



“200”

(Español)

WUKF REGLAS GENERALES

El árbitro principal (jefe del tatami) y el Grupo de los árbitros, para cada área de competición, son nominados a través de:

- a. El Comité Directivo WUKF (WUKF-DC)
- b. El Director de la competencia
- c. El Presidente de la Comisión de Arbitraje

• **Árbitros y jueces podían conversar durante el partido:**

- a. con el árbitro principal
- b. con los entrenadores
- c. con los concursantes
- d. con los demás Jueces

• **¿Puede el Árbitro Jefe sustituir un juez durante un partido de kumite?**

Sí No

• **¿Puede el Árbitro Jefe corregir un error administrativo?**

Sí No

• **Siempre que un árbitro central tiene alguna dificultad en sus decisiones, debe consultar:**

- a. Los otros jueces de la sala
- b. Sólo el juez Espejo (Fukushin)
- c. El juez árbitro

• **¿Quién es responsable del resultado oficial de un partido?**

a. El jefe de árbitros b) Fukushin c) Kansa

• **La decisión final en un partido será tomar:**

- a. Siempre con la mayoría.
- b. Por sólo decisión del árbitro central

• **¿Por qué está prohibido llevar un objeto metálico (en el cabello o en su cuerpo)?**

- a. puede causar daños a sí mismos Or a su oponente
- b. Para la propia imagen

• **En la decisión Hantei, Kansa participará a votación?**

- a. No, porque él no es parte del panel

- b. Sí, en todas las situaciones
- **En el procedimiento de Hantei, Kansa debe ponerse de pie para votar?**
 - a) Sí
 - b) No
- **¿Cuál será la decisión en el caso de las siguientes señales: J:**
Aka R: Shiro A: Aka
 - a) Aka
 - b) Shiro
 - c) Torimasen
- **¿Cuál es el tamaño del área de competición de KATA,**
 - a. Máximo 10m x 10m
 - b. tendrán capacidad suficiente para realizar el kata sin obstáculos.
- **¿Cuál es el nombre de los competidores uniforme**
 - a. Karate gi
 - b) Kimono
 - c) Uniforme
- **Este uniforme debe llevarse en:**
 - a. Todos los torneos,
 - b. Todos los cursos
 - c. Todos los exámenes
 - d. sólo en los torneos mundiales
- **¿Pueden las mangas de la Gi se esperan?**
 - a. Sí
 - b) No, en ningún caso
 - c) Sí, en kata partido
- **Durante el partido, el entrenador debe llevar:**
 - a. Un Karate Gi
 - b. Su nacionales (o el equipo de) chándal
- **¿Cuál es el nombre de los competidores uniforme**
 - a. un. Karate gi
 - b. b. Kimono
 - c. c. Uniforme
- **Un competidor puede usar medicamentos vendaje o de protección:**
 - a. Siempre cuando está lesionado
 - b. sólo con el permiso del Torneo de Doctor.
- **Los competidores, en el encuentro de kumite, podría usar la propia banda y en el mismo tiempo el cinturón de concurso rojo / blanco?**
 - a. Sí, si Árbitro permitido
 - b. Sí, es obligatorio
 - c. No, sólo cintas rojas / blancas
- **¿Podría una lucha competidora mujer con las uñas largas?**
 - a. Sí, si tiene guantes
 - b. No, porque ella podría accidentalmente roza la oponente y le puede causar una lesión
- **¿Qué decisión debe tomar el Árbitro en el caso de que un competidor use un objeto metálico?**

- a. Inicio del partido
- b. Decidir dar Kiken le
- c. Dar un minuto para reparación

• **Árbitro central (Sushin), Espejo Juez (Fukushin) árbitro (Kansa) o jueces de esquina son designados por:**

- a. El Comité Directivo WUKF (WUKF-DC)
- b. El Director de la competencia
- c. El árbitro principal (jefe del tatami)

• **Árbitros y jueces podían conversar durante el partido:**

- a. con el árbitro principal
- b. con los entrenadores
- c. con los concursantes
- d. con alguien
- e. con los demás Jueces

• **¿Puede el Árbitro Jefe sustituir un juez durante un partido de kumite?**

- a. Sí
- b.No

• **Siempre que un árbitro central (Sushin) tiene alguna dificultad en sus decisiones, debe consultar:**

- a. Los otros jueces de la sala
- b. Sólo el juez Espejo (Fukushin)
- c. El juez árbitro

• **¿Quién es responsable del resultado oficial de un partido?**

- a. El juez árbitro
- b. Fukushin
- c. Kansa

• **La decisión final en un partido se toma por**

- a. Siempre con la mayoría.
- b. Sólo la decisión del árbitro o

• **En la decisión Hantei, Kansa participará a votación?**

- a. No, porque él no es parte del panel
- b. Sí, en todas las situaciones

• **En el procedimiento de Hantei, Kansa debe ponerse de pie para votar?**

- a. Sí
- b. No

• **El tamaño del área de competición, en kumite, se le permite ser, como mínimo, 6 x 6 metros?**

- a) sí, en cualquier caso
- b) Sólo para Niños
- c) Sólo cuando el número de participantes es menor de 16 años

• **¿De qué color debe tener los guantes kumite?**

- a) rojo y azul

- b) azul y blanco
- c) blanco y rojo
- d) Cualquier tipo de color

- **Durante el partido, el entrenador debe llevar:**

- a) Un Karate Gi
- b) Una chaqueta oscuro, camisa blanca y corbata negro
- c) Su nacionales (o el equipo de) chándal

- **Un competidor puede usar medicamentos vendaje o de protección:**

- a) Siempre cuando está lesionado
- b) sólo con el permiso del Torneo de Doctor.
- c) En exclusiva responsabilidad del atleta

- **Los competidores, en el encuentro de kumite, podría usar la propia banda y en el mismo tiempo el cinturón de concurso rojo / blanco?**

- a) Sí, si Árbitro permitido
- b) Sí, es obligatorio
- c) No, sólo cintas rojas / blancas

- **Árbitros y jueces podían conversar durante el partido:**

- a) un. Con los entrenadores
- b) b. Con los concursantes
- c) c. Con nadie

- **Quién designará el panel de árbitros para cada partido / año?**

- a) un. El árbitro central
- b) un. La mesa del Jurado
- c) b. El árbitro principal

- **¿Puede el Árbitro Jefe sustituir un juez durante un partido de kumite?**

- a) un. Sí
- b) un. No

- **Sistema de "tiempo de ejecución" se utiliza en:**

- a) un. sanbon kumite partidos individuales
- b) b. en los partidos de ippon kumite (individual o por equipos)
- c) c. en el equipo sanbon rotación

- **¿Quién es responsable del resultado de un partido?**

- a) un. El árbitro principal
- b) b. El Juez Espejo
- c) c. El arbitro

- **¿Qué se hace, en primer lugar, como árbitro, cuando usted no sabe qué decisión tomar?**

- a) un. consulte el panel
- b) b. consulte Jefe de Tatami
- c) c. continuar el partido sin decisión

• **En el caso de una diferencia de opinión entre el árbitro y el Juez, Árbitro:**

- a) un. Consultas Árbitro,
- b) b. Imponer su decision

• **¿Cuál será la decisión en el caso de señales folowing: R: Shiro J: Aka A: Mienai**

- a) un. Shiro
- b) b. Aka o Shiro (Árbitro decide que la mejor colocación)
- c) un. Torimasen

• **¿Qué significa "tiempo de ejecución"**

- a) un. detener el cronómetro cada vez que Árbitro da "Yame"
- b) b. detener el cronómetro sólo a la orden del Árbitro "parar el reloj"

• **¿Cuál es el nombre de los competidores uniforme**

- a) d. Karate gi
- b) e. Kimono
- c) f. Uniforme

• **¿De qué color debe tener el karate gi?**

- a) un. Negro
- b) b. Azul
- c) c. Blanco

• **¿Qué documentos tatami deben estar en la mesa del jurado!**

• **Encontrará 3 puntos poco claros en las Reglas reales WUKF**

• **Los pantalones deben ser lo suficientemente largo para cubrir:**

- a) un. Dos tercios de la pantorrilla
- b) b. El hueso del tobillo
- c) c. Para llegar al tatami

• **Un concursante puede usar objetos metálicos (en el cabello o en su cuerpo) que pueden causar daño a sí mismos oa su oponente?**

- a) un. Sí, con el permiso de doctor
- b) b. Sí, en kata coincidir
- c) c. No, está prohibido

• **¿Qué decisión debe tomar el Árbitro en el caso de que un competidor use un objeto metálico?**

- a) un. Comenzando el partido
- b) b. Decide dar Kiken le
- c) c. Dale un minuto para reparación

PROTECCIONES

- **En Kumite Shobu Sanbon shinprotectors son:**
 - a) un. Prohibido
 - b) b. Mascotas
- **En Kumite Shobu Sanbon protectores bucales son:**
 - a) un. Prohibido
 - b) b. Obligatorio
 - c) c. Mascotas
- **En Kumite Shobu Ippon guantes son:**
 - a) Forbidden
 - b) Obligatorio
- **En Kumite Shobu Ippon shinprotectors son:**
 - a. Forbidden
 - b. Obligatorio
 - c. animales
- **En Kumite Shobu Ippon protectores bucales son:**
 - a) Forbidden
 - b) Obligatorio
 - c) animales
- **En Kumite Shobu Ippon un groinprotector es:**
 - a) Forbidden
 - b) Obligatorio
 - c) animales
- **En Nihon Kumite una groinprotector es:**
 - a. Forbidden
 - b. Obligatorio
 - c. animales

LESIONES

- **Marque el verdadero orden de las acciones que Árbitro debe hacer, en el caso de una lesión de un competidor:**
 - a. Detenga el partido, hablar con el juez, llamar al médico del torneo
 - b. Asistir al competidor lesionado, llame al médico del torneo, parar el partido
 - c. Debe parar el partido, ayudar al hombre herido y, al mismo tiempo, llame al médico
- **Si un competidor es declarado por el médico, no puede continuar el partido debido a una lesión:**
 - a. Si la causa de la lesión se debe a que su oponente es declarado el ganador

b.. Si la causa de la lesión no se debe a su oponente es declarado el perdedor

- **Un concursante que gana un partido por descalificación oponente:**
 - a. Puede seguir luchando
 - b. No se puede seguir luchando
 - c. Sólo se puede seguir luchando si se les permite por el médico de la competencia

- **Es posible evitar la toma doctor?**
 - b. No, en ningún caso
 - c. Sí, si el entrenador y competidor deciden continuar
 - d. Sí, si Árbitro considera que la competencia simular

- **Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación del oponente:**
 - a. Puede seguir luchando
 - b. No se puede seguir luchando
 - c. Puede seguir luchando, en el siguiente partido, sólo si el médico la competencia le permitió

KUMITE

KUMITE EQUIPO

- **Si todavía persiste el empate, para determinar el equipo ganador es necesario en el segundo ejemplo, para:**
 - a. Ö Contar el número total de cada equipo de Wazaari y Ippon (puntuación total)
 - b. ö Mantener una ronda decidir

- **Si todavía persiste el empate, para determinar el equipo ganador es necesario en el tercer caso:**
 - a. se sortea
 - b. Un partido adicional

- **¿Cuál es el número de personas que componen un equipo de kumite (masculino y femenino)?**
 - a. 3 miembros
 - b. Los miembros 2 + 1 de reserva
 - c. 3 miembros + 1 de reserva

- **Final del partido, es un empate. Para determinar el equipo ganador, en primera instancia, debe contar con:**
 - a. Número total de cada equipo de Wazaari y Ippon
 - b. El número de cada equipo de victorias

- **En un partido del equipo de kumite, ¿puede el orden de los competidores puede cambiar cada año?**
 - a. Sí
 - b. No

- **Al final de la sanbon equipo kumite partido, para determinar el equipo ganador, es necesario en primer lugar contar:**
 - b. Número total de cada equipo de Wazaari y Ippon
 - c. Número de cada equipo de las victorias

- **Si la decisión es un empate, para determinar el equipo ganador es necesario en la segunda instancia:**
 - a. Ö Contar el número total de cada equipo de Wazaari y Ippon (puntuación total)
 - b. ö Mantener una ronda decidir

- **Si todavía persiste el empate, para determinar el equipo ganador es necesario en el tercer caso:**
 - a. Ö Cuento el número de Ippones
 - b. Un partido adicional
- **En Kumite Sanbon partido del equipo, las victorias a través de una falta, descalificación o retirada del oponente se computarán como**
 - a. 3 Ippon
 - b. 6 Waza Ari
 - c. 3 ippon añadirá a la puntuación registrado en el momento de Hansoku / Kiken

KUMITE SANBON EQUIPO DE ROTACIÓN

- **El partido tendrá una duración de**
 - a. 6 minutos de tiempo de funcionamiento
 - b. 3 minutos de tiempo de funcionamiento
 - c. 2 minutos de tiempo de funcionamiento

- **¿Verdadero o falso? Por favor marque en:**

El ganador será el equipo que anotó más puntos (puntuación total) como el equipo contrario, durante los 6 minutos de tiempo.

Verdadero O Falso O

Cada equipo puede anotar tantos puntos como sus atletas son capaces de hacer.

Verdadero O Falso O

Sin embargo, si uno de los equipos alcanza una ventaja de 6 puntos (ippones o wazaris), que será declarado ganador.

Verdadero O Falso O

Los entrenadores escogerán 1 atleta para iniciar la extensión.

Verdadero O Falso O

Este atleta no puede ser sustituido después de la extensión ha comenzado.

Verdadero O Falso O

Si el empate persiste, HANTEI se pidió y así se decidirá el equipo ganador.

Verdadero O Falso O

Cuando se produce un cambio, el oponente tendrá que luchar por lo menos otros 15 segundos antes de que s / él también puede ser sustituido.

Verdadero O Falso O

El espíritu de equipo impone que cada competidor debe luchar por lo menos una vez durante el tiempo prescrito (6 minutos)

Verdadero O Falso O

- **¿Verdadero o falso? Por favor marque en:**

El ganador será el equipo que anotó más puntos (puntuación total) como el equipo contrario, durante los 6 minutos de tiempo.

Verdadero O Falso O

Sin embargo, si uno de los equipos alcanza una ventaja de 6 puntos (ippones o wazaris), que será declarado ganador.

Verdadero O Falso O

En el caso de empate en el minuto 6, el equipo que obtuvo más ippones será declarado ganador.

Verdadero O Falso O

Si persiste el empate, habrá una prórroga de 2 minutos de tiempo y el equipo que anota el primer gol será declarado el ganador.

Verdadero O Falso O

Este atleta no puede ser sustituido después de la extensión ha comenzado.

Verdadero O Falso O

Si el empate persiste, HANTEI se pidió y así se decidirá el equipo ganador.

Verdadero O Falso O

Cuando se produce un cambio, el oponente tendrá que luchar por lo menos otros 15 segundos antes de que s / él también puede ser sustituido.

Verdadero O Falso O

El espíritu de equipo impone que cada competidor debe luchar por lo menos una vez durante el tiempo prescrito (6 minutos)

Verdadero O Falso O

KUMITE INDIVIDUAL

Shobu Sanbon:

- **SHIRO es el competidor situar a:**
 - a. El lado izquierdo del árbitro central
 - b. El lado derecho del árbitro central
- **Es la cabeza de un área de puntuación? :**
 - a. Sí b) No
- **En Hantei, después de Encho-Sen, la decisión de HIKIWAKE:**
 - b. no se puede dar.
 - c. ¿Es obligatorio que debe darse si es stil un empate
- **Por favor marque el Hantei criterios para conceder la victoria:**
 - a. Número de Ippon y Waza-ari
 - b. advertencias
 - c. Jogai
 - d. Colores Cinturón
 - e. espíritu de lucha
 - f. Número de jugadas de ataque

g. el juego limpio!

- **Verdadero o falso? Por favor marque en:**

Los competidores pueden participar en una competición, sólo en su propia categoría (edad, peso, cinturón, etc)

Verdadero O Falso O

Un competidor Cadet puede participar en las categorías Juniors sólo en Equipo Kata

Verdadero O Falso O

Un competidor veterano puede competir en ambas categorías, Senior y Veteranos, en la misma competición

Verdadero O Falso O

Un competidor senior no puede participar en la categoría de Veteranos;

Verdadero O Falso O

Un competidor junior puede participar en la categoría Senior, Kata y Kumite;

Verdadero O Falso O

- **¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo masculino en Shobu Sanbon:**

- **¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo femenino en Shobu Sanbon:**

- **Si al final de un partido, por ej. También conocido tiene uno Wazaari y uno Chui más de SHIRO:**

- Él es declarado ganador
- Es necesario llamar a Hantei y la decisión será AKA NO KACHI o HIKIWAKE
- Es necesario llamar a Hantei y la ronda puede ser No Kachi, Hikiwake, Marca

- **¿Puede una técnica válida ser otorgado como un punto, si se lleva a cabo simultáneamente con la señal que suena al final de la pelea?**

- Sí
- No

- **¿Qué situación puede ser recompensa con Ippon?**

- Atack en desproteger de nuevo
- Block + técnica
- De ai (contraataque)

- **Una técnica válida otorgada a un competidor desequilibrio es considerado:**

- Wazaari

- b. Ippon
- c. No hay punto

• **¿Cuál será la decisión, si al final de un partido, Aka y Shiro son el mismo número de puntos:**

- a. Hikiwake directa
- b. Hantei
- c. Es la preferencia Árbitro

• **Marque los techiques prohibidos:**

- a. Ö ataques incontrolados.
- a. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada.
- b. Las técnicas de mano abierta a la cara, Empi Uchi, Hiza Geri y Atama Uchi.
 - b. Ataques o en la ingle.

• **Lo que es peligroso Ashi Barai?**

- a. Sin seguido por una técnica
- b. que llegan a la rodilla

• **Usted es árbitro y dejar el partido por Aka recompensa, pero el juez muestre decisión Shiro.The?**

- a. Dar Aka,
- b. Llame al Juez y consultar y según el discusion que hacer una elección
- c. Girar a Kansa y tomar la decisión por mayoría

• **Patada fuerte. Juez: Waza Ari para Shiro. Árbitro consultar Aka: decidir el contacto!**

Informe a Juez. Lo que el juez debe hacer?

- a. Mentain la decisión
- b. Debe modifica la decisión en Atenai

• **¿Cuál será la decisión en el caso de una fuerte patada a la rodilla del Shiro y la Shiro médico deje de luchar no más?**

- Akka: Hansoku y Shiro: No kachi
- Akka: Chui y Shiro: Kiken Aka: No kachi
- Akka: No Kachi

• **Por favor, escriba para cada palabra de la columna de la izquierda, el símbolo de las hojas de puntuación (de las columnas de la derecha)**

Decisiones Puntuación hojas anotaciones
 Atenai
 Chui
 Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku
 Jogai, Jogai Chui, Jogai hansoku
 Kiken
 No kachi
 Hikiwake
 Shikakku

Hansoku

- **SHIRO es el competidor situar a:**
 - a. El lado izquierdo del Árbitro Central
 - b. El lado derecho del Árbitro Central

- **Después Encho-Sen, en Hantei la decisión de HIKIWAKE:**
 - a. No puede ser dado.
 - b. Es obligatorio que debe darse

- **Un ataque pronunciado después de la campana Tiempo-up señala el final,**
 - a. No podrán ser reconocidos como tales, ni constituirá una base para la toma.
 - b. Él es válida y deberá reconocer como un punto de

- **En Shobu partidos del equipo Sanbon, las victorias a través de una falta, descalificación o retirada del oponente se computarán como**
 - a. 3 Ippon
 - b. 3 ippon añadirá a la puntuación registrada en el momento de Hansoku / Kiken
 - c. Sólo la puntuación registrada en el momento de Hansoku / Kiken

- **Se trata de perder el tiempo considerado una acción prohibida?**
 - a. Sí
 - b. No

- **¿Puede una técnica válida será otorgado como un punto de llevarse a cabo simultáneamente con la señal que suena al final de la pelea?**
 - un. Sí
 - b. No

- **Una técnica válida otorgada a un competidor desequilibrio es considerado:**
 - a. Wazaari
 - b. Ippon
 - c. No tiene sentido

- **¿Cuál será la decisión, si al final de un partido individual, Aka y Shiro son el mismo número de puntos:**
 - a. Hikiwake directa
 - b. Hantei
 - c. Todo depende de la preferencia del Árbitro

- **Verdadero o falso?**

Las técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones se considerará como un Ippon:

Cuando un ataque es realizado con el tiempo adecuado y el oponente comenzó a moverse hacia el atacante.

Verdadero O Falso O

Cuando un ataque es realizado inmediatamente cuando el oponente es desequilibrado por el atacante.

Verdadero O Falso O

Cuando hay un bloqueo y un contraataque.

Verdadero O Falso O

• **Marque el orden correcto de la acción que Árbitro debe hacer al final del partido:**

- a. Yame / Dolor de hecho / consultas marcador / anunciar la decisión
- b. Yame / anunciar la decisión
- c. Yame / Dolor de hecho / anunciar la decisión

• **Patada fuerte. Juez: Waza Ari para Shiro. Árbitro consultar Aka: decidir el contacto!** Informe a Juez. Lo que el juez debe hacer?

- a. Mantener la decisión
- b. Debe modificar la decisión en Atenai

KUMITE INDIVIDUAL (Shobu Sanbon)

104. SHIRO es el competidor situar a:

- c. El lado izquierdo del Árbitro Central
- d. El lado derecho del Árbitro Central

105. Después Encho-Sen, en Hantei la decisión de HIKIWAKE:

- c. No puede ser dado. Es obligatorio que debe darse

106. ¿Cuál es el comando con el que el Árbitro comenzará terminar el partido:

- un. Soremade.
- b. Yame
- c. Shobu Sanbon / Ippon, Hajime!

107. El bloqueo de una técnica y contraataque (puntuación válida) r es considerado:

- d. Wazaari
- e. Ippon
- f. No tiene sentido

108. ¿Cuál será la decisión, si al final de un partido individual, Aka y Shiro son el mismo número de puntos:

- d. Hikiwake directa
- e. Hantei
- f. Todo depende de la preferencia del Árbitro

109. Verdadero o falso?

Las técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones se considerará como un Ippon:

Cuando un ataque es realizado con el tiempo adecuado y el oponente comenzó a moverse hacia el atacante.

Verdadero O Falso O

Cuando un ataque es realizado inmediatamente cuando el oponente es desequilibrado por el atacante.

Verdadero O Falso O

Cuando hay un bloqueo y un contraataque.

Verdadero O Falso O

110. Marque el orden correcto de la acción que Árbitro debe hacer al final del partido:

- a. Yame / Dolor de hecho / consultas marcador / anunciar la decisión
- b. Yame / anunciar la decisión
- c. Yame / Dolor de hecho / anunciar la decisión

111. Patada fuerte. Juez: Waza Ari para Shiro. Árbitro consultar Aka: decidir el contacto!

Informe a Juez. Lo que el juez debe hacer?

Mantener la decisión

- b. Debe modificar la decisión en Atenai

112. El área de puntuación son:

- Jefe
- Face
- Abdomen
- la nariz
- rodilla

113. Por favor marque el Hantei criterios para conceder la victoria:

- Número de Ippon y Waza-ari
- Advertencias
- Jogai
- Los colores de la correa
- el espíritu de lucha
- Número de jugadas de ataque
- El juego limpio!

114. Si al final de un partido, un concursante tiene una Wazaari más que su oponente:

Él es declarado ganador

Es necesario volver a Hantei

115. ¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo masculino en Shobu Sanbon:

116. ¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo femenino en Shobu Sanbon:

117. Si al final de un partido, un concursante tiene una Wazaari Chui y uno más que su oponente:

Él es declarado ganador

Es necesario llamar a Hantei y la decisión será NO KACHI o HIKIWAKE

Es necesario llamar a Hantei y la ronda puede ser No Kachi, Hikiwake, Marca

118. ¿Puede una técnica válida será otorgado como un punto de llevarse a cabo simultáneamente con la señal que suena al final de la pelea?

Sí

No

119. ¿Qué situación puede ser recompensa con Ippon?

Atack en desproteger de nuevo
Block + técnica
De ai (contraataque)

120. Una técnica válida otorgada a un competidor desequilibrio es considerado:

Wazaari
Ippon
No hay punto, porque hubo caída

121. ¿Cuál será la decisión, si al final de un partido, Aka y Shiro son el mismo número de puntos:

Hikiwake directa
Hantei
Es la preferencia Árbitro

122. Marque los techiques prohibidos:

- Öataques incontrolados.
- Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada.
- Ataques a las extremidades superiores e inferiores.
- Las técnicas de mano abierta a la cara, Empi Uchi, Hiza Geri y Atama Uchi.
- Ataques o en la ingle.
- Ataques a la articulación de la cadera, las articulaciones de la rodilla, los empeines y tibias.

123. Lo que es peligroso Ashi Barai?

Sin seguido por una técnica
que llegan a la rodilla

124. Está árbitro y dejar el partido por Aka recompensa, pero el juez espectáculo Shiro.

La decisión? :

Dar Aka,
Llame al Juez y consultar y según el discusion que hacer una elección
Girar a kansa y tomar la decisión por mayoría

125. Patada fuerte. Juez: Waza Ari para Shiro. Árbitro consultar Aka: decidir el contacto!

Informe a Juez. Lo que el juez debe hacer?

Mentain la decisión
Debe modifica la decisión en Atenai

126. ¿Cuál será la decisión en el caso de una fuerte patada a la rodilla del Shiro y la Shiro médico deje de luchar no más?

Akka: Hansoku y Shiro: No kachi
Akka: Chui y Shiro: Kiken Aka: No kachi
Akka: No Kachi

127. Por favor, adjunte a cada situación a continuación, el símbolo de las hojas de puntuación Kumite:

Aka:, waza ari, Jogai, ippon,

Shiro: ippon, ippon, Mubobi

El ganador es?

a. Shiro

b. Aka

Aka; Atenai, chui, hansoku

Shiro: Yo Jogai, Jogai II, III Jogai

El ganador es?

b. Shiro

b. Aka

KUMITE NIHON - NIÑOS

128. En shobu Nihon los participantes tratan de anotar, antes que el oponente en el plazo

2 wazaari

2 Ippon

4 Wazaari

129. Marque los actos prohibidos en Nihon Kumite:

Técnicas de Nage (Ashi Barai etc)

No se permite contacto excesivo (impacto) en el pecho.

No se permiten lanzamientos agarrar, agarre o peligrosos.

130. En la categoría Infantil, toques "light" de la mano o el pie al casco son:

No se permite

permitido

131. ¿Cuál es el comando con el que el Árbitro comenzará terminar el partido:

Soremade.

Yame

Shobu Sanbon / Ippon, Hajime! "

132. ¿Cuál es la duración de un partido individual en:

Nihon masculina: _____ min

mujer Nihon: _____min

Shobu Ippon

133. En shobu Ippon, los participantes intentan anotar, antes que el oponente dentro del tiempo limitar

un punto (= un Ippon)

2 waza ari

3 puntos (= 3 Ippon).

134. ¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo masculino en Shobu Ippon:

135. ¿Cuál es la duración de un partido de la tercera edad de sexo femenino en Ippon:

136. Cuando se requiera una decisión de los jueces al final del partido empatado

El árbitro se sitúa en el mismo lugar desde el que protagoniza los partidos y premia a los puntos.

Los árbitros pasan hasta el borde del tatami donde se puede ver claramente los jueces de esquina

El árbitro cruza el lado del anillo para que pueda ver la tabla de puntuación

137. Un concursante perderá un partido Ippon Shobu por descalificación para escapar de la Área de lucha

una vez

dos veces

tres veces

cuatro veces

138. En caso de empate en la competición individual, el ganador del partido Decidió.

por medio de Encho Sen (muerte súbita) y luego si es necesario decisión de los jueces

por medio de Sai Shiai (y otro partido completo), y luego si es necesario decisión de los jueces

por medio de Encho Sen (muerte súbita). Y luego, si es necesario otro Encho Sen, hasta que se decida un ganador.

139. En Shobu Ippon, para sumar un punto, el concursante deberá

Hacer un contacto fuerte con una buena técnica

Causa daños leves a su oponente sin sufrir lesiones graves

Entregar una técnica que se considera para ser potente decisiva al objetivo

140. La duración de Shobu Ippon-shell partido será de 2 minutos y se utiliza un "reloj corriendo". Esto significa

El reloj nunca se detiene

El reloj sólo se detuvo en el explícito mandato del árbitro

El reloj se detiene cada vez que el árbitro dice: "Yame"

141. En Shobu Ippon, las victorias a través de una falta, descalificación o retirada del oponente se computarán como

1 Ippon

2 Waza Ari

3 Ippon añadirá a la puntuación registrado en el momento de Hansoku / Kiken

Sólo la puntuación registrada en el momento de Hansoku / Kiken

no se contará

142. En Shobu Ippon rondas eliminatorias, los participantes intentan anotar, antes que el oponente en el plazo

un punto (= un Ippon)

2 waza ari

143. ¿Cuál es la duración de un Seniors Masculino partido de eliminación en Shobu Ippon:

144. ¿Cuál es la duración de la tercera edad Mujer el último partido de Ippon

KATA

145. En la categoría SENIORS, los competidores de la categoría VETERANOS:
podrán participar
no podrán participar

146. ¿Cuál es el rango de (puntuación) para la Primera Ronda

5,0-7,0

6,0-8,0

7,0-9,0

147. ¿Cuántos competidores irán a la segunda ronda

los 8 mayores competidores de puntuación

las 12 mayores competidores de puntuación

los 16 competidores con mayor puntuación

148. El resto de los resultados de las rondas segunda y tercera:

se suman para el resultado final

No se suman para el resultado final

149. Para una leve vacilación en la ejecución de un kata, ¿se disminuye el partido en ...

0,2 puntos

0,1 puntos

150. En la categoría senior (individual y / o equipo) de los competidores de JUNIORS categoría:

puede participar

no puede participar

151. Silbato de señal utilizado por los árbitros al comando Hantei (el aumento de las banderas / los Puntos Juntas) es:

largo (normal) + short (Fuerte.)

corto (fuerte)

152. ... ¿Cuál es el rango de (puntuación) para la segunda ronda

5,0-7,0

6,0-8,0

7,0-9,0

153. ¿Cuántos competidores irán a la segunda vuelta

Los 8 mayores competidores de puntuación

Los 16 competidores con mayor puntuación

Los 12 mayores competidores de puntuación

154. ¿Cuál será el kata horario que los participantes (cadetes, juniors, seniors) deben llevar a cabo para la primera ronda?

Shitei / Sentei Kata

Sentei / Tokui Kata

Lo que el competidor decide hacer de la lista WUKF Kata

155. ¿Cuál será el kata horarios que los participantes (cadetes, juniors, seniors) deben llevar a cabo para la tercera ronda?

Shitei o Sentei Kata

Sentei o Tokui Kata

Lo que el competidor decide hacer de la lista WUKF Kata

156. Nombre del kata de la lista Sentei según su estilo

157. En caso de un empate en la primera o segunda vuelta, para definir el lugar en la lista para la siguiente ronda:

La puntuación mínima a partir de los 3 puntajes restantes se añadirá al total de esa ronda.

Verdadero O Falso O

Si el empate persiste, se añade la puntuación máxima de los 3 puntajes restantes para las puntuaciones totales para la ronda.

Verdadero O Falso O

En caso de continuar el empate, los competidores deben realizar una Kata adicional que no fue realizada por los competidores en esta ronda.

Verdadero O Falso O

Si aún no hay ganador, la decisión debe ser tomada por un panel de jueces (basado en el último kata

Verdadero O Falso O

158. El resto de los resultados de las rondas segunda y tercera:

se suman para el resultado final

no se suman para el resultado final

159. Para una vacilación más evidente en la ejecución de un kata, ¿cuántos puntos deben ser deducidos de la cuenta?

0,3 puntos

0,2 puntos

2 puntos

160. El competidor será disqualified:

Si el concursante realiza la Kata mal.

Si el Kata es variada.

Si el competidor se detiene el Kata.

Si el concursante pierde el equilibrio por completo y / o caídas.

Si el concursante no realiza un Kata de su estilo.

TERMINOLOGÍA

161. Shobu Hajime Sanbon significa:

Inicie el partido

` Tres puntos

- 162. Shobu Hajime significa:**
Uno de los puntos
Inicie el partido extendida
- 163. Tsuzukete Hajime significa:**
Reinicie el partido
Inicie el partido
- 164. Torimasen significa:**
No es aceptable que anotar técnicas
Final del partido
- 165. Yowai significa:**
Salir de la zona de combate
Técnica demasiado débil
*
- 166. Shobu Ippon / Sanbon Hajime significa:**
Inicio del partido
tres puntos
- 167. Shobu Hajime significa:**
un punto
Inicio del partido ampliada
- 168. Tsuzukete Hajime significa:**
Ö Reinicie el partido
Inicio del partido
- 169. Encho-sen significa:**
Ampliación del partido
Nuevo partido
- 170. Sai Shiai significa:**
Nuevo partido
Ampliación del partido
- 171. Hansoku significa:**
Falta / inhabilitación
la descalificación del torneo
- 172. Uke imasu medios:**
Técnica fallida
Técnica bloqueada
- 173. Nukete imasu medios:**
Técnica bloqueada
Técnica fallida
- 174. Hayai significa:**
Técnica demasiado débil
más rápido / primera en anotar

175. Maai significa:

mal la distancia, la técnica fuera de rango
Técnica demasiado débil

176. Kiken significa:

No es aceptable como la calificación técnica
renuncia

Escribe al lado de las cifras, los comandos:

- _____

- _____
- _____

- _____

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
