



World Karate Federation

Compétition de Kunité

Formulaire d'Examen pour Arbitres et Juges Kunité

Ce formulaire, conjointement avec le document de réponses, doit être remis aux examinateurs. ***Ne pas écrire ni faire des marques dans le questionnaire.*** Toutes les réponses doivent être écrites uniquement dans le document de réponses. S'assurer que le nom et le numéro ainsi que toute autre information requise sont reportées ***sur chaque feuille*** du document de réponses.

Pendant la réalisation de cet examen aucune documentation ou livre ne doivent être consultés. Toute personne qui parle avec un autre candidat ou copie durant l'examen sera immédiatement suspendue et l'épreuve sera automatiquement échouée. Si vous n'êtes pas sûre de la procédure correcte à suivre ou si vous avez des questions sur quelconque des aspects de l'examen vous devez uniquement vous adresser à un examinateur.

Les résultats des examens théoriques et pratiques seront envoyés à la Fédération Nationale du candidat.

EXAMEN DE KUMITÉ

Section 1. “VRAI OU FAUX ”

Cochez par un “X” la case appropriée sur le document de réponses. La réponse à une question sera vraie seulement lorsqu’elle le sera dans toutes les situations; dans le cas contraire, elle sera considérée fausse. Chaque bonne réponse vaut un point.

1. La surface combinée de l'aire de compétition et la zone de sécurité est de 8 mètres par 8 mètres.
2. L'emblème ou le drapeaux national du pays du compétiteur peut être porté sur le côté gauche de la veste du karaté gi au niveau de la poitrine en ne dépassant pas la taille maximum de 100mm par 100mm.
3. La veste du karaté gi doit couvrir au moins les $\frac{3}{4}$ de la longueur de la cuisse.
4. Les pantalons du karaté gi doivent recouvrir au moins les deux tiers du tibia.
5. La manche de la veste du karaté gi ne doit pas dépasser le pli du poignet.
6. Lorsque les manches de la veste du karaté gi d'un compétiteur sont trop longues et il n'est pas possible de la remplacer dans les délais, l'Arbitre peut lui permettre de les retrousser à l'intérieur.
7. Les compétitrices peuvent porter un élastique discret ou une barrette à cheveux. Des rubans, bandeaux et autres décorations sont interdits.
8. Les boucles d'oreille sont autorisées seulement si elles sont recouvertes par une bande adhésive.
9. Des appareils dentaires métalliques peuvent être portés sous la responsabilité des compétiteurs s'ils sont approuvés par l'arbitre et le médecin officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer correctement au début et à la fin de chaque rencontre.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre des combats de l'équipe pendant la rencontre.
12. Quand un compétiteur est blessé dans une rencontre individuelle, l'entraîneur peut le remplacer s'il l'a notifié préalablement auprès de la commission d'organisation.
13. Lorsque deux équipes ont le même nombre de victoires, la considération suivante afin de déterminer le vainqueur est de compter les points en tenant compte aussi des combats gagnés que ceux perdus.

14. Lorsque deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, une rencontre décisive sera réalisée.
15. Dans le premier tour d'une rencontre par équipes, l'équipe ne sera autorisée à participer que si tous les membres de l'équipe sont présents.
16. Les protections fournies par les Fédérations Nationales doivent être acceptés pour les compétitions WKF.
17. L'entraîneur devra pendant toute la durée de la compétition porter un survêtement officiel ainsi que sa licence d'identification.
18. La durée des combats masculins seniors est de 3 minutes et ceux des féminines cadets et juniors sont de deux minutes.
19. Un coup de pied Jodan légèrement en ce qui concerne le Zanshin pourra recevoir Sanbon car la technique est considérée comme étant difficile.
20. Nihon sera attribué pour une combinaison rapide de chudan geri et tsuki, chaque technique marquant pour sa propre valeur.
21. Dans les compétitions sénior, un contact léger du gant à la gorge n'entraînera pas nécessairement en un avertissement ou une pénalité s'il n'y a pas de blessure.
22. Un coup de pied à l'aine ne doit pas être pénalisé s'il n'a pas été exécuté intentionnellement.
23. Les pénalités de la Catégorie 1 et Catégorie 2 ne se cumulent pas entre elles.
24. Chukoku est un avertissement donné pour la première infraction de Catégorie 1 ou Catégorie 2.
25. Keikoku de catégorie 1 est normalement attribué lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est légèrement diminué par la faute de son adversaire.
26. Keikoku de Catégorie 1 est octroyé normalement quand les possibilités potentielles de gagner du compétiteur sont diminuées par l'infraction du fautif.
27. Hansoku-Chui de Catégorie 1 peut être imposé directement soit à la suite d'un avertissement ou d'un Keikoku.
28. Hansoku-Chui est attribué lorsque le potentiel de victoire du compétiteur a été sérieusement réduit par la faute de son adversaire.
29. Hansoku est imposé pour des infractions graves au règlement.
30. Shikkaku peut être imposé seulement après qu'un avertissement ait été donné.
31. Lorsqu'un compétiteur agit de façon malveillante, Shikkaku est la pénalité correcte et non pas Hansoku.
32. Lorsqu'un compétiteur agit de façon malveillante, Hansoku est la pénalité correcte.
33. Un compétiteur peut recevoir un Shikkaku si le comportement de l'entraîneur ou des membres non combattants de la délégation porte atteinte au prestige et l'honneur du Karate-do.
34. Shikkaku doit être annoncé publiquement.
35. L'équipe arbitrale décidera de la limite du Shikkaku.

36. Cinq critères doivent être réunis pour déterminer un point.
37. Ai-uchi signifie qu'il y a eu simultanément deux techniques effectives.
38. Si un Juge signale Ippon pour Aka, l'autre Ippon pour Ao et le troisième Torimassen, l'Arbitre prendra la décision.
39. Si suite au Yame, deux Juges ne signalent rien et l'autre Juge signale Ippon pour Ao, l'Arbitre peut attribuer Ippon pour Aka.
40. A l'Hantei, l'arbitre a un vote prédominant.
41. Les avertissements et les pénalités attribués durant le combat proprement dit seront reportés au Sai Shiai.
42. Si Aka marque juste au moment où Ao sort de l'aire de compétition, il est possible de donner à la fois le point et un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2.
43. Si un compétiteur a été physiquement propulsé hors de l'aire, il y a Jogai au moment où une partie du corps du compétiteur touche le sol hors de l'aire de compétition.
44. D'après l'article 10, lorsqu'un compétiteur tombe, est projeté ou mis hors de combat et ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre signalera au chronométrateur de commencer le décompte des 10 secondes par un coup de sifflet.
45. D'après la " Règle des Dix Secondes", le chronométrateur arrêtera le compte à rebours lorsque le compétiteur se tiendra totalement debout et que l'arbitre lève son bras.
46. Tout compétiteur qui tombe, est projeté ou reste hors de combat et qui ne se remet pas sur ses pieds dans les 10 secondes sera automatiquement retiré du tournoi.
47. Si deux compétiteurs se blessent en même temps et ne sont pas en mesure de continuer, la victoire sera attribuée au compétiteur ayant le plus de points.
48. Un compétiteur qui marque puis sort de l'aire de compétition avant le Yame de l'arbitre ne recevra pas Jogai
49. Les compétiteurs ne pourront ni marquer ni recevoir de pénalité après la sonnerie signalant la fin du temps du combat.
50. Dans la compétition Junior, toute technique réalisée au visage, à la tête ou au cou causant une blessure recevra un avertissement ou une pénalité sauf si le récepteur est le fautif.
51. Dans la compétition Cadet et Junior, on permet que les coups de pied Jodan touchent légèrement ("contact de la peau") tant qu'il n'y a pas de blessure.
52. Dans la compétition Senior, on permet que les coups de poings Jodan touchent légèrement et une plus grande tolérance est accordée pour les coups de pieds Jodan.
53. Un compétiteur ayant gagné pour la deuxième fois une rencontre par Hansoku de Catégorie 1, ne sera pas autorisé à continuer.
54. Le compétiteur peut protester auprès de l'Arbitrator si une erreur administrative a été commise.

55. Lorsqu'un compétiteur est projeté de façon sûre et sans blessure, l'Arbitre devrait accorder deux à trois secondes à l'adversaire afin qu'il puisse marquer.
56. Lorsque l'Arbitre voit un point, il annoncera Yame et indiquera sa préférence en tenant son bras plié du côté du compétiteur qui marque.
57. L'utilisation de bandages est autorisée si elle est approuvée par le médecin officiel.
58. Si l'Arbitre et les Juges n'arrivent pas à un accord à la fin du combat, ils doivent consulter l'Arbitrator.
59. Si après que le combat ait commencé, on constate qu'un compétiteur ne porte pas son protège dents, il sera alors disqualifié.
60. L'Arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.
61. Lorsque deux Juges signalent un point pour le même compétiteur, l'Arbitre peut décider de ne pas arrêter le combat s'il pense qu'ils se trompent.
62. Si trois Juges signalent un point pour Aka, l'Arbitre doit arrêter le combat même s'il pense qu'ils se sont trompés.
63. Le temps de la rencontre commence lorsque l'Arbitre donne le signe de début et s'arrête quand l'Arbitre annonce "Yame".
64. L'équipe arbitrale d'une rencontre kumité devrait être composée d'un Arbitre, trois Juges, un Arbitrator et un Superviseur de score.
65. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe et est immédiatement marqué, l'adversaire recevra Sanbon.
66. Déséquilibrer l'adversaire et marquer avec un Jodan Tsuki recevra un Nihon.
67. Si l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de temps, l'Arbitrator donnera un coup de sifflet.
68. Un coup de coude (empi—uchi / Hijiate) parfaitement contrôlé et qui remplit les 6 critères de scores est une technique valable.
69. Un compétiteur qui se retire volontairement du combat sera déclaré Kiken et 8 points seront attribués à son adversaire.
70. L'attention ou Zanshin est l'état d'engagement continu qui persiste après que la technique ait atteint son but.
71. On doit attribuer Nihon pour une combinaison de techniques de poings qui sont considérées individuellement marquées.
72. Un compétiteur dans l'aire de compétition peut marquer sur un compétiteur hors l'aire.
73. Atoshi baraku signifie "30 seconds avant la fin du combat".
74. La touche légère (« contact de la peau ») à la gorge est autorisée seulement pour la compétition Senior.
75. S'il n'y a pas de décision après le Shai Shiai, la Commission d'Arbitrage sera consultée.
76. Le contact excessif après des blocages inefficaces et répétés est considéré Mubobi.
77. Un compétiteur peut être pénalisé pour exagération même dans le cas où il y a une blessure.

78. Les projections par-dessus l'épaule telles que Seio nage, Kata garuma etc., sont permises seulement si le compétiteur est maintenu par son adversaire afin de lui permettre une chute en toute sécurité.
79. Dans la Catégorie 2 un Keikoku ne peut pas être donné sans qu'un Chukoku ait été donné au préalable.
80. Lorsque l'équipe arbitrale a pris une décision qui n'est pas en accord avec le règlement de compétition, l'Arbitrator sifflera immédiatement.
81. Un combat peut continuer brièvement lorsque les 2 compétiteurs sont au sol.
82. Dans les combats par équipes il n'y a pas de Encho-Sen.
83. Lorsque l'arbitre désire consulter les Juges concernant une pénalité pour contact, il peut brièvement parler avec eux pendant que le Médecin se trouve avec le compétiteur blessé.
84. Dans la compétition Cadet, seule une très légère touche sur le « Face Mask » peut marquer.
85. Saisir sous la taille et projeter est autorisé seulement si le compétiteur maintient son adversaire afin de lui permettre une chute en toute sécurité.
86. Les Cadets peuvent refuser de porter le « Face mask » de la WKF pour des raisons médicales.
87. Un compétiteur qui a reçu un Hansoku Chui de catégorie 2 et qui ensuite exagère les effets d'un léger contact recevra Hansoku.
88. Si après Yame, deux Juges signalent Torimasen et l'autre Juge Ippon pour Ao, l'Arbitre peut donner le point à Aka.
89. Un compétiteur peut recevoir Hansoku directement s'il exagère les effets d'une blessure.
90. Une technique, même si elle est valable, effectuée après un commandement d'arrêter ou de suspension du combat ne devrait pas être validée et une pénalité peut être attribuée au compétiteur fautif.
91. Dans le Kunité pour Cadets, les coups de pieds jodan avec un contact léger « skin touch » sont permis s'il n'y a pas de blessure..
92. Avant le début d'un combat ou d'une rencontre, le chef de tatami doit examiner la carte médicale du compétiteur.
93. S'il existe une erreur dans les tableaux et que ce n'est pas le bon compétiteur qui combat, ceci ne pourra pas être changé par la suite.
94. Une technique effective exécutée en même temps que le signal de fin du combat est considérée valide.
95. Si un compétiteur est blessé et que l'on considère que c'est de sa propre faute (Mubobi), l'arbitre peut décider de ne pas pénaliser l'adversaire.
96. Les entraîneurs doivent présenter leur accréditation à la table officielle avant le début d'un match ou d'une rencontre.
97. Nihon est attribué pour les coups de poing dans le dos.

98. L'Arbitrator peut demander à l'arbitre d'arrêter le combat s'il a vu un Jogai négligé par l'Arbitre.
99. Un compétiteur qui n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre recevra Hansoku
100. Le Chef de Tapis ordonnera à l'Arbitre d'interrompre le combat s'il constate une infraction des règles de compétition.
101. Si dans une combinaison, la première technique mérite un Ippon et la deuxième méritent une pénalité, on donnera les deux.
102. Si un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre par sa propre faute et est marqué par son adversaire, le score sera attribué comme si le combattant avait été debout.
103. Il est possible de marquer en étant allongé sur le sol.
104. Un compétiteur qui ne porte l'équipement approuvé par la WKF aura une minute pour le changer par un modèle homologué.
105. Un compétiteur blessé en kumité et retiré suivant la règle des dix secondes, ne pourra pas participer à la compétition kata.
106. Un compétiteur blessé qui a été déclaré incapable de continuer le combat par le médecin de la compétition, ne pourra plus combattre dans cette compétition.
107. Lorsque l'Arbitre voit un point, il arrêtera le combat en levant son bras plié du côté du compétiteur qui a marqué et annonce Yame.
108. Si après la fin du combat, un compétiteur se comporte de façon incorrecte dans la surface de compétition, l'arbitre pourra toujours lui donner Shikkaku.
109. L'Arbitrator a une voix prépondérante en cas de Shikkaku.
110. Dans les compétitions masculines par équipe, si une équipe gagne trois combats, le match sera alors terminé.
111. Lorsqu'un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute aucune technique immédiate ou projection dans les deux à trois secondes, l'Arbitre annoncera « Yame ».
112. Lorsqu'un Juge n'est pas sûr que la technique a atteint une zone qui marque, il devrait signaler Torimasen.
113. Un compétiteur qui commet un acte portant atteinte au prestige et à l'honneur du Karaté-do recevra Hansoku.
114. Un compétiteur qui agit de manière considérée dangereuse ou viole délibérément les règles de comportements interdits recevra Shikkaku.
115. Lorsque l'Arbitre arrête le combat parce qu'il a vu un point et les trois Juges signalent Mienai, l'Arbitre annoncera Torimasen.
116. Lorsqu'il y a une violation évidente du règlement, l'Arbitrator arrêtera le combat et donnera les instructions à l'Arbitre pour corriger le problème.

117. Quand deux Juges signalent Nihon pour Aka et un Juge Ippon pour Ao et que l'Arbitre veut donner Ippon à Ao, il devrait indiquer pourquoi le point de Aka n'est pas acceptable et attribuer le point à Ao.
118. A l'Hantei, après un Sai Shiai non concluant, si trois Juges signalent la victoire pour Aka et que l'Arbitre pense que ce devrait être Ao, il devrait leur demander de reconsidérer.
119. SI un Juge voit un Jogai, il doit devrait taper au sol avec le drapeau correspondant et signaler une infraction de Catégorie 2.
120. Si après le « Yame » deux Juges signalent Ippon pour Ao et l'autre Juge Torimasen, l'Arbitre peut donner le point à Aka.
121. Si un compétiteur ne se remet sur ses pieds dans les dix secondes, l'Arbitre annoncera "Kiken" et "Kachi" pour l'adversaire.
122. Si un compétiteur est projeté et tombe partiellement hors de l'aire de compétition, l'Arbitre annoncera immédiatement « Yame ».
123. Dans tous le cas lorsque le chrono des dix secondes a été déclenché, il sera demandé au médecin d'examiner le compétiteur.
124. Le Comité Exécutif peut autoriser le port de publicité sur le karate-gi pour des sponsors approuvés.
125. Les protège-dents sont obligatoires pour tous les compétiteurs de Kumité.
126. Après une projection, l'Arbitre accordera un maximum de deux secondes pour qu'un point soit marqué.
127. Si un compétiteur marque avec un fort coup de pieds latéral et propulse son adversaire hors de l'aire, l'Arbitre devra accorder Nihon et donner à l'adversaire un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2 pour Jogai.
128. Quand une protestation officielle est présentée, les combats suivants doivent être repoussés jusqu'au résultat de la protestation.
129. Si l'Arbitre ignore deux Juges signalant Sanbon pour Ao, l'Arbitrator devrait siffler.
130. Lorsque l'Arbitre accorde un point pour une technique qui a causé une blessure, l'Arbitrator devrait signaler l'arrêt du combat.
131. Lorsque l'Arbitre n'a pas entendu le signal de fin de temps, le responsable des scores devrait siffler.
132. Lorsqu'un compétiteur est projeté en accord avec les règles, s'il glisse, tombe ou s'il est au sol et qu'il est marqué par l'adversaire, le score sera Sanbon.
133. Lorsque l'Arbitre veut donner Shikkaku, il appellera les Juges pour une brève consultation.
134. Lorsqu'un compétiteur est blessé durant un combat et qu'il a besoin de soins médicaux, trois minutes lui seront accordées, puis l'arbitre décidera si le compétiteur doit être déclaré incapable de continuer le combat ou s'il a besoin de plus de temps.

135. Un compétiteur qui sort de l'aire (Jogai) à moins de 10 seconde de la fin du match, recevra au minimum Keikoku.
136. Pour corriger un point octroyé par erreur à un compétiteur, l'Arbitre se retourne vers le compétiteur qui a reçu le point, fera le signal de Torimasen, et après attribuera le point à l'adversaire.
137. Si un compétiteur marque avec un chudan geri bien contrôlé puis donne un coup de poing accidentel au visage de son adversaire causant une légère blessure, un Nihon et un avertissement devront être annoncés.
138. Lorsqu'un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et que le médecin officiel considère qu'il peut continuer le combat, l'Arbitre ne peut pas contredire la décision du médecin.
139. Lorsque l'Arbitre voit un point pour Ao mais un Juge indique un point pour Aka et les deux autres ne signalent rien, l'Arbitre peut donner le point à Ao.
140. Lorsque le combat a été arrêté et qu'un Juge signale un point pour Ao, l'autre signale un point pour Aka et le troisième Jogai pour Aka, l'Arbitre devrait donner Torimasen.
141. "Éviter le Combat" se réfère à une situation où le comportement du compétiteur a pour objectif de gagner du temps afin d'empêcher que son adversaire ait une opportunité de marquer.
142. En combats par équipes, si deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer et qu'ils sont à égalité, le vainqueur sera décidé par Hantei.
143. En combats individuels, si les deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer et qu'ils sont à égalité, l'Arbitre annoncera Hikiwake et commencera le Sai Shai.
144. Lorsqu'il reste moins de dix secondes avant la fin du combat et qu'un compétiteur mené au score tente désespérément d'égaliser et sort de l'aire de compétition (Jogai), il recevra au minimum un Keikoku de Catégorie 2.
145. Les techniques portées en-dessous de la ceinture ne peuvent pas marquer.
146. Les techniques sur l'omoplate peuvent marquer.
147. Si Aka donne accidentellement un coup de pied à Ao sur la hanche et que Ao ne peut pas continuer le combat, alors Ao sera déclaré Kiken.
148. Si un compétiteur est visiblement essoufflé, l'Arbitre devrait arrêter le combat pour lui donner du temps afin qu'il puisse récupérer.
149. Un compétiteur avec une avance de huit points sur son adversaire est déclaré vainqueur.
150. Lorsque le temps est fini, le compétiteur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur.
151. Un compétiteur qui saisit son adversaire sans exécuter de technique dans les deux secondes alors qu'il reste moins de dix secondes avant la fin de la rencontre, recevra au minimum Keikoku.

152. En combat par équipes, si un compétiteur reçoit Hansoku, son score quel qu'ils soit sera porté à zéro et le score de son adversaire sera porté à huit points.
153. En combat par équipes, si un compétiteur est déclaré Kiken, son score quel qu'ils soit sera porté à zéro et le score de son adversaire sera porté à huit points.
154. Un avertissement ou une pénalité pour Mubobi est attribué seulement lorsqu'un compétiteur est frappé ou blessé par sa propre faute ou négligence.
155. Un compétiteur qui, par sa propre faute reçoit un coup et en exagère l'effet, devrait recevoir un avertissement ou une pénalité pour Mubobi ou exagération mais pas les deux.
156. Si un compétiteur exécute un bon coup de pied Chudan et que l'adversaire saisi la jambe, on ne peut pas donner de point.
157. Un compétiteur exécute un coup de pied Jodan avec les six critères de points. L'adversaire lève sa main afin de bloquer le coup de pied, alors sa main percute légèrement son propre visage ; l'Arbitre peut donner Sanbon puisque le coup de pied n'a pas été bloqué efficacement.
158. Lorsqu'un compétiteur saisit et projette l'adversaire sur le tapis et il se blesse, tous les deux devront recevoir un avertissement ou une pénalisation.
159. La publicité autorisée par la WKF, est portée sur la manche gauche du karate-gi.
160. Les Fédérations Nationales ne sont pas autorisées à mettre de la publicité sur le karate-gi du compétiteur.
161. Un compétiteur Kumité qui reçoit Kiken ne pourra plus concourir dans ce tournoi.
162. Sai Shiai n'est utilisé que pour des combats individuels.
163. Lorsque l'Arbitre donne à un compétiteur un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2 pour Mubobi, l'adversaire recevra une pénalité de Catégorie 1 plus légère que d'habitude.
164. Une équipe féminine peut combattre avec deux compétitrices seulement.
165. L'Arbitre ne doit pas avoir la même nationalité que chacun des compétiteurs, cependant un des juges peut avoir la même nationalité si les deux entraîneurs sont d'accord.

Section 2. “CHOIX MULTIPLE”

Écrivez sur *la feuille de réponses* la lettre de la réponse que vous considérez comme étant correcte. Chaque réponse correcte vaut un point.

1. Simuler une blessure inexistante est une infraction sérieuse au règlement et la pénalité correcte est ____
a) Shikkaku b) Keikoku c) Hansoku-chui d) Hansoku

2. Le jugement final concernant des points de nature technique se déroulant durant le combat et pour lesquelles le règlement ne stipule rien, est de la responsabilité du :
a) La Commission Sportive b) L'Arbitre c) La Commission d'Arbitrage
d) Le Chef de tatami

3. Quel critère n'appartient pas à ce groupe _____.
a) Feindre ou exagérer une blessure b) Jogai c) Projections dangereuses
d) Mubobi

4. Ao attaque avec un chudan geri, Aka bloque puis marque immédiatement avec un chudan tsuki dans le dos de Ao. Le score correct est _____.
a) Nihon b) Sanbon c) Ippon d) Torimassen

5. Aka frappe Ao dans le dos avec un chudan tsuki et se retourne immédiatement avec le poing levé. La décision correcte est _____.
a) Ippon b) Torimassen c) Nihon et un avertissement pour Mubobi
d) Nihon

6. Le premier élément à considérer pour décider de l'équipe gagnante est l'équipe avec le plus de _____.
a) Ippons b) Combats gagnés c) Nombre total de points d) Sanbons

7. Un compétiteur qui a déjà reçu un Chukoku de Catégorie 2, fuit le combat alors qu'il reste moins de dix secondes. L'Arbitre devrait arrêter le combat et pénaliser le compétiteur avec _____.
a) Hansoku Chui b) Chukoku c) Keikoku d) Hansoku

8. Lorsqu'un combat se termine sur des scores égaux ou sans score, l'Arbitre _____
- a) Utilisera sa voix prédominante
 - b) Demandera Hantei
 - c) Annoncera Hikiwake et commencera le Encho-Sen s'il est applicable
 - d) Consultera le Chef de Tapis pour trouver une solution
9. Un compétiteur réalise une technique qui marque pour laquelle l'Arbitre donne « Yame », mais immédiatement après fait un contact au visage de son adversaire. Le compétiteur devrait _____
- a) Recevoir le point et un avertissement de la Catégorie 1
 - b) Recevoir une pénalité ou un avertissement de la Catégorie 1
 - c) Recevoir Hansoku
 - d) Ne rien recevoir
10. Laquelle de ces pénalités n'est pas une pénalité de Catégorie 1 _____
- a) Techniques avec un contact excessif
 - b) Attaques aux bras ou jambes
 - c) Saisir en dessous de la taille et tenter de projeter
 - d) Simuler des attaques avec la tête, les genoux ou les coudes
11. Les attaques aux jambes ou bras, aines, articulations ou aux coups de pieds peuvent recevoir _____
- a) Chukoku
 - b) Keikoku
 - c) Hansoku-chui
 - d) Hansoku
 - e) Une de ces pénalités
12. Keikoku est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur est _____ par la faute de son adversaire.
- a) Légèrement diminué
 - b) N'est pas diminué
 - c) Légèrement amélioré
 - d) Sérieusement réduit
13. Chukoku est attribué lorsque le potentiel du compétiteur pour gagner _____ suite à la faute de son adversaire.
- a) S'améliore légèrement
 - b) Diminue légèrement
 - c) Ne diminue pas
 - d) Sérieusement réduit
14. Lorsqu'un compétiteur est blessé l'Arbitre devrait immédiatement arrêter le combat et _____
- a) Commencer le décompte des dix secondes.
 - b) Attendre la fin des dix secondes puis appeler le docteur
 - c) Appeler le médecin
 - d) Aller examiner la blessure

15. En kumité Cadet, toutes techniques de main à la tête, au visage et au cou (y compris le masque de protection) ne doivent pas toucher. Toute touche ou contact _____ sauf s'il a été causé par le récepteur.
- a) Donnera Ippon (considérant que ce n'est qu'une « touche du gant » seulement)
 - b) Donnera un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2
 - c) Ne donnera aucun point
 - d) Sera pénalisé
16. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant un combat et nécessite un traitement médical, l'Arbitre accordera _____ pour cette attention.
- a) Le médecin décidera
 - b) Trois minutes
 - c) Tout le temps nécessaire
 - d) Le Chef de Tapis décidera
17. Toute protestation concernant des sujets autres que des dysfonctionnements administratifs, devra être soumise par écrit au _____.
- a) Chef de tatami
 - b) Commission d'Organisation
 - c) Jury d'Appel
 - d) Commission d'Arbitrage
18. Ao passe la ligne de Jogai juste quand Aka marque (Aka reste dans l'aire de compétition). La décision correcte devrait être _____
- a) Infraction de Catégorie 2 contre Ao
 - b) L'avertissement ou la pénalité appropriée de Catégorie 2 pour Ao et un point pour Aka
 - c) Torimassen
 - d) Un point pour Aka
19. Si un membre de l'équipe reçoit Kiken, son score sera _____
- a) Huit points
 - b) Huit points plus le score de son adversaire
 - c) Zéro et le score de son adversaire sera porté à huit points
 - d) Huit points plus le score de son adversaire dans le cas où celui-ci serait plus élevé que le sien
20. Le Jury d'Appel comprend _____
- a) La commission d'arbitrage
 - b) Trois représentants expérimentés des arbitres désignés par la commission d'arbitrage
 - c) La commission médicale
 - d) Un représentant de chacune de ces commissions

21. L'Arbitre et les Juges doivent prendre leurs positions respectives et suite au salut entre les compétiteurs, l'Arbitre annoncera ____ et combat commencera.
a) Tsuzukete Hajime b) Encho-Sen c) Shobu Hajime d) Sanbon Shobu Hajime
22. Ao glisse et tombe sur le tatami. Rapidement Aka marque avec chudan tsuki. La décision devrait être ____
a) Ippon pour Aka b) Torimasen c) Sanbon pour Aka
d) Avertissement ou pénalité de Catégorie 2 pour tous les deux
23. La gorge est une zone particulièrement vulnérable, et même le plus léger contact sera averti ou pénalisé à moins que ____
a) Ce soit une compétition senior b) Il n'y ait pas de blessure
c) Le récepteur soit le fautif d) Ce soit après vraiment très léger
24. Tout compétiteur qui a reçu un Hansoku pour avoir causé une blessure et qui, pour l'ensemble des arbitres et du Chef de tapis a agit inconsidérément ou dangereusement, sera ____
a) Reporté à la commission d'arbitrage b) Sévèrement averti par le chef de tatami
c) Recevra Shikkaku d) Reporté à la commission de discipline
25. Lorsque le combat est arrêté l'Arbitre ne peut pas donner une décision contre deux Juges à moins qu'il ait ____
a) La majorité b) La voix prépondérante c) L'appui positif de l'autre juge
d) Vue clairement que les juges se sont trompés
26. La longueur minimum des pantalons du karate-gi est ____
a) 10 cm au dessous du genoux b) Non spécifiée
c) A la moitié du tibia d) Couvrir au moins deux tiers du tibia
27. La longueur maximum des pantalons du karate-gi est ____
a) Couvrir les deux tiers du tibia
b) Ne doit pas arriver en dessous de la cheville.
c) Quatre centimètres au-dessus de la cheville d) Non spécifiée

28. Pour pouvoir participer en combats masculins par équipes _____
- a) Tous les membres de l'équipe doivent être présents
 - b) Il doit y avoir cinq membres présents
 - c) Il doit y avoir au moins deux membres présents
 - d) Il doit y avoir au moins trois compétiteurs présents
29. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre suite à sa propre action puis est marqué par son adversaire, le score sera _____
- a) Sanbon
 - b) Avertissement ou pénalité de Catégorie 2
 - c) Comme si le compétiteur avait été debout
 - d) Torimasen
30. Lorsqu'un combat se termine sur des scores égaux ou sans score, l'Arbitre annoncera une égalité (Hikiwake) et _____
- a) Commencera le Sai Shiai s'il est applicable
 - b) Commencera le Encho Sen s'il est applicable
 - c) Demandera Hantei
 - d) Annoncera le vainqueur
31. L'Arbitre demande Hantei _____
- a) Lorsque les scores sont égaux à la fin du Sai Shiai
 - b) En individuel lorsque les deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer, et que les scores sont égaux
 - c) A et B
 - d) A la fin d'un Encho-Sen non concluant
32. Dans les combats seniors un coup de poing ou un coup de pied Jodan arrivant autour de _____ peut être considéré comme ayant une distance correcte.
- a) Entre une touche légère et 2-5 cm
 - b) Entre une touche légère et 2-3 cm
 - c) Entre une touche légère et 5 cm
 - d) Une distance raisonnable
33. Un compétiteur qui saisi son adversaire au-dessous de la taille et le projette recevra _____
- a) Chukoku de Catégorie 2
 - b) Avertissement ou pénalité de Catégorie 2
 - c) Avertissement ou pénalité de Catégorie 1
 - d) Sanbon
34. Lorsqu'un compétiteur reçoit une blessure laquelle est considérée comme étant le fait de sa propre faute, l'Arbitre _____
- a) Donnera un avertissement ou une pénalité de Catégorie 1 à l'adversaire
 - b) Donnera un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2 au récepteur et décidera ne pas pénaliser l'adversaire

- c) Attribuera un point et donnera Mubobi au fautif
d) Avertira ou pénalisera le récepteur avec Mubobi
35. Un compétiteur qui évite le combat alors qu'il reste moins de dix secondes avant la fin du temps, recevra au minimum _____
- a) Chukoku b) Keikoku c) Hansoku Chui ou Hansoku
d) N'importe laquelle de ces pénalités

Section 3. "RÉPONSES ÉCRITES"

1. Quels sont les Critères de points (6).
2. A l'Hantei, quels sont les Critères de décision (3).
3. Quelles sont les pénalités de Catégorie 1 (4).
4. Quelles sont les pénalités de Catégorie 2 (8).