



KUMITE-LEHIAKETEN ARAUDIA

EDUKIAK

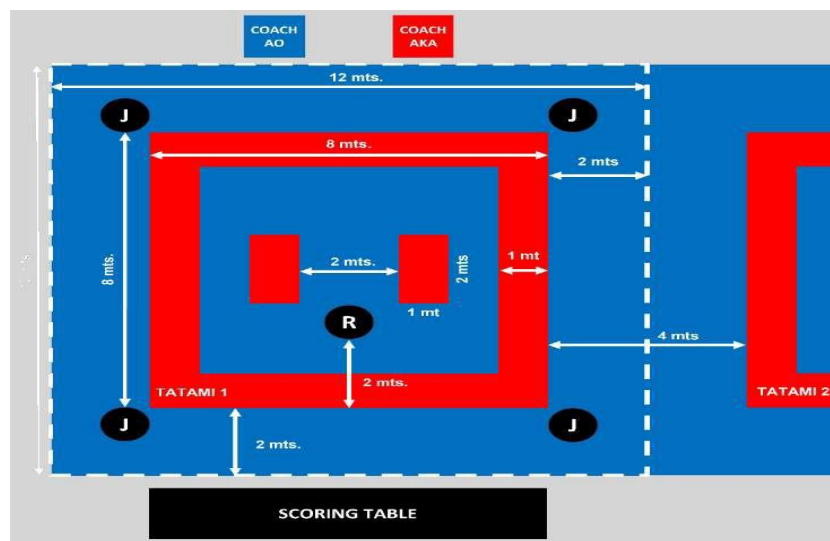
1. ARTIKULUA:	KUMITEKO LEHIAKETA-EREMUA	3
2. ARTIKULUA:	JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA	4
3. ARTIKULUA:	KUMITE-LEHIAKETEN ANTOLAKETA	7
4. ARTIKULUA:	ARBITRAJE-PANELA	11
5. ARTIKULUA:	NORGEHIAGOKEN IRAUPENA	13
6. ARTIKULUA:	KIKEN	13
7. ARTIKULUA:	NORGEHIAGOKAK HASTEA, ETETEA ETA AMAITZEA	13
8. ARTIKULUA:	PUNTUAZIOA	14
9. ARTIKULUA:	PORTAERA DEBEKATUA	15
10. ARTIKULUA:	OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK	16
11. ARTIKULUA:	LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN	19
12. ARTIKULUA:	ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK	20
13. ARTIKULUA:	ERREKLAMAZIO OFIZIALA	23
14. ARTIKULUA:	VIDEO REVIEW ESKAERA	25
15. ARTIKULUA:	OFIZIALEN ESKUMENAK ETA FUNTZIOAK	26
16. ARTIKULUA:	ARAU HORIEK WKFTIK KANPOKO EKITALDIETAN EGOKITZEA	28

ERANSKINAK

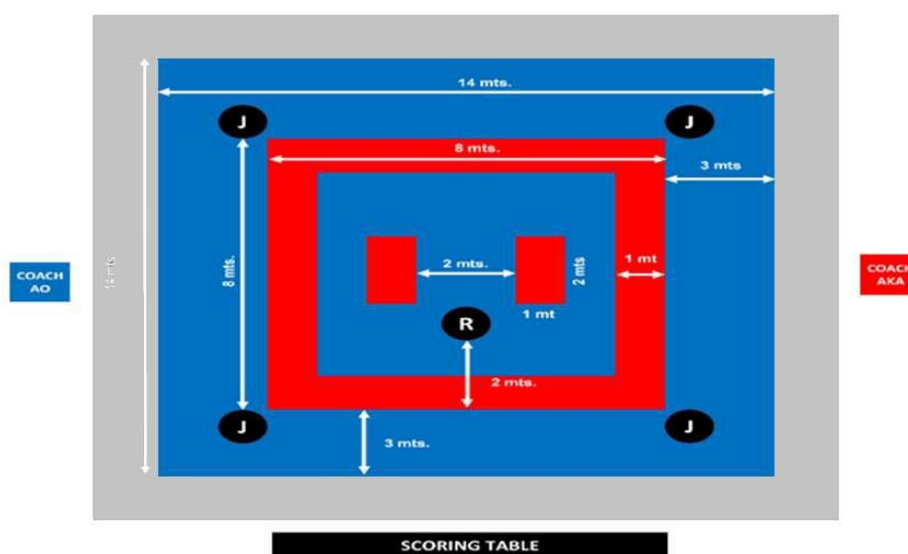
1. ERANSKINA:	TERMINOLOGIA	29
2. ERANSKINA:	ARBITRAJE-PANELAREN KEINUAK ETA SEINALEAK	31
3. ERANSKINA:	KATEGORIEN, ADINAREN ETA PISUEN BANAKETA	37
4. ERANSKINA:	ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIA	38
5. ERANSKINA:	BI EPAILEKO SISTEMA (YOUTH LEAGUEN APLIKAGARRIA)	39

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 zerrenda gorria dutela, perimetroa seinalatuz.



- 1.2 Gainera, segurtasun-eremu bat egongo da, 2 metro gehiagoko koltxonetak izango dituen, lehiaketa-eremuko alde guztietan. Hori 1,5 metrora murriztu daiteke tatamien kopurua egokitzeko kiroldegiak 2 metrorako nahikoa lekuri ez duenean.
- 1.3 Ez du iragarkirik, kartelik, hormarik, zutaberik, eta abarrik egon behar segurtasun-eremuaren kanpoko perimetrotik metro bat baino gutxiagora.
- 1.4 Lehiaketa-eremuen artean monitoreak edo pantailak jartzen direnean, monitore edo pantailak jarri behar dira lehiaketa-eremu bakoitzetik behar adina urrun alde guztietako lehiaketa-eremuen artean 1.5 metroko segurtasun-eremua ahalbidetzeko. (Monitoreak tatamiaren kanpoko eremu gorritik 1,5 metroko distantziara jarri behar dira gutxienez).
- 1.5 Lehiaketa-eremua goratuta badago, beste metro bat beharko da, guztira hiru metro osatu arte.



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

2. ARTIKULUA: JANTZIAK ETA BABES-EKIPAMENDUA

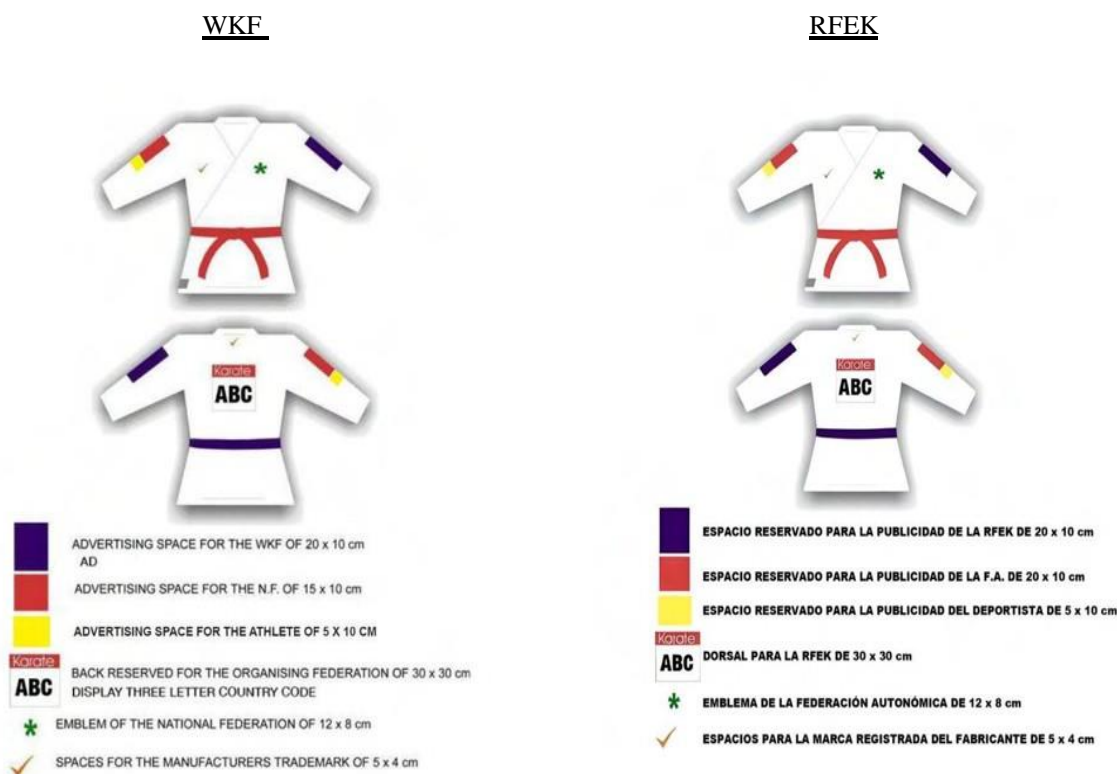
2.1 Arbitroak eta epailleak

- 2.1.1 Uniforme ofiziala hau izango da:
 - a) Txaketa urdin iluna, botoi sinpleak dituen (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 lokarrik 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.**
- 2.1.3 Arbitroek eta epailleek uniforme ofiziala erabili behar dute torneo, informazio-saio eta ikastaro guztietan.
- 2.1.4 Kirol anitzeko ekitaldietan, baldin eta kirol-arropa ematen bada arbitroentzako uniforme gisa tokiko antolamendu-batzordearen (LOC) kargura, uniforme horrek bat etorri behar du ekitaldi espezifikoarekin. Kasu horretan, arbitroen uniforme ofizialaren ordean uniforme arrunt hori erabili daiteke, betiere ekitaldiaren antolatzaileak idatziz hala eskatzen badiu WKFK eta hark formalki baimentzen badu..
- 2.1.5 Arbitraje-zuzendaria ados badago, arbitroek jaka kendu ahal izango dute.
- 2.1.6 Arbitraje Batzordeak edo arbitro nagusiak araudi hau betetzen ez duen edozein ofizialen parte-hartzeari uko egin diezaioke.

2.2 Lehiakideak

2.2.1 Lehiakideek WKFK onartutako karategi zuri bat erabili behar dute marra, ertz edo brodatu pertsonalik gabe, WKF E.C.k berriaz baimendutakoaz gain. Karategi zuri hori lehiaketaren buletinean zehaztuko da:

- a) WKFren ekitaldi ofizial guztietarako (Munduko Txapelketak eta Karate 1 - Premier League, A seriea eta Gazte Liga), **karategiak marka brodatua eduki behar du sorbaldetan, gorritz edo urdinez, marrazkiaren arabera**. Salbuespenak dira gaur egungo Munduko Senior Txapeldunak eta Premier Leagueko Winners Handiak (gorriaren edo urdinaren ordez urrezko brodatua eraman behar dute).
Oharra (RFEK): sorbaldako zuriekin edo WKFK zehaztutakoekin erabili ahal izango da.
- b) Herrialdeko armari nazionala edo bandera bularraren ezker aldean eraman behar da jaka gainean, eta ezin izango da 12 cm bider 8 cm-ko tamainatik gorakoa izan.
- c) Karategian fabrikatzailearen jatorrizko etiketak bakarrik eraman daitezke.
- d) Gainera, batzorde antolatzaileak emandako identifikazio bat eramango da bizkarrean.
- e) Lehiakideek edo taldeek WKFK onartutako gerriko gorria (AKA) edo gerriko urdina (AO) erabili behar dute, zozketa bidez esleitzen zaienaren arabera, brodatu pertsonalik, publizitaterik edo fabrikatzailearen (WKFK) ohiko etiketaz bestelako markarik gabe. Ezin dira maila-gerrikoak erabili exekuzioan zehar.
RFEK: Gerrikoa brodatu pertsonalarekin edo gabe eraman ahal izango da.
- f) Gerriko gorriek eta urdinek bost zentimetro inguruko zabalera eta korapiloaren alde bakoitzean hamabost zentimetro sobera izateko nahikoa luzera izan behar dute, baina izterren luzeraren hiru laurdenetik pasatu gabe.
- g) Jakak, behin gerrikoarekin gerriaren inguruan bildu ondoren, aldakak estaltzeko adinako luzera izan behar du gutxienez, eta, gehienez ere, izterren luzeraren hiru laurdenera iritsi behar du.
- h) Emakumezko lehiakideek kamiseta zuri bat eraman behar dute karategiko jakaren azpitik.
- i) Ezin da erabili begiztarik gabeko jakarik. Jakaren zerrendek lotuta egon behar dute norgehiagokaren hasieratik. Borrokak iraun bitartean hausten badira, ez da beharrezkoa lehiakideak jaka aldatzea.
- j) Jakaren mahukun gehieneko luzerak ez du eskumuturretik pasatu behar, eta ez du besaurrearen erdia baino motzagoa izan behar.
- k) Jakaren mahukak ezin dira bildu.
- l) Galtzek gutxienez bernazakiaren 2/3 estaltzeko adinako luzera izan behar dute, eta ez dute orkatila estali behar. Galtzak ezin dira bildu.



- 2.2.2 Kumite-taldeko kide guztiek karategi-mota bera erabili behar dute. Marrak erabiltzen direnean, taldekide guztientzat berdinak izan behar dute.
- 2.2.3 WKFren Batzorde Eragileak baimena eman dezake onartutako babesleen etiketa bereziak edo erregistratutako markak erakusteko.
- 2.2.4 Lehiakideek ilea garbi eraman behar dute, eta ilearen luzera norgehiagoken martxa ez oztopatzeko moduan. Hachimaki (diadema) ez dago baimenduta.
- 2.2.5 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.
- 2.2.6 Lehiakideek WKFk onartutako izaera erlijiosoko buruko jantzi bat (borondatezkoa) erabili ahal izango dute: ilea estaltzen duen zapi beltz lisoa, eztarriko eremua estali gabe utziz.
- 2.2.7 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.
- 2.2.8 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/RFEKek onetsitako gizonentzako genital-babesa.
- 2.2.9 Gainera, 14 urtetik beherako lehiakideentzat nahitaezkoa da WKFk onartutako aurpegi-maskarak edo WKFren babes-kaskoa eta bular-babesa erabiltzea. Adin-talde bererako, 2024-01-01etik aurrera, WKFren babes-kaskoa nahitaezkoa izango da, eta 2023. urte osoan zehar trantsizio bat mantenduko da, non bi babesetako edozein erabil daitekeen (WKFk onetsitako aurpegi-maskara edo WKFren kaskoa).
- 2.2.10 Betaurrekoak debehatuta daude. Ukipen-lente bigunak erabil daitezke, lehiakidearen kontura eta arriskua hark onartuta.
- 2.2.11 Debehatuta dago baimendu gabeko artikuluak, jantziak eta ekipoa erabiltzea.
- 2.2.12 Norgehiagokaren Gainbegiralearen (Kansa) betebeharra da, norgehiagoka bakoitzaren aurretik, partaideek ekipo homologatua daramatela ziurtatzea. Babes-ekipamendu guztia WKFk onetsi behar du.
- 2.2.13 Hala dagokionean, Federazio Kontinentalak WKFk onetsitako hornitzaile eta marketara mugatuko dira. Federazio Nazionalak ere onartu egin behar du WKFk onartutako ekipo guztia tokiko, eskualdeko edo nazioko lehiaketa guztietarako.3333330
- 2.2.14 Lesio baten ondorioz bendajeak, kuxinak edo euskarriak erabiltzea arbitroak onartu behar du, torneoko medikuaren aholkuari jarraituz.
- 2.2.15 Babes-ekipamendua modu seguruan jartzea ahalbidetzen ez duen deformaziorik edo anputaziorik badago, edo horiek arriskua badakarte atletarentzat edo aurkariarentzat, ezin izango da Kumitean parte hartu. Edozein zalantza izanez gero, arbitroek torneoko doktorearekin kontsultatu beharko dute.
- 2.2.16 Baimendu gabeko ekipoarekin edo karategiarekin lehiaketa-eremuan agertzen diren lehiakideek bi minutu izango dituzte hura zuzentzeko, eta entrenatzaileak galdu egingo du norgehiagoka horretan entrenatzaile gisa jarduteko eskubidea.

2.3 Entrenatzaileak

- 2.3.1 Entrenatzaileek beren federazio nazionalaren txandal ofiziala jantzi beharko dute une oro torneoan zehar, eta beren identifikazio ofiziala erakutsi behar dute, WKFren ekitaldi ofizialetako dominarako norgehiagoketan izan ezik. Horietan, gizonezko entrenatzaileek jantzi iluna, alkandora eta gorbata jantzi behar dituzte, eta emakumezko entrenatzaileek, berriz, kolore iluneko soineko bat, jaka/galtzak edo jaka/gona konbinazioa erabiltzea aukeratu dezakete.

- 2.3.2 Gainera, objektu gehigarri hauek eramatea baimentzen da:
- a) Ezkontza-eraztun simple bat.
 - b) WKFk onartutako izaera erlijiosoko buruko jantzi bat (borondatezkoa).
- 2.3.3 WKF/RFEKren 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

3.1.1 Definizioak:

- 3.1.2 **“Bout”** (edo “norgehiagoka”): bi lehiakideren arteko borroka indibiduala.
- 3.1.3 **“Exchange”** (edo “truketa”): norgehiagoka baten aurreko aldia, norgehiagoka geratu denean eta kronometroa geldirik dagoenean.
- 3.1.4 **“Match”** (edo “norgehiagoka”): bi taldetako kideen arteko borroka guztien kopurua.
- 3.1.5 **“Round”** (edo “txanda”): lehiaketa baten fase berezia, finalisten etorkizuneko identifikaziora eramaten duena. Kumite-lehiaketa batean, txanda batek lehiakideen ehuneko berrogeita hamar kanporatzen ditu, bye-ak lehiakide gisa zenbatuz. Testuinguru horretan, txanda berdin-berdin aplikatu daitezke kanporaketa-fasean eta berraukera-fasean. Denak denen aurkako sistema (round robin) duen lehiaketa batean, txanda batean aukera ematen zaie talde bateko lehiakide guztiei beste lehiakide guztietako bakoitzaren aurkako jarduera bat egiteko.
- 3.1.6 **“Taldea”**: hemen erabiltzen da izendatzeko Denak denen aurkako kanporaketa-fasean sartzen diren zortzi taldeetako batean parte hartzen duten lau lehiakide arteko multzoa, Premier Leagueko banakako lehiaketarako.
- 3.1.7 **“Pool”**: erabiltzen da kanporaketa-faserako taldekatutako lehiakideen erdi bakoitza izendatzeko.

3.2 Pisatze-prozedura

3.2.1 Entsegu-pisatzea

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

3.2.2 Pisatze ofiziala:

a) Non:

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

b) Baskulak:

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

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

c) Noiz:

Pisatzea kasuan kasuko kategoriaren lehiaketa-egunaren bezperan egin behar da beranduenez, non eta lehiaketa espezifiko baterako ez den kontrakoa zehazten. WKFren ekitaldietarako pisatze-ordutegi ofiziala buletinean behar bezala iragarriko da. Beste edozein ekitalditan, informazio hori alde aurretik banatuko da

Batzorde Antolatzailearen komunikazio-kanalen bidez. Lehiakidearen erantzukizuna da informazio horren berri jakitea. Lehiakide bat pisatzean garaiz agertzen ez bada edo bere pisua ez badago lehiakidea erregistratuta dagoen kategoriarako ezarritako mugen barruan, deskalifikatu egingo da (KIKEN).

d) 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.

f) Prozedura:

Gutxienez WKFren bi ofizial behar dira pisatzean genero bakoitzerako: bat lehiakidearen akreditazioa/pasaporte egiaztatzeko, eta bestea pisu zehatza pisatze-zerrenda ofizialean erregistratzeko. FNk emandako sei langile gehigarri (ofizialak/boluntarioak) ere eskuragarri egon behar dute lehiakideen fluxua kontrolatzeko. Hamabi aulki hornitu behar dira. Lehiakideen pribatutasuna babesteko, pisatzea gainbegiratzen duten ofizialek eta langileek lehiakideen genero berekoak izan behar dute.

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

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

3.3 Lehiaketa-formatuak

- 3.3.1 Karate Kumite lehiaketa banakako lehiaketa da, generoaren, adin-taldeen eta pisu-kategorien arabera banatuta, eta/edo taldekako lehiaketa, generoaren arabera banatuta eta pisu-kategoriarik gabe.
- 3.3.2 Berraukera bidezko kanporaketa-sistema aplikatuko da, non eta ez den kontrakoa erabakitzen lehiaketa espezifikoko baterako edo torneo-multzo baterako.
- 3.3.3 Premier Leagueko banakako lehiaketan, Denak denen aurkako kanporaketa-sistema aplikatuko da, eta ondoren final-laurdenak, finalerdiak eta finala. Kategoria bakoitzeko gehieneko 32 lehiakideak 8 lehiakide-taldetan banatuko dira. Ondoren, talde bakoitzeko irabazleak final-laurdenetan lehiatuko dira, eta ondoren finalerdietan eta finalean.
- 3.3.4 Kirol anitzeko jokoetan (joko kontinentalak, Olinpiar Jokoak edo kirol anitzeko beste ekitaldi batzuk), lehiaketa-formatua ekitaldi bakoitzerako zehaztuko da, sartutako modalitateen eta parte-hartzearen murrizketaren arabera. Erabiltzen den formatua, normalean, bi taldeko sistema bat da: taldeetako irabazleak finalera pasatuko dira; talde bateko 2.a, berriz, beste taldeko 3.arekin lehiatuko da eta alderantziz, brontzezko bi dominak eskuratzeko lehian.

3.4 Serieburuak

- 3.4.1 WKFren Munduko Txapelketetarako eta Txapelketa Kontinentaletan eta K1 - Premier Leaguean, lehiaketan daudenen artean ondoen sailkatutako zortzi lehiakideak WKFren munduko rankingean bereiziko dira, lehiaketaren sailkapenaren aurreko egunean dagokien sailkapenaren arabera.

3.5 Lehiaketa-eremura ez joatea

- 3.5.1 Deitzen zaienean agertzen ez diren lehiakide indibidualak edo taldeak dagokien kategoria horretatik deskalifikatu egingo dira (KIKEN). Taldekako norgehiagoketan, norgehiagokaren puntuazioa ez da kontuan hartuko, eta horren ordez 8-0 ezarriko da beste taldearen alde. KIKEN deskalifikazioak esan nahi du lehiakideak kategoria horretatik deskalifikatuta geratzen direla, baina ez dio eragiten beste kategoria batean parte-hartzeari.
- 3.5.2 KIKEN deskalifikazioa iragartzean, arbitroak hatzarekin adieraziko du agertu ez den lehiakidearen edo taldearen alderantz, AKA/AO KIKEN iragarritz, eta ondoren AKA/AO no KACHI iragarriko du, KACHI (irabazlea) seinalea emanez aurkariarentzat.

3.6 Lehiakideen kopurua talde bakoitzeko

- 3.6.1 WKFren ekitaldietan, talde maskulinoek bost eta zazpi arteko kide-kopurua izango dute, eta txanda batean bost lehiatuko dira. Gizonezkoen talde batek gutxienez bost lehiakide aurkeztu behar ditu hasierako txandarako, eta gutxienez hiru lehiakideri utziko die hurrengo txandetako edozeinetan parte hartzen. RFEK-DArek ekitaldietan, norgehiagokan parte hartzen duten gizonezkoen taldeak bost lehiakidekoak izango dira. Gutxienez 3 lehiakiderekin parte hartu ahal izango dute edozein txandatan.
- 3.6.2 WKFren ekitaldietan, emakumezkoen taldeek hiru eta lau arteko kide-kopurua izango dute, eta txanda batean hiru lehiatuko dira. Emakumezkoen talde batek gutxienez hiru lehiakide aurkeztu behar ditu hasierako txandarako, eta gutxienez bi lehiakide hurrengo txandetako edozeinetan parte hartzeko. RFEK-DArek ekitaldietan, norgehiagokan parte hartzen duten emakumezkoen taldeek bost lehiakide izango dituzte. Gutxienez 3 lehiakiderekin parte hartu ahal izango dute txandetako edozeinetan.
- 3.6.3 Taldekako Kumite-lehiaketan ez dago erreserba finkorik.

3.7 Taldekako borroka-ordena

- 3.7.1 Norghegiagoka bakoitzaren aurretik, taldearen ordezkari batek inprimaki ofizial bat eman behar dio mahai ofizialari, lehiatzen diren taldekideen izenak eta borroka-ordena zehaztuz.
- 3.7.2 Borroka-ordenen inprimakia entrenatzaileak edo taldeak horretarako izendatutako lehiakide batek aurkeztu dezake. Inprimakia entrenatzaileak entregatzen badu, argi eta garbi identifikatu behar da entrenatzaile gisa; bestela, baztertu egin daiteke. Zerrendan herrialdearen izena, norghegiagoka horretarako taldeari esleitutako gerrikoaren kolorea eta taldekideen borroka-ordena agertuko dira. Lehiakideen izenak eta torneoan duten zenbakia adierazi behar dira inprimakian, eta entrenatzaileak edo horretarako izendatutako pertsona batek sinatu behar du.
- 3.7.3 Entrenatzaileek beren akreditazioa aurkeztu behar diote, lehiakidearen edo taldearenarekin batera, entrenatzailearen gainbegiraleari edo Kansa laguntzaileari. Entrenatzailea horretarako jarritako aulkian eseriko da, eta ez du oztopatu behar borrokaren garapen ona, hitzez edo egitez.
- 3.7.4 Borroka baten aurretik lerrokatzean, talde batek txanda horretako benetako lehiakideak aurkeztuko ditu. Erabili gabeko lehiakideak eta entrenatzailea ez dira sartuko, eta haientzat gordetako eremu batean eseriko dira.
- 3.7.5 Parte-hartzaileak talde osoaren txanda bakoitzerako hauta daitezke. 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.
- 3.7.6 Taldea deskalifikatu egingo da (SHIKKAKU), baldin eta taldekideren batek edo taldeko entrenatzaileak osaera edo borroka-ordena aldatzen baditu norgehiagokaren aurretik idatziz jakinarazi gabe.
- 3.7.7 Akats bat dela-eta lehiakide okerrak lehiatzen badira –eta emaitza edozein dela ere–, norghegiagoka hori baliogabetzat eta efekturik gabetzat joko da. Akats horiek murrizteko, Puntuazioaren Gainbegiraleak lehiakide/talde irabazlea berretsi behar du softwareko teknikariarekin, norghegiagoka amaitu eta berehala.

3.7.8 Taldekako norgehiagoketan lehiakide batek KIKEN, HANSOKU edo SHIKKAKU jasotzeagatik galtzen duenean, lehiakide deskalifikatuarentzako edozein puntuazio zero izango da, eta 8-0ko puntuazioa erregistratuko da borroka horretarako, beste taldearen alde.

3.8 Denak denen aurkako kanporaketa-sistema

3.8.1 Premier Leagueko lehiaketan, 32 parte-hartzaileak 4 lehiakideko 8 taldetan banatuko dira. Zortzi taldeetako bakoitzaren irabazlea final-laurdenetara, finalerdietara eta finalera pasatuko dira. Final-laurdenetako eta finalerdietako finalistekin lehiatu ondoren galtzen dutenak brontzezko dominak eskuratzeko lehiatuko dira.

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

Lehiakideen / Taldeen kopurua	Lehiakideak talde bakoitzeko								Oharrak	
	1	2	3	4	5	6	7	8		
8 talde										
Rankinga	6	3	7	2	5	4	8	1	24-32 lehiakideren partaidetza	
32	4	4	4	4	4	4	4	4		
31	4	4	4	4	4	4	4	3		
30	4	4	4	3	4	4	4	3		
29	4	3	4	3	4	4	4	3		
28	4	3	4	3	4	3	4	3		
27	4	3	4	3	3	3	4	3		
2618	3	3	4	3	3	3	4	3		
25	3	3	3	3	3	3	4	3		
24	3	3	3	3	3	3	3	3		
6 talde										
Rankinga	6	3		2	5	4		1		18-23 lehiakideren partaidetza
23	4	4		4	4	4		3		
22	4	4		3	4	4		3		
21	4	3		3	4	4		3		
20	4	3		3	4	3		3		
19	4	3		3	3	3		3		
18	3	3		3	3	3		3		
5 talde										
Rankinga		3		2	5	4		1	17 lehiakideren partaidetza	
17		3		3	4	4		3		
4 talde										
Rankinga		3		2		4		1	12-16 lehiakideren partaidetza	
16		4		4		4		4		
15		4		4		4		3		
14		3		4		4		3		
13		3		3		4		3		
12		3		3		3		3		
3 talde										
Rankinga		3		2				1	9-11 lehiakideren partaidetza	
11		4		4				3		
10		4		3				3		
9		3		3				3		
2 talde										
Rankinga				2				1	6-8 lehiakideren partaidetza	
8				4				4		
7				4				3		
6				3				3		
1 talde										
Rankinga								1	6-8 lehiakideren partaidetza	
5								5		
4								4		
3								3		

3.8.4 Parte-hartzaileen kopuru bakoitia egonez gero (norbaitek lehiaketa uzteagatik edo norbait lesionatzeagatik), postu hori salbuespentzat hartuko da norgehiagokaririk egingo ez duten parte-hartzaileentzat. Lehiaketan zehar hori gertatuko balitz, errotazio-txanda osatuko ez duen lehiakidearen aurkako norgehiagoka oro salbuespentzat hartu beharko litzateke aurreko aurkarientzat.

- 3.8.5 Lehiakide bat deskalifikatzen badute, edo beste edozein arrazoiengatik denak denen aurkako sistemako borroka guztiak osatzen ez baditu, osatutako borroketako edo unekoetako puntuak baliogabetzat joko dira (emaitza deuseztatuak), eta puntuak galduko dira, denak denen aurkako kanporaketako azken norgehiagoka denean izan ezik; kasu horretan, bere horretan mantenduko dira aurreko emaitza eta puntu guztiak.
- 3.8.6 Garaipen-kopuru handienaren arabera erabakiko dira talde bakoitzeko txapelduna eta txapeldunordea. Garaipen bakoitza hiru punturekin zenbatuko da; puntuak lortu diren berdinketa bat, aldiz, puntu 1 gisa zenbatuko da. Azkenik, puntuaziorik gabeko berdinketa izanez gero edo galduz gero, zero puntu gisa.
- 3.8.7 Finalerdietako irabazleek finala egingo dute, urrea eta zilarra lortzeko lehiatzeko.
- 3.8.8 Final-laurdenetan eta finalerdietan finalisten aurrean galdu dutenak brontzezko domina lortzeko lehiatuko dira (bata 1-4 taldearentzat eta bestea 5-8 taldearentzat).
- 3.8.9 Baldin eta talde bateko bi lehiakideren edo gehiagoren artean berdinketa badago eta guztizko puntu-kopuru bera badute, irizpide hauek aplikatuko dira, adierazitako ordenan. Alegia: irizpideetako baten ondoren irabazle bat badago, ez dira gainerako irizpideak aplikatuko:
- 1) Bi lehiakideren edo gehiagoren arteko borrok(ar)en irabazlea(k).
 - 2) Borroka guztietan lortutako aldeko puntu totalen kopuru handiena.
 - 3) Borroka guztietan lortutako aurkako puntu totalen kopuru txikiena.
 - 4) Aldeko IPPON kopuru handiena borroka guztietan.
 - 5) Aurkako IPPON kopuru txikiena borroka guztietan.
 - 6) Aldeko WAZA-ARI kopuru handiena borroka guztietan.
 - 7) Aurkako WAZA-ARI kopuru handiena borroka guztietan.
 - 8) Munduko Rankingik altuena lehiaketaren datan.
- Alderatutako pare bakoitzerako, irizpideak zerrendaren hasieratik hartu behar dira kontuan.
- 3.8.10 Posible da lehiakide bat borroka batetik deskalifikatua izatea (HANSOKU) eta lehiaketan aurrera jarraitzea. Kasu honetan, lehiakide horren aurkariak borroka hori gaindituko du 4-0 puntuazioarekin edo 4 puntuko aldea duen edozein emaitzarekin (5-0, 6-0, etab.), eta gainerako emaitzak mantendu egingo dira.
- 3.8.11 Lehendik sailkatuta dagoen lehiakide bat portaera txarragatik deskalifikatzen bada (SHIKKAKU), denak denen aurkako txandaren amaieran honako hau aplikatuko da:
- Finalerdietako aurkaria garaipen erraz ("walkover") bidez sartuko da finalera.
 - Beste bi lehiakideak beste finalerdian lehiatuko dira.
 - Brontzezko domina bakarra emango da.
- 3.8.12 Lehiakide-kopuru mugatua duten lehiaketetan, bi taldeko sistema bat erabiltzen da: bi taldeetako irabazleak finalera pasatuko dira, eta lehenengo taldeko 2.a, berriz, bigarren taldeko 3. arekin lehiatuko da eta alderantziz, brontzezko bi dominak eskuratzeko lehian.

3.9 Lehiaketa-formatuen aldaketak

- 3.9.1 Txapelketa jakin baterako arau hauetan deskribatutakoa ez den lehiaketa-formatua aldatzea eskatu nahi bada, argi eta garbi iragarri behar da torneoko buletinean.

4. ARTIKULUA: ARBITRAJE-PANELA

4.1. Osaera

- 4.1.1 Borroka bakoitzerako Arbitraje-panela arbitro (SHUSHIN) batek, lau epailek (FUKUSHIN) eta norgehiagokaren gainbegirale batek (KANSA) osatuko dute. Bideoa erabiltzen denean, gainera, bideo-berrikuspenaren gainbegirale batek ere bai.
- 4.1.2 Kumite-norgehiagokako arbitroak, epaileek, norgehiagokaren gainbegiraleak, puntuazioaren gainbegiraleak eta bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak ez dute izan behar partaideetako edozeinen nazionalitate berekoak, edo bi parte-hartzaileetako edozeinen Federazio Nazional berekoak, eta ezin dute haiekin izan bestelako interes-gatazkarik. Ofizialen betebeharra da balizko interes-gatazken berri ematea norgehiagoka hasi aurretik.

4.2 Arbitroak eta epaileak hautatzea eta panela esleitzea

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

4.2.2 **Bideo bidezko berrikuspena erabiltzen denean, modu berean esleituko da bideo-berrikuspeneren gainbegirale 1.**

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

4.3 Laguntza-ofizialak

4.3.1 Gainera, norgehiagoken funtzionamendua errazteko, beharrezkoa denean esleituko dira (WKF), era berean, tatamiko buru 1, tatamiko buruaren 3 laguntzaile, idazle/kronometratzaile 1 eta 2 entrenatzaile gainbegirale, bideoak berrikusteko entrenatzaileen eskaeren aurrean laguntzeko.

4.4 Formalitateak eta epaileak aldatzea

4.4.1 Kumite-norgehiagoka baten hasieran, arbitroa lehiaketa-eremuaren kanpoaldeko ertzean jarriko da. Arbitroaren ezkerrean, 1. eta 2. epaileak jarriko dira, eta eskuinean, 3. eta 4. epaileak.

4.4.2 Lehiakideen eta Arbitraje Panelaren artean agurrak formalki trukatu ondoren, arbitroak urrats bat atzera egingo du, epaileak eta arbitroa barrurantz biratuko dira, eta elkar agurtuko dute. Ondoren, denek hartuko dituzte beren posizioak.

4.4.3 Epaileak aldatzean, irtengo diren ofizialak –norgehiagokaren gainbegiralea izan ezik– lerroan kokatuko dira, agurra (REI) egingo dute, eta lehiaketa-eremutik irtengo dira.

4.4.4 Epaile bakarra aldatzen denean, sartuko den epailea irtengo den epaileari zuzenduko zaio, elkarri agurra egingo diote eta posizioak trukatu dituzte.

4.4.5 Taldekako norgehiagoketan, baldin eta panel osoak eskatzen den titulazioa badu, arbitroen eta epaileen posizioak borroka bakoitzean txandakatuko dira. Ofizial batek edo gehiagok arbitro izateko eskatzen den titulazioa ez badute, jardunean dauden epaile gisa jarraituko dute, eta errotaziotik kanpo geratuko dira.

4.5 Kumite izkinako bi epailerekin soilik arbitratzeko prozedura

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

5. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKEN IRAUPENA

5.1 Kumite-borrokaren 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
- **14 urtekoak eta gazteagoak** **1,5 minutuko denbora efektiboa**

Oharra: Azken kategoria horietan, RFEK-DAREN araudi espezifikora jotzen dugu.

5.2 Parte-hartze mugarik gabeko tomeoetan, kanporaketa-borroken iraupena 3 minututik 2 minutura murriztu daiteke, eta 2 minututik 1,5 minutura, baldin eta tornea hasi aurretik iragartzen bada entrenatzaileen eta ofizialen arteko bilera batean.

5.3 Borrokaren kronometrajea hasiko da arbitroak hasiera-seinlea ematen duenean, eta gelditu egingo da arbitroak YAME adierazten duen bakoitzean edo norgehiagokaren denbora-amaierako seinalearekin batera.

5.4 Kronometratzaileak seinale edo tinbre bat joko du “15 segundo geratzen direla” adierazteko, burrunbagailuarekin argi-keinu labur bat igorritik. “Denbora-amaierako” seinalea burrunbagailuarekin egindako bi argi-keinu laburren bidez egingo da, eta norgehiagokaren amaiera adieraziko du.

5.5 Lehiakideek eskubidea dute norgehiagoken artean atsedendia izateko, norgehiagokak irauten duen denboraren berdinekoa, salbu eta babesen kolorea aldatu behar dutenean (kasu horretan bost minutu arte luzatuko da).

6. ARTIKULUA: KIKEN - ERRETIRATZEA

6.1 KIKEN erabakia hartzen da lehiakide(a)k ez d(ir)enean deitzean agertzen, jarraitu ezin dutenean, borrokatik beren kasa erretiratzeko direnean edo arbitroaren aginduz erretiratzeko direnean. Erretiratzeko arrazoiak izan daitezke, besteak beste, aurkariaren ekintzei egotzi ezin zaizkien lesioak.

6.2 KIKENen ondoriozko galerak esan nahi du lehiakideak kategoria horretatik deskalifikatuta geratzen direla, baina ez dio eragiten beste kategoria batean parte-hartzeari.

7. ARTIKULUA: NORGEHIAGOKAK HASTE, ETETEA ETA AMAITZEA

7.1 Arbitroak eta epaileek banakako edo taldekako norgehiagoketan erabiliko dituzten terminoak eta keinuak 2. ERANSKINEAN kontsulta daitezke.

7.2 Txanda bakoitzerako agur-zeremonia bat egingo da. Arbitroak epaileak eta lehiakideak ikusleen aurrean jarraziko ditu, eta agurra egingo dute, arbitroak aldi berean SHOMEN NI REI iragarritik; ondoren, beste agur bat egingo dute elkarren artean lehiakideekin (OTAGAI NI REI). Norgehiagok(ar)en amaieran, alderantzizko sekuentzian egingo da agurraren prozedura.

7.3 Arbitroak eta epaileek esleituta dituzten posizioak hartuko dituzte, eta lehiakideen arteko agur baten ondoren –lehiakideak dagozkien koltxoneta-piezen aurrealdean eta aurkariarengandik ahalik eta hurbilen egongo dira–, arbitroak SHOBU HAJIME iragarriko du, eta borroka hasiko da.

7.4 Lehiakideek behar bezala agurtu behar dute elkar borrokaren hasieran eta amaieran: buruaren inklinazio soila edo azkarra adeigabea da, eta ez da nahikoa.

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

8. ARTIKULUA: PUNTUAZIOA

- 8.1 Puntuazio bat ematen zaio lehiakide bati bi epailek edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean edo bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak edo gainbegiraleek puntuazio bat adosten dutenean entrenatzaile batek bideo-eskaera aurkeztu ondoren.
- 8.2 Puntuak lortuko dira eskuz nahiz oinez puntuazio-eremuan kontrolarekin exekutatutako karate-teknika tradizional baten bidez.

- 8.3 Truke batean behar bezala exekutututako lehen teknika bakarrik puntuatuko da, salbu eta tekniken konbinazio eraginkor bat exekutatzen denean; kasu horretan, puntuaziorik altuena duen teknika soilik hartuko da kontuan, konbinazioko tekniken sekuentzia edozein dela ere.
- 8.4 Puntuazio-eremuak dira gorputza pelbisaren gainetik, lepauztairaino eta hura barne hartuz (CHUDAN), sorbaldak kanpoan utzita, baita lepauztaiaren gaineko eremua (JODAN) ere.
- 8.5 Puntuaziotzat hartzeko, teknikak eraginkorra izateko potentziala izan behar du, eta, gainera, irizpide hauek bete beharko ditu:
- 1) Forma ona (behar bezala exekutututako teknika).
 - 2) Kirol-legea (teknika egitea lesioak eragiteko asmorik gabe).
 - 3) Aplikazio indartsua (teknika abiaduraz eta potentziaz egitea).
 - 4) Aurrerakari alerta-egoera mantentzea, bai teknika exekutatu bitartean bai exekutatu ondoren.
(Teknika bat exekutatu ondoren buelta ez ematea edo erortzea, erorikoa aurkariaren falta baten ondoriozkoa ez bada behintzat).
 - 5) Timing ona (teknika une egokian egitea).
 - 6) Distantzia egokia (teknika eraginkorra izango litzatekeen distantzia batera egitea).
- 8.6 Puntuak emateko, honako eskala hau erabiltzen da:
- YUKO (1 puntu): Tsuki (kolpe zuzena) edo Uchi (zeharkako kolpea) eremu puntuagarri batean egiteagatik ematen da.
 - WAZA-ARI (2 puntu): CHUDAN ostikoengatik ematen da.
 - IPPON (3 puntu): JODAN ostikoengatik ematen da, edo oinak ez diren gorputzeko beste edozein gorputz-atal koltxonetarekin kontaktuan duen aurkari baten kontra.
- 8.7 CHUDAN eremuko teknikak inpaktu kontrolatuarekin egin daitezke, aurkariari lesiorik eragin gabe. Kolpe baten hartzaileak amasa galtzeak ez du, berez, kontrol-faltarik adierazten.
- 8.8 JODAN teknikak puntuatu daitezke, zango-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 5 cm-ra geratzen direnean; eta, ukabil-tekniken kasuan, gehienez 2 cm-ra geratzen direnean. Ukitu arin batekin (larruazal-ukitua) onar daitezke, inpakturik eragin gabe –eztarrialdean izan ezik, hor ez baita kontakturik onartzen–.
- 8.9 Kadeteen, 14 urtetik beherakoen eta haurren kasuan, JODAN teknikak puntuatu daitezke, zango-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 10 cm-ra geratzen direnean; eta, ukabil-tekniken kasuan, helmugatik gehienez 5 cm-ra geratzen direnean.
- 8.10 Azaleko ukitua (skin touch) baimentzen da juniorren, 21etik azpikoaren eta seniorren kategorietan. 14 eta 15 urteko adineko kategorietan (kadeteak), zango-tekniketarako bakarrik erabil daiteke larruazal-kontaktua. Larruazal-kontaktua honela definitzen da: helmuga ukitzea, burura edo gorputzera energiarik transferitu gabe.
- 8.11 Baliozkoak izango dira behar bezala exekutututako teknikak, denbora amaitzen denean eraginkorrak direnak.
- 8.12 Teknika bat ez da baliozkoa izango, baldin eta:
- a) Denbora-amaierako seinalearen ondoren exekutatzen bada edo arbitroak YAME adierazten badu.
 - b) WAKARETE aginduaren ondoren eta TSUZUKETE adierazi aurretik exekutatzen bada.
 - c) Teknika exekutatzen duena lehiaketa-eremutik kanpo dagoenean egiten bada (JOGAI).
 - d) Falta baten ondoren egiten bada (JOGAI izan ezik).
 - e) Lehiakide batek aurkariari bizkarra ematen badio teknika bat exekutatu ondoren (ZANSHIN falta).
 - f) teknika egiten bada arauak urratzen direnean (gehiegizko kontaktua, eustea, heltzea, etab.).
- 8.13 Puntu bat seinala daiteke –baita epaileak inpaktuaren benetako lekua ikusi ezin badu ere– teknika behar bezala exekutatu bada eta argi eta garbi ikus badaiteke ez dela oztopatua izan helmuga lortzeko.

9. ARTIKULUA: PORTAERA DEBEKATUA

9.1 Portaera debekatu motak

9.1.1 Debekatuta daude portaera hauek:

- 1) Gehiegizko kontaktua eragiten duten teknikak –eraso egindako puntuazio-eremua kontuan hartuta–, eta eztarriarekiko kontaktua eragiten duten teknikak.
- 2) Besoei edo zangoei, iztaiei, giltzadurei edo oinbularrei egindako erasoak.
- 3) Esku irekiko teknikekin egindako aurpegiko erasoak.
- 4) WAKARETE ondoren TSUZUKETE HAJIME adierazi aurretik exekutututako teknikak.
- 5) Lurrera botatzeko teknika arriskutsuak edo debekatuak.
- 6) Lesionatu izanaren plantak egitea edo lesio bat esajeratzea.
- 7) Aurkariaren ekintzekin zerikusirik izan gabe lehiaketa-eremutik irtetea (JOGAI).
- 8) Lehiakideak bere burua arriskuan jartzea aurkariak lesioak jasateko arriskua ekar dezakeen portaera izatea ahalbidetuz edo bere burua babesteko neurri egokiak ez hartuz (MUBOBI).
- 9) Borroka saihestea aurkariak puntuatzeko aukera izatea saihesteko.
- 10) Pasibotasuna: borrokan parte hartzen ez saiatzea (ezin da gertatu borrokaren 15 segundo baino gutxiago geratu ondoren edo norbaitek puntuagatiko abantaila edo SENSU badu).
- 11) Besarkatzea, borrokatzea, bultzatzea edo bularra bularraren kontra geratzea, teknika edo lurrera botatze bidez puntua(k) lortzen saiatu gabe.
- 12) Aurkariari bi eskuekin heldzea salbu eta ez bada lurrera botatzea exekututzea aurkariak ostikoa egiten duenean haren zangoa harrapatzean.
- 13) Aurkariaren besoari edo karategiari heldzea berehala saiatu gabe puntuazio-teknika bat egiten edo lurrera botatzen.
- 14) Beren izaera dela-eta aurkariaren segurtasunerako kontrolatu ezin diren teknikak, eta eraso arriskutsu eta kontrolik gabeak.
- 15) Buruarekin, belaukin edo ukondoekin egindako eraso errealak nahiz simulatuak.
- 16) Aurkariari hitz egitea edo aurkaria zirikatzea arbitroaren aginduei obeditu gabe; 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, entrenatzaileak obeditzen duen arte. Arbitroaren agintaritzaz hori hedatzen da lehiaketa-pistan dauden lehiakidearen inguruko beste kideenganaino.

9.1.3 Borroka espezifiko horretarako izendatutako entrenatzaileak soilik zuzendu dezake eta eman diezazkioke jarraibideak lehiakideari lehiaketa-eremuaren ondoan entrenatzaileari esleitutako lekuan. Txapelketan parte hartzen duten gainerako entrenatzaile erregistratu eta egiaztatu guztiek edo txapelketara joango diren ordekaritzako beste kide erregistratu batzuek ezin izango dute parte hartu, lehiakideari agindu edo jarraibiderik eman borroka horretan bertan; bestela, akreditazioa erretiratzeko arriskua izango dute.

9.1.4 Entrenatzailearen jarraibideek eta iruzkinak ez dituzte prozedurak oztopatu behar. Entrenatzaileak askatasunez hitz egin dezake lehiakidearekin borroka geratzen denean, baina erabakiei buruzko iruzkinak egitea saihestu behar du une oro.

9.1.5 Lehiakideak diskrezioz adieraz diezaioke entrenatzaileari bideo-berrikuspina eskatu nahi duela.

10. ARTIKULUA: OHARTARAZPENAK ETA PENALIZAZIOAK

10.1 Ohartarazpen informalak

10.1.1 Ohartarazpen informalak ekintzaren jarraitutasuna errazteko erabiltzen dira, borroka geratu gabe. Ez dituzte ohartarazpen formalak ordeztu nahi egokiak direnean, eta arbitroak ohartarazpen formalak edo penalizazioak jarri behar ditu –dagokionaren arabera–, baldin eta lehiakideek erreakzionatzen ez badute ohartarazpen informalararen aurrean.

10.1.2 Bi motatako ohartarazpen informalak daude:

TSUZUKETE:
Jarduera sustatzeko

Lehiakideak bultzatzea jarduerari ekin diezaioten, keinuak eginez lehiakideak tatamian sartzen direnean egin ohi den bezala, TSUZUKETE jarraibidearekin batera.

WAKARETE: Lehiakideak gorputza gorputzaren kontra daudenean, aurkariari tatamian atzera egin dezaten egin ohi zaien keinu bera erabiliko da, WAKARETE aginduarekin konbinatuz, erlojua gelditu gabe ekintza aldi baterako gerarazteko. Lehiakideek banandu egin behar dute, eta, horren ondoren, TSUZUKETE agindua emango da ekintzari berrekiteko.

10.1.3 Behin arbitroak ozenki WAKARETE esan ondoren, entrenatzaileek ez dute aukerarik izango bideo-eskaera egiteko.

10.1.4 WAKARETE adierazten denean lehiakide bat baztertuta dagoelako, arbitroak ziurtatu behar du beste lehiakidea behar adina erretiratzeko dela TSUZUKETE agindua eman aurretik banandu ahal izateko.

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

10.1.6 Beste modu batean behar bezala exekutututako teknika batek ez du puntuaziorik jasoko aldi berean exekutatzen bada. WAKARETE ohartarazpenaren gisako denbora eska daiteke, baina ez da zigortuko. Kontrolrik gabeko teknika batek kargu hartzea edo penalizazioa eragingo du 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 murrizten ez dituzten arau-hausteengatik.

Ohartarazpena

HANSOKU CHUI

Deskalifikazio-ohartarazpena arau-hauste gehiagoren kasuan

Aurkariaren irabazteko aukerak murrizten dituzten arau-hauste larriagoak direla-eta ematen da, edo arau-hauste metatuengatik dagoeneko hiru CHUI eman badira.

10.3 Penalizazioak

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

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

SHIKKAKU Torneo osotik deskalifikatzea da; barnean hartzen du arau-hauslea erregistratu den
Torreotik ondorengo edozein kategoria.
deskalifikatzea SHIKKAKU aplikatu daiteke lehiakide batek arbitroaren aginduei obedeztzen ez badie, maltzurkeriaz jokatzeko badu edo karatearen ospari eta ohoreari kalte egiten dion egintza bat egiten badu.

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

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

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

10.4 Ohartarazpenak eta penalizazioak aplikatzea

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

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

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 pasibotasunagatik zigortu puntuazioan abantaila edo SENSHU duen lehiakide bat.
- Ezin da pasibotasuna eman **norgehiagoka bateko lehen 15 segundoetan**.

10.4.16 **Borroka saihestea:** egoera honetan, lehiakide bat saiatzen da eragozten aurkariak puntuak lortzeko aukera izatea denbora galtzea eragiten duten portaerak erabiliz (etengabe erretiraturaz kontraeraso eraginkorrik egin gabe, helduz, gorputza gorputzaren kontra besarkatuz edo lehiaketa-eremutik irtenez), aurkariari puntuak lortzeko aukera eman gabe. Borrokaren azken 15 segundoetan borroka saihestea (ATO SHIBARAKU) zigortzeko, gutxienez HANSOKU CHUI emango da, eta SENSHU galduko da.

10.4.17 **Jarraibideei ez jarraitzea:** Arbitroaren jarraibideak jarraitzeari uko egiten dion edo portaera txarra erakusten duen lehiakide batek SHIKKAKU jasoko du automatikoki. Zehapen hori borrokaren aurretik, bitartean edo ondoren ezar daiteke.

10.5. **Gehiegizko ospakizuna, adierazpen politikoa edo erlijiosoa:** Lehiakideengandik espero da agurren zeremonia errespetatzea norgehiagoken aurretik eta ondoren. Debebatuta dago gehiegizko ospakizun oro – hala nola belaunen gainean erortzea, adierazpen politiko edo erlijiosoak...– egitea norgehiagokak iraun bitartean edo norgehiagoka amaitu eta berehala: **Batzorde Eragileak Erreklamazio Ofizialeko tasarako zehaztutako kopuruaren adinako isuna izan dezakete.**

10.6 Lehiakide bat deskalifikatzea taldekako norgehiagoketan

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

10.7 Deskalifikazioa denak denen aurkako lehiaketan

10.7.1 Lehiakide batek KIKEN edo SHIKKAKU jasotzen badu Denak denen aurkako lehiaketa batean, aurreko norgehiagoka guztiak baliogabetu egingo dira, salbu lehiakide deskalifikatuarentzat programatutako azken borroka bada (kasu horretan, norgehiagokaren emaitza ohiko moduan erregistratuko da, aurreko borrokaren emaitzetan ondorioz izan gabe).

11. ARTIKULUA: LESIOAK ETA ISTRIPUAK LEHIAKETAN

11.1 Borrokarako ezgai deklaraturako lehiakideak

11.1.1 Norgehiagoka bat 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 komozioaren edozein sintoma duen lehiakide bati.

11.2 Lesioak izanez gero jarraitu beharreko prozedura

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

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

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

- 11.2.4 **Hamar segundoen araua:** Lehiakideren bat erortzen bada, lurrera botatzen badute edo nokeatzen badute eta ez badu bere posizioa hamar segundoren barruan erabat berreskuratzen, ulertuko da ez dagoela borroka egiten jarraitzeko moduan eta torneoko Kumite-ekitaldi guztietatik automatikoki erretiratuko da. Lehiakide bat erortzen bada, lurrera botatzen badute edo nokeatzen badute eta gorputza berehala tente jartzen ez badu, arbitroak norgehiagoka geraraziko du; doktoeari deituko dio, eta, aldi berean, ingelesez hamar arte zenbatuko du ozenki, kontaketa hatz batekin adieraziz segundo bakoitzeko. 10 segundoko kontaketa hasten den kasu guztietan, medikuari deituko zaio, lehiakidea aztertu dezan borrokari berriz ekin aurretik. 10 segundoko arau hori aplikatzen den gorabeheren kasuan, lehiakidea tatamian aztertu daiteke. Tatamiko buruak mahai zentralari jakinarazi beharko dio lehiakide bat 10 segundoko arauari jarraituz lehiatzen jarraitzetik erretiratu denean.
- 11.2.5 Torneoko medikuak baimena du lesionatutako lehiakidearen egoera fisikoari buruzko iritzia emateko (aurrera jarrai badezake bakarrik). Arbitroak irabazlea erabakiko du, HANSOKU, KIKEN edo SHIKKAKU oinarri hartuta, kasuaren arabera.
- 11.2.6 **Arbitroak lehendik dauden lesioak ezagutu behar ditu** lesioaren egungo egoera aurkariaren ekintzen ondoriozkoa noraino izan ote daitekeen ebaluatzean. Aurkaria ez da zigortu behar lehendik zetorren egoera batengatik.
- 11.2.7 **Denak denen aurkako lehiaketa batean lehiakide batek lesio baten ondorioz erretiratu behar badu,** aurreko borroka guztiak baliogabetu egingo dira emaitzatik, salbu eta lesionatutako lehiakidearentzat programatutako azken norgehiagoka ez bada; kasu horretan, borrokaren emaitza ohiko moduan erregistratuko da, aurreko norgehiagoken emaitzetan eraginik izan gabe.

11.3 Bi lehiakideak lesionatzea

- 11.3.1 Bi lehiakideek elkar lesionatzen badute edo aurreko lesio baten ondorioak jasaten badituzte eta torneoko doktoreak jarraitzeko gaitasunik ez dutela deklaritzen badu, puntu gehien lortu dituen edo SENSHU abantaila duen lehiakideak irabaziko du borroka.
- 11.3.2 Banakako borroketan, puntuazioa berdina bada, norgehiagokaren emaitza bozketa bidez (HANTEI) erabakiko da, lehiakideetako batek SENSHU ez badu behintzat. Taldekako norgehiagoketan, arbitroak berdinketa bat iragarriko du (HIKIWAKE), lehiakideetako batek SENSHU ez badu behintzat. Egoera gertatzen bada taldekako norgehiagoka bat erabakitzeke borroka gehigarri batean, emaitza bozketa bidez (HANTEI) erabakiko da eta emaitza zehaztuko du, lehiakideetako batek SENSHU ez badu behintzat.

12. ARTIKULUA: ERABAKITZEKO IRIZPIDEAK

12.1 Alderdi orokorrak

- 12.1.1 Epaile bik edo gehiagok puntuazio bat adierazten dutenean lehiakide berarentzat, arbitroak norgehiagoka gerarazi eta horren arabera erabakiko du. Arbitroak borroka bertan behera uzten ez badu, norgehiagokaren gainbegiraleak txilibitua joko du. Arbitroak dena delakoagatik borroka geraraztea erabakitzen duenean, YAME adieraziko du, eta, aldi berean, behar den esku-seinalea erabiliko du.
- 12.1.2 Bi lehiakideek bi epailek adierazitako puntuazioa badute, biek jasoko dituzte dagozkien puntuak.
- 12.1.3 Lehiakide batek epaile batek baino gehiagok adierazitako puntuazioa badu eta epaileek emandako puntuazioa desberdina bada, **puntuaziorik altuena aplikatuko da**. Gauza bera aplikatuko da lehiakide bakoitzarentzat bi epaile puntuazio desberdinekin badaude.

- 12.1.4 Epailen artean gehiengoa badago baina ez badago adostasunik puntuazio-maila baterako, gehiengoaren iritzia beti egongo da puntuaziorik altuena aplikatzeko printzipioaren gainetik.
- 12.1.5 Norgehiagoka baten ondoren erabaki baten oinarria azaltzean, arbitroen panelak tatamiko buruari, arbitro nagusiari edo Apelazio Epaimahaiari hitz egin diezaieke. Ez diote beste inori pertsonalki azalduko.

12.2 Norgehiagoka bateko irabazlea erabakitze irizpideak

- 12.2.1 Norgehiagoka baten emaitza zortzi puntuko abantaila argia lortzen duen lehiakide batek zehazten du, denbora amaitzean puntu gehien dituenak; puntuazio bera badute, oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantaila (SENSHU) duenak; HANTEI bidezko erabaki bat hartzen denean; edo lehiakide baten aurka ezarritako HANSOKU, SHIKKU edo KIKEN bidez.
- 12.2.2 Oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantailatzat (SENSHU) ulertzen da lehiakide batek aurkariarekiko lehen puntua lortu izana aurkariak ere seinalea baino lehen puntuatu gabe. Bi lehiakideek seinalea baino lehen puntuatzen badute eta bi epailek bi lehiakideentzat puntuazioa adierazten badute "oposiziorik gabeko lehen puntuaziorik" gabe, abantaila emango da, eta bi lehiakideek aurrerago borrokan SENSHU lortzeko aukerari eutsiko diote.
- 12.2.3 Banakako borroka ezin dira berdinketa gisa deklaratu, taldekako lehiaketan edo denak denen aurkako lehiaketan izan ezik. Norgehiagoka bat puntuazio berdinarekin edo punturik gabe amaitzen denean eta lehiakide batek ere ez duenean SENSHU lortu; kasu horretan, arbitroak berdinketa (HIKIWAKE) iragarriko du.
- 12.2.4 Edozein borrokatan, denbora osoa igaro ondoren puntuazioak berdinak badira baina lehiakide batek "oposiziorik gabeko lehen puntuaren abantaila" (SENSHU) lortu badu, lehiakide hori deklaratuko da irabazletzat.
- 12.2.5 **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:**
- Borrokan lortutako IPPON kopururik handiena.**
 - Borrokan lortutako WAZA ARI kopururik handiena.**
- 12.2.6 **IPPON eta WAZA ARI kopurua ere berdina bada, erabakia HANTEI izango da, amaierako erabakia, lau epailen eta arbitroen gehiengoaren botoa. Bakoitzak bozkatuko du bere iritziz "Taktiken eta tekniken nagusitasuna" erakutsi duen lehiakidea.**
- 12.2.7 Amaitu gabe dagoen norgehiagoka baten amaieran emaitza bozketa bidez (HANTEI) erabakitzean, arbitroa lehiaketa-eremuaren perimetrora joango da, eta HANTEI eskatuko du. Ondoren, bitan joko du txilibitua. Epailiek beren iritzia emango dute, eta arbitroak irabazlea deklaratuko du. Arbitroak, orduan, irabazlea adieraziko du dagokion seinalearen bidez (AKA/AO NO KACHI), eta, berdinketarik badago, era berean hautsiko da.
- 12.2.8 SENSHU lortu duen lehiakide batek ohartarazpen bat jasotzen badu egoera hauengatik borroka egitea saihestegatik: JOGAI, uko egin, indar egin, heldu, borrokatu, bultzatu edo bularra bularraren kontra egon norgehiagokaren 15 segundo baino gutxiago geratzen direnean: lehiakideak automatikoki galduko du abantaila hori. Arbitroak, orduan, lehenik eta behin lehiakideak egindako arau-hauste mota eta ohartarazpen- edo penalizazio-mota erakutsiko ditu; ondoren, SENSHU seinalea erakutsiko du, eta, jarraian, baliogabetze-seinalea (TORIMASEN), aldi berean AKA/AO SENSHU TORIMASEN iragarritz.
- 12.2.9 SENSHU erretiratzen bada norgehiagoka amaitzeko 15 segundo baino gutxiago geratzen direnean, EZIN izango zaio ezein lehiakideri berriro SENSHU eman.
- 12.2.10 SENSHU eman den kasuetan bideo-eskaera positibo batek zehazten badu beste aurkariak ere puntuazioa lortu zuela eta puntuazio hori ez dela oposiziorik gabea, prozedura bera erabiliko dela SENSHU baliogabetzeko.
- 12.2.11 Bai AKA eta bao AO borroka berean HANSOKU bidez deskalifikatuz gero, hurrengo txandarako programatutako aurkariak bye bidez irabaziko dute (eta ez da emaitzarik iragarriko), salbu eta deskalifikazio bikoitza dominarako borroka bati aplikatzen bazaio; **kasu horretan, puntu gehien lortu dituen edo SENSHU abantaila duen lehiakideak irabaziko du borroka.**

12.3 Taldekako norgehiagoka baten irabazlea erabakitzeak irizpideak

- 12.3.1 Talde irabazlea izango da banakako norgehiagoketan garaipen gehien izan dituen (SENSHU bidez irabazitakoak barne). Bi taldeek garaipen-kopuru bera badute, puntu gehien dituen izango da talde irabazlea, irabazitako nahiz galdutako borroka kontuan hartuta.
- 12.3.2 Bi taldeek garaipen- eta puntu-kopuru bera badute, norgehiagoka erabakigarri bat egingo da. Talde bakoitzak edozein taldekide izendatu ahal izango du norgehiagoka gehigarrian borrokatzeko, hautatutako pertsonak bi taldeen arteko aurretiko norgehiagoka batean parte hartu duen ala ez kontuan hartu gabe.
- 12.3.3 Norgehiagoka erabakigarrian puntu-kopuru handiena duen irabazlerik ez badago eta SENSHU lortu duen lehiakiderik ez badago, HANTEI bidez erabakiko da norgehiagoka, banakako norgehiagoketarako prozedura berari jarraituz. Norgehiagoka erabakigarriko HANTEIren emaitzak zehaztuko du taldekako norgehiagokaren emaitza.
- 12.3.4 Taldekako norgehiagoken kasuan, talde batek behar adina garaipen lortu baditu norgehiagoketan edo behar adina puntu lortu baditu irabazlea izateko, norgehiagoka amaitutzat joko da, eta ez da banakako norgehiagoka gehiago egongo.
- 12.3.5 Taldekako norgehiagoketan, taldekide bat deskalifikatzen badute (HANSOKU edo SHIKKAKU), norgehiagoka horretarako duen puntuazioa, egotekotan, zeroan jarriko da, eta aurkariaren puntuazioa zortzi puntutan ezarriko da.

12.4 Puntuazioaren gainbegiralea

- 12.4.1 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 puntuaren
	KACHI	Irabazlea
X	MAKE	Galtzailea
	HIKIWAKE	Berdinketa
IC	CHUI (lehen aldiz)	1. abisua
2C	CHUI (bigarren aldiz)	2. abisua
3C	CHUI (hirugarren aldiz)	3. abisua
HC	HANSOKU CHUI	Deskalkifikazio-ohartarazpena
H	HANSOKU	Norgehiagokatik deskalkifikatzea
Kk	KIKEN	Erretiratzea
S	SHIKKAKU	Torneo osotik deskalkifikatzea

13. ARTIKULUA: ERREKLAMAZIO OFIZIALA

13.1 Xedapen orokorrak

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

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

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

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

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

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

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

13.1.8 Tatamiko buruak inplikaturako ofizialei buruzko edozein informazioarekin osatuko du erreklamazio-inprimakia, eta berehala emango dio Lehiaketa Batzordeko ordezkari bati. Lehiaketa Batzordeak berrikusi egingo ditu protesta eragin duen erabakiaren inguruabarrak, atzerapenik gabe. Eskuragarri dauden egitate guztiak kontuan hartuta, txosten bat egingo dute, eta eska daitezkeen neurriak hartzeko baimena izango dute. Erreklamazioa Lehiaketa Batzordeak berrikusiko du; berrikuspenaren barruan, epaimahaiak eskuragarri dagoen protestaren aldeko ebidentzia aztertuko du.

13.1.9 **Erreklamazioa zuzenean ere erabaki daiteke, eta arbitraje-zuzendariak edo ekitaldiko arbitroen buruak lehiaketa-batzordeari iragarri diezaioke; kasu horretan, ez da ordainduko erreklamaziorako tarifarik.**

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

13.1.11 Protestak lehiakideen izena eta herrialdea eman behar ditu, baita protestaren zioaren xehetasun zehatzak ere. Inplikaturako ofizialen informazioa tatamiko buruak osatuko du. Erreklamazio baldiodun gisa ez da onartuko arau orokorrean buruzko kexa orokorrik. Erreklamatzailerari dagokio erreklamazioaren baliozkotasuna frogatzea. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko ordezkari bati bidali behar dio protesta. Batzordeak, garaiz, protestaturako erabakia eragin duten inguruabarrak berrikusiko ditu.

13.1.12 Erreklamazioaren egileak RFEK-DAREN Lehiaketa Batzordearen arauak ezarritako diru-kopurua gordailutu behar du protestagatik. Tatamiko buruak Lehiaketa Batzordeko presidenteari entregatuko dio diru-kopuru hori, erreklamazio-inprimakiarekin batera.

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

13.1.14 **Lehiaketa Batzordearen erabakia behin betikoa da, eta Zuzendaritza Batzordeak RFEK-DAko presidentek hala eskatuta erabakiz gero bakarrik balioabetu daiteke.**

13.1.15 Lehiaketa Batzordeak ez du zehapenik edo penalizaziorik ezarriko. Haren zeregina da, izan ere, erreklamazioak epaitzea eta Arbitraje Batzordeari eta Antolamendu Zuzendaritzari araudia urratu duten arbitraje-ekintzak zuzentzeko eskatzea, neurri zuzentzaileak har ditzaten.

13.2 Lehiaketa Batzordearen osaera:

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

1. RFEK-ko zuzendari teknikoa, lehiaketa-batzorde horretako presidentetza eta ordezkaritza izango dituen.
2. Arbitrajeko Sail Nazionalako zuzendaria.
3. Kirolari bat, dena delako txapelketan kirolari gisa parte hartzen ez duena, RFEK-ko presidentek horretarako izendatua.
4. Egiten ari den txapelketa-mota arbitratzeko eskatzen den titulazioa duen arbitro bat, arbitro-lanetan ari ez dena, RFEK-ko presidentek izendatutakoa.

13.3 Apelazioak ebaluatzeko prozesua

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

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

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

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

13.4 Protesta baztertuak eta onartuak

13.4.1 Protesta bat baliogabea dela zehazten bada, Apelazio Epaimahaiak bere kideetako bat izendatuko du erreklamazioaren egileari protesta baztertu dela ahoz jakinarazteko, jatorrizko dokumentua "BAZTERTUA" hitzarekin markatzeko, Lehiaketa Batzordeko kide bakoitzak sina dezan eta erabakiaren berri eman diezaion erreklamazioaren egileari.

13.4.2 Erreklamazioa onartzen bada, Lehiaketa Batzordea harremanetan jarriko da Antolaketa Batzordearekin eta Arbitraje Batzordearekin, egoera konpontzeko praktikan har daitezkeen neurriak hartzeko, aukera hauek barne hartuta:

- Araudia urratzen duten aurretiazko erabakiak aldatzea
- Gorabeheraren aurretik eragindako norgehiagoken emaitzak baliogabetzea
- Gorabeherak eragindako norgehiagokak errepikatzea
- Arbitraje Batzordeari inplikaturako arbitroak zigortzea azter dezala gomendatzea

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

13.4.4 Protesta onartzen bada, Lehiaketa Batzordeak bere kideetako bat izendatuko du erreklamazioaren egileari protesta onartu dela hitzez jakinarazteko, jatorrizko dokumentua "ONARTUA" hitzarekin markatzeko eta Batzordeko kide bakoitzak sina dezan. Gordailututako kopurua erreklamazioaren egileari itzuliko zaio.

13.5 Gorabeheren txostena

13.5.1 Gorabehera lehenago araututako moduan kudeatu ondoren, Lehiaketa Batzordea berriro bilduko da, eta protesta eragin duen gorabeherari buruzko txosten simple bat egingo du, aurkitu dena deskribatuz eta protesta onartzeko edo baztertzeko arrazoia(k) ezarri.

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

14. ARTIKULUA: VIDEO REVIEW ESKAERA

- 14.1 WKFren Munduko Txapelketetan, Premier Leaguean, Olinpiar Jokoetan, Gazteriaren Olinpiar Jokoetan, Txapelketa kontinentaletan, Munduko Jokoetan eta era horretako kirol anitzeko jokoetan, norgehiagoken bideo-berrikuspena nahitaezkoa da. Bideo-berrikuspena beste lehiaketa batzuetarako ere erabiltzea gomendatzen da, ahal denean.
- 14.2 Berraukera duen ohiko kanporaketa-sistamarako, entrenatzaileari txartel bat emango zaio kanporaketak berrikusteko –bat finalerdietarako eta bat finaletarako–, bai eta berraukeretarako txartel bat ere.
- 14.3 Lauko taldeetako denak denen aurkako sistemarako, entrenatzaileari VR txartel bat emango zaio denak denen aurkako faseko norgehiagoka bakoitzerako, eta beste bat final-laurdenerako, finalerdirako eta edozein dominarako norgehiagokatarako.
- 14.4 Bideo-berrikuspena hasiko da entrenatzaileak bideoa berrikusteko bere txartela altxatzen duenean (eskuz edo gailu elektronikoz bidez, dagokionaren arabera) epaileek bere lehiakidearen puntuazioari ez ikusi egin diotela adierazteko. Berrikusteko eskaera aurkeztu beharko da entrenatzailearen iritziz puntuazio-akatsa egon den kasuetan. Entrenatzaile batek joystickaren botoia sakatzen badu eta gero berehala damutzen bada, prozedura ez da geldituko, eta bideoaren berrikuspena horren arabera egingo da.
- 14.5 Lehiakideak entrenatzaileak bideo-berrikuspena eskatzea nahi badu, modu diskretuan egin behar du, borrokaren aurrerapena oztopatu gabe.
- 14.6 Entrenatzaileak bideoa berrikusteko eska dezake, baldin eta bere ustez epaileek emandako puntuazioa baxuagoa bada teknikak mereziko lukeena baino.
- 14.7 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak puntuak eman ahal izango ditu soilik eskaera aurkeztu zuen lehiakideak baliozko puntuazioa zuela onartzen badu; hau da, beste lehiakidearekin puntuatzea lehenago edo aldi berean.
- 14.8 Aurrekoaren (14.7) salbuespena da lehiakide bakar batek ere ez duenean punturik jaso izkinako epaileengandik, bideo-berrikuspena entrenatzaileetako batek bakarrik eskatzen duenean, beste entrenatzaileak txartelik ez duenean edo bideo-eskaerarik nahi ez duenean; kasu horretan, berrikuspena eskatzen duen lehiakidearen teknikak bakarrik hartuko dira kontuan puntuazio-berrikuspenerako.
- 14.9 Eskaera egin ahal izateko borroka gerarazi aurreko azken 6 segundoak ebaluatuko dira beti; baina, ahalik eta erabakirik onena hartzeko, denbora gehigarria har daiteke beharrezkotzat jotzen denaren arabera. Sekuentzia abiadura normalean berrikusi behar da, baina kamera motelean edo zooma erabilita ere ikus daiteke.
- 14.10 Bideoaren berrikuspenak erakusten badu lehiakideak behin baino gehiago puntuatu zuela berrikusitako trukean, puntuaziorik altuena eman behar da.
- 14.11 Bi entrenatzaileek bideo-berrikuspena aldi berean eskatzen badute, bideo-gainbegiraleak lehenengo puntuatu duela uste denari bakarrik eman diezaioke puntuak. Salbuespen bakarra aldibereko puntuazioa izango da. Teknika horien kasuan, puntuak eman ahal izango zaizkie bi lehiakideei.
- 14.12 Entrenatzaile batek bideo-berrikuspenerako txartela erakusten badu eta beste entrenatzaileak **une beraren** berrikuspena nahi badu, bigarren entrenatzaileak bere txartela altxatu behar du berrikuspena hasi aurretik, instantzia horretan bideo-berrikuspena eskatzeko duen eskubidea ez galtzeko. **Bideo-berrikuspena hasitzat hartuko da Arbitroak agindutako keinua egiten duenean.**
- 14.13 Eskaera baliozkoa bada, txartel gorri edo urdin bat altxatuko da, 3. zenbakia duena (IPPON), 2 zenbakia duena (WAZA ARI) edo 1 zenbakia duena (YUKO). Arbitroak, orduan, puntuazioa ohiko moduan emango du. Eskaera baliozkoa dela **zehazten bada**, entrenatzaileak beste bideo-eskaera bat aurkezteko eskubidea galduko du norgehiagokaren gainerakorako.



14.14 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak ezin du izkinako epaileen erabakirik baliogabetu, SENSHU izan ezik.

14.15 Bideo-berrikuspenaren gainbegiraleak ezin bad(it)u teknika(k) ikusi kameraren angeluaren ondorioz, MIENAI keinuarekin adieraziko du, eta entrenatzailea txartelarekin geratuko da. Arazo teknikoak direla-eta (elektrizitatea, kamera, ordenagailua, funtzionamendu txarra, etab.) bideoa aztertu eta erabakirik hartu ezin bada, prozedura bera aplikatuko da, eta entrenatzaileak txartela atxikiko du.

14.16 Entrenatzaile batek VR eskatu badu baina arbitroaren iritziz teknika deskontrolatua edo indar handikoa izan bada, ohartarazpen edo penalizazio bat aplikatu behar da, eta entrenatzaileak txartela atxikiko du.

15. ARTIKULUA: OFIZIALEN ATRIBUZIOAK ETA FUNTZIOAK

15.1 Arbitraje Batzordea

15.1.1 Arbitraje Batzordearen ahalmenak eta eginbeharrak hauek izango dira:

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

15.2 Tatamiko buruak eta tatamiko buruaren laguntzaileak

15.2.1 Tatamiko buruen ahalmenak eta eginbeharrak hauek izango dira:

- 1) Arbitroak eta epaileak eskuordetzea, izendatzea eta gainbegiratzea, beren kontrolpean dagoen eremuko norgehiagoka guztietarako.
- 2) Arbitroen eta epaileen lana gainbegiratzea beren eremuetan, eta izendatutako ofizialak esleitu zaizkien zereginak egiteko gai direla ziurtatzea.
- 3) **KANSAk arbitroari lehiaketa-arauen arau-hauste bati buruzko argibideak emateko borroka geldiarazten duela gainbegiratzea.**
- 4) Egunero txostena egitea, idatziz, gainbegiratzen duen ofizial bakoitzaren jardunari buruz, Arbitraje Batzordearentzat izan ditzakeen gomendioekin batera.
- 5) WKFko A Arbitro titulua duen arbitro bat izendatzea video review-ren gainbegirale gisa jarduteko (VRS).

15.3 Arbitroak

15.3.1 Arbitroaren (SHUSHIN) ahalmenak hauek izango dira:

- 1) Banakako edo taldekako norgehiagokak zuzentzea, norgehiagoken hasiera, etetea eta amaiera iragarritz.
- 2) Agindu guztiak ematea eta iragarpen guztiak egitea.

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

15.4 Epaileak

15.4.1 Epaileen (FUKUSHIN) ahalmenak honako hauek izango dira:

- 1) Norberaren ekimenez lortutako puntuak adieraztea.
- 2) Boto-eskubidea baliatzea hartu beharreko edozein erabakitan.
- 3) **Arbitroari aholkuak ematea egon daitezkeen deskalifikazioei buruz, FUKUSHIN SHUGO bidez deituz gero.**

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

15.5 Norgehiagokaren gainbegiraleak (KANSA)

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

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

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

15.5.4 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 bertan behera utzi, eta bi epailek edo gehiagok lortutako puntua seinalatu dute.
- 12) Arbitroak ez du borroka bertan behera utzi entrenatzaile batek bideo-berrikuspina eskatu duenean.
- 13) Arbitroak ez die jarraitu epaileek adierazitako puntuazio gehienei.

- 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) **Aurreikusi gabeko beste edozein egoera dela eta, baldin eta, arrazoiz, norgehiagoka eten behar bada.**

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

- 1) Epaileek ez dute puntuaziorik adierazi.
- 2) KANSAk ez du botorik ez aginterik ebazpen-kontuetan, adibidez puntuazio bat baliozkoa izan zen ala ez.
- 3) Arbitroak denbora-amaierako seinalea entzuten ez badu, puntuazioaren gainbegiraleak txilibitua joko du, eta ez KANSAk.

15.6 Puntuazioaren gainbegiraleak

15.6.1 Puntuazioaren gainbegiraleak arbitroak emandako puntuazioen erregistro bereizia mantenduko du, eta, aldi berean, idazleen/kronometratzaileen ekintzak gainbegiratuko ditu.

16. ARTIKULUA: ARAU HAUEK WKF-Z KANPOKO EKITALDIETARAKO EGOKITZEA.

EKITALDIAREN PROGRAMA OFIZIALA

Federazio nazionalak arau hauek alda ditzakete lehiaketa nazionaletarako 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.

1. ERANSKINA: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Norgehiagokaren hasiera	Iragarri ondoren, arbitroak urrats bat atzera egingo du.
ATO SHIBARAKU	Denbora pixka bat gehiago	Kronometratzaileak borrokaren amaiera erreal baino 15 segundo lehenago emango du seinale entzungarria, eta arbitroak ATO SHIBARAKU iragarriko du.
YAME	Gelditzea	Norgehiagoka etetea edo amaitzea. Arbitroak iragarriko du, eta beheranzko mozketa-mugimendu bat egingo du eskuarekin.
MOTO NO ICHI	Jatorrizko posizioa	Lehiakideak eta arbitroa hasierako posizioetara itzuliko dira.
TSUZUKETE	Jarraitu borrokatzen	WAKARETE ondoren agindutako borroka berriz hasiko dira, baimendu gabeko etenaldi bat gertatzen denean edo arbitroak jarduera-faltagatik borrokatzen hasteko agindu informal bat ematen duenean.
TSUZUKETE HAJIME	Ekin berriz borrokari	Hasi. Arbitroa aurreratutako posizio batean geratzen 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.
FUKUSHIN SHUGO	Deitu epaileei	Arbitroak epaileei dei egingo die, bil daitezten.
HANTEI	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.
HIKIWAKE	Berdinketa	Norgehiagoka batean berdinketa gertatuz gero, arbitroak aurrerantz begira dituela.
AKA (AO) NO KACHI	Gorriak (urdinak) irabazi du	Arbitroak irabazlearen aldeko besoa altxatuko du.
AKA (AO) IPPON	Gorriak (urdinak) hiru puntu lortu ditu	Arbitroak besoa altxatuko du, 45 gradu osatuz jarrita, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik.
AKA (AO) WAZA-ARI	Gorriak (urdinak) bi .	Arbitroak besoa altxatuko du, sorbaldaren altueran, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik
AKA (AO) YUKO	Gorriak (urdinak) puntu bat lortu du	Arbitroak besoa beherantz zabalduko du, 45 gradu osatuz jarrita, puntuak lortu dituen lehiakidearen aldetik.
CHUI	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.

HANSOKU-CHUI	Deskalifikazio-ohartarazpena	Arbitroak iraintzailearen alderantz erakutsiko du arau-hauste motari dagokion seinalea, eta, ondoren, hatz batekin iraintzailearen gerrikoari seinalatuko dio.
HANSOKU	Deskalifikazioa	Arbitroak arau-hauslearen aurpegiari seinalatuko dio, eta aurkariaren garaipena iragarriko du.
JOGAI	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.
SENSHU	Oposiziorik gabeko lehen	Puntua ohiko moduan eman ondoren, arbitroak AKA (AO) SENSHU adieraziko du, bitartean beso tolestua altxatuz, esku-ahurra arbitroaren aurpegiaren parean duela.
SHIKKAKU	Torneotik deskalifikatzea	Arbitroak arau-hauslearen aurpegiari seinalatuko dio, gero lehiaketa-eremutik kanpora, eta aurkariaren garaipena iragarriko du.
TORIMASEN	Ezereztea	Erabaki bat baliogabetuko da. Arbitroak eskuak
KIKEN	Uko egitea	Arbitroak beherantz seinalatuko du, lehiakidearen edo
MUBOBI	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.
WAKARETE	“Banandu zaitzete”	Arbitroak lehiakideei adieraziko die heltze batetik banantzeko edo bularra bularraren kontra izateari uzteko, eskuak banatuz, esku-ahurren kanporantz mugimendu batekin, hitzezko agindua ematen duen bitartean. Lehiakideek ekintza bertan behera utziko dute, eta banandu egingo dira TSUZUKETE adierazten

2. ERANSKINA: KEINUAK ETA SEINALEAK BANDEREKIN

NORGEHIAGOKA HASTEAK ETA ETETEA



SOMENI REI (1/3)



SOMENI REI (2/3)



SOMENI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNTUAK ETA EZEREZTEA



YUKO (1 / 2)



YUKO (2 / 2)



WAZA ARI (1 / 2)



WAZA ARI (2 / 2)



IPPON (1 / 2)



IPPON (2 / 2)



SENSHU



**TORIMASEN (1)
EZEREZTEA**



**TORIMASEN (2)
EZEREZTEA**

OHARTARAZPENAK



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1 / 2)



WAKARETE (2 / 2)



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



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



**PASIBOTASUNA (1/2)
2 LEHIKIDERI**



**PASIBOTASUNA (2/2)
2 LEHIKIDERI**



**GEHIEGIZKO
KONTAKTUA**



ESAJERAZIOA LESIOA



**LESIOAREN ITXURAK
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 (2/2)

PENALIZAZIOAK



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKA
(3/3)

ERABAKIA



FUKUSHIN SHUGO
(1/2)



FUKUSHIN SHUGO
(2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



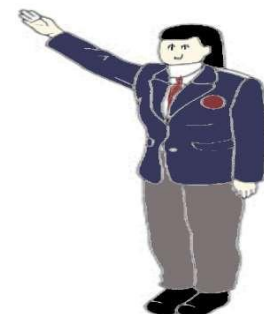
HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)

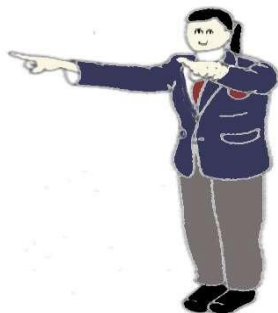


AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

VIDEO REVIEW SEINALEAK



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

SEINALEAK BANDEREKIN



POSIZIO ESERIA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

3. ERANSKINA: KATEGORIAK, ADINA ETA PISUEN ARABERAKO BANAKETA

Senior gizonezkoak	- 60 kg	Senior emakumezkoak	- 50 kg
Senior gizonezkoak	- 67 kg	Senior emakumezkoak	- 55 kg
Senior gizonezkoak	- 75 kg	Senior emakumezkoak	- 61 kg
Senior gizonezkoak	- 84 kg	Senior emakumezkoak	- 68 kg
Senior gizonezkoak	+ 84 kg	Senior emakumezkoak	+ 68 kg
21etik azpiko gizonezkoak	- 60 kg	21etik azpiko emakumezkoak	- 50 kg
21etik azpiko gizonezkoak	- 67 kg	21etik azpiko emakumezkoak	- 55 kg
21etik azpiko gizonezkoak	- 75 kg	21etik azpiko emakumezkoak	- 61 kg
21etik azpiko gizonezkoak	- 84 kg	21etik azpiko emakumezkoak	- 68 kg
21etik azpiko gizonezkoak	+ 84 kg	21etik azpiko emakumezkoak	+ 68 kg
Junior gizonezkoak	- 55 kg	Junior emakumezkoak	- 48 kg
Junior gizonezkoak	- 61 kg	Junior emakumezkoak	- 53 kg
Junior gizonezkoak	- 68 kg	Junior emakumezkoak	- 59 kg
Junior gizonezkoak	- 76 kg	Junior emakumezkoak	- 66 kg
Junior gizonezkoak	+ 76 kg	Junior emakumezkoak	+ 66 kg
Kadete gizonezkoak	- 52 kg	Kadete emakumezkoak	- 47 kg
Kadete gizonezkoak	- 57 kg	Kadete emakumezkoak	- 54 kg
Kadete gizonezkoak	- 63 kg	Kadete emakumezkoak	- 61 kg
Kadete gizonezkoak	- 70 kg	Kadete emakumezkoak	+ 61 kg
Kadete gizonezkoak	+ 70 kg		
Male <14 years	- 52 kg	Female <14 years	- 42 kg
Male <14 years	- 57 kg	Female <14 years	- 47 kg
Male <14 years	- 63 kg	Female <14 years	- 52 kg
Male <14 years	- 70 kg	Female <14 years	+ 52 kg
Male <14 years	+70 kg		

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

4. ERANSKINA: ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIAK (RFEK) - KUMITEA

ERREKLAMAZIO OFIZIALAREN INPRIMAKIA

(KUMITEA)



Protesta aldez aurretik ordaindu behar da

1 DATA LEHIAKETA LEKUA

LEHIAKIDEAREN FEDERAZIOA

AO

AKA

ERREKLAMAZIOAREN DESKRIBAPENA

Orriaren beste aldean jarraitzeko

COACHAREN IZENA:

RFEKren ordainagiri gisa balio du

FIRMA

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

5. ERANSKINA: BI EPAILEREN ARBITRAJE-SISTEMA

BI EPAILEREKIN KUMITEA EPAITZEKO PROZEDURA

- 1 2 epaileren sistema erabiltzen denean, epaileek eta arbitroek partekatutako erantzukizuna izango dute puntuetarako. Epaileek banderak erabiliko dituzte seinalezatzeko.
- 2 Puntuak erakustez 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 Puntu bat lortuko da, baldin eta bi epaile edo epaile bat gehi arbitroa ados badaude puntuari buruz.
- 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 ukondo gorpuz-enborra ukitzen ariko 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 Epaile batek bakarrik irizten badio kontaktua edo JOGAI eta arbitroak beste iritzi bat eskatzen badu (puntua) lehiakide berarentzat baina ez badu beste epailearen laguntza jasotzen, arbitroak borroka berrabiaraziko du inolako puntu, ohartarazpen edo penalizaziorik gabe.
- 10 Arbitroa ezin da joan lehiakide berarentzat puntu bera erakusten duten bi epaileen iritziaren kontra. Skin touch (larruazal-ukitua) edo beste edozein ohartarazpen edo penalizazio dagoenean bakarrik eska diezaieke arbitroak epailei beren iritzia birpentsatzeko edo aldatzeko. Bere eskaerari lagunduko dion epaile batekin, arbitroak zehapena ezarri ahal izango du.
- 11 Bi epaileek puntua adierazten badute baina lehiakide desberdinentzat, arbitroak bi puntuak emango ditu.
- 12 Abian dagoen norgehiagokan zehar epaile batek bakarrik seinalatzen badu eta arbitroa seinalearekin ados ez badago, arbitroak ez du borroka geldiarazi behar (TORIMASEN keinua eginez).
- 13 Kategoriarako (kadeteak) larruazal-ukitua onartzen da zango-tekniketarako bakarrik. Larruazal-ukitua honela definitzen da: helmuga ukitzea, burura edo gorpuzera energiari transferitu gabe. 14 urtetik beherako lehiakideen kasuan ez da onartzen larruazal-ukiturik zango-tekniketarako (WKF ekitaldietan).

BI EPAILEREN SISTEMARAKO BANDERA-SEINALE GEHIGARRIAK



JOGAI
Lurra ukitzen lekuan



KONTAKTUA
Banderak aurpegiaren albora gurutzatzen



CHUI
Banderari eusten ukondoa tolestuta duela



HANSOKU CHUI
Bandera zuzenean sabelalderantz seinalatzen



HANSOKU
Bandera zuzenean bururantz seinalatzen

LEHIAKETA-EREMUAREN ANTOLAERA

