



“200”

(Français)

200 questions sur les Regles Generales du WUKF

1. L'arbitre en chef (le chef de tatami) et le groupe d'arbitres, pour chaque aire de compétition (tatami), sont nommés par:

- Le Comité directeur de WUKF (WUKF-DC)
- Le directeur de la compétition
- Le président de la Commission d'Arbitrage

2. Les arbitres et les juges peuvent converser durant le match:

- Avec l'arbitre en chef
- Avec les entraîneurs
- Avec les compétiteurs
- Avec les autres juges

3. L'arbitre en chef peut-il substituer un juge lors d'un match de kumité?

- Oui
- Non

4. L'arbitre en chef peut-il corriger une erreur administrative?

- Oui
- Non

5. Chaque fois qu'un arbitre central a des difficultés dans ses décisions, il doit consulter:

- Les autres juges du panel d'arbitrage
- Seul le juge Mirror (Fukushin)
- L'arbitre en chef



6. Qui est responsable du résultat officiel d'un match?

- a) L'arbitre en chef
- b) Fukushin
- c) Kansa

7. La décision finale d'un match se prend:

- Toujours à la majorité
- Par la décision de l'arbitre central seulement

8. Pourquoi est-il interdit de porter un objet métallique (dans les cheveux ou sur le corps) ?

- Peut causer des blessures à eux-mêmes ou à leur adversaire
- Pour la propre image du compétiteur

9. Lors de la décision Hantei, le Kansa participe t-il au vote?

- Non, parce qu'il ne fait pas partie du panel d'arbitrage
- Oui, dans toutes les situations

10. Dans la procédure Hantei, le Kansa doit-il se lever pour voter?

- a) Oui
- b) Non

11. Quelle sera la décision dans le cas de signaux suivants:

J: Aka; R: Shiro; A: Shiro

- a) Aka
- b) Shiro
- c) Torimasen

12. Quelle sera la décision dans le cas de signaux suivants:

J: Aka; R: Shiro; A: Aka

- a) Aka
- b) Shiro
- c) Torimasen



13. La taille de l'aire de combat, en kumité, doit être au minimum 6 x 6 mètres?

- Oui, dans tous les cas
- Seulement pour les enfants

14. Quelle est la taille de l'aire du tatami pour les KATA ?

- 10 x 10m maximum
- Doit être suffisamment grande pour effectuer le Kata sans aucun obstacle

15. Quel est le nom de l'uniforme des compétiteurs ?

- a) Karaté gi
- b) Kimono
- c) Uniforme

16. De quelle couleur doit avoir les mitaines (gangs) de kumité?

- a) Rouge et blue
- b) Blanc et rouge.

17. L'uniforme du corps arbitral doit être porté à:

- Tous les tournois
- Tous les cours et séminaires
- Tous les examens
- Seulement dans les tournois mondiaux

18. Les manches du Gi peuvent-elles être tournées?

- a) Oui
- b) Non, en tous les cas
- c) Oui, lors de la présentation de kata

19. Pendant le match, l'entraîneur doit porter:

- Un Karaté Gi
- Son survêtement national (ou de l'équipe)



21. Un compétiteur peut porter un bandage:

- Toujours quand il est blessé
- Seulement avec la permission du docteur du tournoi.

22. Les compétiteurs, dans un match de kumité, pourraient porter leur propre ceinture et en même temps la ceinture rouge / blanc du tournoi?

- Oui, si l'arbitre le permet
- Oui, c'est obligatoire
- Non, seules les ceintures rouges / blanc

23. Est-ce les femmes peuvent combattre avec de longs ongles?

- Oui, si elles ont des mitaines (gangs)
- Non, parce qu'elles peuvent accidentellement égratigner l'adversaire et aussi peut causer une blessure

24. Quelle décision doit prendre l'arbitre dans le cas où un compétiteur porte un objet métallique?

- Débuter le match
- Donner kiken
- Donner une minute pour réparation

25. L'arbitre central (Sushin), le juge Mirror (Fukushin), le troisième arbitre (Kansa) ou juges de coin sont nommés par:

- Le Comité directeur a WUKF (WUKF-DC)
- Le directeur de la compétition
- L'arbitre en chef (le chef de tatami)

26. Les arbitres et les juges peuvent converser durant un match:

- Avec l'arbitre en chef (le chef de tatami)
- Avec les entraîneurs (coach)
- Avec les compétiteurs
- Avec personne
- Avec les autres juges



27. L'arbitre en chef peut-il substituer un juge lors d'un match de kumité?

- a) Oui
- b) Non

28. Chaque fois qu'un arbitre central (Sushin) a des difficultés dans ses décisions, il doit consulter:

- Les autres juges de panel arbitral
- Seul le juge Mirror (Fukushin)
- L'arbitre en chef

29. Qui est responsable du résultat officiel d'un match?

- L'arbitre en chef
- Fukushin
- Kansa

30. La décision finale d'un match se prend:

- Toujours à la majorité
- La décision de l'arbitre central seulement

31. Lors de la décision Hantei, le Kansa participe t-il au vote?

- Non, parce qu'il ne fait pas partie du panel d'arbitrage
- Oui, dans toutes les situations

32. Dans la procédure Hantei, le Kansa doit-il se lever pour voter?

- a) Oui
- b) Non

33. Quelle sera la décision dans le cas des signaux suivants?

J: Aka; R: shiro; A: shiro

- Aka
- Shiro
- Torimasen



34. Quelle sera la décision dans le cas des signaux suivants?

J: Aka; R: Shiro; A: Aka

- Aka
- Shiro
- Torimasen

35. La taille de l'aire de combat, en kumité, peut être au minimum 6 x 6 mètres?

- Oui, dans tous les cas
- Seulement pour les enfants
- Seulement lorsque le nombre de compétiteurs est de moins de 16

36. De quelle couleur doit avoir les mitaines kumité?

- Rouge et blue
- Blue et blanc
- Blanc et rouge
- Tout type de couleur

37. Les manches du Gi peuvent-elles être tournées?

- Oui
- Non, en aucun cas
- Oui, en kata représentation

38. Pendant le match, l'entraîneur doit porter:

- Un Karaté Gi
- Un blazer sombre, chemise blanche et une cravate noire
- Son survêtement national (ou de l'équipe)

39. Un compétiteur peut porter un bandage de protection médicamenteuse:

- Lorsqu'il quand il est blessé
- Seulement avec la permission du docteur du tournoi
- sous l'entière responsabilité de l'athlète



40. Les compétiteurs, dans un match de kumité, peuvent porter leur propre ceinture et dans le même temps la ceinture du tournoi rouge / blanc?

- Oui, si l'arbitre le permet
- Oui, c'est obligatoire
- Non, seules les ceintures rouges / blanches

41. Les arbitres et les juges peuvent converser durant un match:

- Avec les entraîneurs
- b) Avec les candidats
- c) Avec tout le monde

42. Qui nomme le panel des arbitres pour chaque match / tour?

- a) L'arbitre central
- b) La table du jury
- c) L'arbitre en chef

43. L'arbitre en chef peut-il substituer un juge lors d'un match de kumité?

- Oui
- Non

44. Le chronomètre du temps appelé « running time » est utilisé lors de:

- a) Sanbon kumité matches individuels
- b) Kumité ippon matches (individuel ou équipe)
- c) Rotation Sanbon en équipe

45. Qui est responsable du résultat d'un match?

- a) L'arbitre en chef
- b) Le juge de Mirror
- c) Le troisième arbitre (arbitrator)

46. Que faites-vous, en premier lieu, en tant qu'arbitre lorsque vous ne savez pas quelle décision prendre?



- a) Consulter le panel arbitral
- b) Consulter le Chef de Tatami
- c) Continuer le match sans décision

47. Dans le cas d'une différence d'opinion entre l'arbitre et le juge, l'arbitre:

- a) Consulte le troisième arbitre
- b) Impose sa décision

48. Quelle sera la décision dans le cas des signaux suivants?

R: Shiro; J: Aka; A: Mienai

- a) Shiro
- b) Aka ou Shiro (l'arbitre décide qui a la meilleure position)
- c) Torimasen

49. Quelle sera la décision dans le cas de signaux suivants?

J: Aka; R: Shiro; A: Shiro

- a) Aka
- b) Shiro
- c) Torimasen

50. Que signifie le terme "running time"?

- a) Arrêter le chronomètre à chaque fois quand l'arbitre dit «Yame »
- b) Arrêter le chronomètre seulement sur l'ordre de l'arbitre « arrêter l'horloge »

51. Quel est le nom de l'uniforme des compétiteurs?

- a) Karaté gi
- b) Kimono
- c) Uniforme

52. De quelle couleur doit être le karaté gi?

- a) Noir
- b) Bleu
- c) Blanc

53. Quels sont les documents qui doivent être sur la table du jury pour chaque Tatami?



54. S'il vous plaît trouver 3 points obscurs dans les règles WUKF actuelles

1) _____

2) _____

3) _____

55. Le pantalon doit être assez long pour couvrir:

- a) Les deux tiers du tibia
- b) L'os de la cheville
- c) Pour atteindre le tatami

56. Pendant le match, l'entraîneur doit porter:

- a) Karaté Gi
- b) Un costume avec une cravate noire
- c) Son Survêtement national (ou de l'équipe)

57. Un concurrent peut-il porter des objets métalliques (dans les cheveux ou sur le corps) qui peuvent causer des blessures à eux-mêmes ou leur adversaire?

- a) Oui, avec l'autorisation du médecin
- b) Oui, en kata présentation
- c) Non, c'est interdit

58. Quelle décision doit prendre l'arbitre dans le cas où un compétiteur porte un objet métallique?

- a) Début du match
- b) Décider de lui donner kiken
- c) Donner une minute pour l'enlever

PROTECTION



59. En Kunité Shobu Sanbon les protège tibia (shinprotectors) sont:

- a) Interdits
- b) Admis

60. En Kunité Shobu Sanbon les protège-dents sont:

- a) Interdits
- b) Obligatoire
- c) Admis

61. En Kunité Shobu Ippon les mitaines sont:

- a) Interdites
- b) Obligatoires

62. En Kunité Shobu Ippon les protège tibia shinprotectors sont:

- a) Interdits
- b) Obligatoires
- c) Admis

63. En Kunité Shobu Ippon les protège-dents sont:

- a) Interdits
- b) Obligatoires
- c) Admis

64. En Kunité Shobu Ippon la coquille (groinprotector) est:

- a) Interdite
- b) Obligatoire
- c) Admise

65. En Nihon Kunité la coquille (groinprotector) est:

- a) Interdite
- b) Obligatoire
- c) Admise

BLESSURES



66. Marquez l'ordre véritable des actions que l'arbitre doit prendre, dans le cas d'une blessure d'un compétiteur:

- a) Arrêtez le match, discuter avec le juge, appeler le médecin du tournoi
- b) Aider le compétiteur blessé, appeler le médecin du tournoi, arrêter le match
- c) À la fois arrêter le match, aider le blessé et, en même temps, appeler le médecin

67. Si un compétiteur est déclaré par le médecin, incapable de continuer le match pour cause de blessure:

- a) Si la cause de l'accident est attribuable à son adversaire, il est déclaré vainqueur
- b) Si la cause de l'accident n'est pas imputable à son adversaire, il est déclaré perdant

68. Un compétiteur qui remporte un match par disqualification de l'opposant:

- a) Peut continuer la compétition
- b) Ne peut pas continuer la compétition
- c) Ne peut continuer la compétition que si autorisé par le Docteur du tournoi

69. Est-il possible d'éviter la décision du médecin?

- a) Non, en aucun cas
- b) Oui, si l'entraîneur et compétiteur décident de continuer
- c) Oui, si Arbitre considère que concurrent simuler

70. Un compétiteur qui remporte un match par disqualification de l'opposant:

- a) Peut continuer la compétition
- b) Ne peut pas continuer la compétition
- c) Ne peut continuer la compétition que si autorisé par le Docteur du tournoi

KUMITÉ

Kumité par équipes

71. Si le match nul persiste, afin de déterminer l'équipe gagnante, il est nécessaire dans le second cas de:

- Compter le nombre total de wazaari et Ippon de chaque équipe (score total)
- Organiser un autre tour pour décider du gagnant



72. Si le match nul persiste, afin de déterminer l'équipe gagnante, il est nécessaire dans le troisième cas de faire:

- Tirage au sort
- Un match supplémentaire

73. Quel est le nombre de personnes composant une équipe de kumité (mâle et femelle)?

- a) 3 personnes
- b) 2 personnes + 1 réserviste
- c) 3 personnes + 1 réserviste

74. Fin du match, c'est un match nul. Pour déterminer l'équipe gagnante, en première instance doit compter:

- a) Nombre total de wazaari et Ippon de chaque équipe
- b) Le numéro de victoires de chaque équipe

75. Dans un match de kumité par équipe, l'ordre des compétiteurs peut être changé à chaque tour?

- a) Oui
- b) Non

76. À la fin du match kumité Sanbon par équipe, afin de déterminer l'équipe gagnante, il est nécessaire en premier lieu de compter:

- Le nombre total de wazaari et Ippon de chaque équipe
- Le nombre de victoires de chaque équipe

77. Si la décision est un match nul, pour déterminer l'équipe gagnante, il est nécessaire en second lieu de:

- Compter le nombre total de wazaari et Ippon de chaque équipe (score total)
- Organiser un autre tour pour décider du gagnant

78. Si l'égalité persiste toujours, afin de déterminer l'équipe gagnante, il est nécessaire en troisième lieu:

- Compter le nombre des Ippons



- Organiser un match supplémentaire

79. En kumité Sanbon match par équipe, les victoires par une faute, une disqualification ou par abandon de l'adversaire, seront comptées comme :

- 3 Ippon
- 6 Waza Ari
- 3 ippon ajouté au score enregistré au moment de hansoku / kiken
- Seul le score enregistré au moment de hansoku / kiken

80. En kumité Sanbon match par équipe, les victoires par une faute, une disqualification ou par abandon de l'adversaire, seront comptées comme:

- 3 Ippon
- 6 Waza Ari
- 3 ippon ajouté au score au moment de hansoku / kiken

KUMITÉ SANBON ROTATION PAR ÉQUIPE

81. Le match aura une durée de

- 6 minutes sans arrêt du chronomètre (running time)
- 3 minutes sans arrêt du chronomètre (running time)
- 2 minutes sans arrêt du chronomètre (running time)

82. Vrai ou faux? S'il vous plaît choisissez:

Le vainqueur sera l'équipe qui a marqué plus de points (score total) que l'équipe adverse, pendant les 6 minutes.

- Vrai
- Faux

Chaque équipe peut marquer autant de points que ses athlètes en sont capables.

- Vrai
- Faux

Toutefois, si l'une des équipes atteint un avantage de 6 points (ippons ou wazaris), elle sera déclarée gagnante.

- Vrai
- Faux

Les entraîneurs choisiront 1 athlète pour commencer la prolongation.



- Vrai
- Faux

Cet athlète ne peut être remplacé après que la prolongation a commencée.

- Vrai
- Faux

Si l'égalité persiste, HANTEI sera demandé et cela va décider l'équipe gagnante.

- Vrai
- Faux

Quand une substitution se produit, l'adversaire devra se battre pendant au moins 15 secondes avant qu'il / elle peut également être substitué.

- Vrai
- Faux

L'esprit d'équipe impose que chaque concurrent doit se battre au moins une fois pendant la durée prescrite (6 minutes)

- Vrai
- Faux

83. Le match aura une durée de

- 6 minutes sans arrêt du chronomètre (running time)
- 2 minutes sans arrêt du chronomètre (running time)

84. Vrai ou faux? S'il vous plaît choisissez:

Le vainqueur sera l'équipe qui a marqué plus de points (score total) que l'équipe adverse, pendant les 6 minutes.

- Vrai
- Faux

Toutefois, si l'une des équipes atteint un avantage de 6 points (ippons ou wazaris), elle sera déclarée gagnante.

- Vrai
- Faux

En cas d'égalité au bout de 6 minutes, l'équipe qui a obtenu plus de ippons sera déclarée vainqueur.

- Vrai
- Faux

Si l'égalité persiste, il y aura une prolongation de 2 minutes, et l'équipe qui marque la première sera déclarée vainqueur.



- Vrai
- Faux

Cet athlète ne peut être remplacé après que la prolongation a commencée.

- Vrai
- Faux

Si l'égalité persiste, HANTEI sera demandé et cela va décider l'équipe gagnante.

- Vrai
- Faux

Quand une substitution se produit, l'adversaire devra se battre pendant au moins 15 secondes avant qu'il / elle peut également être substitué.

- Vrai
- Faux

L'esprit d'équipe impose que chaque compétiteur doit se battre au moins une fois pendant la durée prescrite (6 minutes)

- Vrai
- Faux

KUMITÉ INDIVIDUEL

Shobu Sanbon:

85. SHIRO est le compétiteur situer sur:

- Le côté gauche de l'arbitre central
- Le côté droit de l'arbitre central

86. Peut-on marquer des points à la tête?

- a) Oui
- b) Non

87. En Hantei, après Enchô-Sen, la décision de HIKIWAKE:

- Ne peut être donnée
- Doit être donnée obligatoirement si le match est toujours nul

88. Indiquez les critères Hantei pour accorder la victoire:

- Nombre d'Ippon et Waza-ari



- Avertissements
- Jogai
- Couleurs de ceinture
- Combativité
- Nombre de mouvements offensifs
- Fair-play!

89. Vrai ou faux? Indiquez:

Les compétiteurs peuvent participer au cours d'une compétition, seulement à leur propre catégorie (âge, poids, ceinture, etc.)

- Vrai
- Faux

Un compétiteur *cadet* peut participer dans la catégorie Junior seulement en kata par équipe

- Vrai
- Faux

Un compétiteur *vétéran* peut rivaliser dans les deux catégories, seniors et vétérans, dans le même tournoi

- Vrai
- Faux

Un compétiteur *seniome* peut pas participer dans la catégorie des vétérans;

- Vrai
- Faux

Un compétiteur *junior* peut participer à la catégorie Senior, Kata et Kunité;

- Vrai
- Faux

90. Quelle est la durée d'un match de seniors Homme dans Shobu Sanbon:

91. Quelle est la durée d'un match de seniors Femme dans Shobu Sanbon:



92. Si à la fin d'un match, par exemple Aka a un wazaari et un Chui de plus que Shiro:

- Il est déclaré vainqueur
- Il est nécessaire de faire Hantei et la décision sera AKA NO KACHI ou HIKIWAKE
- Il est nécessaire de faire Hantei et le tour pourra être NO Kachi, Hikiwake

93. Est-ce qu'un point ne peut être attribué à une technique valable, si elle est menée simultanément avec le signal qui sonne la fin du combat?

- Oui
- b) Non

94. Quelle situation peut être récompensée par Ippon?

- Attaque sur une partie non protégée du dos
- Block + valide technique
- De ai (contre-attaque)

95. Une technique valide délivrée à un compétiteur en déséquilibre est considérée comme:

- Wazaari
- Ippon
- Aucun point

96. Quelle sera la décision, si à la fin d'un match, Aka et Shiro ont le même nombre de points?

- Hikiwake directement
- Hantei
- C'est selon le choix de l'arbitre

97. Choisissez les techniques interdites:

- Attaques incontrôlée
- Techniques avec contact excessif, eu égard de l'endroit attaqué
- Techniques avec main ouverte au visage, Empi Uchi, Hiza Geri et Atama Uchi
- Attaques sur l'aîne.

98. Quel est un dangereux Ashi Barai?



- Sans suivi d'une technique quelconque
- Qui est la portée du genou

99. Vous êtes arbitre et arrêter le match pour accorder un point à Aka, mais le juge montre Shiro. Quelle sera la décision?

- Choisir Aka
- Appelez le juge et le consulter et selon la discussion vous faite un choix
- Se tourner vers le Kansa et prendre la décision selon la majorité

100. Fort coup de pied. Juge: Waza Ari pour Shiro. L'arbitre consulte Aka et décide qu'il y a contact et informe le juge. Que doit faire le juge?

- Maintenir sa décision
- Modifier sa décision pour Atenai

101. Quelle sera la décision dans le cas d'un bon coup de pied au genou de Shiro et le médecin décide que Shiro ne peut plus se battre?

- Aka: hansoku & Shiro: No kachi
- Aka: Chui &..... Shiro: kiken Aka: No Kachi
- Aka: No kachi

102. S'il vous plaît écrivez pour chaque mot de la colonne de gauche, le symbole de feuilles de pointage (à la colonne de droite)

Décisions	Notations
Atenai	
Chui	
Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi hansoku	
Jogai, Jogai chui, Jogai hansoku	
Kiken	
No kachi	
Hikiwake	
Shikakku	



Hansoku	
---------	--

103. SHIRO est le compétiteur situer à:

- La gauche de l'arbitre central
- La droite de l'arbitre central

104. Après Enchô-Sen, dans Hantei la décision de HIKIWAKE:

- a) Ne peut être donnée
- b) Est obligatoire

105. Une attaque prononcée après que la cloche signale la fin du combat:

- Ne doit pas être reconnu en tant que tel, et ne doit pas constituer une base de décision
- Est valable et doit être reconnu comme un point

106. En Shobu Sanbon matchs par équipe, les victoires par une faute, une disqualification ou abandon de l'adversaire, seront comptées:

- a) 3 Ippon
- b) 3 ippon ajouté au score enregistré au moment de hansoku / kiken
- c) Seul le score enregistré au moment de hansoku / kiken

107. Perdre du temps est-il considéré comme une action interdite?

- a) Oui
- b) Non

108. Une technique valable ne peut être attribuée comme un point si elle est effectuée en même temps que le signal qui annonce la fin du combat.

- a) Oui
- b) Non

109. Une technique valide délivrée à un compétiteur en déséquilibre vaut:



- a) Wazaari
- b) Ippon
- c) Aucun point

110. Quelle sera la décision, si à la fin d'un match individuel, Aka et Shiro ont le même nombre de points:

- a) Hikiwake directement
- b) Hantei
- c) C'est selon le choix de l'arbitre

111. Vrai ou faux?

Des techniques efficaces délivrées dans les conditions suivantes doivent être considérées comme un Ippon:

Quand une attaque est délivrée avec un timing parfait au moment où l'adversaire a commencé à se déplacer vers l'attaquant:

- Vrai
- Faux

Quand une attaque est délivrée immédiatement après que l'adversaire soit déséquilibré par l'attaquant:

- Vrai
- Faux

Quand il y a un blocage et une contre-attaque:

- Vrai
- Faux

112. Marquez le bon ordre des actions de l'arbitre à la fin du match:

- a) Yame / Soremade / consultation du tableau de score / annoncer la décision
- b) Yame / annoncer la décision
- c) Yame / Soremade / annoncer la décision

113. Fort coup de pied. Juge: Waza Ari pour Shiro. L'arbitre consulte Aka et décide qu'il y a contact et informe le juge. Que doit faire le juge?

- a) Maintenir sa décision
- b) Modifie sa décision pour Atenai



KUMITÉ INDIVIDUEL (Shobu Sanbon)

114. SHIRO est le compétiteur situer à:

- a) La gauche de l'arbitre central
- b) La droite de l'arbitre central

115. Après Enchô-Sen, dans Hantei la décision de HIKIWAKE:

- a) Ne peut être donnée
- b) Est obligatoire

116. Quelle est la commande avec laquelle l'arbitre commence le match:

- a) Soremade
- b) Yame
- c) Shobu Sanbon / Ippon, Hajime!

117. Blocage d'une technique et contre-attaque (score valide) est notée:

- a) Wazaari
- b) Ippon
- c) Aucun point

118. Quelle sera la décision, si à la fin d'un match individuel, Aka et Shiro ont le même nombre de points:

- a) Hikiwake directement
- b) Hantei
- c) C'est la préférence arbitre

119. Vrai ou faux?

Des techniques efficaces délivrées dans les conditions suivantes doivent être considérées comme un Ippon:

Quand une attaque est délivrée avec un timing parfait lorsque l'adversaire commence à se déplacer vers l'attaquant:

- Vrai
- Faux



Quand une attaque est délivrée aussitôt que l'adversaire est déséquilibré par l'attaquant:

- Vrai
- Faux

Quand il y a un blocage et une contre-attaque:

- Vrai
- Faux

120. Marquez le bon ordre des actions l'arbitre doit à la fin du match:

- a) Yame / Soremade / consultation tableau de scores / annoncer la décision
- b) Yame / annoncer la décision
- c) Yame / Soremade / annoncer la décision

121. Fort coup de pied. Juge: Waza Ari pour Shiro. L'arbitre consulte Aka et décide qu'il y a contact et informer le juge. Que doit faire le juge?

- a) Maintenir sa décision
- b) Modifier sa décision pour Atenai

122. La zone de scorage est les suivantes:

- Tête
- Visage
- Abdomen
- Nez
- Genou

123. Lors de Hantei, après Enchô-Sen, la décision de HIKIWAKE:

- Ne peut être donnée
- Est-ce obligatoire

124. Marquez les critères de Hantei pour accorder la victoire:

- a) Nombre d'Ippon et Waza-ari
- b) Avertissements
- c) Jogai
- d) Couleurs de ceinture
- e) L'esprit combatif
- f) Nombre de mouvements offensifs



- g) Le fair-play!

125. Si à la fin d'un match un compétiteur a un wazaari de plus que son adversaire:

- Il est déclaré vainqueur
- Il est nécessaire de faire recours à Hantei

126. Quelle est la durée d'un match catégorie seniors Homme dans Shobu Sanbon?

127. Quelle est la durée d'un match catégorie seniors Femme dans Shobu Sanbon?

128. Si à la fin d'un match un compétiteur a un wazaari et une Chui de plus que son adversaire:

- Il est déclaré vainqueur
- Il est nécessaire de faire recours à Hantei et la décision sera NO KACHI ou HIKIWAKE
- Il est nécessaire de faire recours à Hantei et le tour se conclura par No Kachi, Hikiwake

129. Une technique valable ne peut être attribuée comme un point si elle est menée simultanément avec le signal qui sonne la fin du combat:

- Oui
- Non

130. Quelle situation peut valoir un Ippon?

- Attaque sur la partie non protégée du dos
- Bloquer + technique
- De ai (contre-attaque)

131. Une technique valide fournie à un compétiteur en déséquilibre vaut:

- Wazaari
- Ippon



- Pas de point parce que ce n'est pas une chute

132. Quelle sera la décision, si à la fin d'un match, Aka et Shiro ont le même nombre de points?

- Hikiwake directement
- Hantei
- L'arbitre décide

133. Marquez les techniques interdites:

- Attaques incontrôlées
- Les techniques avec en contact excessive, eu égard de l'endroit attaqué
- Attaques sur les membres supérieurs et inférieurs
- Techniques avec la main ouverte au visage, Empi Uchi, Hiza Geri et Atama Uchi
- Attaques à l'aine
- Attaques à l'articulation de la hanche, les articulations du genou, les Insep et les tibias.

134. Qu'est-ce qu'un dangereux Ashi Barai?

- Sans suivi par une technique
- Qui attend le genou

135. Vous êtes arbitre et arrêter le match pour donner le point a Aka, mais le juge le donne à Shiro. Quelle sera votre décision?

- Donner Aka
- Appelez le juge et le consulter et selon la discussion vous faites un choix
- Se tourner vers le kansa et prendre une décision selon la majorité

136. Fort coup de pied. Juge: Waza Ari pour Shiro. L'arbitre examine Aka et décide qu'il y a contact et informer le juge. Que doit faire le juge?

- Maintenir sa décision
- Modifie sa décision pour Atenai

137. Quelle sera la décision dans le cas d'un bon coup de pied au genou de Shiro et le médecin décide que Shiro arrête de se battre?

- Aka: hansoku & Shiro: No kachi
- Aka: Chui &..... Shiro: kiken Aka: No kachi
- Aka: No Kachi

138. S'il vous plaît, joignez pour chaque situation ci-dessous, le symbole associé à chaque décision sur les feuilles de pointage du Kumité:

Aka: Waza ari, Jogai, ippon,

Shiro: Ippon, ippon, Mubobi

Le gagnant est

Shiro			Aka

Aka : Atenai, chui, hansoku

Shiro: Jogai 1, Jogai 2, Jogai 3

Le gagnant est

Shiro			Aka

KUMITÉ NIHON - ENFANTS

139. En Shobu Nihon les participants essaient de marquer, avant leur adversaire et pendant la limite de temps:

- a) 2 wazaari
- b) 2 Ippon
- c) 4 wazaari



140. Indiquez les ACTES interdits en Nihon Kunité:

- a) Techniques de nage (Ashi Barai etc.)
- b) Le contact excessif (impact) à la poitrine n'est pas autorisé
- c) Saisies, lancers ou jetées dangereuses ne sont pas autorisés

141. Dans la catégorie enfants, des touches «légères» par la main ou le pied sur le casque sont:

- a) Pas permis
- b) Permis

142. Qu'est-ce que la commande avec laquelle l'arbitre commence le match?

- a) Soremade
- b) Yame
- c) Shobu Sanbon / Ippon, Hajime! "

143. Quelle est la durée d'un match individuel en?

- Nihon masculin: _____ min
- Nihon féminin: _____min

Shobu Ippon

144. En Shobu Ippon, les participants tentent de marquer, avant leur adversaire et pendant la durée de temps limite:

- un point (= un Ippon)
- 2 waza ari
- 3 points (= 3 Ippon)

145. Quelle est la durée d'un match de seniors Homme en Shobu Ippon kunité?

146. Quelle est la durée d'un match de seniors Femme en Ippon kunité?



147. Afin d'annoncer la décision des juges à la fin d'un match nul:

- L'arbitre se tient au même endroit à partir duquel il a débuté le match et donné les points
- L'arbitre recule jusqu'à la bordure du tatami ou il verra clairement les juges de coin
- L'arbitre traverse le tatami afin qu'il puisse voir le tableau de score

148. Un compétiteur perdra un match Shobu Ippon par disqualification pour avoir quitté la zone de combat:

- Une fois
- Deux fois
- Trois fois
- Quatre fois

149. Dans le cas d'un match nul lors des combats individuels, le vainqueur du match décidé par:

- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire par décision des juges
- Sai Shiai (et autre match complet), puis, si nécessaire par décision des juges
- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire, un autre Enchô Sen jusqu'à ce qu'il ait un gagnant.

150. En Shobu Ippon, pour marquer un point, le compétiteur doit:

- Faire un contact solide avec une bonne technique
- Provoquer une légère blessure à son adversaire sans blessure grave
- Délivrée une technique puissante sur la cible jugée décisive

151. La durée d'un match de Shobu Ippon est de 2 minutes et utilise une «horloge en marche» (running clock). Cela signifie:

- L'horloge ne s'arrête jamais
- L'horloge ne s'arrêtera qu'à la commande explicite de l'arbitre
- L'horloge est arrêtée chaque fois que l'arbitre dit "Yame"

152. En Shobu Ippon, victoires par une faute, une disqualification ou à un abandon de l'adversaire, seront comptées:

- 1 Ippon
- 2 Waza Ari



- 3 Ippon ajouté au score enregistré au moment de hansoku / kiken
- Seul le score enregistré au moment de hansoku/kiken
- Ne seront pas comptés

153. En SHOBU Ippon rondes éliminatoires, les participants tentent de marquer, avant leur adversaire et pendant la limite de temps:

- un point (= un Ippon)
- 2 waza ari

154. Quelle est la durée en Shobu Ippon Seniors Masculin d'un match éliminatoire?

155. Quelle est la durée en Shobu Ippon Senior Femelle d'un match éliminatoire en finale?

156. Lors de HANTEI à la fin d'un match nul:

- L'arbitre se tient au même endroit à partir duquel il commence les matchs et attribue les points
- L'arbitre recule à bord du tatami où il peut voir clairement les juges de coin
- L'arbitre traverse le tatami afin qu'il puisse voir le tableau de score

157. Un concurrent perdra un match Shobu Ippon par disqualification pour avoir quitté la zone de combat:

- Une fois
- Deux fois
- Trois fois
- Quatre fois

158. Dans le cas d'un match nul dans la compétition individuelle, le vainqueur du match sera décidé par:

- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire par décision des juges
- Sai Shiai (et autre match complet), puis, si nécessaire par décision des juges (Hantei)
- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire, un autre Enchô Sen jusqu'à ce qu'il y a un gagnant.



159. En Shobu Ippon, pour marquer un point, le contestant doit:

- Faire un contact solide avec une bonne technique
- Délivrée une technique sur la cible qui est jugée décisive

160. La durée d'un match de Shobu Ippon sera de 2 minutes, et utilise le terme "horloge ne marche" (running time). Cela signifie:

- L'horloge s'arrête uniquement à la commande explicite de l'arbitre
- L'horloge s'arrête à chaque fois que l'arbitre dit "Yame"

161. En Shobu Ippon, victoires par une faute, une disqualification ou un abandonne l'adversaire, seront comptées:

- a) 1 Ippon
- b) 2 Waza Ari
- c) 3 Ippon ajouté au score enregistré

162. Quelle est la durée en Shobu Ippon Seniors Masculin d'un match éliminatoire?

163. Quelle est la durée en Shobu Ippon Senior Femelle d'un match éliminatoire en finale?

164. Lors de HANTEI à la fin d'un match nul:

- L'arbitre se tient au même endroit à partir duquel il commence les matchs et attribue les points
- L'arbitre recule au bord du tatami où il peut voir clairement les juges de coin
- L'arbitre traverse le côté de l'anneau afin qu'il puisse voir le tableau des scores

165. Un concurrent perdra un match Shobu Ippon par disqualification pour avoir quitté la zone de combat:

- Une fois
- Deux fois



- Trois fois
- Quatre fois

166. Dans le cas d'un match nul dans la compétition individuelle, le vainqueur du match sera décidé par:

- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire par décision des juges
- Sai Shiai (et autre match complet), puis, si nécessaire par décision des juges (Hantei)
- Encho Sen (mort subite) puis, si nécessaire, un autre Enchô Sen jusqu'à ce qu'il ait un gagnant

KATA

170. Dans la catégorie senior, les compétiteurs de la catégorie Vétérans:

- Peuvent participer
- Ne peuvent pas participer

171. Quelle est le barème de score pour le premier tour?

- a) 5.0 à 7.0
- b) 6.0 a 8.0
- c) 7.0 a 9.0

172. Combien de compétiteurs iront au deuxième tour?

- a) Les 8 premiers compétiteurs
- b) Les 12 premiers compétiteurs
- c) les 16 premiers compétiteurs

173. Les scores restant du 2e et 3e tour:

- a) Seront additionnés pour le résultat final
- b) Ne seront pas additionnés pour le résultat final

174. Pour une légère hésitation dans l'exécution d'un kata, les arbitres réduisent le score de:

- 0,2 point



0,1 point

175. Dans la catégorie Senior (individuelle et/ou équipe), les compétiteurs de la catégorie Junior:

- Peuvent participer
- Ne peuvent pas participer

176. Sifflet signal utilisé par les arbitres lors de Hantei (le lever des drapeaux/les tableaux de bord) est:

- Long (normal) + short (Fort.)
- Court (fort)

177. Quel est le barème de score pour le deuxième tour?

- 5.0 à 7.0
- 6.0 à 8.0
- 7.0 à 9.0

179. Quel sera l'ordre des kata que les participants (cadets, juniors, seniors) doivent effectuer lors du premier tour?

- Shitei ou Sentei Kata
- Sentei ou Tokui Kata
- N'importe quel kata choisi dans la liste de WUKF Kata

180. Quel sera l'ordre des kata que les participants (cadets, juniors, seniors) doivent effectuer lors du troisième tour?

- Shitei ou Sentei Kata
- Sentei ou Tokui Kata
- N'importe quel kata choisi dans la liste de WUKF Kata

181. Nommez la liste de kata Sentei selon votre style.



182. En cas d'égalité au 1er ou 2ème tour, pour définir la place sur la liste pour le prochain tour:

Le score minimum des 3 scores restants sera ajouté au total pour ce tour.

- Vrai
- Faux

Si l'égalité persiste, le score maximum des 3 scores restants est ajouté aux scores totaux pour ce tour:

- Vrai
- Faux

Si l'égalité continue, les participants doivent effectuer un nouveau Kata qui n'a pas été effectué par les concurrents pendant le tour.

- Vrai
- Faux

S'il n'y a toujours pas de vainqueur, une décision doit être prise par les juges (basé sur le dernier Kata exécuté).

- Vrai
- Faux

184. Pour une hésitation plus évidente dans l'exécution d'un kata, combien de points doivent être déduits du score?

- 0.3 point
- 0.2 point
- 2 points

185. Le compétiteur sera disqualifié:

- Si le compétiteur effectue le mauvais Kata
- Si le Kata est varié
- Si le compétiteur arrête le Kata
- Si le compétiteur perd l'équilibre complètement et/ou chute
- Si le compétiteur n'effectue pas un Kata de son style.

TERMINOLOGIE

186. Shobu Sanbon Hajime signifie:

- Démarrer le match



- Trois points

187. Shobu Hajime signifie:

- Un point
- Démarrer le match prolongé

188. Tsuzukete Hajime signifie:

- Redémarrez le match
- Démarrer le match

189. Torimasen signifie:

- Pas acceptable comme une valide technique
- Fin du match

190. Yowai signifie:

- Sortir de la zone de combat
- Technique trop faible

191. Shobu Ippon / Sanbon Hajime signifie:

- Lancer le match
- Trois points

194. Encho-sen signifie:

- Extension du match
- Nouveau match

195. Sai Shiai signifie:

- Nouveau match
- Extension du match

196. Hansoku signifie:

- Faute/disqualification
- Disqualification du tournoi

197. Uke imasu signifie:

- Technique raté
- Technique bloqué

198. Nukete imasu moyens:

- Technique bloqué
- Technique raté

199. Hayai signifie:

- Technique trop faible
- Le plus rapide/première à marquer

200. Maai signifie:

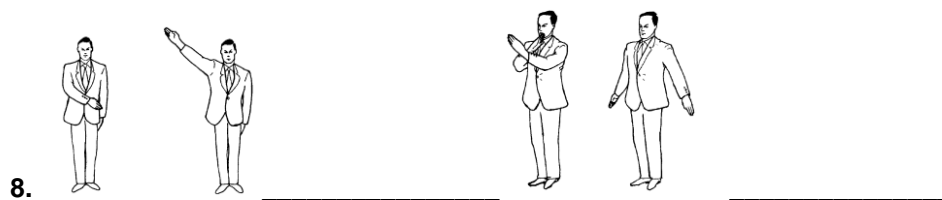
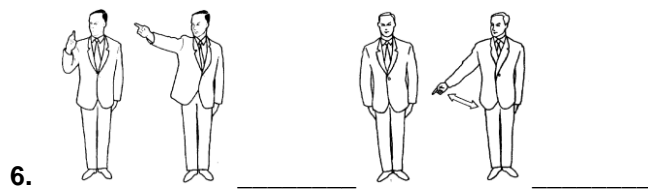
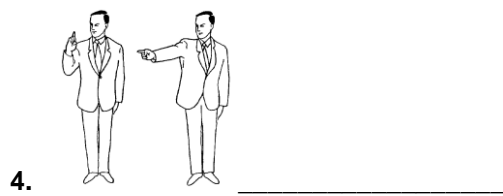
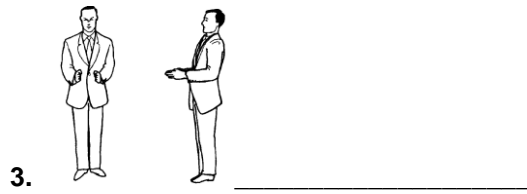
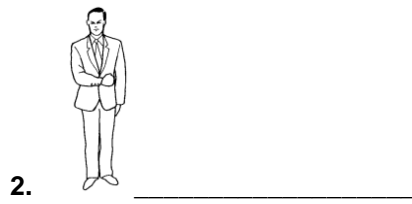
- Bad distance, technique hors de portée
- Technique trop faible

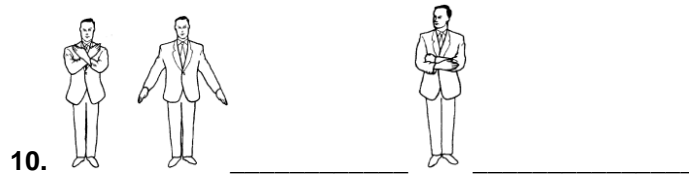
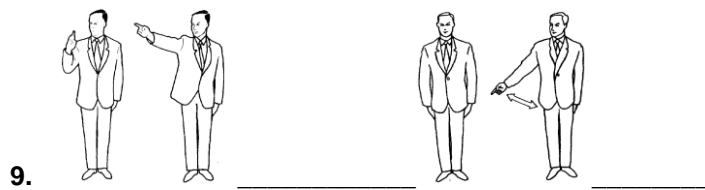
201. Kiken signifie:

- Pas acceptable comme valide technique
- La renonciation

Écrire les commandes pour chaque figure:







11. Donnez 2 suggestions pour améliorer la qualité de l'arbitrage.
