



World Karate Federation

Competición de Kumite

Documento de examen para Juez y Árbitro de Kumite

Este documento, así como el documento de respuestas, deben ser devueltos a los examinadores. *Se ruega no escribir ni hacer marca alguna en este documento.* Las respuestas solo se pueden poner en el documento de respuestas. Asegúrese de poner su nombre y número y cualquier otro dato requerido **en cada hoja** del documento de respuestas.

No se puede tener ninguna hoja ni libro alguno sobre la mesa durante el examen. Copiar o hablar con algún otro candidato durante el examen supondrá la suspensión automática del examen. Si no tiene claro cuáles son los procedimientos correctos o tiene alguna cuestión sobre cualquiera de los aspectos del examen, deberá hablar únicamente con un examinador.

El resultado del examen teórico y práctico será enviado a la Federación Nacional del candidato.

Marzo 2009

EXAMEN DE KUMITE

Sección 1. “VERDADERO O FALSO”

Marcar con una “X” la casilla que corresponda del documento de respuestas.. La contestación a una pregunta es solo correcta si es verdad en cualquier situación, en caso contrario será considerada incorrecta. Por cada respuesta correcta se obtendrá un punto.

1. La dimensión combinada del área de competición y del área de seguridad es de ocho metros por ocho metros.
2. Se puede llevar la bandera nacional o el emblema del país del contendiente en la parte frontal izquierda del karate-gi siempre que no exceda de las dimensiones de 100mm por 100mm.
3. La chaqueta del karate-gi debe cubrir más de las tres cuartas partes de la longitud del muslo.
4. Los pantalones del karate-gi deben cubrir al menos dos tercios de la pantorrilla.
5. Las mangas de la chaqueta del karate-gi no deben ser más largas que el dobléz de la muñeca.
6. Si las mangas de la chaqueta del karate-gi de un contendiente son demasiado largas y no se encuentra a tiempo un reemplazo, el Árbitro podrá darle la correspondiente autorización.
7. Los competidores podrán llevar una goma discreta en el pelo para sujetar la coleta. Están prohibidos broches, abalorios y otras decoraciones.
8. Se pueden llevar pendientes si están cubiertos con cinta.
9. Se pueden llevar aparatos bucales metálicos a riesgo del competidor, siempre que sean aprobados por el Árbitro y por el Doctor Oficial.
10. Los contendientes deben saludarse adecuadamente el uno al otro al comienzo y a la finalización del encuentro.
11. El entrenador puede cambiar el orden de combate del equipo durante una vuelta.
12. Si un contendiente se lesiona en un encuentro individual, el entrenador puede sustituirle siempre que lo notifique previamente a la Comisión de Organización.
13. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, la siguiente consideración para decidir el ganador es contar los puntos, tomando en cuenta tanto los encuentros ganados como los perdidos.
14. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias y de puntos, se celebrará un encuentro decisorio.

15. En la primera vuelta de un encuentro por equipos, solo se autorizara a competir a aquellos equipos que presenten a todos los componentes del equipo.
16. La WKF debe aceptar en sus competiciones el equipo de protección suministrado por las Federaciones Nacionales.
17. El entrenador debe llevar en todo momento durante el torneo un chándal y exhibir su identificación oficial.
18. Los encuentros Sénior Masculino son de tres minutos y de dos minutos en Femenino, Cadete y Júnior.
19. Se puede dar Sanbon por una patada Jodan ligeramente deficiente en Zanshin, dado que se considera una técnica difícil.
20. Se dará Nihon por una combinación rápida de chudan geri y tsuki, cualquiera de los cuales puntuarían por sí mismos.
21. En encuentros sénior, “un toque ligero” en la garganta con el guante no será necesariamente advertido ni penalizado siempre que no cause lesión.
22. Cuando no sea intencionada, una patada en la coquilla no se penalizara.
23. Las penalizaciones de Categoría 1 y de Categoría 2 no son acumulables entre si.
24. Chukoku es una advertencia dada para la primera falta de Categoría 1 o de Categoría 2.
25. Keikoku es una penalización por la cual se añade Ippon (un punto) a la puntuación del oponente.
26. Keikoku de Categoría 1 se da normalmente cuando debido a la falta de su oponente, el potencial de un contendiente para ganar esta ligeramente disminuido.
27. Hansoku-Chui de Categoría 1 se puede imponer directamente, o después de una advertencia o un Keikoku.
28. Hansoku-Chui se da cuando el potencial de un contendiente para ganar esta seriamente reducido debido a la falta de su oponente.
29. Hansoku se impone por infracciones graves al reglamento.
30. Solo se puede imponer Shikkaku después de haber dado una advertencia.
31. Shikkaku y no Hansoku es la penalización correcta cuando un contendiente actúa maliciosamente
32. Si un contendiente actúa maliciosamente, la penalización correcta es Hansoku.
33. Se puede dar Shikkaku a un competidor si se considera que el comportamiento del entrenador o de los miembros no combatientes de su delegación daña el prestigio y el honor del Karate-do.
34. Shikkaku se debe anunciar públicamente.
35. El Panel de Arbitraje decidirá el límite de Shikkaku.
36. Para dar un punto se deben cumplir los cinco criterios.
37. Ai-uchi quiere decir que hubo dos técnicas eficaces simultáneas.

38. Si un Juez señala Ippon para Aka, otro Ippon para Ao, y el tercero Torimasen será el Árbitro el que decidirá.
39. Si después de Yame dos Jueces no señalan y el otro Juez señala Ippon para Ao, el Árbitro puede dar Ippon a Aka.
40. En Hantei el Árbitro tiene voto dirimente.
41. Las advertencias y las penalizaciones incurridas en el encuentro se conservaran en el Sai Shiai.
42. Si Aka puntúa justo cuando Ao se sale del área, se pueden dar tanto el punto como una advertencia de Categoría 2.
43. Si un contendiente es físicamente empujado fuera del área, Jogai se produce en el momento que cualquier parte del cuerpo del contendiente toca el suelo fuera del área.
44. Según el Artículo 10, cuando un competidor cae, es derribado o noqueado y recupera la posición erguida de forma inmediata, el Árbitro, utilizando su silbato, señalará al controlador del tiempo el comienzo de la cuenta de los diez segundos.
45. De acuerdo con la “Regla de los diez segundos”, el controlador del tiempo parara la cuenta cuando el competidor este totalmente erguido y el Arbitro levante su brazo.
46. Cualquier competidor que caiga, sea derribado o noqueado, y no recupere la posición erguida en diez segundos, será retirado automáticamente del torneo.
47. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro al mismo tiempo y no pueden continuar, el encuentro se otorgara a aquel que haya marcado más puntos.
48. No se dará Jogai a un contendiente que marque y salga del área antes de que el Árbitro haya dado Yame.
49. Un contendiente no puede puntuar o ser penalizado una vez que la campana haya señalado el final de un encuentro.
50. En categoría Junior cualquier técnica a la cara, cabeza o cuello que cause lesión será advertida o penalizada salvo que sea culpa del receptor.
51. En la competición Cadete y Junior se permite que las patadas Jodan toquen muy ligeramente (“skin touch”) siempre que no se produzca lesión.
52. En competición Sénior se permite un toque ligero para golpes de puno Jodan y una mayor tolerancia para patadas Jodan.
53. Un contendiente no está autorizado a continuar si ya ha ganado por un Hansoku de Categoría 1 y es la segunda vez que ha ganado un encuentro de esta forma.
54. El contendiente puede protestar al Arbitrador si ha habido una falta administrativa.
55. Cuando un contendiente es derribado de forma segura y sin lesión el Árbitro deberá esperar dos o tres segundos a que su oponente intente puntuar.
56. Cuando el Árbitro vea un punto dará “Yame” e inmediatamente indicara su preferencia manteniendo su brazo doblado en el lado del contendiente que ha puntuado.

57. Se permite el uso de vendajes siempre que los apruebe el doctor oficial.
58. Si el Arbitro y los Jueces no pueden llegar a un acuerdo al final del encuentro, deben consultar al Arbitrador
59. Si después de haber comenzado el encuentro se ve que un contendiente no lleva el protector bucal, dicho contendiente será descalificado.
60. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
61. Cuando dos Jueces señalen un punto para el mismo competidor, el Árbitro podrá no detener el encuentro si cree que están equivocados.
62. Si tres Jueces señalan un punto para Aka el Árbitro debe parar el encuentro incluso si piensa que están equivocados.
63. La cuenta del tiempo de un encuentro comienza cuando el Árbitro da la señal de comienzo y se detiene cuando el Árbitro da “Yame”.
64. El Panel de Arbitraje de un encuentro de Kumite consiste en un Árbitro, tres Jueces, un Arbitrador y un Supervisor de la Puntuación.
65. Cuando un competidor resbala y cae y es inmediatamente puntuado por su oponente, recibirá Sanbon.
66. Por un desequilibrio seguido de jodan tsuki se dará Nihon.
67. Si el Árbitro no oye la señal de final del tiempo el Arbitrador hará sonar su silbato.
68. Un golpe de codo con buen control (empi-uchi/hijiate) que cumpla los seis criterios de puntuación es una técnica valida.
69. A un contendiente que se retire voluntariamente del encuentro se le impondrá Kiken y se concederán ocho puntos extra a su oponente.
70. Zanshin es el estado de compromiso continuado que permanece después de que la técnica haya alcanzado el objetivo..
71. Se debe dar Nihon a una combinación de técnicas de puño que sean puntuables por si solas.
72. Un contendiente que este dentro del área puede puntuar sobre un contendiente que este fuera del área.
73. Atoshi baraku quiere decir que “quedan 30 segundos de encuentro”.
74. Un “toque ligero” (skin touch) a la garganta solo está permitido en competición Sénior.
75. Si no hay decisión después de un Sai Shiai se consultara a la Comisión de Arbitraje.
76. Una consideración para Mubobi es el contacto excesivo después de repetidos bloqueos fallidos..
77. Un contendiente puede ser penalizado por exageración aunque se haya producido una lesión real.
78. Los derribos por encima de los hombros tales como seio nage, kata garuma etc., solo se permiten si el contendiente sujeta a su oponente para permitir un aterrizaje suave.
79. En Categoría 2 no se puede dar un Keikoku a menos que antes se haya dado un Chukoku.

80. Cuando el Panel de Arbitraje haya dado una decisión contraria al Reglamento de Competición, el Arbitrador hará sonar su silbato de forma inmediata.
81. Un encuentro puede continuar brevemente cuando ambos contendientes están en el suelo.
82. En encuentros por equipos no hay Encho Sen
83. Cuando el Árbitro desee consultar a los Jueces sobre una penalización por contacto, podrá hablar brevemente con ellos mientras el doctor atiende al competidor lesionado.
84. En competición Cadete solo se puede puntuar cuando hay un toque muy ligero a la máscara facial.
85. Solo se permite agarrar por debajo de la cintura seguido de un derribo cuando el que derriba sujeta a su oponente de forma que el aterrizaje sea suave.
86. Los cadetes podrán rechazar llevar la máscara facial en base a razones médicas.
87. Se dará Hansoku a un competidor que teniendo un Hansoku Chui de Categoría 2 y exagere el efecto de un contacto ligero.
88. Si después de Yame dos Jueces señalan Torimasen, y el otro Juez Ippon para Ao, el Arbitro podrá dar el punto a Aka
89. Un competidor puede recibir un Hansoku directo por exagerar los efectos de una lesión.
90. Una técnica realizada después de una orden de suspensión o de parada del encuentro no se puntuara aunque sea una técnica eficaz y se podrá imponer una penalización al infractor.
91. En Kumite Cadete se permite que las patadas Jodan hagan un “toque ligero”(skin touch) siempre que no haya lesión
92. Antes de comenzar un encuentro el Jefe de Tapiz examinara la tarjeta médica de los competidores.
93. Si hay un error en las ligullas y compiten los contendientes erróneos, esto no se podrá cambiar con posterioridad.
94. Es válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que suena la campana de fin del tiempo del encuentro.
95. Si un contendiente se lesiona y se considera que es su propia culpa (Mubobi), el Árbitro no penalizara al oponente.
96. Antes del comienzo de un encuentro, los entrenadores deben presentar su acreditación a la mesa oficial.
97. Nihon se da por golpes de puño a la parte trasera.
98. El Arbitrador puede pedir al Árbitro que detenga el encuentro si ha visto un Jogai que se le ha pasado inadvertido al Árbitro.
99. Se dará Hansoku a un contendiente que no obedezca las órdenes del Árbitro.
100. El Jefe de Tapiz ordenara al Árbitro parar el encuentro cuando vea una violación del Reglamento de Competición.

101. Si en una combinación, la primera técnica merece un Ippon y la segunda merece una penalización, de darán ambos.
102. Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es puntuado por su oponente la puntuación se dará como si el contendiente hubiera estado de pie.
103. Es posible puntuar estando en el suelo.
104. A un competidor que no lleve el equipo de protección aprobado por la WKF se le dará un minuto para que lo cambie por equipo aprobado.
105. Un contendiente lesionado en Kumite y que haya sido retirado en aplicación de la regla de los diez segundos no podrá competir en kata.
106. Un contendiente lesionado que haya sido declarado no apto para competir por el Doctor del Torneo no podrá combatir de nuevo en dicha competición.
107. Cuando el Árbitro vea un punto parara inmediatamente el encuentro levantando su brazo doblado por el lado del contendiente que ha marcado y dando “Yame”.
108. Si un competidor se comporta inadecuadamente en el área de competición después del final del encuentro, el Árbitro podrá todavía imponerle Shikkaku.
109. El Arbitrador tiene el voto dirimente en los casos de Shikkaku.
110. Un encuentro por equipos masculino concluirá cuando un equipo gane tres encuentros
111. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice una técnica inmediata o un derribo en dos o tres segundos, el Árbitro dará “Yame”.
112. Cuando un Juez no esté seguro de si una técnica ha alcanzado un área puntuable, deberá señalar Torimasen.
113. Se dará Hansoku a todo contendiente que cometa un acto que dañe el prestigio y el honor del Karate-do.
114. Se dará Shikkaku por cualquier acción considerada como peligrosa y que deliberadamente viole las reglas sobre comportamiento prohibido.
115. El Árbitro dará Torimasen cuando pare el encuentro al haber visto un punto y los tres Jueces señalen Mienai.
116. Cuando haya una clara contravención de las reglas, el Arbitrador parara el encuentro e instruirá al Árbitro a corregir el problema.
117. Si dos Jueces señalan Nihon para Aka y un Juez Ippon a Ao y el Árbitro quiere dar Ippon para Ao, debería indicar porque no es aceptable puntuar a Aka y dar el punto a Ao.
118. En Hantei, después de un Sai Shiai inconcluso, si tres Jueces dan la Victoria a Aka y el Árbitro piensa que debe ser Ao, podrá pedirles reconsideración.
119. Si un Juez ve un Jogai debe golpear el suelo con la bandera adecuada y señalar una falta de Categoría 2.
120. Si después de “Yame” dos Jueces señalan Ippon para Ao y el otro Juez Torimasen, el Árbitro puede dar el punto a Aka.

121. Si un contendiente no se pone de pie en diez segundos, el Árbitro anunciara “Kiken” y “Kachi” para su oponente.
122. Si un competidor es derribado y cae parcialmente fuera del área, el Arbitro dará inmediatamente “Yame”.
123. El doctor será llamado a examinar al competidor en todos los casos en que se haya comenzado la cuenta de los diez segundos.
124. El Comité Ejecutivo puede autorizar a llevar en el karate-gi publicidad de los patrocinadores aprobados.
125. El protector bucal es obligatorio para todos los competidores de Kumite.
126. Después de un derribo el Árbitro dejara un máximo de dos segundos para puntuar.
127. Si un competidor puntúa con una fuerte patada lateral y lanza a su oponente fuera del área, el Árbitro deberá otorgar Nihon y dar al oponente una advertencia de Categoría 2 o una penalización por Jogai.
128. Cuando se presenta una protesta oficial los encuentros que siguen deberán ser retrasados hasta conocer el resultado de la protesta.
129. Si el Árbitro ignora a dos Jueces que estén señalando Sanbon para Ao, el Arbitrador deberá hacer sonar su silbato.
130. Cuando el Arbitro conceda un punto por una técnica que haya causado lesión, el Arbitrador deberá hacer señales para que el encuentro se detenga.
131. Cuando el Árbitro no oiga la señal de final de tiempo, el encargado de la puntuación deberá hacer sonar su silbato.
132. Cuando un contendiente sea derribado de acuerdo con las reglas, resbale, caiga o este en el suelo y sea marcado por su oponente, la puntuación a dar será Sanbon.
133. Cuando el Árbitro quiera dar Shikkaku llamara a los Jueces para una breve consulta.
134. Cuando un competidor es lesionado durante un encuentro y necesita tratamiento médico, se le darán tres minutos para ello, después de los cuales el Arbitro decidirá si declara al competidor no apto para continuar la competición o si le da mas tiempo.
135. Se dará un mínimo de Keikoku a un contendiente que se salga del área (Jogai) cuando falten menos de diez segundos para finalizar el encuentro.
136. Para corregir un punto dado al contendiente erróneo, el Arbitro deberá girarse frente al contendiente al que ha dado el punto por error, hacer la señal de Torimasen, y después dar el punto al oponente.
137. Si un competidor puntúa con un chudan geri bien controlado, y después golpea accidentalmente con el puño en la cara de su oponente causándole una lesión ligera, se deberán dar Nihon y una advertencia.
138. Cuando un contendiente lesionado ha sido tratado por el médico y el doctor oficial dice que el contendiente puede seguir combatiendo, el Árbitro no podrá cambiar la decisión del doctor.

139. Cuando el Árbitro vea un punto para Ao pero un Juez indique un punto para Aka y los otros dos no señalen, el Árbitro podrá dar el punto a Ao.
140. Cuando el encuentro haya sido detenido y un Juez señale un punto para Ao, otro señale un punto para Aka y el otro señale Jogai para Aka, el Árbitro podrá dar Torimase.
141. “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un contendiente intenta que su oponente no tenga la oportunidad de puntuar mediante la pérdida de tiempo.
142. En encuentros por equipos, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el ganador se decidirá por Hantei.
143. En encuentros individuales, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el Árbitro anunciará un empate (Hikiwake) y el comienzo del Sai Shiai.
144. Cuando faltan menos de diez segundos de encuentro y el competidor que está perdiendo y tratando de igualar el encuentro de forma desesperada se sale del área (Jogai) se le dará como mínimo un Keikoku de Categoría 2.
145. No se pueden puntuar técnicas que impacten por debajo del cinturón.
146. Se pueden puntuar técnicas que impacten en el omoplato.
147. Si Aka, de forma accidental, da una patada a Ao en la cadera y Ao no puede continuar el encuentro, entonces se dará Kiken a Ao.
148. Si un contendiente está claramente exhausto el Árbitro podrá detener el encuentro para darle tiempo a que se recupere.
149. Será declarado vencedor un contendiente que logre una diferencia de ocho puntos.
150. Al finalizar el tiempo, será declarado vencedor aquel contendiente que haya marcado más puntos.
151. A un contendiente que agarre a su oponente sin intentar una técnica durante dos segundos cuando falten menos de diez segundos de encuentro se le dará un mínimo de Keikoku..
152. En encuentros por equipos, si un competidor recibe Hansoku su puntuación, sea la que sea, se dejara en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
153. En encuentros por equipos, si un competidor recibe Kiken su puntuación, sea la que sea, se dejara en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
154. Una advertencia o una penalización por Mubobi se dará solo cuando un competidor sea golpeado o lesionado por su propia falta o negligencia.
155. Un competidor que sea golpeado por su propia falta y exagere el efecto debería recibir una advertencia o una penalización por Mubobi pero no ambos.
156. Cuando un competidor ejecuta una buena patada Jodan y el oponente le agarra la pierna no se dará el punto.

157. Un competidor ejecuta una patada Jodan con los seis criterios de puntuación. El oponente pone la mano para interceptar la patada y su mano golpea ligeramente su propia cara; el Árbitro puede dar Sanbon ya que la patada no fue bloqueada de forma eficaz.
158. Cuando un competidor agarra y derriba a su oponente y este tira de el hacia el tapiz y se lesiona, se debe dar a ambos advertencia o penalización.
159. La publicidad autorizada de la WKF se puede poner en la manga izquierda del karate-gi.
160. Las Federaciones Nacionales no están autorizadas a poner publicidad en el karate-gi de los competidores.
161. Un competidor de Kumite que recibe Kiken no puede volver a competir en ese Torneo.
162. El Sai Shiai se utiliza solo para encuentros individuales.
163. Cuando el Árbitro da a un competidor una advertencia o una penalización de Categoría 2 por Mubobi, el oponente recibirá una penalización de Categoría 1 más ligera de lo usual.
164. Un equipo femenino puede competir con solo dos competidoras.
165. El Arbitro no debe ser de la misma nacionalidad que las de los competidores; pero uno de los dos Jueces si puede serlo si ambos entrenadores así lo acuerdan.

Sección 2. “OPCION MULTIPLE”

En el documento de respuestas de opción múltiple, escriba la letra de la respuesta que considere que es la correcta. Por cada respuesta correcta se obtendrá un punto.

1. Simular una lesión inexistente es una infracción grave de las reglas y la penalización correcta _____
 a) Shikkaku b) Keikoku c) Hansoku-chui d) Hansoku
2. La decisión final sobre cuestiones técnicas que se presenten durante un encuentro y que no estén estipuladas en las reglas es de la responsabilidad de _____
 a) la Comisión Deportiva b) el Arbitro c) la Comisión de Arbitraje d) el Jefe de Tapiz
3. Que criterio no corresponde a este grupo _____
 a) simular o exagerar una lesión b) Jogai c) derribos peligrosos d) Mubobi

4. Ao ataca con chudan geri, el cual es evitado por Aka que inmediatamente puntúa con chudan tsuki a la parte trasera de Ao. La puntuación correcta es ____
a) Nihon b) Sanbon c) Ippon d) Torimasen

5. Aka golpea a Ao en la parte trasera con chudan tsuki e inmediatamente se vuelve con el puño al aire. La decisión correcta es ____
a) Ippon b) Torimasen c) Nihon y una advertencia por Mubobi d) Nihon

6. La primera consideración al decidir el equipo ganador es el equipo con mas ____
a) Ippones b) Victorias c) número total de puntos d) Sanbones

7. Un competidor con un Chukoku previo de Categoría 2 esta rehuyendo el combate y faltan menos de diez segundos. El Árbitro debería parar el encuentro y penalizar al competidor con ____
a) Hansoku Chui b) Chukoku c) Keikoku d) Hansoku

8. Cuando un encuentro finaliza con puntuaciones iguales, o sin puntuación, el Arbitro ____
a) utilizará su voto dirimente b) pedirá Hanteic) anunciará Hikiwake y el comienzo del Sai Shiai si procede d) consultará con el Jefe de Tapiz para encontrar una solución

9. Un contendiente realiza una técnica puntuable por la cual el Árbitro da “Yame”, pero inmediatamente después contacta a la cara de su oponente. El contendiente debería ____
a) recibir el punto y una advertencia de Categoría 1 b) recibir una advertencia o penalización de Categoría 1 c) recibir Hansoku d) no recibir nada

10. Cual de las siguientes no es una falta de Categoría 1 ____
a) técnicas que hagan contacto excesivo b) ataques a brazos o piernas c) agarrar por debajo de la cintura e intentar el derribo d) ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos

11. Por ataques a brazos, piernas, entrepierna, articulaciones o con el empeine se puede dar ____
a) Chukoku b) Keikoku c) Hansoku-chui d) Hansoku e) cualquiera de ellos

12. Keikoku se da normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar ____ debido a la falta del oponente

- a) disminuye ligeramente b) no disminuye c) aumenta ligeramente d) se reduce seriamente
13. Chukoku se da cuando el potencial del contendiente para ganar ____ debido a la falta del oponente
a) aumenta ligeramente b) disminuye ligeramente c) no disminuye
d) se reduce seriamente
14. Cuando un contendiente se lesiona, el Arbitro parara el encuentro y al mismo tiempo ____
a) comenzará la cuenta de los diez segundos b) esperara a que pasen los diez segundos y después llamara al doctor c) llamará al doctor d) examinará la lesión
15. En Kumite Cadete las técnicas de mano a la cabeza, a la cara y al cuello (incluyendo la máscara facial) no pueden hacer contacto. Por cualquier toque o contacto ____ a menos que sea causado por el receptor.
a) se dará Ippon (siempre que sea solo un “toque ligero”) b) se dará una advertencia o penalización de Categoría 2 c) no se dará punto d) se penalizará
16. Cuando un competidor se lesiona durante un encuentro y precisa tratamiento medico, el Árbitro autorizará ____ para recibirlo.
a) a que decida el doctor b) tres minutos c) el tiempo que sea necesario
d) a que decida el Jefe de Tapiz
17. Cualquier protesta sobre cualquier asunto que no sea una mal función administrativa debe enviarse por escrito ____
a) al Jefe de Tapiz b) a la Comisión de Organización c) al Jurado de Apelación
d) a la Comisión de Arbitraje
18. Ao cruza la línea de Jogai justo cuando Aka puntúa (Aka permanece dentro del área). La decisión correcta debería ser ____
a) Falta de Categoría 2 contra Ao b) advertencia o penalización adecuada de Categoría 2 para Ao y dar el punto a Aka c) Torimasen d) Punto para Aka
19. Si un miembro del equipo recibe Kiken su puntuación ____

- a) será de ocho puntos b) será de ocho puntos más la puntuación del oponente
c) se pondrá a cero y la del oponente se pondrá en ocho puntos d) será de ocho puntos mas la puntuación del oponente si esto resultara ser mayor que su propia puntuación
20. El Jurado de Apelación está formado por ____
a) la Comisión de Arbitraje b) tres Árbitros Sénior nombrados por la Comisión de Arbitraje c) la Comisión Médica d) un representante de cada uno de los anteriores
21. El Árbitro y los Jueces deben ocupar sus posiciones prescritas, y después de un intercambio de saludos entre los contendientes, el Árbitro anunciará ____ y comenzará el encuentro
a) Tsuzukete Hajime b) Encho-Sen c) Shobu Hajime d) Sanbon Shobu Hajime
22. Ao se resbala y cae al tapiz. Aka le puntúa rápidamente con chudan tsuki. La decisión debería ser ____
a) Ippon para Aka b) Torimasen c) Sanbon para Aka d) advertencia o penalización de Categoría 2 para ambos
23. La garganta es una zona especialmente vulnerable y se advertirá o penalizará incluso el más leve contacto a menos que ____
a) sea en competición sénior b) no haya lesión c) sea falta propia del receptor
d) sea realmente muy ligero
24. Cualquier competidor que reciba Hansoku por causar una lesión y que en opinión del Panel de Arbitraje y del Jefe de Tapiz haya actuado de forma imprudente y peligrosa, será ____
a) reportado a la Comisión de Arbitraje b) advertido severamente por el Jefe de Tapiz c) dado Shikkaku d) reportado a la Comisión Disciplinaria
25. Cuando se para el encuentro el Árbitro no debe dar una decisión contra dos Jueces a menos que tenga ____
a) la mayoría b) voto dirimente c) el apoyo positivo del otro Juez d) claro que los Jueces están equivocados
26. La longitud mínima de los pantalones del karate-gi ____

- a) es de 10 cm. por debajo de la rodilla b) no está especificada c) es tal que cubra la mitad de la pantorrilla d) es tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla
27. La longitud máxima de los pantalones del karate-gi ____
a) es tal que cubra los dos tercios de la pantorrilla b) es tal que no pase de la altura del tobillo c) es de cuatro centímetros por encima del tobillo d) no está especificada
28. Para competir en encuentros por equipos masculino ____
a) Deben estar presentes todos los miembros del equipo b) Debe haber cinco miembros presentes c) deben estar presentes al menos dos miembros d) Deben estar presentes al menos tres competidores
29. Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, la puntuación será ____
a) Sanbon b) Advertencia o penalización de Categoría 2 c) Como si el contendiente hubiera estado de pie d) Torimasen.
30. Cuando un encuentro finaliza con puntuaciones iguales, el Árbitro anunciará un empate (Hikiwake) y ____
a) en su caso el comienzo del Sai Shiai b) en su caso el comienzo del Encho Sen c) pedirá Hantei d) anunciará el ganador
31. El Arbitro pedirá Hantei ____
a) al final de un Sai Shiai cuando las puntuaciones son iguales b) cuando en encuentros individuales, los dos contendientes se lesionan el uno al otro y no puedan continuar y las puntuaciones sean iguales c) a y b d) Al final de un Encho Sen inconcluso
32. En encuentros senior un golpe de puño o una patada Jodan que se quede a ____ de la cara, cabeza o cuello será considerada que tiene la distancia correcta
a) toque ligero y 2-5 centímetros b) toque ligero y 2-3 centímetros c) toque ligero y 5 centímetros d) una distancia razonable
33. A un contendiente que agarra a su oponente por debajo de la cintura y le derriba se le dará ____

- a) Chukoku de Categoría 2 b) advertencia o penalización de Categoría 2 c)
Advertencia o penalización de Categoría 1 d) Sanbon

34. Si un contendiente tiene una lesión que se considera producida por su propia falta, el Arbitro

- a) dará una advertencia o una penalización de Categoría 1 al oponente b) dará
una advertencia de Categoría 2 al receptor y no penalizara al oponente c) dará el
punto y Mubobi al ofensor d) advertirá o penalizara con Mubobi al receptor

35. A un contendiente que evite el combate cuando faltan menos de diez segundos de encuentro se le dará un mínimo de _____

- a) Chukoku b) Keikoku c) Hansoku Chui o Hansoku d) cualquiera de los
anteriores.

Sección 3. SECCION ESCRITA

1. Cuáles son los criterios para la puntuación (6).
2. En Hantei, cuales son los criterios para la decisión (3).
3. Cuáles son los comportamientos prohibidos de Categoría 1 (4).
4. Cuáles son los comportamientos prohibidos de Categoría 2 (8).