



WORLD KARATE FEDERATION

QUESTIONNAIRE D'ARBITRAGE EN KUMITE ET KATA

Adaptation française : CNA SKU

Octobre 2009

*Ce questionnaire, ainsi que le document de réponses, doit être remis aux examinateurs. **Prière de ne pas écrire, ni faire des marques sur le questionnaire.** Toutes les réponses doivent être écrites dans le document de réponses. Il faut s'assurer que le nom du candidat, le numéro ainsi que toutes les informations requises seront bien reportés **sur chaque feuille** du document de réponses.*

Pendant cet examen, aucune documentation ou livre ne pourra être consulté. Toute personne parlant avec un autre candidat ou copiant durant l'examen sera immédiatement suspendue et échouera à l'examen. En cas d'interrogation quant à la procédure correcte à suivre, veuillez vous adresser à un examinateur.

Les résultats des examens théoriques et pratiques seront envoyés à la fédération nationale du candidat.

QUESTIONNAIRE KUMITE

Section 1 : KUMITE - VRAI OU FAUX

Cochez par un "X" la case appropriée du document de réponses. La réponse à une question sera vraie si et seulement si elle l'est dans toutes les situations ; dans le cas contraire, elle sera considérée comme fausse. Chaque réponse correcte vaut un point.

1. La surface conjointe de l'aire de compétition et la zone de sécurité est de 8 m par 8 m.
2. Le drapeau national ou l'écusson du pays du compétiteur peut être porté sur la partie gauche de la veste du *Karate-Gi*, à la hauteur de la poitrine, à condition qu'il ne dépasse pas la taille de 100 mm par 100 mm.
3. La veste du *Karate-Gi* doit être plus longue que 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 être plus longues que l'articulation du poignet.
6. Lorsque les manches de la veste du *Karate-Gi* d'un compétiteur sont trop longues et que le temps manque pour y remédier, l'arbitre peut lui permettre de les retrousser vers l'intérieur.
7. Les compétiteurs peuvent porter un élastique discret ou une barrette à cheveux. Les rubans, bandeaux et autres décorations sont interdits.
8. Les boucles d'oreilles sont autorisées si elles sont couvertes par un pansement.
9. Des appareils dentaires métalliques peuvent être portés au propre risque du compétiteur avec l'approbation de l'arbitre et du médecin officiel.
10. Les compétiteurs doivent se saluer l'un et l'autre convenablement au début et à la fin de chaque combat.
11. L'entraîneur peut changer l'ordre de combat de l'équipe pendant un tour.
12. Si un compétiteur est blessé pendant un combat individuel, l'entraîneur peut le remplacer, s'il l'annonce préalablement au Comité d'organisation.

13. Lorsque deux équipes ont le même nombre de victoires, le critère suivant pour désigner le vainqueur sera de compter les points, en tenant compte aussi bien des combats gagnés que ceux perdus.
14. Lorsque les deux équipes ont le même nombre de victoires et de points, un combat décisif sera engagé.
15. Dans le premier tour d'une rencontre par équipe, une équipe participante sera autorisée à concourir uniquement si tous les membres de l'équipe sont présents.
16. L'équipement de protection fourni par les fédérations nationales doit être accepté lors des compétitions *WFK*.
17. Pendant tout le temps de la compétition l'entraîneur devra porter un survêtement officiel et son identification officielle devra être visible.
18. La durée des combats seniors hommes est de trois minutes alors que celle des combats seniors femmes, cadets et juniors est de deux minutes.
19. Un coup de pied *Jodan*, manquant légèrement de *Zanshin*, peut recevoir *Sanbon*, car la technique est considérée comme une technique difficile.
20. Une combinaison rapide de *Chudan Geri* et *Tsuki* donnera *Nihon*, lorsque chacune des deux techniques marque.
21. Dans des rencontres seniors, une « touche légère du gant » à la gorge ne signifie pas nécessairement un avertissement ou une pénalité, lorsqu'il n'y a pas de réelle blessure.
22. Un coup de pied à l'aine ne sera pas pénalisé, si l'attaquant ne l'a pas fait intentionnellement.
23. Les pénalités de la catégorie 1 et de 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* est une pénalité pour laquelle *Ippon* (un point) est ajouté au score de l'adversaire.
26. *Keikoku* de catégorie 1 est annoncé normalement lorsque le potentiel de victoire du compétiteur a légèrement diminué par la faute de l'adversaire.
27. *Hansoku-Chui* de catégorie 1 peut être annoncé directement, après un avertissement ou un *Keikoku*.
28. *Hansoku-Chui* est annoncé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur a sérieusement diminué par la faute de l'adversaire.
29. *Hansoku* est imposé pour des infractions sérieuses au règlement.
30. *Shikkaku* peut être imposé uniquement si un avertissement a déjà été donné.
31. Si un compétiteur agit de manière malveillante, *Shikkaku*, et non pas *Hansoku*, serait la pénalité adéquate.
32. *Hansoku* est la pénalité adéquate lorsqu'un compétiteur agit de manière malveillante.

33. On peut donner *Shikkaku* à un compétiteur si le comportement de l'entraîneur ou des membres non-combattants de la délégation du compétiteur portent préjudice au prestige et à 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 satisfaits pour attribuer un point.
37. *Ai-Uchi* signifie que deux techniques effectives ont été effectuées simultanément.
38. Si un juge signale *Ippon* pour *Aka*, l'autre *Ippon* pour *Ao* et le troisième *Torimassen*, l'arbitre prendra la décision.
39. Si, à la suite du *Yame*, deux juges ne signalent rien et le troisième signale *Ippon* pour *Ao*, l'arbitre peut attribuer *Ippon* pour *Aka*.
40. Lors de l'*Hantei*, l'arbitre a une voix prépondérante.
41. Les avertissements et les pénalités reçus durant le combat seront reportés lors du *Sai Shiai*.
42. Si *Aka* marque juste au moment où *Ao* sort de l'aire de compétition, à la fois le point et un avertissement (ou pénalité de catégorie 2) peuvent être donnés.
43. Si un compétiteur a été physiquement propulsé hors de l'aire de compétition, il y aura *Jogai* au moment où une partie du corps du compétiteur touche le sol, hors de l'aire de compétition.
44. En accord avec l'article 10, lorsqu'un compétiteur tombe, est projeté ou tombe après un coup et ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre signalera au chronométreur de commencer le compte à rebours des dix secondes en donnant un coup de sifflet.
45. En accord avec la « règle des dix secondes », le chronométreur arrêtera le temps lorsque le compétiteur se tient complètement debout et que l'arbitre lève son bras.
46. Tout compétiteur qui tombe, est projeté ou tombe après un coup, et qui ne se remet pas sur ses pieds dans les dix secondes sera automatiquement retiré du tournoi.
47. Si deux compétiteurs se blessent mutuellement en même temps et sont incapables de continuer, le vainqueur sera le compétiteur qui a le plus de points.
48. Un compétiteur qui marque et qui sort de l'aire avant que l'arbitre annonce « *Yame* » ne recevra pas *Jogai*.
49. Les compétiteurs ne peuvent pas marquer de point ni être pénalisés, une fois que le signal de fin de temps a sonné.
50. En compétition juniors, toute technique réalisée au visage, à la tête ou au cou occasionnant une blessure recevra un avertissement ou une pénalité, à moins que la faute incombe au compétiteur blessé.
51. En compétition cadets et juniors, on autorise les coups de pied *Jodan* qui font une légère touche (« *skin touch* ») à condition qu'il n'y ait pas de blessure.

52. En compétition seniors, une touche légère est autorisée pour les coups de poing *Jodan* et une plus grande tolérance est permise pour les coups de pied *Jodan*.
53. Un compétiteur n'est pas autorisé à continuer, s'il obtient la victoire par *Hansoku* de catégorie 1 et que c'est la seconde fois qu'il gagne de cette manière.
54. Un compétiteur peut protester auprès de l'*arbitrator* si une faute administrative a été commise.
55. Lorsqu'un compétiteur est projeté de façon sûre et sans blessure, l'arbitre doit donner deux ou trois secondes pour que son adversaire puisse tenter de marquer.
56. Lorsque l'arbitre voit un point, il dira « *Yame* » et indiquera immédiatement sa préférence en tenant son bras plié du côté du compétiteur qui marque.
57. L'utilisation de bandages est permise lorsque ceux-ci sont autorisés par le médecin officiel.
58. Si l'arbitre et les juges n'arrivent pas à se mettre d'accord à la fin du combat, ils doivent consulter l'*arbitrator*.
59. Si, après que le combat a débuté, on constate que le compétiteur ne portait pas son protège-dents, le compétiteur sera disqualifié.
60. L'arbitre donnera tous les commandements et fera toutes les annonces.
61. Si deux juges signalent un point pour le même compétiteur, l'arbitre peut refuser d'arrêter le combat s'il est sûr qu'ils se trompent.
62. Si les trois juges signalent un point pour *Aka*, l'arbitre doit arrêter le combat, même s'il est sûr qu'ils se trompent.
63. Le temps d'un combat commence lorsque l'arbitre donne le signal de commencer et s'arrête lorsque l'arbitre dit « *Yame* ».
64. L'équipe arbitrale d'une rencontre en *Kumite* comprend un arbitre, trois juges, un *arbitrator* et un superviseur des scores.
65. Lorsqu'un compétiteur glisse et tombe et qu'il est marqué immédiatement par l'adversaire, *Sanbon* sera accordé.
66. *Nihon* sera accordé pour un déséquilibre suivi d'un coup de poing *Jodan* qui marque.
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/hijiatae*) bien contrôlé qui satisfait les six critères de point est une technique valable.
69. Un compétiteur qui se retire volontairement du combat est déclaré *Kiken* et huit points supplémentaires seront donnés à son adversaire.
70. La vigilance ou *Zanshin* est l'état d'engagement continu qui persiste après que la technique a été effectuée.
71. On devrait donner *Nihon* pour une combinaison de techniques de poing dont chaque composante individuelle marque.

72. Un compétiteur qui reste dans l'aire de compétition peut marquer sur un compétiteur situé à l'extérieur de l'aire.
73. *Atoshi Baraku* signifie « reste 30 secondes de combat ».
74. Une touche légère « skin touch » à la gorge est seulement autorisée dans les compétitions seniors.
75. S'il n'y a pas de décision après un *Sai Shiai*, la Commission d'arbitrage devra être consultée.
76. Un contact excessif après des échecs répétés pour bloquer les coups est considéré comme *Mubobi*.
77. Un compétiteur peut être pénalisé pour avoir exagéré les effets d'une blessure réelle.
78. Les projections au-dessus de l'épaule telles que *Seio-Nage*, *Kata-Guruma*, etc., sont permises seulement si le compétiteur retient l'adversaire pour lui permettre une réception sûre.
79. En catégorie 2, un *Keikoku* ne peut pas être donné à moins qu'un *Chukoku* ait été donné au préalable.
80. Lorsque l'équipe arbitrale a pris une décision qui va à l'encontre du règlement de compétition, l'*arbitator* devra donner immédiatement un coup de sifflet.
81. Un combat peut continuer brièvement lorsque les deux compétiteurs sont au sol.
82. En *Kumite* par équipe il n'y a pas de *Sai Shai*.
83. Lorsque l'arbitre veut consulter les juges à propos d'une pénalité pour contact, il peut parler avec eux brièvement pendant que le médecin s'occupe du compétiteur blessé.
84. En compétition cadets uniquement, on peut attribuer un point s'il y a une touche très légère du *face mask*.
85. Saisir sous la taille et projeter est autorisé seulement si le compétiteur retient son adversaire, afin de lui permettre une réception en toute sécurité.
86. Les cadets peuvent refuser de porter le *face mask* WKF pour des raisons médicales.
87. Un compétiteur qui a un *Hansoku-Chui* de catégorie 2 et qui exagère l'effet d'un léger contact, sera pénalisé par *Hansoku*.
88. À la suite d'un *Yame*, lorsque deux juges signalent *Torimasen* et l'autre juge signale *Ippon* pour *Ao*, l'arbitre peut attribuer un 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 de suspendre ou d'arrêter le combat, ne devrait pas être validée et une pénalité peut être attribuée à l'attaquant.
91. En *Kumite* cadets, des coups de pied *Jodan* avec une légère touche « skin touch » sont autorisés à condition qu'il n'y ait pas de blessure.

92. Avant le début d'un combat ou d'un match, le chef de tapis devrait examiner la carte médicale du compétiteur.
93. S'il existe une erreur dans le tableau et que le faux compétiteur est engagé, ceci ne pourra pas être changé par la suite.
94. Une technique effective effectuée en même temps que le signal de fin de combat indiqué par la sonnerie est valable.
95. Si un compétiteur est blessé et qu'il est considéré comme fautif (*mubobi*), l'arbitre refusera de donner une pénalité à l'adversaire.
96. Les coachs doivent présenter leur accréditation à la table officielle avant le début d'un combat ou d'une rencontre.
97. *Nihon* est attribué pour des coups de poing dans le dos.
98. L'*arbitrator* peut demander à l'arbitre d'arrêter un combat lorsqu'il a observé un *Jogai* qui a été oublié par l'arbitre.
99. *Hansoku* sera attribué à un compétiteur qui n'obéit pas aux commandements de l'arbitre.
100. Le chef de tapis donnera l'ordre à l'arbitre d'arrêter le combat lorsqu'il voit une infraction au règlement de compétition.
101. Si dans une combinaison la première technique mérite un *Ippon* et la deuxième mérite une pénalité, les deux seront accordés.
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 allongé sur le sol.
104. Lorsqu'un compétiteur ne porte pas l'équipement approuvé *WKF*, on lui donnera une minute afin de le changer pour le modèle homologué.
105. Un compétiteur blessé en *Kumite* et retiré selon la règle des dix secondes, ne pourra pas concourir en compétition *Kata*.
106. Un compétiteur blessé qui a été déclaré inapte à combattre par le médecin du tournoi, ne peut plus combattre à nouveau 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, en annonçant « *Yame* ».
108. Si un compétiteur a un comportement incorrect sur l'aire de compétition après la fin du combat ou de la rencontre, l'arbitre peut quand même attribuer *Shikkaku*.
109. L'*arbitrator* a une voix prépondérante en cas de *Shikkaku*.
110. Dans les rencontres masculines par équipes, si une équipe gagne trois combats, la rencontre est arrêtée à ce moment-là.
111. Lorsqu'un compétiteur saisit son adversaire et n'effectue aucune technique immédiate ou projection dans les deux ou trois secondes suivantes, l'arbitre annoncera « *Yame* ».

112. Lorsqu'un juge n'est pas sûr qu'une technique a réellement atteint une surface valable, il devra signaler *Torimasen*.
113. On donnera *Hansoku* à un compétiteur qui commet une action qui porte atteinte à l'honneur ou au prestige du *Karate-Do*.
114. On donnera *Shikkaku* au compétiteur qui réalise une action considérée dangereuse ou qui viole délibérément les règles concernant les comportements interdits.
115. Lorsque l'arbitre arrête le combat parce qu'il voit un point, et que les trois juges signalent *Mienai*, l'arbitre annoncera *Torimasen*.
116. Lorsqu'une infraction évidente au règlement a été commise, 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 donner le point à *Ao*.
118. Lors de l'*Hantei*, après *Sai Shiai* indéterminé, si trois juges signalent la victoire pour *Aka* et que l'arbitre pense que ça devrait être *Ao*, il devrait leur demander de reconsidérer leur décision.
119. Si un juge voit un *Jogai*, il devrait taper le sol avec son drapeau et signaler une pénalité de catégorie 2.
120. Si suite au « *Yame* », deux juges signalent *Ippon* pour *Ao* et le troisième juge *Torimasen*, l'arbitre peut donner le point à *Aka*.
121. Si un compétiteur ne se remet pas sur ses pieds en 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 chronomètre des dix secondes a été déclenché, le médecin sera appelé pour examiner le compétiteur.
124. Le Comité directeur peut autoriser le port de publicité de sponsors reconnus sur le *Karate-Gi*.
125. Le protège-dents est obligatoire pour tous les compétiteurs en *Kumite*.
126. Suite à une projection, l'arbitre permettra un maximum de deux secondes pour marquer un point.
127. Si un compétiteur marque avec un fort coup de pieds latéral et propulse son adversaire hors de l'aire, l'arbitre devrait octroyer *Nihon* et donner à l'adversaire un avertissement ou une pénalité de catégorie 2 pour *Jogai*.
128. Lorsqu'une protestation officielle est déposée, 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 donner un coup de sifflet.

130. Lorsque l'arbitre donne 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 du temps, le superviseur des scores devrait donner un coup de sifflet.
132. Lorsqu'un compétiteur est projeté (en accord avec le règlement), glisse, tombe ou 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 pendant le déroulement du combat et qu'il a besoin d'un traitement médical, on lui donnera trois minutes pour recevoir les soins. Après quoi, l'arbitre décidera si le compétiteur doit être déclaré dans l'incapacité de continuer le combat ou si plus de temps doit lui être accordé.
135. Un compétiteur qui sort de l'aire de compétition (*Jogai*) à moins de 10 secondes de la fin du combat recevra au minimum un *Keikoku*.
136. Pour corriger un point octroyé par erreur à un compétiteur, l'arbitre se tournera vers le compétiteur qui a reçu le point par erreur, fera le signal de *Torimassen*, et donnera ensuite le point à son adversaire.
137. Si un compétiteur marque avec un *Chudan Geri* bien contrôlé, et qu'il touche ensuite le visage de son adversaire accidentellement lui causant une blessure légère, un *Nihon* et un avertissement devront être donnés.
138. Si un compétiteur blessé a reçu un traitement médical et que le médecin officiel considère que le compétiteur peut continuer de combattre, l'arbitre ne peut pas contredire la décision du médecin.
139. Lorsque l'arbitre voit un point pour *Ao*, alors qu'un juge indique un point pour *Aka* et que les autres deux 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*, qu'un autre signale un point pour *Aka* et que le troisième signale *Jogai* pour *Aka*, l'arbitre peut donner *Torimassen*.
141. « Éviter le combat » se réfère à une situation où le comportement du compétiteur a pour seul objectif de gagner du temps afin d'empêcher que son adversaire ait une opportunité de marquer.
142. En rencontre par équipe, si deux compétiteurs se blessent mutuellement et qu'ils ne peuvent plus continuer alors que le score est à égalité, le vainqueur sera décidé par *Hantei*.
143. En *Kumite* individuels, si deux compétiteurs se blessent mutuellement et qu'ils ne peuvent plus continuer alors que le score est à égalité, l'arbitre annoncera un match à égalité (*Hikiwake*) et commencera le *Sai Shai*.
144. Lorsqu'il reste moins de dix secondes avant la fin du combat, 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 qui arrivent en dessous de la ceinture ne peuvent pas marquer.
146. Les techniques qui arrivent à l'omoplate peuvent marquer.
147. Si *Aka* donne accidentellement un coup de pied à *Ao* à la hanche et que *Ao* ne peut pas continuer le combat, alors on annoncera *Kiken* pour *Ao*.
148. Si un compétiteur est visiblement essoufflé, l'arbitre devrait arrêter le combat pour lui donner du temps pour récupérer.
149. Un compétiteur qui établit une différence claire de huit points est déclaré vainqueur.
150. Lorsque le temps est terminé, le compétiteur qui aura marqué le plus de points sera 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 du combat, recevra au minimum un *Keikoku*.
152. En rencontre par équipe, si un compétiteur reçoit *Hansoku*, son score quel qu'il soit, sera de zéro et le score de son adversaire sera de huit points.
153. En rencontre par équipe, si un compétiteur est déclaré *Kiken*, son score quel qu'il soit, sera de zéro et le score de son adversaire sera de huit points.
154. Un avertissement ou une pénalité pour *Mubobi* est donné uniquement lorsqu'un compétiteur est frappé ou blessé par sa propre faute ou négligence.
155. Un compétiteur qui est frappé par sa propre faute et qui exagère l'effet, devrait recevoir un avertissement ou une pénalité pour *Mubobi* ou pour exagération, mais pas les deux.
156. Si un compétiteur réalise un coup de pied *Chudan* valable et que son adversaire lui saisit la jambe, un point ne peut pas être accordé.
157. Un compétiteur réalise un coup de pied *Jodan* satisfaisant les six critères. L'adversaire lève sa main pour intercepter le coup de pied et malgré cela, 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 projette son adversaire, que l'adversaire le tire au sol et qu'il se blesse, les deux devraient recevoir un avertissement ou une pénalité.
159. La publicité autorisée par la *WKF* est placée 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 en *Kumite* qui reçoit *Kiken*, ne peut pas concourir à nouveau dans ce tournoi.
162. *Sai Shiai* est uniquement utilisé en 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 concourir avec seulement deux compétitrices.
165. L'arbitre ne doit pas avoir la même nationalité que l'un des compétiteurs même si l'un des juges le peut, avec l'accord des deux entraîneurs.

Section 2 : KUMITE - CHOIX MULTIPLES

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 qui n'existe pas est une infraction sérieuse au règlement et la pénalité correcte est :
 - a. *Shikkaku*
 - b. *Keikoku*
 - c. *Hansoku-Chui*
 - d. *Hansoku*

2. Le jugement final en ce qui concerne les affaires de nature technique qui se présentent pendant le combat et pour lesquelles il n'y a aucune stipulation dans le règlement, est de la responsabilité :
 - a. *du Comité sportif*
 - b. *de l'arbitre*
 - c. *de la Commission d'arbitrage*
 - d. *du chef de tapis*

3. Quel critère n'appartient pas à la même catégorie de pénalité :
 - a. *feindre ou exagérer une blessure*
 - b. *Jogai*
 - c. *projections dangereuses*
 - d. *Mubobi*

4. Ao attaque avec *Chudan Geri* qui est évité par *Aka* qui marque immédiatement avec *Chudan Tsuki* dans le dos de Ao. La décision correcte est :
 - a. *Nihon*
 - b. *Sanbon*
 - c. *Ippon*
 - d. *Torimassen*

5. *Aka* frappe *Ao* dans le dos avec *Chudan Tsuki* et immédiatement se tourne avec le poing en l'air. La décision correcte est :
- a. *Ippon*
 - b. *Torimasen*
 - c. *Nihon et un avertissement pour Mubobi*
 - d. *Nihon*
6. La première considération pour décider de l'équipe gagnante est l'équipe avec le plus de :
- a. *Ippon*
 - b. *combats gagnés*
 - c. *points*
 - d. *Sanbon*
7. Un compétiteur avec un *Chukoku* préalable de catégorie 2 refuse le combat alors qu'il reste moins de dix secondes avant la fin. 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 un score égal, l'arbitre :
- a. *utilisera sa voix prépondérante*
 - b. *demandera Hantei*
 - c. *annoncera Hikiwake et débutera Sai Shiai si applicable*
 - d. *consultera le chef de tapis pour trouver une solution*
9. Un compétiteur délivre une technique 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 un avertissement ou une pénalité de la catégorie 1*
 - c. *recevoir Hansoku*
 - d. *ne rien recevoir*
10. Laquelle de ces infractions n'est pas une infraction de catégorie 1 ?
- a. *Techniques avec un contact excessif*
 - b. *Attaques aux bras ou aux jambes*
 - c. *Saisir sous la taille et tenter de projeter*
 - d. *Attaques simulées avec la tête, les genoux ou les coudes*

11. Pour des attaques aux jambes ou aux bras, à l'aîne, aux articulations ou au cou-de-pied, on peut donner :
- 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 _____ par la faute de son adversaire.
- a. *a légèrement diminué*
 - b. *n'a pas diminué*
 - c. *s'est légèrement amélioré*
 - d. *s'est sérieusement réduit*
13. *Chukoku* est normalement imposé lorsque le potentiel de victoire du compétiteur _____ par la faute de son adversaire.
- a. *s'est légèrement amélioré*
 - b. *a légèrement diminué*
 - c. *n'a pas diminué*
 - d. *s'est sérieusement réduit*
14. Lorsqu'un compétiteur est blessé l'arbitre devra immédiatement arrêter le combat et :
- a. *commencer le décompte des dix secondes*
 - b. *attendre les 10 secondes et appeler le médecin*
 - c. *appeler le médecin*
 - d. *aller examiner la blessure*
15. En *Kumite* cadets, toutes les techniques de main à la tête, au visage (y compris le *face mask*) et au cou ne doivent pas toucher. Si le gant devait toucher la cible, l'équipe arbitrale _____, sauf si c'est causé par la faute de l'adversaire.
- a. *donnera un Ippon (à condition que ce soit uniquement une « touche de gant »)*
 - b. *donnera un avertissement ou une pénalité de catégorie 2*
 - c. *ne donnera aucun point*
 - d. *pénalisera*
16. Lorsqu'un compétiteur est blessé pendant le déroulement d'un combat, nécessitant une intervention médicale, l'arbitre autorisera _____ pour cette intervention.
- a. *le temps nécessaire (d'après le médecin)*
 - b. *trois minutes*
 - c. *tout le temps nécessaire*
 - d. *le temps nécessaire (d'après le chef de tapis)*

17. Toute protestation concernant autre chose que des dysfonctionnements administratifs devra être soumise par écrit au :
- a. *chef de tapis*
 - b. *Comité d'organisation*
 - c. *Jury d'appel*
 - d. *Commission d'arbitrage*
18. Ao dépasse la ligne de *Jogai* juste au moment où *Aka* marque (*Aka* reste à l'intérieur de l'aire de compétition). La décision adéquate devrait être :
- a. *une infraction de catégorie 2 contre Ao*
 - b. *un avertissement adéquat ou une pénalité de catégorie 2 et un point à Aka.*
 - c. *Torimasen*
 - d. *un point pour Aka*
19. Si un membre de l'équipe reçoit *Kiken*, son score (quel qu'il soit) sera de :
- a. *huit points*
 - b. *huit points plus le score de son adversaire*
 - c. *zéro et le score de l'adversaire établi à huit points*
 - d. *huit points en plus du 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 arbitres seniors désignés par la Commission d'arbitrage*
 - c. *le Comité médical*
 - d. *un représentant de chaque*
21. L'arbitre et les juges devront occuper leurs positions respectives et suite à l'échange de salut entre les compétiteurs, l'arbitre annoncera _____ et le 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 les deux*

23. La gorge est une zone particulièrement vulnérable, et même le contact le plus léger sera averti ou pénalisé à moins :
- a. que ce soit un compétiteur senior*
 - b. qu'il n'y ait pas de blessure*
 - c. que ce soit de la faute du receveur*
 - d. que ce soit vraiment très léger*
24. Tout compétiteur qui reçoit *Hansoku* pour avoir causé une blessure et qui pour l'ensemble de l'équipe arbitrale et du chef de tapis, a agi inconsidérément ou dangereusement :
- a. sera reporté à la Commission d'arbitrage*
 - b. sera averti sévèrement par le chef de tapis*
 - c. recevra Shikkaku*
 - d. sera reporté à la Commission disciplinaire*
25. Lorsque le combat est arrêté, l'arbitre ne peut pas donner une décision contre deux juges à moins d'avoir :
- a. la majorité*
 - b. la voix prépondérante*
 - c. l'appui positif de l'autre juge*
 - d. clairement vu que les juges se sont trompés*
26. La longueur minimale du pantalon du *Karate-Gi* :
- a. est fixée à 10 cm au-dessous du genou*
 - b. n'est pas spécifiée*
 - c. est fixée au milieu du tibia*
 - d. doit couvrir au moins les deux tiers du tibia*
27. La longueur maximale du pantalon du *Karate-Gi* :
- a. doit couvrir les deux tiers du tibia*
 - b. ne doit pas dépasser la cheville*
 - c. est fixée à 4 cm au-dessus de la cheville*
 - d. n'est pas spécifiée*
28. Pour concourir dans une rencontre masculine par équipe :
- a. tous les membres de l'équipe doivent être présents*
 - b. cinq membres doivent être présents*
 - c. au moins deux compétiteurs doivent être présents*
 - d. au moins trois compétiteurs doivent être présents*

29. Lorsqu'un compétiteur glisse, tombe ou est déséquilibré par sa propre action et que l'adversaire le marque, la décision sera :
- a. *Sanbon*
 - b. *avertissement ou pénalité de catégorie 2*
 - c. *donnée comme si le compétiteur était resté debout*
 - d. *Torimasen*
30. Lorsqu'un combat se termine avec un score égal, ou sans score, l'arbitre annoncera une égalité (*Hikiwake*) et :
- a. *débutera le Sai Shiai, si applicable*
 - b. *débutera le Encho Sen, si applicable*
 - c. *demandera Hantei*
 - d. *annoncera le vainqueur*
31. L'arbitre demande *Hantei* :
- a. *lorsque les scores sont égaux à la fin d'un Sai Shiai*
 - b. *lorsque les deux compétiteurs se blessent mutuellement et ne peuvent plus continuer alors que leurs scores sont égaux*
 - c. *a et b*
 - d. *à la fin d'un Encho Sen indéterminé*
32. En combat seniors, un coup de poing ou un coup de pied *Jodan* qui arrive au visage à la tête ou au cou _____ peut être considéré comme ayant la distance correcte.
- a. *entre « skin touch » et 2-5 cm*
 - b. *entre « skin touch » et 2-3 cm*
 - c. *entre « skin touch » et 5 cm*
 - d. *à une distance raisonnable*
33. Un compétiteur qui saisit son adversaire en-dessous des hanches et le projète recevra :
- a. *Chukoku de catégorie 2*
 - b. *avertissement ou pénalité de catégorie 2*
 - c. *avertissement ou pénalité de catégorie 1*
 - d. *Sanbon*
34. Si un compétiteur est blessé par 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 receveur et peut refuser de pénaliser l'adversaire*
 - c. *comptabilisera un point et donnera Mubobi à l'attaquant*
 - d. *avertira ou pénalisera le receveur avec Mubobi.*

35. Un compétiteur qui évite le combat à moins de dix secondes de la fin du combat recevra au minimum :
- a. *Chukoku*
 - b. *Keikoku*
 - c. *Hansoku Chui ou Hansoku*
 - d. *une de ces pénalités*

Section 3 : KUMITE - QUESTIONS ÉCRITES

Écrivez sur la feuille de réponses les différentes réponses aux questions suivantes.

1. Quels sont les six critères de points ? (6 réponses)

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____
- f. _____

2. Lors de l'*Hantei*, quels sont les critères de décision ? (3 réponses)

- a. _____
- b. _____
- c. _____

3. Quelles sont les pénalités de catégorie 1 ? (4 réponses)

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____

4. Quelles sont les pénalités de catégorie 2 ? (8 réponses)

- a. _____
- b. _____
- c. _____
- d. _____
- e. _____
- f. _____
- g. _____
- h. _____

QUESTIONNAIRE KATA

Section 1 : KATA - VRAI OU FAUX

Cochez par un "X" la case appropriée du document de réponses. La réponse à une question sera vraie si et seulement si elle l'est dans toutes les situations ; dans le cas contraire, elle sera considérée comme fausse. Chaque réponse correcte vaut un point.

1. En compétition *Kata*, les manches de la veste du *Karate-Gi* ne peuvent pas être retroussées.
2. Les pantalons du *Karate-Gi* peuvent être un peu plus courts de sorte à recouvrir seulement la moitié du tibia.
3. Lors des *Shitei Kata*, seule une variation légère du *Kata* est permise.
4. Lors des *Tokui Kata*, des variations, telles qu'enseignées par l'école du compétiteur, sont permises.
5. Il n'est pas permis de répéter un *Tokui Kata*. Seule la répétition d'un *Shitei Kata* est autorisée.
6. Dans le troisième tour, un compétiteur qui varie le *Kata* sera disqualifié.
7. À la fin du *Kata*, *Aka* quittera l'aire de compétition pour attendre la performance de *Ao*.
8. Si le *Kata* n'est pas conforme au règlement ou qu'il existe quelques irrégularités, le juge central peut appeler les autres juges pour obtenir un verdict.
9. Si un compétiteur est disqualifié, le juge central croisera et décroisera les drapeaux comme pour le signal de *Torimasen* en *Kumite*.
10. Lors de l'*Hantei*, le compétiteur qui reçoit la majorité des votes est déclaré vainqueur par l'annonceur.
11. Après l'*Hantei*, lorsque les juges ont baissé leurs drapeaux, le juge central indiquera le vainqueur en levant le drapeau de la couleur appropriée.
12. Lors de l'*Hantei*, si un juge signale la victoire pour *Aka*, un autre pour *Ao* et le troisième *Hikiwake*, un *Kata* de barrage sera effectué.

13. L'exécution du *Kata* doit montrer concentration, puissance et impact potentiel dans ses techniques.
14. Les juges doivent juger que le *Kihon* correspond au style démontré.
15. Le point de départ du *Kata* sera marqué par une petite croix dans le périmètre de l'aire de compétition.
16. Les compétiteurs doivent commencer et terminer le *Kata* à cet endroit.
17. Le juge central donnera le signal de l'exécution au compétiteur par un bref coup de sifflet.
18. Les compétiteurs des pays qui sont connus pour obtenir des médailles devraient être spécialement considérés.
19. Le point de départ de l'exécution du *Kata* est à deux mètres à l'intérieur de l'aire de compétition et face au juge central.
20. Lorsque qu'un membre de l'équipe donne un commandement pour le début ou la fin du *Kata*, ce n'est pas considéré comme une aide extérieure.
21. En *Shitei Kata*, de légères variations en accord avec l'école du compétiteur sont permises.
22. En *Shitei Kata*, un compétiteur qui répète un *Kata* ne sera pas disqualifié.
23. Un compétiteur qui s'arrête pendant l'exécution du *Kata* sera disqualifié.
24. Dans les repêchages, seuls des *Tokui Kata* sont autorisés.
25. Une fois exécuté, un *Kata* ne peut pas être répété.
26. Il est de la responsabilité du coach ou du compétiteur de s'assurer que le *Kata* est approprié pour le tour particulier.
27. La table des scores avertira le compétiteur si le *Kata* n'est pas acceptable pour le tour particulier.
28. Si un compétiteur ne se présente pas (*Kiken*), la décision sera automatiquement accordée à l'adversaire.
29. Un compétiteur, dont l'adversaire ne se présente pas et est déclaré *Kiken*, ne peut pas utiliser ce *Kata* (qui a été annoncé à la table des scores) dans le tour suivant.
30. La durée permise pour exécuter le *Bunkai* en équipe lors des finales est de cinq minutes.
31. Le personnel de la table des scores inclut des chronométreurs, des superviseurs de scores et des annonceurs.
32. L'aire de compétition en *Kata* est de 12 m par 12 m.
33. En présence de 16 compétiteurs seulement, aucun *Shitei Kata* n'est requis.
34. Les juges d'un match en *Kata* ne peuvent pas avoir la même nationalité que l'un des compétiteurs.

35. Bien que des rubans et autres accessoires de décorations pour les cheveux ne soient pas autorisés en *Kumite*, ils sont permis en *Kata*.
36. Une équipe qui ne salue pas à la fin du *Kata* et avant le début du *Bunkai*, sera disqualifiée.
37. Dans les rencontres pour les médailles, demi-finale et finale, les équipes réaliseront une démonstration de la signification du *Kata* (*Bunkai*).
38. L'équipe arbitrale de trois ou cinq juges pour chaque rencontre sera désignée par la Commission d'arbitrage ou par le chef de tapis.
39. Après avoir donné suffisamment de temps pour compter les votes (environ 2 à 5 secondes), les drapeaux seront baissés après un court coup de sifflet.
40. Les compétitrices devront porter un t-shirt entièrement blanc sous la veste du *Karate-Gi*.
41. Le pantalon doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins la moitié du tibia et ne pas dépasser les chevilles.
42. Le port de parures, de vêtements ou d'équipements non autorisés est interdit.
43. Un ruban discret ou une barrette à cheveux pour couettes sont autorisés pour la compétition *Kata*.
44. En compétition *Kata* par équipes, dans les rencontres pour les médailles, les équipes réaliseront une démonstration de la signification du *Kata* (*Bunkai*).

Section 2 : KATA - QUESTIONNAIRE À CHOIX MULTIPLES

Écrivez sur la feuille de réponses la lettre de la réponse que vous considérez comme étant correcte.

Chaque réponse correcte vaut un point.

1. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent une démonstration _____ de la signification du *Kata*.
 - a. réaliste
 - b. rapide
 - c. excellente
 - d. pratique

2. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent la compréhension _____ utilisé(e-s) (*Bunkai*).
 - a. de l'explication
 - b. du kihon
 - c. des techniques
 - d. des principes

3. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent le bon timing, le rythme, _____, l'équilibre et la focalisation de la puissance (*Kime*).
 - a. le Hara
 - b. la vitesse
 - c. les positions
 - d. le kihon

4. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent _____ et la concentration.
 - a. le Kime
 - b. le réalisme
 - c. la respiration correcte
 - d. la focalisation convenable de l'attention (*Chakugan*)

5. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent les positions correctes (*Dachi*) avec une tension adéquate dans les jambes et les pieds _____ sur le sol.
- a. *immobiles*
 - b. *doucement*
 - c. *adhérant*
 - d. *à plat*
6. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent _____ adéquate de l'abdomen (*Hara*).
- a. *une musculation*
 - b. *une relaxation*
 - c. *une tension*
 - d. *une position*
7. Afin de juger un compétiteur ou une équipe, les juges évaluent une forme correcte (*Kihon*) _____ démontré(e).
- a. *du style*
 - b. *du Kata*
 - c. *du Karate-Do*
 - d. *de la fédération nationale*
8. La performance devrait aussi être évaluée en vue de distinguer les points de :
- a. *focalisation*
 - b. *impact*
 - c. *subtilité*
 - d. *autres*
9. En *Kata* par équipes, _____ sans signe externe est une valeur ajoutée.
- a. *la finalisation*
 - b. *la synchronisation*
 - c. *le commencement*
 - d. *le choix du Kata*
10. Le *Kata* n'est pas une danse ni une représentation :
- a. *de combat*
 - b. *solo*
 - c. *en équipe*
 - d. *théâtrale*

11. En *Kata* par équipes, les trois membres doivent commencer le *Kata* _____ et vers le juge central.
- a. *tous ensembles*
 - b. *avec compétence*
 - c. *en même temps*
 - d. *dans la même direction*
12. Les membres d'une équipe doivent démontrer _____ dans tous les aspects de la réalisation du *Kata*.
- a. *de la synchronisation*
 - b. *de la solidité*
 - c. *de la compétence*
 - d. *de la compréhension*
13. Taper les pieds au sol, se frapper la poitrine, les bras, ou le *Karate-Gi* ainsi qu'une respiration inappropriée sont des exemples de :
- a. *puissance*
 - b. *aides extérieures*
 - c. *bon timing*
 - d. *mauvaise compréhension*
14. *Bunkai* signifie explication _____ du *Kata*.
- a. *du rythme*
 - b. *des principes*
 - c. *de la signification*
 - d. *de l'histoire*
15. Lors des deux premiers tours, le compétiteur peut choisir :
- a. *de répéter le Kata*
 - b. *de présenter uniquement les Tokui Kata*
 - c. *de présenter uniquement les Shitei Kata*
 - d. *de présenter un Tokui ou un Shitei, selon le nombre de compétiteurs participant*
16. Lors des finales *Kata* par équipe, les équipes réaliseront le *Bunkai* du *Kata*. Elles seront autorisées à
- a. *démontrer le Kata d'un des tours précédents*
 - b. *utiliser des membres additionnels de leur délégation*
 - c. *disposer de trois minutes pour la démonstration*
 - d. *disposer de cinq minutes pour la démonstration*

17. Lequel des *Kata* suivants ne figure pas sur la liste principale des *Kata* de la *WKF* ?
- a. *Tekki Sandan*
 - b. *Chatanyara Rohai*
 - c. *Seiyunchin*
 - d. *Wanshu*

Section 3 : KATA - QUESTIONS ÉCRITES

Écrivez sur la feuille de réponses les différentes réponses aux questions suivantes.

Chaque réponse correcte vaut un point.

1. Nommez les deux *Shitei Kata* en *Goju Ryu* : _____ et _____
2. Nommez les deux *Shitei Kata* en *Shotokan* : _____ et _____
3. Nommez les deux *Shitei Kata* en *Shito Ryu* : _____ et _____
4. Nommez les deux *Shitei Kata* en *Wado Ryu* : _____ et _____
5. Quels sont les critères de décision (un point pour chaque réponse correcte) ?
 - a. _____
 - b. _____
 - c. _____
 - d. _____
 - e. _____
 - f. _____
 - g. _____
 - h. _____
 - i. _____
 - j. _____
6. Dans le tableau explicatif, combien de *Shitei Kata* sont nécessaires, lorsqu'il y a 64 compétiteurs ?
7. Dans le tableau explicatif, combien de *Tokui Kata* sont nécessaires, lorsqu'il y a 64 compétiteurs ?
8. Dans le tableau explicatif, combien de *Shitei Kata* sont nécessaires, lorsqu'il y a 32 compétiteurs ?
9. Dans le tableau explicatif, combien de *Tokui Kata* sont nécessaires, lorsqu'il y a 32 compétiteurs ?
10. Combien de *Kata Goju Ryu* y a-t-il au total dans la liste officielle WKF ?
11. Combien de *Kata Wado Ryu* y a-t-il au total dans la liste officielle WKF ?
12. Combien de *Kata Shotokan* y a-t-il au total dans la liste officielle WKF ?
13. Combien de *Kata Shito Ryu* y a-t-il au total dans la liste officielle WKF ?