	Fukio-Kata Jion Goyu-Roku Sepai Ananku
---	---	---	--

- 35.3 Benjamin, alebin zerrendako Kata ofizialen zerrenda:

Taikiokus Fukio Kata	Pinan o Heian Geki Ha	Gekisai-Daini Gekisai Daisan	Gekisai-Daichi
-------------------------	--------------------------	---------------------------------	----------------

35.4 Gainerako kategorietako katen zerrenda ofiziala:

KATA OFIZIALAREN ZERRENDA			
ANAN ANAN DAI ANNAKO AOYAGI BASSAI DAI BASSAI SHO CHATANYARA KUSHANKU CHINTE CHINTO EMPI FUKYGATA 1-2 GANKAKU GARYU GEKISAI (Geksai) 1-2 GOJUSHIHO GOJUSHIJO DAI GOJUSHIJO SHO HAKUCHO HANGETSU HAUFA	HEIAN 1-5 HEIKU ISHIMINE BASSAI ITOSU ROHAI 1-3 JIIN JION JITTE JYUROKU KANCHIN KANKU DAI KANKU SHO KANSHU KOSOKUN (Kushanku) KOSOKUN (Kushanku) DAI KOSOKUN (Kushanku) SHO KOSOKUN SHIHO KURURUNFA KUSANKU MATSUMURA ROHAI MATSUKAZE	MATSUMURA BASSAI MEIKYO MYOJO NAIFANCHIN (Naihanshin) 1-3 NIJUSHIHO NIPAPO NISEISHI OHA PACHU PAIKU PARUREN PASSAI PINAN 1-5 ROHAI SAIFA (Saiha) SANCHIN SANSEIRU SANSERU SEICHIN SEIENCHIN	SEIPAI SEIRUI SEISAN (Seishan) SHINPA SHINSEI SHISOCHIN SOCHIN SUPARINPEI TEKKI 1-3 TENSHO TOMARI BASSAI UESHI (Gojushiho) UNSU (Unshu) WANKAN WANSHU

Edukitzaile edo talde bat baloratzean, epaileek honako hauen arabera ebaluatuko dute haren jarduna:

- a) ADOSTASUNA
- b) MAILA TEKNIKO
- c) ATLETIKO MAILA

LEHIAKETA-ARAUDIA ESKOLA KIROLA PROBA TEKNIKOAK

8 KATEGORIAK

36.1.	BENJAMIN:	8 eta 9 urte
	ALEBIN:	10 eta 11 urte
	UMEAK:	12 eta 13 urte
	KADETEAK:	14 eta 15 urte

9 PROBAK.

9.1 KIHON.

Proba hau librea da, baina nahitaez egin beharko dira honako teknika hauek:

- a) Ukabila eta besoa.
- b) Eskua zabalik.
- c) Hanka.
- d) Defentsak.

Kontuan hartuta proban parte hartzen duten lehiakideak ezin izango direla markatutako lehiaketa-eremutik atera.

Lehiaketa-eremutik irtetetzat hartuko da lehiakide baten edo gehiagoren bi mutilek markatutako eremutik kanpo zapaltzen dutenean.

9.2 DEFENTSA PERTSONALA.

Ekimen librekoak, baina berariaz debekatuta dago edozein arma erreal edo simulatu erabiltzea.

9.3 KATA.

Librea, FTBKren kata-araudiaren zerrenda ofizialaren barruan. Bi itzulietan kata bera egin ahal izango da.

10 PARTE-HARTZAILEAK.

10.1 Lehiaketa itzuli batean edo bitan egingo da. Lan bera aurkeztu ahal izango da bi itzulietan. Talde bakoitzean gutxienez 4 parte-hartzaile izango dira, eta gehienez 6. Izena eman duten guztiek gutxienez proba batean parte hartu beharko dute.

10.2 Kihon proban, lehiakideek ez dute zertan geldirik egon.

10.3 Ez dago erreserbarik.



11 MAILAK.

11.1 Eskola-kiroleko txapelketetan parte hartzeko eskatuko den gutxieneko maila honako hau izango da:

- a) BENJAMIN: Gutxienez GERRIKO LARANJA.
- b) ALEBIN: Gutxienez GERRIKO LARANJA.
- c) UMEAK: Gutxienez GERRIKO LARANJA.
- d) KADETEAK: Gutxienez GERRIKO LARANJA.

12 PROBEN IRAUPENA

12.1 KIHON ETA DEFENTSA PERTSONALA.

- a) BENJAMIN eta ALEBIN kategorian, proba bakoitzean gutxienez 45 segundo eta gehienez 60 segundo erabiliko dituzte.
- b) Infantil eta kadete kategorian, probek gutxienez 60 segundo eta gehienez 75 segundo iraungo dute.
- c) Kategoria guztietan ± 5 segundoko tolerantzia-denbora dago.
- d) Krono-markatzaile elektronikoak erabiliko dira, eta markatzen duten denbora denbora ofiziala izango da ondorio guztietarako.

12.2 KATA.

Proiektuak irauten duena.

12.3 LEHIAKETA EREMUA.

Lehiaketa-eremua azalera lau izango da, lineako 3 tatamiz osatua, 1etik 3ra zenbakitua; horietako bakoitzak arauzko neurriak izango ditu (8 x 8 m), eta haien arteko gutxieneko tarteak 1,5 m-koa izango da.

13 JARDUERA OROKORREKO ARAUAK.

- 13.1 Lehiakide guztiak txapelketaren antolakuntzak horretarako izango duen gunean egongo dira, eta bertan itxarongo dute parte hartzeko txandaren zain.
- 13.2 Jakinarazten zaienean, taldeko lehiakide guztiak arduraz joango dira lehiaketa-gunera sartzera, eta han aurkeztuko zaio koordinatzaileari.
- 13.3 Taldea koordinatzaileari aurkeztu ondoren, eta hura behar bezala osatuta dagoela egiaztatu ondoren, Tatamira joango dira 1 zenbakiarekin.
- 13.4 Zutabeen joango dira, buru koordinatzailea eta lehiakideak dituela.
- 13.5 Lehiaketa-eremuan daudenean, epaile zentralaren aurrean, Musubi-Dachi posizioan, agurtu eta Tatamira sartuko dira, denak aldi berean.
- 13.6 Behin Tatamiren barruan, taldeak aukeratutako antolaketa hartuko dute eta Heiko- n jarriko dira.
- 13.7 Dachi, epaile nagusiaren aurrean, seinalearen zain egongo da, esku hartzen hasteko.

- 13.8 Epaile nagusiak, txilibitu-joaldi baten bidez, denboraren hasiera iragarriko du, eta, ondoren, talde erabakitzaileek betetzen dituzten tatamietan, agurtu eta probak hasiko dituzte aldi berean.
- 13.9 Esku-hartzea amaitu ondoren, taldeko kide guztiek azken posizioa hartuko dute, eta Heiko-Dachin jarriko dira epaile zentralaren aurrean. Postu horretan egongo dira epaile nagusiak, txilibitu baten bidez, proben amaiera orokorra iragarri arte. Seinalea entzutean, eta burua agurtu ondoren, aldi berean atzera egingo dute eta Tatamiko lerroaren atzean biratu gabe, non Musubi-Dachin jarritako puntuazioaren zain dauden. Denboraren amaiera tatami bakoitzean emango da, azken lehiakideak Heiko-Dachiren jarrera hartzen duen unean.
- 13.10 Epaileek puntuatu ondoren, eta epaile nagusiak puntuazioak jaisteko egingo duen seinalearen ondoren, talde osoak agurra egingo du, eta koordinatzaileari jarraituz, dagokion lekua betetzera joango da..
- 13.11 Probaren batean parte hartzen ez duten talde bateko kideak tatamiaren aurrealdeko lerroaren atzean geratuko dira Heiko-Dachin, taldekideek posizio horri berriro ekin arte.
- 13.12 Deskribatutako prozesua metodikoki errepikatuko da, taldeak 3 probetan esku hartu arte, eta koordinatzaileari jarraituz, lehiaketa-eremutik kanpora joango da, eta, horrela, amaitutzat emango du jokaturako errondan egindako jarduna. Jarraian, koordinatzaileak Mahai Ofizialari jakinaraziko dio taldeak baldintza bete duen.
- 13.13 Lehiakide batek inskribatu den taldea bakarrik ordezkatu ahal izango du.

14 EPAILEEK.

- 14.1 Bizkaiko Karate Federazioko Arbitrajeko zuzendariak deituko ditu epaileak, baldin eta epaile titulua badute.
- 14.2 Tatami bakoitzerako arbitraje-taldea Arbitraje Batzordeak izendatutako hiru edo bost epailek osatuko dute.
- 14.3 Arbitraje-taldea berbera izango da lehen eta bigarren itzulian, eta ezingo da aldatu, Arbitraje Batzordeak hala erabakitzen duenean izan ezik, beharrezkotzat jotzen duelako.
- 14.4 Epaileak hiru epaileren kasuan jarriko dira, bat erdian eta bi tatamiaren alde banatan, eta bost epaileren kasuan, bat erdian eta lau izkina bakoitzean. Horiek puntuak eskuineko eskuan eta hamarrenak ezkerreko eskuan mantentzen dituzten markagailuak erakutsiko dituzte.
- 14.5 Kronometratzaile epaile bat eta tatami bakoitzerako ohar-jasotzaile bat ere izendatuko dira. Epaileak paleta edo bandera gorri bat eta bandera urdin bat izango ditu, ekipoa baimendutako denbora-tarteetatik kanpo dagoela adierazteko. Kasu horretan, paleta edo bandera goian duela altxatuko da, arbitraje-taldeak bere erabakia eman aurretik.
- 14.6 Aipatutakoez gain, epaile nagusi bat izendatuko da, honako eginkizun hauek izango dituenak:
- Hiru Tatamietan lehiaketaren aldi bereko garapena koordinatzea.
 - Hiru Tatamien denbora-hasierako seinalea txistualdi baten bidez ematea.
 - Epaile guztiek puntuazioak noiz igo behar dituzten adieraztea.

15 PUNTUAZIOAK.

- 15.1 Puntuazio-baremoak honako hauek izango dira:
1. buelta, 6 puntutik 8ra.
 2. buelta 7 puntutik 9ra.
- 15.2 Itzulirako, 1. itzuliko puntuazio handieneko parte-hartzaileen kopuruaren % 40 sailkatuko da (goiko zenbaki osora biribilduz), hiru probetako notak batuz eta tatami bakoitzean gehieneko eta gutxieneko notak kenduz.
- 15.3 Berdinketa gertatuz gero, gutxieneko hiru noten arteko batuketa handiena dutenak sailkatuko dira; berdinketak jarraitzen badu, gehieneko noten batuketa handiena duena sailkatuko da; berdinketa badago, Katasen proba errepikatuko da, eta egindako proba ez den beste bat egingo da, dagokion zerrenda ofizialaren barruan. Proba honetan puntuaziorik handiena lortzen duena sailkatuko da. Behin betiko azken proba honetan berdinketarik balego, berdinketari jarraituko zaio: Garailea gutxieneko notarik handiena duenaren arabera izango da: berdinketak jarraituz gero, gehieneko nota handiena. Berdinketak jarraitzen badu, Arbitraje Taldeak erabakiko du Hanteiren irabazlea.
- 15.4 Lehiaketaren azken emaitza lehen eta bigarren itzulian lortutako puntuen baturak zehaztuko du.

16 ERABAKITZEKO IRIZPIDEA.

- 16.1 Emandako judizioak faktore hauek hartuko ditu kontuan:
- a) Ekintzen kalitate teknikoa.
 - b) Parte-hartzaileen koordinazioa.
 - c) Adierazpena.
 - d) Aniztasuna eta originaltasuna.
 - e) Karate-Do espiritua, taldeen aurkezpena eta diziplinazko jarrera.
 - f) Probetan parte-hartzaile gehiago izatea.
- 16.2 Uneren batean taldeko kideren bat gelditu egiten bada jarraitu ezinik, taldeak ZERO puntuazioa jasoko du jokaturako proban.
- 16.3 Lehiakide bat edo batzuk oker badaude eta jarraitzen badute edo zalantzaren bat badute eta gelditu eta jarraitzen badute, 5 puntu emango zaizkio taldeari.
- 16.4 Inskripzio-orri ofizialaren arabera, talde bateko lehiakide bat edo gehiago aurkezten ez bada, taldea berehala deskalifikatuko da.
- 16.5 Esku-hartzea ezarritako denbora-tarteetatik kanpo amaitzen duen taldeak puntuazio hau jasoko du:
- a) Arauzko mugetatik kanpo badago, gehienez 5 segundoan, bai gutxiegi bai gehiegi (BADERA URDINA), epaile bakoitzak 3 hamarreneko kenduko dizkio ezarritako denbora-mugetan amaituz gero eman zaion azken puntuazioari.
 - b) Taldeak bere esku-hartzea amaitzen badu 5 segundotan GAINDITUZ (BANDERA GORRIA), dagokion proban 5 punturekin puntuatuko da.
- 16.6 Epaileek balorazio positiboa egingo dute Norberaren Defentsarako proban, baldin eta teknikak erabiltzen ahalik eta parte-hartzaile gehien badago. Ekorketak, proiektzioak, luxazioak eta estrangulazioak gauzatzeari dagokionez, edozein exekuzio tekniko baimentzen da, betiere egikaritzen duenak erabat kontrolatzen duela eta aurkariaren osotasun fisikoa arriskuan jartzen ez duela frogatzen bada. Era berean, taldeko edozein kidek egindako gehiegiak keinuak edo antzerki-keinuak zigortuko dituzte. Arriskuaren balorazioari dagokionez, kontuan hartuko da osotasun fisikorako arriskua gehiago

dagoela egileen trebetasunaren eta trebetasunaren mende, mugimenduaren beraren konplexutasunaren mende baino. Beraz, ondo trebatutako lehiakide batentzat naturala den teknika edo mugimendu bat berehalako arriskua izan daiteke trebeziarik gabeko eta gaizki entrenatutako lehiakide batentzat.

- 16.7 Proba batean izena eman duten guztiek parte hartzen ez duten taldea (GUTXIENEZ) deskalifikatu egingo da.
- 16.8 Probaren batean 4 lehiakide baino gutxiagorekin edo 6 baino gehiagorekin parte hartzen duen taldea deskalifikatu egingo da.
- 16.9 Kide bat inskripzio-orri ofizialean inskribatuta duen talde bateko ordezkari edo coach ofizialak, ezinbesteko arrazoiengatik parte hartzerik ez badu, taldean baja emateko eskatu beharko dio Arbitraje Batzordeari txapelketa hasi aurretik, eta baja justifikatzen duen dokumentazioa aurkeztu beharko du. Arbitraje Batzordeak hala erabakitzen badu, taldeak parte hartzea onartuko da, aurkeztu ez den lehiakidearen inskripzioa kontuan hartu gabe, betiere azken parte-hartzaileen kopurua ez bada ezarritako 4ko gutxienekoa baino txikiagoa.
- 16.10 Arau hauetan jasotzen ez den edo kontraesankorra dirudien edozein interpretazio in situ ebatziko du Arbitraje Batzordeak.