

# Eskrima

ARAUDI EGOKITZAPENAK



## ESKRIMA

Nazioarteko Eskrima Federazioaren (NEF) araudia eta Espainiako Eskrima Federazioaren araudia erabiliko da proba guztietan. Eskolarteko txapelketan erabiliko den araudiari egin zaizkion egokitzapenak azaldu ditugu hemen.

### 1. PROBAK.

Alebin eta infantil kategorietan banakako lehiaketa izango da. Banakako lehiaketetan partaidetza librekoa izango da. Oro har, haur bakoitzak bere adinari dagokion proban parte hartu ahal izango du: **alebin edo infantil kategorian.**

Gutxieneko tiratzaile kopuru bat apuntatzeak ez du baldintzatuko herri edo eskualde mailako probak antolatzea.

### 2. MODALITATEAK

Alebin eta infantil kategorietan modalitate hau jokatu da:

- Sablea

### 3. JOKALEKUA

Lehiaketa ofizialetan erabiltzen diren jokaleku berberak erabiliko dira. Laukizuzen bat, pasillo bat bezalakoa, 14 metro luze eta 1,5 edo 2 metro zabal dena. Alebin kategorian, pista hauek 10 metro luze izan daitezke.

### 4. MATERIALA

Haurrak eskrimako jantzia jantzita lehiatu beharko dira. Haurrak izanik, txandal galtzak jantzi ari daitezke eskrimako galtzekin ari beharrean, baina galtza luzeak izan behar dute nahitaez. Gainera, aurpegi-babesa, jakatxo zuria eta esku armatuan eskularru bat eraman beharko dituzte.

NEFren programa informatikoa, "Engarde" izenekoa, erabiliko da.

### 5. BORROKALDIAREN IRAUPENA

Borrokaldi eragingarriaren iraupena:

Poulean: 5 ukitura, bostera lehenbizi iristen denak irabazten du borrokaldia.

Zuzeneko kanporaketan: 15 ukitura infantil kategorian eta 10 ukitura alebin kategorian.

Sableko borrokaldia hain da azkarra, ez baita gehienezko denborarik ezartzen.

Minutu bateko atsedena egongo da 5 ukituan, borrokaldia 10 ukitura denean, eta 8. ukituan, borrokaldia 15 ukitura denean.

### 6. LEHIAKETA SISTEMA

Lehiaketa guztietan Poule sistema eta zuzeneko kanporaketena erabiliko dira.

Sailkapen fase bat jokatu da, non guztira dagoen tiratzaile kopurua zatituko den Poule kopuru baten artean. Pouleak 5,6,7 edo 8 tiratzaileko multzoak dira, beren artean lehiatzen direnak, denak denen aurka, ligaxka moduan. Poule guztietatik eta haietan izaten diren emaitzetatik sailkapen nagusi bat aterako da. Lehenbiziko fase honetan ez da inor kanporatuko.

# Eskrima

## ARAUDI EGOKITZAPENAK



Behin tiratzaileen sailkapen nagusia egitean, zuzeneko kanporaketa taula bat egingo da, eta ondoen sailkatua okerren sailkatuaren aurka ariko da. 32 tiratzaileko koadrotik 16 igaroko dira hurrengo fasera. Fase horretatik, 8 tiratzaile sailkatuko dira azken fasera, ondoren 4, 2 eta horrela bat txapeldun geratu arte.

## **7. ARAUAK ETA ALDERDI TEKNIKOAK**

### **7.1. - LEHIARAKO DEIA**

Tiratzaileek han egon beharko dute dei egiten zaienean, eta baieztatu egin beharko dute izen-ematea. 15 minutuko tarte egongo da; behin denbora hori igarotzen denean, izen-ematea itxi egingo da eta deia egiten denetik 30 minutura hasiko da lehiaketa. Ezinbesteko kausaren bat dela medio, tiratzailearen bat berandutzen bada, Zuzendaritza Teknikoari eskatu ahal izango dio proban parte hartzeko baimena, eta hark baimendu beharko du.

## **8. DIZIPLINA ALDERDIAK**

Eskolarteko lehiaketa batean helburua erabat heziketari lotua dagoenez, bertaratzen diren pertsonen eskatzen zaie kiroltasunez eta errespetuz joka dezaten. Eskrimaren kirol espiritua kaltetua izan ez dadin, lehiaketako epaileak edo zuzendari teknikoak ahalmena izango du aretotik kanpora bidaltzeko giroa nahasten ari den pertsona, guraso, laguntzaile, teknikari eta abar.