

EUSKADI BASQUE COUNTRY

Lanbide Heziketako Txapelketa

EuskoSkills 2018

1.ERANSKINA: Txapelketako arauak

1. EREMUA

Ondorengo arau hauek Euskal Erkidegoan, Euskadiko honako txapelketa erregulatzen dituzte: EuskoSkills 2018. Eta Lanbide Heziketako Olinpiadetako (SpainSkills) arauak betetzen eta errespetatzen dituzte.

2. DEFINIZIOAK

2.1. Txapelketa modalitateak

Txapelketa formatu ezberdinak daude: banakako txapelketa eta taldekako txapelketa. Euskal Erkidegoan banakako eta taldekako txapelketak daude.

Mekatronikaren kasuan lanbide heziketako bi ikaslek osatutako taldea izango da. Txapelketa bakoitzeko arduradun bat izendatuko da. Izendapen hau LHko sailburuordeak egingo du.

2.2. Batzorde antolatzailea

Txapelketako arauak balioztatzen ditu eta sor daitezkeen arazoak ebazten ditu. Teknologiaren eta Ikaskuntza Aurreratuen Zuzendari Orokorra (Lanbide Heziketako Sailburuordetza) Ricardo Lamadrid.

2.3 Kudeatzaile orokorra Teknologiaren eta Ikaskuntza Aurreratuen Zuzendari Orokorrak izendatuko du.

2.4. Batzorde teknikoa Kudeatzaile orokorrak, adituen buruak eta partehartzaileen tutore adituek osatuko dute.

2.5 Tutore adituen burua

Txapelketa modalitate edo Skilla antolatuko duen dagokion ikastetxeak izendatuko du. Kudeatzaile orokorrarekin batera kudeatuko du txapelketa, dagozkion eremu guztietan. Horretarako, funtsezko bi dokumentu egin beharko ditu, modalitate horri dagozkion Azalpen Teknikoak eta *Test Project*. Bi dokumentu hauek Batzorde Teknikoarekin batera egingo dituzte.

2.5 Lehiakidearen tutore aditua

Lehiakidearen irakasleen artean izendatuko du ikastetxeak Skillarentzat, honek txapelketan lagunduko dio. Tutorea epaimahaikidea izango da eta bere betebeharrak txapelketaren prestakuntza teknikoa bermatzea eta ikaslea txapelketan partehartzeko prestatzea izango da. Lehiakidea Euskadiko txapelduna izanez gero, tutoreak estatuko txapelketan partehartzeko beharrezko formakuntza ikuskatuko du. Skill bakoitzeko Adituen Buruaren koordinazioarekin eta, hala balitz kasua, Enpresa Babeslearekin. Guzti hau Ikastetxeko eta Kudeatzaile Orokorrak bideratuko dute.

Tutoreak lehiakidea Estatu Txapelketara lagunduko du, joan ezin bada Adituen Burua joango da berarekin.

Txapelketako garailea Adituen Burua izango balitz, ikastetxeak ordezeko bat izendatuko du.

2.5 Lehiakidea

Txapelketan parte hartu eta ikastetxe bat ordezkatzeko duena da lehiakidea.

Ikasleak Euskal Lanbide Heziketa Zentroetan matrikulatuta egon beharko du, naiz eta beste erkidego batekoa izan.

2.6 Azalpen teknikoak T.D. (Technical Descriptions)

Skill bakoitzari dagokion Txapelketako alde teknikoa deskribatzen ditu, profil profesionala, Probazko *Test Project*aren diseinuaren irizpideak, tailerreko espazioen konfigurazioa, azpiegituren zerrenda eta bestelako beharrak. Hau guztia txapelketako zuzentasuna eta gardentasuna bermatzeko.

2.7. «Test Project» edo TP

Test Projecta lehiakideek txapelketan zehar garatu beharreko proba bat da, bakoitzaren gaitasun profesionalak neurtzeko balio du; denen artean “ranking” bat egiteko eta, horrela, txapelketako dominak lortzeko.

3. ARAUAK ETA BETEBEHARRAK

3.1. Lehiakidea.

3.1.1 Lehiakide batek Euskadi EuskoSkills edizio baten soilik parte hartu dezake.

3.1.2 Lehiakideek gehienez 22 urte izan dezakete, WorldSkills 2019ko nazioarteko txapelketa ospatzen deneko abenduaren 31an, WorldSkillsen arauak bestela esaten dituen Skill sak izan ezik.

Mekatronikaren kasuan urteen muga 25 urtekoa da baldintza berberetan.

3.2. Aditua, Tutorea

3.2.1. Aditua, tutorea, pertsona zuzena, objektiboa eta bidezkoa izango da, eta lankidetzan jarduteko prest egongo da. Txapelketako arauak errespetatzea hitzemango du eta arau hauek hautsiz gero, 7. atalean azaltzen diren disziplinazko prozedurak onartuko ditu.

Ezin izango du behin betiko *Test Projectari* buruzko informaziorik partekatu lehiakideren batekin edo beste inorekin ere, Batzorde Teknikoak horrela adierazten ez badu behintzat.

3.2.2. Ikastetxe bakoitzak aditu bat bakarrik izenda dezake Skill bakoitzeko.

3.2.3. Adituek, tutoreek, txapelketaren arauak eta Azalpen Teknikoak oso ondo ezagutu beharko dituzte.

3.2.4. Txapelketa baino lehen, adituek Adituen Buruari *Test Projectaren* amaierako xehetasunak prestatzen lagunduko diote eta ebaluaziorako zein irizpide erabili beharko diren zehaztuko dituzte, akordioak aho betez onartuta. Iritzi-ezberdintasuna egonez gero, gehiengo soil bitartez erabakiko da eta berdinketa egonez gero Adituen Buruak kalitateko botoa izango du. Azken erabakia Epaimahaiko Lehendakariari jakinaraziko zaio.

3.2.5. Adituek, txapelketan zehar, lehiakide bakoitzak *Test Projectak* nola gauzatu duen ebaluatuko dute modu objektibo eta zuzen batean. Adituen Burua eta epaimahaiko lehendakariaren argibideak jarraituko dituzte.

3.2.6. Goiz eta arratsaldero, Skill guztietan, denbora tarte bat ezarriko da (10 eta 30 minutu artean) adituek eta lehiakideek zabal hitz egin dezaten.

3.2.7. Aurreko atalean ezarritako tarteez gain, ikastetxeko lehiakide batekin hitz egitea edo hau laguntzea debekatuta dago *Test Projecta* interpretatzeko bada, Adituen Burua edo lehiakidearen ikastetxeko aditua ez den beste aditu baten aurrean egiten ez bada.

3.2.8. Adituak izango dira txapelketaren inguruko dokumentu guztiak ongi betetzearen arduradunak.

3.2.9. Adituek ekipamenduko gune arriskutsuak eta pieza mugikorak ongi babestuta dauela ziurtatu behar dute. Makina, babesgailu, ekipamendu edo instalazioetan aurkitzen diren akatsak konpondu edo zuzendu beharko dira.

3.2.10. Adituek lehiakideek segurtasun eta osasun arau orokorrak ezagutzen dituztela ziurtatu beharko dute, baita ere beraien Skillen arau berariazkoak.

3.2.11. Adituek Azalpen Teknikoak eguneratu beharko dituzte Adituen Buruak gidatuta.

3.3. Adituen Burua

3.3.1. Adituen Burua pertsona zuzena, objektiboa eta bidezkoa izango da, eta lankidetzan

jarduteko prest egongo da. Txapelketako arauak errespetatzea hitzemango du.

Ezin izango du *Test Projectari* buruzko informaziorik partekatu lehiakideren batekin ezta beste inorekin ere, Batzorde Teknikoak horrela adierazten ez badu behintzat.

3.3.2. Hurrengo txapelketako Adituen Burua Hezkuntza Sailburuaren irizpenen arabera aukeratuko da.

3.3.3. Adituen Buruak adituen zereginak antolatuko ditu.

3.3.4. Txapelketa baino lehenago, Adituen Buruak, beste aditu guztien laguntzarekin, *Test Projectaren* amaierako xehetasunak antolatuko ditu, ebaluazio irizpideak, puntuazioa eta lehiakideentzat argibideak.

3.3.5. Txapelketa baino lehenago, beste aditu guztien laguntzarekin eta tailerreko ikuskatzailearekin, epaimahaiarentzat gertatutako instalakuntza, makina, erreminta, materiala, ekipamendu eta tresneria egiaztatuko dute.

3.3.6. Txapelketa baino lehenago, beste aditu guztien laguntzarekin, lehiakideen izen-emate orriak egiaztatuko dituzte; jaiotze data, jaio lekua eta izena.

3.3.7. Tailerreko ikuskatzailearekin batera, beharrezko materiala guztiak eskura dituztela arduratuko da.

3.3.8. Lehiakideek materialak, makinak, ekipamendua eta instrumentuak probatzeko nahikoa denbora izan dezaten arduratuko da.

3.3.9. Lehiakideek beraien instrumentuekin ohi daitezen, epaimahaikideen instrumentuekin kalibratzeko nahikoa denbora izan dezaten arduratuko da.

3.3.10. Lehiakide guztiei beharrezko datu teknikoak eskainiko dizkie eta lehiakideen artean batek besteek baino informazio tekniko gehiago eskura ez izateaz arduratuko da.

3.3.11. Egunean behin lehiakide guztien erreminta kaxak egiaztatzen direla arduratuko da.

3.3.12. Lehiakideekin izaten diren harreman guztiak bere edo epaimahaiko lehendakariaren bitartez egiten direla arduratuko da, txapelketa baino lehenago epaimahaiak bestelakorik adostu ez badu.

3.3.13. Lehiakide guztien lan-denborak ondo idazten direla bermatuko du eta hauei geratzen zaien lan-denboraren berri emango die.

3.3.14. Beharrezkoa denean ordezko materialak emateaz arduratuko da eta hau ebaluaketa faserako gordeta gelditzen dela.

3.3.15. Ebaluaketa antolatuko du.

3.3.16. Lehiakideek txapelketan zehar baimenik gabeko pertsonekin harremanik ez izateaz arduratuko da.

3.3.17. Ebaluaketaren emaitzak isilpean gordetzeaz arduratuko da.

3.3.18. Preskribatutako formatuan argitara emango ditu ebaluaketaren emaitzak eta txapelketaren informazio sisteman datuak ondo sartzten direla arduratuko da. (ez dagokio)

3.3.19. Azalpen Teknikoak eguneratuta izateaz arduratuko da.

3.4. Epaimahaia

3.5.1. Skill bakoitzeko epaimahaia ikastetxeek proposatutako adituekin eratuko da. Batzorde Teknikoko kide bat lehendakaria izango da, kasu honetan, eta lehen aipatu den bezala, LHko sailburuordetzako aholkulari tekniko bat izango da.

3.5.2. Txapelketa hasi baino lehenago, epaimahaiak proba bakoitzari eskainiko zaion denbora adostuko du.

3.5.3. Epaimahaiak *Test Projectaren* amaierako xehetasunak, ebaluaketa irizpideak eta irizpide bakoitzak izango duen puntuazioa eta lehiakideendako argibideak prestatuko ditu.

3.5.4. Epaimahaiaren lana izango da erabiltzen diren materialak antolakuntzak emandakoak soilik direla bermatzea, Azalpen Teknikoetan bestela esaten ez bada.

3.5.5. Epaimahaiak, Adituen Buruaren argibideak jarraituta, ekipamendu, makina, erreminta, materiala eta beharrezko instrumentuak eskura egoteaz arduratuko da EuskoSkills Txapelketa hasi baino lehenago.

3.5.6. Epaimahaiak beharrezko ekipamenduak prestatuko ditu *Test Projecten* emaitzak, zati bat edo osorik, ebaluatzeko. Lehiakideek instrumentuak epaimahaikoekin kalibratzeko nahikoa denbora izan dezaten arduratuko da.

3.5.7. Epaimahaia arduratuko da *Test Projectak* lehiakideei eman eta zehaztasunez azaltzeaz, batez ere:

🕒 Ebaluaketa irizpideak.

🕒 Segurtasun eta osasun arauak.

🕒 Lehiakide bakoitzaren arduraz beraiek ekarritako ekipamendu eta materiala osagarriek segurtasun eta osasun arauak betetzen dituztela.

🕒 Erabili ditzaketen materiala osagarriak (txantiloiak, planoak/inprimakiak, ereduak, neurgailuak, eta abar) eta ekipamendua.

3.5.8. Arauak hautsiz gero zer ondorio izango diren inguruko informazioa eskainiko du epaimahaiak.

3.5.9. Egunean behin epaimahaiak erreminta kaxak egiaztatuko ditu, lehiakideek baimendutako ekipamendu edo materialerik ez dutela egiaztatzeko.

3.5.10. Epaimahaiak esango du zein ordutan sartuko edo irtengo diren lehiakideen lan-lekuetatik eta zein baldintzatan egingo den hau.

3.5.11. Epaimahaiak esango du nola eta noiz probatuko diren makinak.

3.5.12. Epaimahaiak lehiakide batek beste lehiakideek eskura ez duten informazio teknikorik ez jasotzeaz arduratuko da.

3.5.13. Lehiakideen harremanak txapelketako arauen arabera burutzen direla arduratuko da epaimahaia.

3.5.14. Epaimahaiak lehiakide guztien lan-denborak gogoan hartuko ditu eta gelditzen zaien lan-denboraren berri emango die.

3.5.15. Epaimahaiak, beharrezkoa izanez gero, ordezeko materialak emango ditu, ebaluaketa faserako erregistratuta geldituko da.

3.5.16. Epaimahaiak baimendutako pertsonekin ez diren elkarrizketak eragotziko ditu txapelketan zehar.

3.5.17. Epaimahaiak ebaluaketaren emaitza isilpean mantenduko du.

3.5. Epaimahaiko lehendakaria

3.6.1. Epaimahaiko lehendakaria Batzorde Teknikoak izendatuko du. LH Sailburuordetzako Aholkulari Tekniko bat izango da.

3.6.2. Epaimahaiko lehendakariaren ardura izango da Batzorde Teknikoak edo epaimahaien lehendakariaren bileretan hartutako erabakiak ezartzea. Txapelketako arau guztiekin, Azalpen Teknikoak eta ebaluaketa sistemekin ohituta egongo da dagokien EuskoSkillsendako.

3.6.3. Epaimahaiko lehendakariak Adituen Buruarekin bat eta Adituen Buruaren laguntzaileekin batera lan egingo du txapelketa profesional bat izan dadin. Bere lanen artean, epaimahaiko lehendakariak aholkulari eta mendratzaile lanak egingo ditu. Batzorde Teknikoaren erabakien arabera Txapelketako Arauak eta araudiak ezartzen direla egiaztatuko du.

3.6.4. Arazo bat konpontzeko beharrezkoa denean bilera bat egitea, epaimahaiko lehendakaria izango da honen buru-bideratzailea.

3.6.5. EuskoSkill Euskadi Txapelketa bitartean, epaimahaiko lehendakariak egunero bilduko dira Batzorde Teknikoko lehendakari eta lehendakariarekin. Epaimahaietako lehendakariak bilera hauetan parte hartuko dute epaimahaiko lehendakari bezala eta ez arduradun tekniko bezala. Epaimahaiek egindako proposamen edo eskariak aurkeztuko dituzte.

3.6.6. Epaimahaiak ezin ebatzi ditzakeen zalantza eta arazoak epaimahaiko lehendakariak hurrengo epaimahaiko lehendakariaren bileran aurkeztuko ditu. Behar izanez gero, bilera

hauetara Adituen Burua joan daiteke.

3.6. Tailerreko ikuskatzailea

3.8.1. Batzorde Teknikoak tailerreko ikuskatzaile gaitu bat aurkez dezakete txapelketa bakoitzeko epaimahaikideei beraien zereginetan laguntzeko. Kasu konkretu honetan Adituen Burua izango da. Tailerreko ikuskatzailearen ardura izango dira tailerreko instalazioak, materialen prestakuntza, segurtasuna, segurtasuna eta osasuna, garbiketa eta txukuntasuna orokorrean, eta gainera epaimahaikideak beraien lanetan lagunduko ditu.

3.8.2. Tailerreko ikuskatzaileak ezingo du ebaluaketa prozesuan zerikusik izan eta puntuazioak ematen diren bitartean ezingo da bertan egon. Lehiakideenganako jarrera neutrala izango du.

3.8.3. Tailerreko ikuskatzaileak txapelketaren antolakuntzan parte hartu du Batzorde Teknikoko argibideak jarraituta.

Txapelketaren lekuan egon beharko da adituek *Test Project*aren prestakuntza hasten duten momentutik, txapelketan zehar eta puntuazio guztiak eta beste adituen eginkizunak amaitu arte.

3.8.4. Tailerreko ikuskatzailea epaimahaiaren mende egongo da. Adituen Buruak eta epaimahaiko lehendakariak informatuko dute akordio, egoera berezi eta txapelketaren gauzatzeari buruz.

3.8.5. Batzorde Teknikoak tailerreko ikuskatzailearen laguntzaile bat izenda dezake, honek arau berberak jarraitu beharko ditu. Tailerreko Ikuskatzaile Laguntzaileak kaltetutako lan-lekuetara sartzea izango du eta erakustaldi eta ekintza interaktiboetako zereginekin lagunduko du.

3.8.6. Alde tekniko guztietarako, tailerreko ikuskatzaileak Adituen Buruaren mende egongo da.

3.8.7. Tailerreko ikuskatzaileen lana izango da instalazioetan nahiko leku/ekipamenduetako bolumena izatea. Lan-lekuak, Azalpen Teknikoetan zehazten den bezala, argi natural edo artifizialarekin zuzen argiztatuak egon beharko dira industria-arauen arabera eta egingo den lan-mota konkretuaren arabera egokia izan beharko da.

3.8.8. Epaimahaiak zehaztutakoaren arabera eskainiko dute tailerreko ikuskatzaileek materialak lehiakideei.

3.8.9. Ebaluaketarako beharrezko instrumentu eta ekipamendua prestatuko dute.

4. TXAPELKETA

4.1. Orokorrean

4.1.1. Txapelketa bakoitza Azalpen Teknikoetan agertzen diren xehetasunekin bat burutuko da eta bera gauzatzea Batzorde Teknikoaren ardura izango da.

4.1.2. *Test Project*aren egitura SpainSkillsekoaren bera izango da. *Test Project* guztiak elektronikoki eskuragarri egon beharko dira eta artxibo estandar formatuan.

4.1.3. Txapelketako gehieneko ordu kopurua 8 ordu nominal eta bi edo hiru egun izango da.

4.1.4. Ikastetxeek beraien partehartzaileak behin betiko erregistratuko dituzte, gutxienez txapelketaren data baino hilabete lehenago.

4.2. Lehiakideendako informazioa

Lehiakideek *Test Project*ari buruz eta honako gaiari buruzko informazio zehaztua jasoko dute:

🕒 Ebaluaketa irizpideak.

🕒 Osasun eta segurtasun arauak.

- ⌚ Aitorpen bat, bertan lehiakidea berak ekarritako makina eta materiala osagarriek txapelketako osasun eta segurtasun arauak betetzen dituztela eta zein materiala osagarri (txantilo, plano/inprimaki, eredu, neurgailuak, eta abar) erabili ditzakeen agertuko da.
- ⌚ Epaimahaikideen egiaztatzea, txapelketa baino lehen eta txapelketako egun guztietan, baimenik gabeko materiala edo ekipamendu osagarriak ez dagoela.
- ⌚ Lehiakideek lan-lekura sartzeko ordurik goiztiarrenaren inguruko informazioa eta bertatik irtetzekoa, baita zein baldintzatan egingo den hau.
- ⌚ Lan-lekura sartzeko eta irtetzeko ordua eta zein baldintzatan egingo den hau.
- ⌚ Txapelketan zehar erabiliko diren makinaren probak egiteko ordua eta baldintzak.
- ⌚ Arauak ez jarraitzeak ekar ditzakeen ondorioak.

4.3. Tailerrera sartzea

Identifikazio egokia duten pertsonak sartuko dira tailerrera (identifikazio bereizgarriak).

4.4. Azalpen Teknikoak edo TD («Technical Descriptions»)

4.4.1. Txapelketa bakoitza Azalpen Teknikoetan zehazten denaren arabera gauzatuko da eta honen ardura Batzorde Teknikoarena da.

4.4.2. Azalpen Tekniko bat egongo da lehiatuko den Skill bakoitzeko Euskadi EuskoSkill edizio bakoitzean.

4.4.3. Azalpen Teknikoak Euskadi EuskoSkills kideentzat eskuragarri daude. Aldizka eguneratzen dituzte adituek azkenengo aurrerapen teknologikoak gehitzeko eta gutxienez txapelketako epaimahaikideak diren adituen sinaduren % 80ak balioztatuta. Hau horrela ez balitz, momentuko Azalpen Teknikoak hurrengo txapelketarako balioko luke.

4.4.5. Azalpen Teknikoen inguruko erabaki eta gomendioak kideen esku egon behar dute ahalik eta denbora laburrenean indarrean jarri baino lehenago.

4.4.6. Adituen Buruak, adituekin batera, lehiakide guztiek bete beharrezko informazio guztiaz gain azalpen tekniko egokia dutela ziurtatu behar du.

4.4.7. Azalpen Tekniko bat eguneratzean edo berriz sortzean, SpainSkills-erako Azalpen Tekniko eta Plantila komuneko jarraibide dokumentua jarraitu behar du, Batzorde Teknikoan eskuragarri.

4.4.8. Azalpen Teknikoek ezin dituzte Txapelketako Arauak baliogabetu. Desadostasunen kasuan Txapelketako Arauek dute lehentasuna.

4.5. «Test Projects»

4.5.1. *Test Projects* sak prestatzeko oinarria Azalpen Teknikoak dira eta azken bi SpainSkills lehiaketetan aurkeztutako *Test Project* ask.

4.5.2. *Test Projects* sak onartutako formatuan eta SpainSkills antolakuntzak erabilitakoak izango dira. *Test Project* guztiak formatu digitalean egon behar dira eskuragarri.

4.5.3. Probako *Test Project* ask prestatzeko azpiegituren zerrenda antolakuntzak moldatuko ditu tokiko baldintzetara eta eskuragarri jarriko du txapelketako kide guztientzat ahalik eta denbora laburrenean txapelketa hasi baino lehenago.

4.5.4. Txapelketa guztietarako amaierako *Test Project* guztiak Batzorde Teknikora bidali behar dira ahalik eta denbora laburrenean EuskoSkills hasi aurretik. *Test Project* guztiak elektronikoki egon beharko dute eskuragarri eta artxibo formatu estandar batean.

4.5.5. Mekatronikan, *Test Project* ask ez da lehiakideentzat eskuragarri egongo txapelketa hasten den une arte eta proba bakoitza bere momentuan.

4.5.6. Behin adituek txapelketako *Test Project* ask prestatzeko azken lana hastean, papera, marrazki, ordenagailu eramangarria, pendrive edo dena delako datuak gordetzeko gailuak txapelketa gunean egon beharko dira eta emandako gordailu unitatean modu seguruan gordeko dira.

4.5.7. *Test Project* etan egingo diren aldaketak txapelketaren ostean egingo dira eta

antolatzaileak emandako denbora guztian zehar jarrai dezakete.

5. EBALUAKETA

5.1 Ebaluaketa prozesua

5.1.1. Lehiakideek egindako lanak *Test Projectak* ebaluatzeko irizpideen arabera ebaluatuko dira.

5.1.2. Ebaluaketa irizpideak ezin izango dira aldatu Batzorde Teknikoaren baimenik gabe. Ebaluaketa taldeko adituak honela antolatuko dira puntuazioak ahal eta objektiboen izan daitezen: puntuazio objektiborako 3 aditu izendatuko dira eta puntuazio subjektiborako (ez dagokio mekatronikari) gutxienez 5 aditu.

Adituek ezingo dituzte bere ikastetxeko lehiakideak puntuatu.

5.1.3. Aurreko puntuan adierazitako araua betetzeko nahikoa epaimahaikide ez dauden lehiaketetan, epaimahaiak ebaluaketa prozesu egoki bat adostuko du adituen zebatekoaren arabera.

5.1.4. Puntuazio subjektiboa eta objektiboa ematean, puntuazio subjektiboa objektiboa eman baino lehenago egin beharko da.

5.1.5. Irizpide bateko aspektu objektibo edo subjektibo bakoitzari emandako puntuazioa gehienez bi zenbaki dezimalerata biribilduko da.

5.1.6. Probak, Skill guztietan, Azalpen Teknikoetan ezarritako irizpideen arabera ebaluatuko dira. Skill bakoitzean, adituek zehaztuko dituzte txapelketako emaitzak 100 puntuko eskala oinarri hartuta.

5.1.7. Epaimahaiak puntuazio objektibo eta puntuazio subjektiborako formulario egokiak erabili beharko ditu, baita EuskoSkillseko ebaluaketa sistemako prozesua zein den. Azalpen Teknikoko irizpide bakoitzeko epaimahaiak, puntuazio objektibo edo puntuazio subjektiboko formularioan, deskribatu eta gehitu beharko ditu puntuatu beharreko irizpidearen aspektu guztiak, emandako puntuazioaren zehaztasunekin batera.

5.1.8. Epaimahaiak aukeratutako adituek balorazio-orriak sinatuko dituzte emaitzak zuzenak direla egiaztatzeko. Adituen Buruak eta, bere kasuan, lehiakidearen ikastetxeko adituak ere balorazio-orria sinatu beharko dute balorazio horretako emaitza onartzen dutela egiaztatzeko.

5.1.9. Lehiakideek egindako lan guztiak giltzapean gorde beharko dira emaitza onartzen dituen Batzorde Teknikoak bilera amaitu arte. Arazo teknikoak direla-eta ezinezkoa balitz, ebaluazio orriez gain argazkiak egin beharko dira; epaimahaiko lehendakariak hauek ikuskatu beharko dituzte, eta horrela zalantzarik balego ebaluazioaren zuzentasuna frogatuko lukete. Argazkiak leku seguru baten eta giltzapean gordeko dira.

6. EUROSILLSEKO DOMINAK ETA SARIAK

6.1. Sari-banaketa zeremonia bakarrean antolatuko da, partehartzaile guztientzat leku eta momentu berean.

6.2. Urrezko, zilarrezko eta brontzezko dominak emango dira lehenengo, bigarren eta hirugarren postuak hurrenez hurren lortzen dituzten lehiakideei Skill bakoitzean.

Beraien Skillsean gehienezko puntuazioa lortzen dutenek eta, beraz, urrezko domina, Euskadi ordezkatzeko dute Estatuko SpainSkills txapelketan (oraindik zehazteko).

6.3. Lehiakide denek partehartze ziurtagiri bat jasoko dute.

6.4. Batzorde Teknikoari emaitzen inguruko apelazioak aurkeztu daitezke emaitzak erabakitzeko bilera ospatzen den arte. Behin Batzordeak onartuta, emaitzak behin-betikoak izango dira eta ezingo da apelaziorik egin.

7. DISZIPLINAZKO PROZEDURA

7.1. Sarrera

Disziplinazko prozedura ezarriko da txapelketan parte hartzen duten pertsona guztiei eta jarrera desegokia agertzen dutenei.

7.2. Prozedura

Edozein jarrera desegokiren berri duten pertsonak epaimahaiko lehendakariari, disziplina batzordeko lehendakariari edo Batzorde Teknikoko lehendakariari berri eman beharko diete.

7.3. Salatzailea eta salatua

Fase guztietan, tartean dauden pertsona guztiak entzungo dira. Bere adituarekin joan daitezke eta lekukoak deitu ditzakete.

7.4. Prozesua

7.4.1. Txapelketako arauak ez betetzea. Arauak ustez ez betetzeak edo ustezko jarrera desegokiak txapelketaren funtzionamenduarekin erlazionaturik badaude erabaki bat hartu beharko da, lehen auzialdian, tokian, kaltetutako Skillean. Adituen Buruak eta epaimahaiko lehendakariak irtenbide bat aurkituko dute salatzaile eta salatuarekin lan eginda. Disziplina batzordeko kide bat egon beharko da bilerako buru.

Txapelketako arauak ez betetzeak edo jarrera desegokiak garrantzi gutxi badute eta akordio batera hel badaiteke alderdi guztien artean, epaimahaiko lehendakariak idatzizko txosten labur bat bidaliko dio disziplina batzordeko lehendakariari.

Tokiko akordio batera hel ezin badaiteke edo ustez txapelketako arauak ez betetzea larria bada, epaimahaiko lehendakariak gaia disziplina batzordera eramango du, bertan erabaki bat hartu eta konponbidea emateko.

Prozesuan parte hartzen dutenetarikoren bat disziplina batzordeko kideren bateko ikastetxe berekoa bada, hau abstenitu egingo da.

7.4.2. Disziplina batzordea

Batzorde teknikoak (epaimahaikideak) izango dira disziplina batzordea izendatzen dutenak eta EuskoSkills txapelketa baino lehenago aukeratutako bost adituk osatuko dute, lehendakaria epaimahaiko lehendakaria izango da.

Erabakiak gehiengoz onartuko dira. Disziplina batzordeko kideak epaimahai bezala arituko dira eta ez aditu bezala.

7.4.3. Apelazioa

Disziplina batzordeak ados jartzea lortuko ez balu, kasua Batzorde Teknikora (epaimahaikideak) aurkeztuko da beraiek har dezaten azkenengo erabakia. Batzordeak gertaeraren oinarrian, eskura dauden dokumentuekin eta alderdi guztiak entzun ondoren erabakia hartuko du. Batzorde Teknikoaren gehiengo bidezko amaierako erabakia berehala ezarriko da.

7.4.4. Aktak eta artxiboak

Adituen buruak (epaimahaiko lehendakaria) erabakiak artxibatuko ditu fase guztietan eta dagozkion artxiboak 2 urtez gordetzen direla bermatuko du.

8. LEHIAKIDEENDAKO ILDOAK

8.1. Txapelketara joan aurretik

Lehiakideek Txapelketako Arauak eta Azalpen Teknikoak jasoko dituzte bakoitzaren adituaren eskutik. Erramintei buruzko informazioa izango dute eta beraiekin eraman dezaketen ekipamendu osagarri edo materialei buruz, baita ebaluaketa irizpide orokorrei buruz. Epaimahaiak segurtasun eta osasun, eta ingurugiroari buruzko arauak eman eta azaldu beharko ditu.

8.2. Txapelketa hasi aurretik

8.2.1. Txapelketa hasi aurretik lehiakide bakoitzak gehienez 2 ordu izango ditu lan-lekua prestatzeko (lehiakide bakoitzari plano-sorta bitartez esleituta), erremintak eta materialak egiaztatu eta prestatzeko, eta aditu eta tailerreko ikuskatzaileen laguntzarekin, makina-erreminta eta materiala osagarriekin ohitzeko aukerarik handienak izango dituzte eta Txapelketan erabiliko dituzten materialekin praktikatzea izango dute. Lehiakideen arreta deituko da segurtasun eta osasun, justizia eta gardentasun egiaztapen-zerrendak direla-eta. Egiaztapen-zerrenda hauek azaldu egin beharko dira.

8.2.2. Lehiakideak galderak egiteko eskubidea dauka, eta prestakuntzaren amaieran, ahoz egiaztatu beharko du guztiarekin ondo ohitu dela. Behin puntu honetan, gertu izango dituzten, pasaporte edo nortasun agiriekin datu pertsonalak konparatuko ditu epaimahaiak. Lehiakideek pasaporte edo nortasun agiria aurkeztu beharko dute beraien nortasuna eta jaioteguna balioztatzeko.

8.2.3. Txapelketa hasi baino lehenago, lehiakideari txapelketa nola burutuko den azalduko zaio zehazki, bai ordutegiak bai partekatuko diren ekipamenduen erabilera.

8.2.4. Txapelketa hasi baino lehentxeago, lehiakideari *Test Projecta* emango zaio, azalpenak dituen materialei eta ebaluaketa sistemari buruzko informazioa, lortu dezakeen gehienezko puntuazioa barne. Gutxienez 15 minutu izango dira, txapelketako denboraren barne izango ez dena, dokumentu eta informazio hau aztertu eta galderak egiteko.

8.2.5. Adituen talde batek erreminta-kaxen edukia aztertuko du. Azterketa honetan lehiakideren batek abantailaren bat eman diezaiokeen elementuren bat izanez gero kendu egingo zaizkio, txapelketan erabil ez dezan. Azalpen Teknikoan azaltzen diren erreminta bereziak erabili daitezke. Hurrengo EuskoSkills txapelketan erreminta bereziak gehitzeko aukera dago. Gainera, adituek egunero erreminta kaxen egiaztapena egingo dute.

8.3 Txapelketan

8.3.1. Lehiakideak izango dira beraien erreminta, tresna eta materiala osagarrien arduradunak. Lehiakideren bati erremintaren bat ahaztu edo galduz gero ez badauka erremintaren bat, adituen buruari esango dio honek tailerreko ikuskatzailearen bitartez ordezkoko materialei emango diola.

8.3.2. Neurgailuak epaimahaiarekin kalibratuko dira akatsik ez egoteko.

8.3.3. Lehiakide bakoitzari zenbaki pertsonal bat emango zaio *Test Projectean* erabiltzeko eta ebaluaketara aurkeztuko diren dokumentuetan jartzeko.

8.3.4. Lehiakideak Adituen Buruak abisua eman arte zain egon beharko du lana hasi eta bukatzeko.

8.3.5. Lan-saioetan, Adituen Buruaren baimenik gabe, ezingo da inolako kontakturik izan beste lehiakide edo gonbidatuekin. Lehiakideak ezingo du txapelketa gunea baimenik eta arrazoirik gabe utzi. Gainera, ezingo du kontakturik izan bere ikastetxeko adituarekin Skillsaren txapelketan zehar edo hau hasi aurretiko momentuetan, ez bada bere ikastetxekoa ez den beste adituren baten aurrean. Ezin dira telefono mugikorrek edo beste gailu elektronikorik erabili informazioa partekatzeko.

8.3.6. Lehiakideak ordezkoko materialak emateko eska dezake hasierako materiala galdu edo hondatu bada, honek jasotako puntuazioan puntu gutxiago izatea ekar lezake.

Epaimahaiak erabakiko du murrizketa horien eskala txapelketa baino lehenago.

8.3.7. Segurtasun eta osasun arauak zorrotz bete beharko dira, laburpen teknikoan edo adituek esandako babes-arauak ere bai. Makina edo ekipamenduko edozein akats berehala emango da jakitera. Materialak kentzeko lanetan segurtasun betaurrekoak jantzita izango dituzte. Zapata eta arrokek segurtasun eta osasun arauak beteko dituzte.

8.3.8. Lehiakideren bat gaixotu edo zaurituz gero Adituen Buruari esan behar zaio berehala. Epaimahaiak erabakiko du galdutako denbora berreskuratu dezakeen edo ez. Lehiakide batek txapelketa utzi beharko balu gaixotasunagatik joan aurretik egindako lan guztiarengatik puntuazioa emango zaio. Ahalegin guztiak egingo dira lehiakidea itzultzeko eta galdutako denbora berreskuratzeko, dagokionean.

8.3.9. Jarrera desegokia izanagatik errudunak diren lehiakideak, edo arauak jarraitu nahi ez dutenak, edo Skillsaren kudeaketa taldearen argibideak jarraitu nahi ez dutenak, edo EuskoSkillsen funtzionamendu zuzena oztopatzen duten lehiakideak 7. ataleko disziplinazko prozedurari aurre egin beharko diote.

8.3.10. Skills guztietan, goizez eta arratsaldez, denbora tarteak dituzten programak izango dira (10 eta 30 minutu artekoak) aditu eta lehiakideek zabal komunikatzeko. Ezingo dira telefono mugikorrek edo beste inolako gailu elektronikorik erabili informazioa partekatzeko. Arau honetako salbuespenak Batzorde Teknikoak onartu beharko dituu dagokion txapelketa hasi baino lehenago.

8.4. Txapelketa ondoren

8.4.1. Behin txapelketa amaitutakoan, lehiakideek iritziak eta esperientziak elkarbanatu ditzakete beste lehiakide eta adituekin.

8.4.2. Adituen Buruak erreminta eta ekipamenduen enbalatze-argibideak emango ditu. Lan-lekua, makina-erremintak barne, garbi eta txukun utzi beharko dira.

8.5. Informazioa

EuskoSkills txapelketako informazio edo argibide guztiak lan-lekutik kanpo ikastetxeko adituak emango ditu.

9. ADITUEN BURUAK ETA ADITUEN BURUEN LAGUNTZAILEAK IZENDATZEKO PROZEDURA

Oraindik zehazteko.