

OINEZEK HERRIARI - HERRI KIROL TXAPELKETA -

1. HELBURUA

Ekimen honen helburua herri kirola eta euskara Erdialdeko herrietan plazaratzea da. Hain zuzen ere, hizkuntzarekiko eta kulturarekiko dugun maitasuna aldamenekoen arteko hurbilketa errazteko bide izatea nahi dugu, eta bide hori ahalik eta dibertigarri eta osasungarrien izan dadin bilatu dugu. Jarraian aurkezten dizuegun dokumentuan "Oinezek Herriari" txapelketaren oinarriak zehazten dira. Lehiaketa giro onean eta errespetuz igarotzea ezinbestekoa izanen da, eta horretarako, guztion laguntza beharrezkoa dugu. Alabaina, lehiakortasun pixka bat ez legoke gaizki... nork ez du gustuko lehia osasuntsu apur bat?

2. PARTE HARTZAILEAK:

1 - ADIN TARTEA: Lehiaketan 16 urtetik gorako pertsona guztiek parte har dezakete (2006. urtean jaiotakoen kasuan, txapelketaren eguenean oraindik 16 urte bete ez dituztenek ere parte hartu ahal izango dute).

2 - Taldeak gutxienez 12 pertsonen eta gehienez ere 14 pertsonen osatuak egonen dira.

3 - Izen-emateak 5 euro balio du eta, ordainketarekin batera, opari gisa Nafarroa Oinezeko kamiseta bat jasoko da, txapelketan jantzi behar dena.

Izena emateko 2022ko martxoaren 22a baino lehen inprimakia Ikastolan edo dendan eman behar da, taldearen diruarekin batera. Edo oinezekherriari@oinez.ikastola.eus helbidera bidali eta BIZUM bidez 661238488 telefonoari ordaindu taldearen izena eta partaide kopurua adieraziz.

4 - Talde guztiak mistoak izanen dira eta proba batzuetan genero-eskakizun zehatzak egonen dira.

5 - Parte-hartzaile guztiek izen-ematearen tramitazioarekin banatutako kamiseta jantiko dute, kolorea antolatzaileek adostuko dutelarik. Gainerakoan, norberak nahi duena eramanen du.

3. ARAUAK ETA TXAPELKETAREN GARAPENA

1 - Parte-hartzaileek taldearen izen-ematea gauzatzeko honako dokumentua bete behar dute.

2 - Dependiendo del número de participantes y al sólo objeto de evitar que algún equipo que desee participar quede fuera de la competición, la organización de "Oinezek Herriari" ayudará a gestionar la distribución de los grupos y participantes, a modo de inclusión de estos equipos en los distintos pueblos en los que se van a desarrollar las pruebas.

3 - Lehiaketak lau fase ditu:

- 1. finalaurrekoa: apirilaren 23an, Erriberrin.
- 2. finalaurrekoa: apirilaren 30ean, Garinaoinen.
- 3. finalaurrekoa: maiatzaren 14an, Artaxoan.



Fianala: ekainaren 4an, Tafallan, Ikastolaren 50. urteurrenaren ospakizunarekin bat eginez. Finalean aurreko fase bakoitzeko talde irabazleek parte hartuko dute.

4 – Oinezek herriari 5 probak eta 7 jarduerak osatzen dute.

PUNTUEN BANAKETA:

Proba guztietan (Sokatiran izan ezik):

Proba bakoitzeko gehieneko puntu kopurua parte hartzen duten talde kopuruaren arabera izanen da. 8 talde badaude, lehenengo taldeak 9 puntu (8+1), bigarren taldeak 7 (8-1), hirugarrenak 6 eta horrela azkenengo talderarte, puntu 1 izango duela.

Berdinketak gertatuz gero, berdindutako postuen puntuak batuko dira eta talde horien artean zati berdinetan banatuko dira.

Sokatiran: soka tira-aldi bakoitzeko partida bat irabazten duen taldeari puntu bat egokituko zaio, eta galtzaileari, berriz, zero puntu.

Proben garapenez arduratuko diren arbitroek apuntatuko dituzte talde bakoitzak proba bakoitzean lortu duen puntu kopurua.

FROGAK:

LEHENENGO FROGA: ERRELEBOAK

Txanda-proba.

3 modalitatek osatzen dute (A, B eta C) eta elkarren segidan garatuko dira. Lehenengo modalitateko parte-hartzaileek amaitzen dutenean, bigarren modalitateko taldekideei txanda pasako beharko diete eta, ondoren, hauek hirugarren modalitatekoiei. Hala ere, arbitroa izanen da hurrengo modalitateari hasiera ematea baimenduko duena. Modalitateen ordena finalaurreko bakoitzean azalduko da, espazioaren mugak direla eta aldaketak egongo baitira.

Puntu-banaketa azkeneko proba amaitzean taldeek izandako denboraren arabera egingo da, finalaurrekoan parte hartzen duten talde guztien denborak kontuan hartuta.

A) LOKOTX BILTZEA:

B) ZAKU ERAMATEA

D) TXINGA ERAMATEA



A) LOKOTX BILTZEA:

JOKOAREN OINARRIA:

Probaren oinarria ahalik eta denbroa laburrenean, lokotxa kopuru zehatza metro bateko tartea duen ilara osatuz jartzean eta, ondoren, saski batean jasotzean datza.

ARAUAK:

- 1.-** Lehenengo lokotxa saskitik 2 metrora jarriko da; gainerakoak elkarrengandik 1 metrora. Osotara 12 lokotxa izanen dira.
- 2.-** Parte-hartzaileek lokotx guztiak banan-banan saskietan bildu beharko dituzte eta, gainera, berezitasun bat egonen da: lokotxak jartzean hauek elkarren segidan egon beharko dute eta ordena hori mantendu beharko da.
- 3.-** Nahi gabeko akats baten ondorioz parte-hartzaileraren batek saskira lokotxa bat aurrekoa bildu gabe sartuko balu, arbitroak hartu gabeko lokotxa aurretik zegoen tokian jarriko du.
- 4.-** Lokotxak jasotzeko ordena librea izanen da.
- 5.-** Lokotxa edozein distantziaz sar daiteke saskian, baina sartuko ez balitz, arbitroak bere jatorrizko lekura itzuliko luke eta parte-hartzaileak beste bat hartu beharko luke, arbitroak bere lekuan noiz jarriko zain.
- 6.-** Parte-hartzea mistoa izanen da. 2 parte-hartzaile talde bakoitzeko: batek lokotxak jarriko ditu eta besteak bildu.

B) ZAKU ERAMATEA

JOKOAREN OINARRIA:

Zaku bat sorbaldan eramada ahalik eta azkarren distantzia-tarte jakin batean zehar zama garraiatu behar da.

ARAUAK:

- 1.-** Ibilbidea antolakunzrak zehaztuko du, betiere lerro zirkularrean.
- 2.-** Talde bakoitzeko 2 kide egonen dira eta partaidetza mistoa izanen da.
- 3.-** Lehenengo taldekidea probaren hasieran prest egonen da; zakua sorbaldan kargatuta izanen duela eta irteera-lerroan kokatuta egonen dela.
- 4.-** Parte-hartzaileraren bat lasterketan eroriz gero, irteera-puntura itzuliko da eta proba berriro hasi beharko du.
- 5.-** Proba bukatutzat jotzeko, azken parte-hartzaileak eta zakua helmuga-lerroa zeharkatu beharko dute.



D) TXINGA ERAMATEA

JOKOAREN OINARRIA:

Esku bakoitzean txinga bana, ahalik eta lasterren, ezarritako ibilbidea zeharkatzean datza. Ibilbideak bata bestetik bereizitako bi lerro izanen ditu, eta txingak lerro batetik bestera garraiatu beharko dira. Parte-hartzaile bakoitzak 3 aldiz joan eta etorria egin beharko du (1.5m) eta, ondoren, kideari txanda pasako dio – honek ere gauza bera egingen du-. Txingek 10 Kg pisatuko dute.

ARAUAK:

- 1.- Parte-hartzea mistoa izanen da eta 2 taldekidek hartuko dute parte.
- 2.- Parte-hartzaileek ahalik eta azkarren egingo dute oinez (ezin da korrikarik egin). Beharrezkoa bada, atsedeen har dezakete, baina uneoro txingak altxatu beharko dituzte.
- 3.- Lehenengo taldekideak txanda bukatzean (joan-etorria), txingak lurrean markatutako lerroan utziko ditu.
- 4.- Debekatuta dago, kanporatze-zigorraren pean, gorputz-atalen batean txingak jartzea.
- 5.- Jarduleak txingak aurrera botatzen edo errodarazten baditu, egindako lana ez da balizkoa izanen, eta parte-hartzailea kanporatuko da. Helmugara txingak eskuan dituela heldu beharko du.
- 6.- Lehiatzaileen eskuek garbi egon beharko dute; tranpa eginez gero, parte-hartzailea deskalifikatuko da, aldez aurretik jakinarazi gabe.

BIGARRREN FROGA: TRONTZA

JOKOAREN OINARRIA:

Enbor batean ahalik eta denbora laburrenean ebakiak egitean datza.

ARAUAK:

- 1.- Partaidetza mistoa izanen da eta bi taldekidek hartuko dute parte.
- 2.- Arbitroak probaren hasiera adieraziko du.
- 3.- Puntuazioa enborrari mozketa bat egiten emandako denborari egokituko zaio. Zenbat eta denbora gutxiago, orduan eta puntuazio handiagoa.
- 4.- Proba amaitutzat emateko, ebaki osoa egin beharko da; hau da, moztutako egurra lurrera erortzean proba amaitutzat joko da.



HIRUGARREN FROGA: ZAKU LASTERKETA

JOKOAREN OINARRIA:

Taldeka zaku-lasterketa bat egitean datza. Zaku berean lau taldekide sartuko dira, eta helburua helmugura ahalik eta lasterren iristea izanen da.

ARAUAK:

- 1.- Zaku berean lau taldekide sartuko dira.
- 2.-Partaidetza mistoa izanen da, talde bakoitzeko lau pertsona.
- 3.- Lehiakideak zakuaren barnean honela antolatuko dira: 2 aurrean eta 2 atzean.
- 4.-Arbitroak probaren hasiera adieraziko du. Seinalea eman baino lehen talderen bat aterako balitz, guztiak kanporatuak izanen lirateke.
- 5.- Hankak ezin dira zakutik atera. Hala eginez gero, taldea kanporatua izanen litzateke.
- 6.- Lurrera eroriz gero, parte-hartzaileek altxatzeko eta lehiaketan jarraitzeko aukera izanen dute, betiere hankak zakuaren barnean badaude.

LAUGARREN FROGA: INGUDE ALTXATZEA

JOKOAREN OINARRIA:

Minutu batean ahalik eta gehienetan zama bat altxatzean datza (18kg gizonaentzat eta 9kg emakumeentzat). Altxatze bakoitzak goiko txaparen kontra jo behar du, txapa hori parte hartzailearen buruaren gainean egongo da 30 zm-tara. Bakarrik zenbatuko dira txapa jotzen duten altxatzeak.

ARAUAK:

- 1.-Zamaren pisua 9 edo 18 kiloa izango da.
- 2.-Barra horizontala parte-hartzailearen buru gainean 30zm-ra egongo da.
- 3.- Zenbatuko dira beheko txapa jo ostean goiko txapa jotzen duten altxatzeak.
- 4.- Talde bakoitzeko lehiakide bat egonen da.



BOSGARREN FROGA: SOKATIRA

JOKOAREN OINARRIA:

Sokaren alde banatan bi talde jarriko dira; sokari tiraka, aurkariak nor bere aldera arrastaka eramateko asmoz.

ARAUAK:

- 1.-** Sokak hiru marka izanen ditu. Haren erdigunean bat eta horren erdigunera beste bi marka, lehenengo markaren bi alboetara.
- 2.-** Lurzoruan, erdigunean, lerro bat egonen da, eta lerro honetatik bi metrora –alde bakoitzean– beste lerro bat egonen da. Sokaren erdiko marka erdiguneko lerroaren parean jarriko da.
- 3.-** Arbitroak adieraztean taldeak sokatik tiraka hasiko dira.
- 4.-** Aurkariak arrastaka eramatea lortzen duen taldeak irabaziko du, sokaren muturraren marka lurreko lerrotik behin pasata.
- 5.-** Taldeak 8 kidez osaturik egonen dira.
- 6.-** Parte-hartzaileen pisua guztira ezin izanen da 600 kg-tik gorakoa izan.
- 7.-** Lurzoru egokia eta laua aukeratuko da.
- 8.-** Talde bakoitzak 2 tirada egingo ditu.

4.- PROBEN LABURPENA ETA OSAERA

- 1.- LOKOTX BILTZEA (2 per.) (maskulinoa eta femeninoa)
ZAKU ERAMATEA (2 per.) (maskulinoa eta femeninoa)
TXINGAK (2 per.) (maskulinoa eta femeninoa).
- 2.- TRONTZA (2 per.) (maskulinoa eta femeninoa).
- 3.- ZAKU LASTERKETA (4 per.) (2 maskulino eta 2 femenino)
- 4.- IGUNDEA ALTXATZEA (1 per.) (maskulinoa edo femeninoa)
- 5.- SOKATIRA (8 per.) (4 maskulino eta 4 femenino)



5.- EPAILEAK.

- 1.- Epailleak objektiboak eta inpartzialak izanen dira.
- 2.- Proben garapena zaintzeko ezarritako irizpideetara egokituko dira.
- 3.- Egindako proba bakoitzean talde bakoitzari dagokione puntu kopurua zehaztuko dute.
- 4.- Proba guztien amaieran, talde bakoitzak lortutako puntuak batuko dituzte, eta ekitaldian bertan finalurreko bakoitzeko irabazleak igarriko ditu eta, hala dagokionean, finaleko irabazlea.
- 5.- Berdinketarik gertatuz gero, –finalurrekoetan zein finalean– sokatira erabiliko da irabazlea zehazteko (partida bakarra).

6.- SARIA

Soilik talde BATEK irabaz dezake txapelketa.

Lehenengo saria, talde osoarako bazkari bat izango da.

Bigarren saria, taldearentzako hamaiketako bat.

Hirugarren saria, taldearentzako lote bat.

Saria ekainaren 4an Tafallan ospatuko den finalaren amaieran banatuko da.

7.- PARTE-HARTZAILEEN ONARPENA

“Oinezek Herriari” ekimenean parte hartzeak aipatutako oinarri hauek guztiak onartzea ekarriko du. Oinezek Herriari txapelketan izena ematearenkin honakoa onartuko da: beren irudiak publiko egin ahal izatea; hala nola, antolatzailearen profilean, sare sozialetan eta beste hainbat webgunetan, Nafarroa Oinez 2022ko sustapena eta publizitatea helburu izanik. Hala, antolatzailea irudiak denboran zehar mantzetik salbuetsita egonen da, bai eta irudiak antolatzailearekin zerikusirik ez duten fitxategietan eta publizitatean sartzetik ere.

Lehiaketa bertan behera utzi ahal izanen da ezinbesteko kausaren bat egonez gero.