



# World Karate Federation

## Compétition de Kunité

### Examen pour les Arbitres et les Juges de 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 comme le reste des renseignements requis sont écrits *dans chaque feuille* du document de réponses.

Pendant la réalisation de cet examen aucune documentation ou livre doit être consulté. Pendant l'examen toute personne qui parle avec un autre candidat ou copie sera suspendue automatiquement. Si vous n'étiez pas sûr de la procédure adéquate à suivre ou vous avez quelque question sur quelconque des aspects de l'examen vous devez vous adresser uniquement à un examinateur.

Le résultat de l'examen, théorique comme pratique, sera envoyé à la Fédération Nationale correspondante.

# EXAMEN DE KUMITÉ

## Section 1. "VRAI OU FAUX"

*Marquer avec un X dans la case adéquate du document de réponses. La réponse à une question est VRAIE seulement lorsque celle-ci le sera dans toutes les situations, sinon elle sera considérée comme fausse. Chaque bonne réponse vaudra un point.*

1. La dimension conjointe de l'aire de compétition et l'aire de sécurité est de douze mètres par douze mètres.
2. Le drapeau national ou l'emblème du pays du compétiteur peut être porté sur la partie gauche de la veste du karate-gi, à la hauteur de la poitrine, toutefois il ne doit pas excéder 100 mm par 100 mm.
3. La veste du karate-gi ne doit pas avoir une longueur qui excède les trois quarts de la cuisse.
4. Les pantalons du karate-gi doivent couvrir au moins les deux tiers du tibia.
5. Les manches de la veste du karate-gi ne doivent pas dépasser le repli du poignet.
6. Lorsque les manches de la veste du karate-gi d'un compétiteur sont trop longues et qu'une veste de rechange adéquate ne peut être trouvée à temps, l'arbitre peut lui permettre de les tourner à l'intérieur.
7. Dans le kumité on peut porter des verres de contact.
8. On permettra de porter des boucles d'oreilles et des amulettes seulement si il existe des motifs religieux.
9. Des pièces métalliques spéciales pour les dents peuvent être portées au risque du compétiteur si elles sont approuvées par l'Arbitre et le Médecin officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer convenablement, mais lorsqu'il y a peu de temps, un simple coup de tête est suffisant.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de l'équipe de combat pendant un tour.
12. Lorsque le compétiteur est blessé pendant un combat individuel, l'entraîneur peut le substituer, si il avise au préalable le Comité Organisateur.
13. Lorsque deux équipes ont le même nombre de victoires, la considération suivante pour déterminer l'équipe gagnante sera de compter les points, tenant compte aussi bien les combats gagnés que ceux perdus.
14. Lorsque deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, il y aura un combat décisif.

15. Dans le premier tour d'une rencontre par équipes, une équipe pourra concourir uniquement lorsque tous les membres sont présents.
16. Tout équipement de protection doit être homologué par la WKF.
17. Pendant toute la compétition, l'entraîneur devra porter un survêtement et son identification officielle devra être visible.
18. La durée des combats masculins seniors est de trois minutes, et deux minutes pour les femmes, les cadets et les juniors.
19. Un coup de pied Jodan légèrement déficient, dans un des critères peut compter pour Sanbon, parce que c'est considéré comme une technique difficile.
20. Sanbon sera accordé pour une combinaison rapide de chudan geri et tsuki. Chacune de ces techniques ayant marqué.
21. Dans des rencontres senior une « touche légère du gant » à la gorge ne signifie pas nécessairement un avertissement ou une pénalisation si il n'y a pas de blessure.
22. Un coup de pied non intentionnel dans l'aîne ne sera pas pénalisé.
23. Les pénalisations dans la Catégorie 1 et la Catégorie 2 ne s'accumulent pas entre elles.
24. Chukoku est un avertissement donné pour la première infraction de Catégorie 1 ou de Catégorie 2.
25. Keikoku peut être donné directement, sans donner d'abord un avertissement.
26. Le Keikoku de Catégorie 1 est donné normalement quand le potentiel de victoire d'un compétiteur est légèrement réduit par la faute de son adversaire.
27. Le Hansoku-Chui de Catégorie 1 peut être annoncé directement ou après un avertissement ou un Keikoku.
28. Hansoku-Chui est annoncé quand le potentiel de victoire d'un compétiteur a été sérieusement réduit par la faute de son adversaire.
29. Hansoku est annoncé pour des infractions graves au règlement.
30. Shikkaku peut être annoncé directement sans aucun avertissement.
31. Lorsqu'un compétiteur agit de façon malicieuse, on devrait donner Hansoku après une consultation avec les Juges.
32. Hansoku est la pénalisation adéquate lorsqu'un compétiteur agit de manière malicieuse.
33. On peut annoncer Shikkaku à un compétiteur lorsqu'on considère que la conduite de l'entraîneur ou des membres non-compétiteurs de la délégation du compétiteur porte atteinte au prestige et à l'honneur du Karate-do.
34. Shikkaku doit être annoncé publiquement.
35. Le Comité d'Arbitrage décidera de la portée de la sanction imposée dans les cas de Shikkaku.
36. Il y a six critères à respecter pour pouvoir marquer.
37. Ai-uchi veut dire qu'il y a eu deux techniques efficaces simultanées.

38. Lorsqu'un Juge annonce Ippon pour Aka, un autre Ippon pour Ao, et le troisième Mienai, l'Arbitre devrait annoncer Torimasen.
39. Si après le Yamé deux Juges annoncent Ippon pour Ao et l'autre Mienai, l'Arbitre peut donner Ippon à Aka.
40. Au Hantei l'Arbitre a une voix prépondérante.
41. Les avertissements et les pénalités encourues dans le combat seront conservés dans le Encho-Sen.
42. Lorsque Aka marque juste quand Ao sort de l'aire de compétition, on peut accorder le point et la pénalisation de Catégorie 2.
43. Sauf si le compétiteur est projeté à l'extérieur de l'aire de combat, Jogai se produit au moment où une partie du corps du compétiteur touche le sol à l'extérieur de l'aire de compétition.
44. En accord avec l'article 10, lorsqu'un compétiteur tombe, est projeté ou est mis hors de combat et ne se relève pas immédiatement, l'Arbitre signale au chronométrateur de commencer le compte des dix secondes en levant son bras.
45. En accord avec la « Règle des dix secondes » le chronométrateur arrête le compte quand le compétiteur reprend sa position debout et que l'Arbitre lève son bras.
46. Un compétiteur qui tombe, est projeté ou est mis hors de combat au sol et qui ne se remet pas debout en moins de dix secondes sera automatiquement retiré du tournoi.
47. Lorsque deux compétiteurs se blessent l'un et l'autre en même temps et qu'ils ne peuvent pas continuer, le vainqueur sera celui qui a le plus de points.
48. On annonce Jogai pour un compétiteur qui marque et qui sort de l'aire avant que l'Arbitre annonce Yame.
49. Aucun point ni pénalisation ne peut être donné après le signal indiquant la fin du combat.
50. Dans la compétition pour cadets, toute technique au visage, à la tête ou au cou causant une blessure entraînera un avertissement ou une pénalité.
51. Dans la compétition pour cadets on permet que les coups de pied Jodan touchent légèrement «skin touch » compte tenu qu'il n'y a pas de blessure.
52. Dans la compétition Junior et Sénior on permet un contact léger pour les coups de poings Jodan et une plus grande tolérance est accordée pour les coups de pied Jodan.
53. Un compétiteur ne pourra pas continuer lorsqu'il obtient la victoire par Hansoku et que c'est la deuxième fois qu'il gagne un combat de cette façon.
54. Un compétiteur peut protester auprès de l'Arbitrateur si il y a eu une erreur administrative.
55. Quant un compétiteur est projeté de façon sécuritaire et sans blessure l'Arbitre devrait donner à son adversaire de deux à trois secondes pour qu'il essaie de marquer.
56. Lorsque l'Arbitre voit un point il fait Yame et indique sa préférence en tenant son bras plié du côté du compétiteur qui a marqué.
57. L'utilisation de bandages est permise si c'est approuvé par le médecin officiel.

58. Lorsque l'Arbitre et les Juges n'arrivent pas à un accord à la fin du combat, ils doivent consulter l'Arbitrateur.
59. Si, une fois que le combat est commencé, on s'aperçoit que le compétiteur ne portait pas sa protection buccale, alors le compétiteur sera déqualifié.
60. L'Arbitre donnera tous les ordres et fera toutes les annonces.
61. Lorsque deux Juges signalent un point, l'Arbitre doit arrêter le combat et donner une décision.
62. Lorsque trois Juges signalent un point pour Aka, il n'est pas nécessaire que l'Arbitre arrête le combat s'il est sûr qu'ils se sont trompés.
63. Dans un combat, le temps commence lorsque l'Arbitre donne le signal de commencer et s'arrête lorsque l'Arbitre dit «Yame ».
64. L'équipe Arbitrale dans une compétition de kumité comprend un Arbitre, trois Juges, un Arbitrateur et un Superviseur de score.
65. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe et qu'il se fait marquer immédiatement on donnera Sanbon à son adversaire.
66. Un balayage de jambe suivi d'un coup de poing qui marque Jodan vaudra Nihon.
67. Lorsque l'Arbitre n'entend pas le signal de fin de combat l'Arbitrateur utilisera son sifflet.
68. Un coup de coude (empi-uchi/hijiate) bien contrôlé qui rencontre les six critères pour marquer est une technique valable.
69. On annoncera Kiken pour un compétiteur qui se retire volontairement du combat et on donnera huit points additionnels à son adversaire.
70. Zanshin est l'état de vigilance qui persiste après que la technique est exécutée.
71. On devrait donner Nihon à une combinaison de techniques de main dont chacune des techniques marquerait.
72. Un compétiteur qui est dans l'aire de compétition peut marquer sur un compétiteur qui est à l'extérieur de l'aire de compétition.
73. Il est possible d'accorder des points pour une technique au visage ayant causé une légère blessure, lorsque la blessure est causée par le récepteur (Mubobi).
74. Il est permis de toucher avec le gant à la gorge seulement dans les compétitions Senior et Junior.
75. Lorsqu'il n'y a pas de décision après un Encho-Sen, on consultera le Comité d'Arbitrage.
76. Plusieurs blocages échoués ne sont pas considérés pour Mubobi.
77. Un compétiteur ne devrait pas être pénalisé pour exagérer une blessure réelle.
78. Les projections par dessus les épaules tels que seio nage, kata garuma, etc., sont permises seulement si le compétiteur amortit la chute de son adversaire pour lui permettre une chute sécuritaire.
79. Dans la catégorie 2 on peut annoncer Keikoku seulement si il y a eu d'abord un Chukoku.

80. Lorsque l'équipe Arbitrale a pris une décision qui n'est pas en accord avec le règlement de compétition, l'Arbitrateur sonnera immédiatement son sifflet.
81. Lorsque les deux compétiteurs se trouvent au sol, le combat peut continuer brièvement.
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 leur parler brièvement pendant que le médecin s'occupe du compétiteur blessé.
84. Dans la compétition pour Cadets on peut accorder des points seulement pour une «touche de gant» très légère au visage.
85. L'arbitre donne le signal de commencer le compte des dix secondes en donnant un coup de sifflet.
86. Les pénalisations de la Catégorie 1 et de la Catégorie 2 ne s'accumulent pas entre elles.
87. Hansoku sera donné à un compétiteur ayant un Hansoku Chui de Catégorie 2 et essayant de projeter sans avoir effectué d'abord une attaque réelle.
88. L'arbitre peut donner un point à Aka, lorsque après le Yame, deux Juges indiquent Torimasen et que l'autre Juge indique Ippon pour Ao.
89. Un compétiteur qui se présente avec un bandage dans le premier combat doit enlever ce bandage même si le médecin dit que celui-ci est essentiel à cause d'une blessure antérieure.
90. Un compétiteur obtient un Nihon lorsqu'il bloque l'attaque de son adversaire et qu'il marque avec un tsuki chudan.
91. Dans le Kumité pour Cadets on permet une touche légère (skin touch) avec les coups de pieds Jodan en autant qu'il n'y a pas de blessure.
92. Avant le commencement d'un combat ou d'une rencontre le Chef de Tatami devrait examiner les cartes médicales des compétiteurs.
93. S'il existe une erreur administrative et que les mauvais compétiteurs se rencontrent, ceci ne pourra pas être changé par la suite.
94. Une technique efficace est valide si elle est exécutée en même temps que le signal de fin du combat.
95. Lorsqu'un compétiteur est blessé par sa propre faute, l'Arbitre peut décider ne pas pénaliser son adversaire.
96. Ai-uchi s'applique aux techniques efficaces simultanées, que marquent l'un sur l'autre, les deux compétiteurs.
97. Chez les Cadets on pourra accorder des points pour des techniques légèrement déficientes dans un des critères lorsqu'elles sont techniquement difficiles.
98. L'Arbitrateur peut demander d'arrêter un combat lorsqu'il voit un Jogai et que l'Arbitre omet d'arrêter le combat.
99. On annonce Hansoku pour le compétiteur qui n'obéit pas aux ordres de l'Arbitre.

100. Le Chef de Tatami donnera les ordres à l'Arbitre pour arrêter le combat lorsque l'Arbitrateur annonce une infraction au règlement de compétition.
101. Si dans une combinaison la première technique mérite un Ippon et la deuxième mérite une pénalisation, on donnera les deux.
102. Dévier une attaque et marquer dans le dos de l'adversaire vaudra Nihon.
103. Un compétiteur qui est au sol peut marquer.
104. Lorsqu'un compétiteur ne porte pas les gants approuvés par la WKF, on lui donnera une minute pour qu'il puisse les changer pour ceux qui sont approuvés.
105. Un compétiteur blessé en kumité et retiré en accord avec la règle des dix secondes ne pourra pas plus continuer en kata.
106. Un compétiteur blessé qui a été déclaré inapte à combattre par le médecin du tournoi ne pourra plus se battre dans cette compétition.
107. Lorsque l'Arbitre voit un point il arrête le combat en levant son bras plié du côté du compétiteur qui a marqué et annonce Yame.
108. L'Arbitre peut donner Shikkaku lorsqu'un compétiteur a un comportement incorrect dans l'aire de compétition après la fin du combat ou de la rencontre.
109. L'Arbitrateur a une voix prépondérante seulement à la fin du Encho-Sen.
110. Dans les compétitions de combats par équipe chez les hommes, si une équipe gagne trois combats on lui accordera tout de suite la victoire.
111. Lorsqu'un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute aucune technique immédiate ou aucune projection dans les deux ou trois secondes suivantes, l'Arbitre annoncera « Yame ».
112. Lorsqu'un Juge n'est pas sûr que la technique atteint une surface valable il devra annoncer Torimasen.
113. On annoncera Hansoku pour un compétiteur qui réalise une action qui porte atteinte à l'honneur et au prestige du Karaté-do.
114. On annoncera Shikkaku au compétiteur qui réalise des actions considérées dangereuses et qui violent intentionnellement les règles du comportement interdit.
115. Lorsque l'Arbitre arrête le combat parce qu'il a vu un point et que les trois Juges signalent Mienai, l'Arbitre annoncera Torimasen.
116. Lorsqu'il existe une claire violation du règlement, l'Arbitrateur 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 donner le point à Ao.
118. Si après un Encho Sen dans lequel personne n'a marqué, trois Juges signalent une victoire pour Aka et que l'Arbitre pense que la victoire devrait aller à Ao, alors il devrait leur demander de reconsidérer.

119. Quand un Juge annonce un point et que l'Arbitre ne le voit pas, alors le Juge doit frapper le sol avec son drapeau pour attirer l'attention de l'Arbitre.
120. Si après le Yame deux Juges signalent Ippon pour Ao et l'autre Juge Torimasen, l'Arbitre peut donner un point à Aka.
121. Quand un compétiteur ne se remet pas sur ses pieds en dix secondes, l'Arbitre annoncera « Kiken » et « Kachi » pour son adversaire.
122. Lorsqu'un compétiteur est projeté et tombe partiellement hors de l'aire de compétition, l'Arbitre annoncera immédiatement « Yame ».
123. Lorsque trois Juges annoncent Sanbon pour Aka quand l'Arbitre arrête le combat et que l'Arbitre sait que la technique de Aka est manquée, il peut signaler aux Juges de reconsidérer.
124. Le Comité Sportif peut autoriser le port de publicité de commanditaires approuvés, sur le karaté-gi.
125. Les compétiteurs de kumité doivent utiliser obligatoirement un protecteur buccal.
126. Suite à une projection l'Arbitre allouera un maximum de deux secondes pour marquer.
127. Lorsqu'un compétiteur marque avec un fort coup de pied de côté et expulse son adversaire hors de l'aire de combat, l'Arbitre devrait accorder Nihon et donner un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2 pour Jogai.
128. Quand une protestation officielle est présentée, les combats suivants doivent être retardés en attendant le résultat de la protestation.
129. Lorsque l'Arbitre ignore deux Juges qui signalent Sanbon pour Ao, l'Arbitrateur devrait siffler.
130. Lorsque l'Arbitre donne un point pour une technique qui a causé une blessure l'Arbitrateur devrait le signaler pour que le combat soit arrêté.
131. Lorsque l'Arbitre n'a pas entendu le signal de fin de combat, le marqueur sonnera son sifflet.
132. Lorsqu'un compétiteur ne se remet pas sur ses pieds rapidement, l'Arbitrateur donnera le signal pour commencer le compte des dix secondes.
133. Lorsque l'Arbitre veut donner Shikkaku il appelle les Juges pour une brève consultation.
134. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant le combat et a besoin de traitement médical, on lui accordera trois minutes pour le recevoir, après, l'arbitre décidera si le compétiteur doit être déclaré inapte à continuer le combat ou s'il lui sera accordé plus de temps.
135. Lorsque les compétiteurs s'accrochent ou s'agrippent l'Arbitre annoncera immédiatement Yame.
136. Pour corriger un point accordé par erreur au mauvais compétiteur, l'Arbitre se tourne vers le compétiteur qui a reçu le point par erreur, fait le signe de Torimasen, et après accorde le point à son adversaire.

137. Lorsqu'un compétiteur marque avec un chudan geri bien contrôlé, et par la suite frappe accidentellement le visage de son adversaire, lui causant une blessure légère, Nihon et un avertissement seront annoncés.
138. Lorsqu'un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et que le médecin officiel dit qu'il peut continuer le combat, l'Arbitre ne peut pas renverser la décision du médecin.
139. Lorsque l'Arbitre voit un point pour Ao mais qu'un Juge indique un point pour Aka et que les deux autres annoncent Mienai, l'Arbitre peut donner le point à Ao sans demander de reconsidérer.
140. Lorsque le combat est arrêté et un des Juges annonce un point pour Ao, un autre annonce un point pour Aka et l'autre annonce Jogai pour Aka, l'Arbitre peut donner Torimassen.
141. Lorsque deux Juges signalent la victoire pour Aka et l'Arbitre et l'autre Juge pour Ao, l'Arbitre peut donner la victoire à Aka ou à Ao.
142. Dans des combats par équipes, lorsque deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer alors qu'ils ont le même pointage, le vainqueur sera décidé par Hantei..
143. Dans des combats individuels, lorsque deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer alors qu'ils ont le même pointage, l'Arbitre annoncera une égalité (Hikiwake) et commencera l'Encho Sen.
144. Lors du Hantei après un Encho-Sen où personne n'a marqué, si deux Juges annoncent la victoire pour Aka et l'Arbitre et l'autre Juge pour Ao, alors l'Arbitre consultera au Chef de Tatami pour trouver une solution.
145. Les techniques qui arrivent en dessous de la ceinture ne peuvent pas marquer.
146. Les techniques à l'omoplate ne peuvent pas marquer.
147. Lorsque Aka par accident donne un coup de pied à la hanche de Ao et que Ao ne peut plus continuer, on annoncera alors Kiken pour Ao.
148. Lorsqu'un compétiteur est hors d'haleine, l'Arbitre devrait arrêter le combat pour lui donner le temps de récupérer.
149. Un compétiteur qui établit une avance de huit points sur son adversaire sera déclaré vainqueur.
150. Quand le temps de combat est écoulé, le compétiteur qui a marqué le plus de points est déclaré vainqueur.
151. Un compétiteur qui sort de l'aire de combat alors qu'il reste moins de dix secondes de combat recevra un minimum de Keikoku.
152. Dans des rencontres par équipes lorsqu'un compétiteur reçoit Hansoku, son adversaire recevra huit points plus le plus haut des deux pointages.
153. Dans des rencontres par équipes lorsqu'un compétiteur reçoit Kiken, son pointage sera mis à zéro et celui de son adversaire à huit points.

154. Un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi sera donné seulement lorsqu'un compétiteur est frappé ou blessé par sa propre faute ou négligence.
155. Un compétiteur qui se fait frapper par sa propre faute et en exagère l'effet, recevra un avertissement ou une pénalisation pour Mubobi ou pour exagération mais non pour les deux.
156. Lorsqu'un compétiteur réalise un bon coup de pied Chudan et son adversaire le saisit par la jambe on ne peut pas donner le point.
157. Un compétiteur réalise un coup de pied Jodan avec les six critères de ponctuation. L'adversaire met sa main pour intercepter le coup de pied et sa main frappe 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 fait tomber son adversaire et que l'adversaire le saisit pour le tirer au sol et qu'en même temps il se blesse, alors les deux doivent recevoir un avertissement ou une pénalisation.
159. La publicité autorisée pour la WKF, peut être 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 qui reçoit Kiken ne peut plus combattre dans ce tournoi.
162. L'Encho Sen est utilisé seulement dans des combats individuels.
163. Un compétiteur qui agrippe sans nécessité lorsqu'il reste moins de dix secondes de combat recevra comme minimum Keikoku.
164. Une équipe féminine peut combattre avec deux compétitrices seulement.
165. L'Arbitre ne doit pas avoir la même nationalité qu'aucun des compétiteurs, cependant si les entraîneurs sont en accord un des Juges pourra avoir la même nationalité.

## Section 2. “OPTION MULTIPLE”

Dans le document de réponses écrire la lettre de la réponse considérée adéquate. Chacune des réponses valables vaudra un point.

1. Simuler une blessure inexistante est une infraction grave au règlement et la pénalisation correcte est \_\_\_\_  
a) Shikkaku                      b)Keikoku                      c) Hansoku-chui                      d)Hansoku
2. Le jugement final est la responsabilité du \_\_\_\_\_ en ce qui concerne les affaires de nature technique qui se présentent pendant le combat et lesquelles ne sont pas stipulées dans le règlement.  
a) Le Comité Sportif      b)l' Arbitre                      c)Le Chef de Tapis                      d)Le Comité d' Arbitrage
3. \_\_\_\_\_ est la pénalisation correcte lorsque le potentiel de victoire a été réduit sérieusement par la faute de l'adversaire.  
a) Keikoku                      b) Hansoku                      c)Hansoku-chui                      d)Chukoku
4. Ao attaque avec chudan geri, Aka bloque et marque immédiatement avec chudan tsuki à l'abdomen de Ao. La ponctuation correcte est \_\_\_\_\_.  
a)Nihon                      b)Ippon                      c)Keikoku                      d)Torimasen
5. Aka donne un chudan tsuki dans le dos de Ao et se retourne immédiatement, le poing en l'air. La décision correcte est \_\_\_\_\_.  
a) Ippon                      b)Nihon                      c)Nihon et un avertissement par Mubobi  
d) Torimasen
6. La première considération pour décider l'équipe gagnante est l'équipe avec le plus \_\_\_\_\_.  
a)Ippons                      b) Combats gagnés                      c)Nombre total de points                      d)Sanbons
7. Lorsqu'un compétiteur ayant un Chukoku de Catégorie 2 évite le combat alors qu'il reste moins de dix secondes au combat, 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 avec des pointages égaux, ou sans pointage, l'Arbitre \_\_\_\_\_  
a) Utilisera son vote prépondérant      b) Demandra Hantei      c) Annoncera Hikiwake  
commencera le Encho-Sen si nécessaire d) Consultera le Chef de Tatami pour trouver une  
solution.
9. Un compétiteur réalise une technique qui marque pour laquelle l'Arbitre annonce « Yame »,  
mais immédiatement après fait contact au visage de son adversaire. Le compétiteur devrait  
\_\_\_\_\_  
a) Recevoir le point et un avertissement de la Catégorie 1      b) Recevoir Mubobi  
c) Recevoir Hansoku      d) Recevoir une pénalisation ou un avertissement de la Catégorie 1.
10. Laquelle de celles-ci n'est pas une faute de la Catégorie 1? : \_\_\_\_\_  
a) Techniques avec un contact excessif      b) Attaques aux bras ou jambes  
c) Saisir ou essayer de projeter      d) Attaques au visage avec des techniques à main ouverte.
11. Pour des attaques aux jambes, bras, aines, articulations ou dessus de pied on peut annoncer  
\_\_\_\_\_  
a) Chukoku      b) Keikoku      c) Hansoku-chui      d) Hansoku  
e) l'une ou l'autre des précédentes
12. Keikoku est imposé normalement lorsque le potentiel de victoire du compétiteur \_\_\_\_\_ à  
suite de la faute de son adversaire.  
a) Est réduit sérieusement      b) Ne diminue pas      c) Améliore légèrement  
d) Diminue légèrement
13. Chukoku est annoncé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur \_\_\_\_\_ à la suite de la  
faute de son adversaire.  
a) S'améliore légèrement      b) Diminue légèrement      c) Ne diminue pas  
d) Se réduit sérieusement
14. Lorsqu'un compétiteur est blessé l'Arbitre devra arrêter immédiatement le combat et \_\_\_\_\_  
a) Commencer le compte des dix secondes      b) Obtenir les opinions des Juges  
c) Appeler le médecin      d) Examiner la blessure

15. Dans le kumité pour cadets toutes les techniques de main à la tête, au visage et au cou doivent avoir un contrôle absolu. Quand le gant touche la cible, l'équipe Arbitrale \_\_\_\_\_
- a) Donnera un Ippon (quand c'est une « coup léger » seulement) b) Donnera un avertissement de Catégorie 2 ou une pénalisation c) n'accorde pas de point  
d) Donnera immédiatement un Chukoku
16. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant un combat et a besoin de traitement médical l'Arbitre accordera \_\_\_\_\_ pour ce traitement.
- a) Trois minutes b) Le médecin décide c) Tout le temps nécessaire  
d) Le Chef de Tatami décidera
17. Toute protestation, sauf pour des irrégularités administratives devra être présentée par écrit au \_\_\_\_\_
- a) Chef de Tatami b) Comité Organisateur c) Jury d'Appel  
d) Comité d'Arbitrage
18. Ao franchit la ligne de Jogai juste quand Aka marque (Aka reste dans l'aire de compétition). La décision adéquate serait \_\_\_\_\_
- a) Faute de Catégorie 2 contre Ao b) Point pour Aka c) Torimasen d) Donner l'avertissement adéquat ou une pénalité de Catégorie 2 et le point à Aka.
19. Lorsqu'un membre de l'équipe reçoit Kiken son pointage sera \_\_\_\_\_
- a) Huit points b) Huit points de plus sur les points de son adversaire  
c) Zéro et celui de son adversaire huit d) Huit points de plus sur le pointage de son adversaire, dans le cas où celui-ci serait plus haut que le sien.
20. Le Jury d'Appel comprend \_\_\_\_\_
- a) le Comité d'Arbitrage b) le Comité Technique c) le Comité Médical  
d) 3 Arbitres Séniors
21. L'Arbitre et les Juges doivent occuper leurs positions et suite aux saluts entre les compétiteurs, l'Arbitre annoncera \_\_\_\_\_ et le combat commencera.
- a) Tsuzukete Hajime b) Encho-Sen c) Sanbon Shobu Hajime d) Shobu Hajime

22. Ao s'élançait vers Aka le saisit et essaie de le projeter. Aka applique une contre-attaque de hanche qui projette Ao et marque. La décision devrait être \_\_\_\_\_
- a) Sanbon pour Aka                      b) Pas de point pour Aka et donner un avertissement ou pénalité de catégorie 2 à Ao  
c) Donner Sanbon pour Aka et un avertissement pénalité de catégorie 2 à Ao  
d) Avertissement ou pénalité de catégorie 2 pour les deux.
23. La gorge est une zone particulièrement vulnérable, et même le contact le plus léger vaudra un avertissement ou une pénalité sauf \_\_\_\_\_
- a) chez les compétiteurs seniors    b) si c'est la faute de celui qui se fait toucher    c) si il n'y a pas de blessure  
d) si c'est après un balayage.
24. Tout compétiteur qui reçoit Hansoku pour avoir causé une blessure, et qui dans l'opinion de l'Équipe Arbitrale et du Chef de Tatami a agi de façon insouciant et dangereuse \_\_\_\_\_
- A) recevra Shikkaku                      b) sera averti sévèrement par le Chef de Tatami    c) sera rapporté à la Commission d'Arbitrage  
d) sera rapporté au Comité de Discipline.
25. Lorsque le combat est arrêté l'Arbitre ne peut pas donner une décision contre deux Juges sauf si il a \_\_\_\_\_
- a) la majorité    b) une voix prépondérante                      c) l'appui positif de l'Arbitrateur  
d) l'appui positif de l'autre Juge.
26. La longueur minimum des pantalons du karate-gi est : \_\_\_\_\_
- a) 10 cm par-dessous du genou                      b) Non spécifiée                      c) La moitié du tibia  
d) Couvre au moins les deux tiers du tibia
27. La longueur maximum des pantalons du karate-gi est : \_\_\_\_\_
- a) couvre les deux tiers du tibia                      b) N'arrive pas dessous l'os de la cheville  
c) Quatre centimètres au dessus de la cheville    d) Non spécifiée
28. Pour pouvoir combattre dans des combats par équipes masculins \_\_\_\_\_
- a) Tous les membres de l'équipe doivent être présents                      b) Au moins trois compétiteurs doivent être présents  
c) Au moins deux compétiteurs doivent être présents  
d) Cinq membres doivent être présents
29. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou perd l'équilibre par sa propre faute et que son adversaire marque, la pointage sera : \_\_\_\_\_

- a) Sanbon      b) Avertissement ou pénalité de Catégorie 2      c) Comme si le compétiteur était debout      d) Torimasen
30. Lorsqu'un combat se termine avec un pointage égal ou sans aucun point, l'Arbitre annoncera une égalité (Hikiwake) et \_\_\_\_\_
- a) Annoncera le vainqueur      b) Déclarera le combat terminé      c) Demandra une décision (Hantei)      d) Commencera le Encho Sen si nécessaire
31. L'Arbitre demande Hantei \_\_\_\_\_
- a) Lorsque les pointages sont égaux      b) Lorsque deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent pas continuer et que leurs pointages sont égaux
- c) A la fin d'un Encho Sen où personne n'a marqué      d) b et c
32. Dans les combats séniors un coup de poing ou un coup de pied Jodan arrivant autour de \_\_\_\_\_ peut être considéré avec la distance correcte.
- a) Entre une touche superficielle et 2-5 cm      b) Entre une touche superficielle et 2-3 cm
- c) Seulement une touche superficielle      d) Une distance raisonnable
33. Un compétiteur qui saisit et projette son adversaire et marque sans avoir d'abord réalisé une technique recevra \_\_\_\_\_
- a) Chukoku de Catégorie 2      b) Avertissement ou pénalité de Catégorie 2
- c) Avertissement ou pénalité de Catégorie I      d) Sanbon
34. Lorsqu'un compétiteur est blessé par sa propre faute, l'Arbitre \_\_\_\_\_
- a) Donnera un avertissement ou une pénalité de Catégorie 1 à son adversaire      b) Donnera un avertissement ou une pénalité de Catégorie 2 au compétiteur blessé et pourra ne pas pénaliser son adversaire
- c) Donnera le(s) point(s) et donnera Mubobi au fautif
- d) Avertira ou pénalisera le compétiteur blessé avec Mubobi.
35. Un compétiteur qui sort de l'aire de combat (Jogai) alors qu'il reste moins de dix secondes au combat aura \_\_\_\_\_
- a) Chukoku      b) Keikoku      c) Hansoku Chui ou Hansoku      d) L'un ou l'autre des précédents