

Hoja de Exámenes 2010 para Árbitros & Jueces WKC

Materias generales, Poderes & Deberes & Reglas de Competición (140 notas).

Por favor rodee la respuesta que crea correcta

- | | |
|---|--------------|
| 1 En Kumite Shobu Sanbon las espinilleras están permitidas | Verdad/Falso |
| 2 Enrollar las mangas del karategi está permitido solo si cubren las muñecas | Verdad/Falso |
| 3 Para hombres la coquilla es opcional | Verdad/Falso |
| 4 En Kumite Shobu Ippon las guantillas son obligatorias | Verdad/Falso |
| 5 Para que ocurra Jogai, solo debe tocar el suelo fuera uno de los pies del competidor. | Verdad/Falso |
| 6 Un competidor que exagere una lesión recibirá Mubobi en primera instancia. | Verdad/Falso |
| 7 Hansoku es impuesto por infracciones serias a las reglas. | Verdad/Falso |
| 8 El organizador del torneo puede anular al árbitro sobre materias de arbitraje. | Verdad/Falso |
| 9 Al competidor no le está permitido continuar si ha obtenido Victoria por Hansoku por segunda vez. | Verdad/Falso |
| 10 un competidor no puede continuar si ha sido descalificado dos veces por contacto excesivo. | Verdad/Falso |
| 11 Para mujeres, en Shobu Sanbon, el protector de pecho no es obligatorio. | Verdad/Falso |
| 12 A un árbitro oficial WKC se le permite vestir el escudo de su organización mientras oficia en un evento WKC. | Verdad/Falso |
| 13 Un coach puede dirigirse al arbitrador sobre materias de administración. | Verdad/Falso |
| 14 En Shobu Ippon, el tiempo extra es denominado Sai Shiai y todas las puntuaciones y penalizaciones se mantienen. | Verdad/Falso |
| 15 Una técnica de empi bien controlada y plenamente a los criterios de puntuación es una técnica válida y será puntuada. | Verdad/Falso |
| 16 Si dos jueces hacen señal para una puntuación el árbitro debe parar el combate. | Verdad/Falso |
| 17 Si no hay decisión después del Encho-sen la Comisión de Arbitraje debe tomar la decisión. | Verdad/Falso |
| 18 Todas las puntuaciones deben siempre contener todos los criterios para otorgar una puntuación. | Verdad/Falso |
| 19 La vestimenta de árbitros está permitida solo cuando vistan chaqueta. | Verdad/Falso |
| 20 El arbitrador puede parar el combate si ve que el árbitro no ha tenido en cuenta el Jogai. | Verdad/Falso |
| 21 Durante un torneo un coach debe vestir karategi o chaqueta de chandal con escudo identificativo en ambos casos. | Verdad/Falso |
| 22 Un competidor puede agarrar y tirar del karategi de su oponente en la ejecución de un punto. | Verdad/Falso |
| 23 Un Árbitro puede parar el combate siempre que quiera. | Verdad/Falso |
| 24 Soramade is una parada temporal. | Verdad/Falso |
| 25 Una técnica válida será puntuada si ocurre simultáneamente a la señal de fin del combate. | Verdad/Falso |
| 26 En Shobu Sanbon a la tercera salida (Jogai) se dará una penalización. | Verdad/Falso |
| 27 Las gafas no están permitidas en ningún torneo de Karate. | Verdad/Falso |
| 28 Una patada en los testículos no será penalizada si la patada es involuntaria. | Verdad/Falso |
| 29 Proyecciones peligrosas están permitidas ni no causan lesiones. | Verdad/Falso |
| 30 Un equipo femenino puede competir con solo e competidoras. | Verdad/Falso |
| 31 Si hay un error de anotación se producirá un error sobre los participantes y el combate seguirá su curso el resultado del combate deberá permanecer y no hay nada que hacer al respecto. | Verdad/Falso |
| 32 El arbitrador tiene el voto decisivo al final del Encho-sen únicamente cuando hay un panel formado por un Árbitro y 4 Jueces. | Verdad/Falso |
| 33 La duración de un combate de Sanbon masculino WKC debe siempre ser de 3 minutos de combate efectivo. | Verdad/Falso |
| 34 Los escudos de los fabricantes están permitidos en cualquier lugar del karategi. | Verdad/Falso |
| 35 Intentar perder tiempo está considerado como una acción prohibida. | Verdad/Falso |
| 36 Hay 7 criterios para determinar una puntuación | Verdad/Falso |
| 37 Cuando un Árbitro marca una decisión que contraviene al Arbitrador hará sonar su silbato una vez. | Verdad/Falso |
| 38 Encho sen se utilice únicamente en combates individuales y no en equipos. | Verdad/Falso |
| 39 Si un equipo vence sus 2 primeros combates no se necesita combatir el tercero. | Verdad/Falso |
| 40 El Árbitro después de ver una técnica puntuable dirá "Yame" e indicará su preferencia al mismo tiempo extendiendo el brazo del lado del competidor a puntuar. | Verdad/Falso |
| 41 Utilizando el "sistema de espejo" al Arbitrador se le puede pedir su opinión sobre materias de juicio. | Verdad/Falso |
| 42 Ligero toque al cuello está permitido en competición Senior. | Verdad/Falso |

43 El competidor puede protestar al arbitrador sobre materias de administración únicamente.	Verdad/Falso
44 Zanshin es un estado de alerta que permanece después de que la técnica se ha realizado y que debe estar en cada técnica puntuable.	Verdad/Falso
45 Es responsabilidad del arbitrador comprobar los informes médicos de los competidores y la tarjeta de identidad.	Verdad/Falso
46 Un participante que este dentro del área puede puntuar sobre un competidor que este fuera del área.	Verdad/Falso
47 Aviso y penalizaciones pueden cruzarse y acumularse a través de las categorías de penalización.	Verdad/Falso
48 Una técnica que golpea la cara del oponente y causa una ligera lesión nunca será puntuada.	Verdad/Falso
49 Si después del Yame 2 jueces señalan Torimasen, otro Juez marca a Aka y otro marca a Shiro, el Árbitro puede dar una puntuación a Aka.	Verdad/Falso
50 Un competidor no puede ser penalizado por exagerar si hay verdaderamente una lesión.	Verdad/Falso
51 En un combate individual Shobu Ippon debe haber Encho sen en caso de empate.	Verdad/Falso
52 El Árbitro dará todas las órdenes y anuncios.	Verdad/Falso
53 Los participantes que desobedezcan al Árbitro podrán recibir Hansoku.	Verdad/Falso
54 Un Juez puede dar penalizaciones incluso después del fin del combate.	Verdad/Falso
55 Si en una combinación la primera técnica puntuable es merecedora de Ippon y la segunda de penalización se darán ambas.	Verdad/Falso
56 Patadas Jodan, aunque sean ligeramente deficientes en uno criterio, serán puntuadas Ippon por su grado de dificultad.	Verdad/Falso
57 Es posible puntuar estando tumbado en el suelo.	Verdad/Falso
58 El uso de vendas está permitido si está aprobado por el doctor.	Verdad/Falso
59 Una técnica efectiva realizada en el mismo momento de la señal de final del tiempo es válida.	Verdad/Falso
60 Si el tercer miembro de un equipo se niega a pelear bajo las instrucciones de su coach puede ser descalificado.	Verdad/Falso
61 El Árbitro Jefe puede pedir al Árbitro y Jueces que cambien sus decisiones en cualquier momento.	Verdad/Falso
62 Un competidor no puede pelear si tiene un vendaje en su pie provocado por su primer combate.	Verdad/Falso
63 Cuando un Juez no está seguro si la técnica ha llegado a un área puntuable él debería dar Torimasen.	Verdad/Falso
64 Si el Árbitro y Jueces no están de acuerdo en el resultado al final del combate, el Árbitro debe consultar al Arbitrador.	Verdad/Falso
65 En general, los combates de Ippon son de 2 minutos.	Verdad/Falso
66 Un equipo debe comprender 3 individuales en la primera ronda.	Verdad/Falso
67 Un barrido de pierna que desequilibre al oponente seguido de un puñetazo jodan que puntue será merecedor de Ippon.	Verdad/Falso
68 Los ataques a los brazos están permitidos.	Verdad/Falso
69 Si 3 Jueces señalan una puntuación para Aka, el Árbitro no necesita parar el combate si piensa que ellos están equivocados.	Verdad/Falso
70 Un Juez debe otorgar un punto si él lo ve.	Verdad/Falso
71 El Árbitro no es responsable de todo lo que suceda durante el combate, él es solo el Árbitro.	Verdad/Falso
72 En Hantei, el Árbitro siempre tiene un voto decisivo (de calidad).	Verdad/Falso
73 Después de que Aka ha sido barrido, Shiro tiene 5 segundos para completar con algún ataque.	Verdad/Falso
74 Como principal solamente Árbitros y Jueces cualificados podrán oficiar en las finales.	Verdad/Falso
75 Si el Árbitro no oye la señal del final del tiempo, el Arbitrador podrá tocar su silbato.	Verdad/Falso
76 Hansoku Chui puede ser impuesto directamente.	Verdad/Falso
77 El Arbitrador cuando observe claramente algo en contra de las reglas puede parar la prueba.	Verdad/Falso
78 Un participante que realice una técnica puntuable y salga del área de competición antes de que el Árbitro diga Yame recibirá un aviso de Jogai y la puntuación.	Verdad/Falso
79 Atenai es un aviso público (oficial).	Verdad/Falso
80 Un participante lesionado será declarado perdedor si la lesión no fue provocada por su oponente.	Verdad/Falso
81 Mubobi es una conducta general.	Verdad/Falso
82 Si Shiro puntúa cuando Aka sale del área, puntuación y Jogai serán dados.	Verdad/Falso
83 El cuello es un área puntuable.	Verdad/Falso
84 Si no hay decisión después del Enchosen la Comisión de Arbitraje tomará una decisión.	Verdad/Falso
85 Si un Juez señala una puntuación y el Árbitro no la ve el Juez debería golpear el suelo con la bandera.	Verdad/Falso
86 Shikkaku no puede ser impuesto directamente.	Verdad/Falso
87 Cuando un competidor se para tirado y no se recupera en 10 segundos él será contado.	Verdad/Falso
88 Técnicas por debajo del cinturón no serán puntuadas.	Verdad/Falso

89	Ai-uchi significa que hay dos técnicas efectivas puntuables que ocurren el al mismo tiempo y ambas serán premiadas.	Verdad/Falso
90	Un competidor que lesione a su oponente será siempre avisado o penalizado por hacerlo.	Verdad/Falso
91	Un candidato puede directamente por si mismo hacer solicitud para presentarse a Examen de Árbitro.	Verdad/Falso
92	Las gafas no están permitidas en ningún torneo de Karate.	Verdad/Falso
93	Si ambos competidores lesionan uno al otro y ninguno puede continuar, el combate será primeramente decidido por Hantei.	Verdad/Falso
94	Un competidor puede ser merecedor de Shikkaku sis u comportamiento o el de alguien de su equipo/delegación deña la imagen, honor y prestigio del Karate-do.	Verdad/Falso
95	El panel de Árbitros debe estar formado por un Árbitro, 4 Jueces, un Arbitrador y un Anotador.	Verdad/Falso
96	Solamente el Árbitro puede mandar comenzar y parar el combate.	Verdad/Falso
97	En Shobu Sanbon los avisos + penalizaciones del combate serán mantenidas en el Encho-sen.	Verdad/Falso
98	Cuando un competidor agarre al oponente y no realice rápidamente una técnica el Árbitro simplemente dira Yame y reiniciará el combate.	Verdad/Falso
99	Una combinación rápida de 2 técnicas que cada una de las cuales sería puntuadas por si misma merecerá Ippon.	Verdad/Falso
100	El costado del cuerpo no es un área puntuable.	Verdad/Falso
101	Cuando el Árbitro para el combate porque ha visto una técnica puntuable y 5 Jueces señalan Menai, el Árbitro dará Torimasen.	Verdad/Falso
102	Si Shiro accidentalmente golpea con el pie a Aka en la cadera y Aka no puede continuar, Shiro será declarado ganador.	Verdad/Falso
103	Para competir en eventos Senior WKC el competidor debe tener 18 años edad o más en el momento de la inscripción.	Verdad/Falso
104	Si un competidor no puede respirar durante un combate debido a falta de fondo físico el Árbitro parará el combate y le dará tiempo para recobrase.	Verdad/Falso
105	Patadas que lleguen a los lados de los hombres serán puntuadas.	Verdad/Falso
106	El competidor que más ha puntuado al final del tiempo será declarado vencedor.	Verdad/Falso
107	Si el Árbitro ignora la señal de 2 Jueces dando una puntuación, el Arbitrador tocará su silbato.	Verdad/Falso
108	Cuando el Árbitro quiere dar Shikkaku debe llamar a los Jueces para una breve consulta.	Verdad/Falso
109	Un participante que es empujado fuera del área por su oponente puntuando con patada lateral será avisado con Jogai.	Verdad/Falso
110	Solamente Árbitros y Jueces cualificados y licenciados WKC pueden actuar en torneos WKC.	Verdad/Falso
111	Un competidor tiene 3 minutos para recibir si necesita tratamiento médico.	Verdad/Falso
112	Si 4 Jueces dan Wazari, el Árbitro puede pedirles que reconsideren su decisión.	Verdad/Falso
113	Las guantillas pueden ser de cualquier color.	Verdad/Falso
114	Si un competidor ha sido lesionado y tiene que ser tratado por el doctor el cual dictamina que el competidor está capacitado para continuar, el Árbitro debe permitirle continuar.	Verdad/Falso
115	En un combate por equipos si Aka tiene 5 wazaris y puntua con un Ippon su puntuación total será equivalente a 7 wazaris.	Verdad/Falso
116	En Hantei despues del Encho-sen, un Juez debe marcar Victoria para Aka o Shiro.	Verdad/Falso
117	Un Árbitro puede pedir al doctor que reconsidere su decisión.	Verdad/Falso
118	En una prueba por equipos si un competidor recibe Kiken, su puntuación será reducida a cero y el oponente recibirá Sanbon.	Verdad/Falso
119	Un candidate a Árbitro debe tener la categoría Nacional para optar a la calificación WKC.	Verdad/Falso
120	Un competidor hace una patada Jodan plenamente con los criterios de puntuación. El oponente levanta su mano para bloquear la patada pero su mano golpea su propia cara ligeramente por el impacto de la patada. La patada deberá ser puntuada ya que el bloqueo no fue efectivo.	Verdad/Falso
121	La longitud mínima de los pantalones del karate-gi debe cubrir tres cuartos de la pantorrilla.	Verdad/Falso
122	Shobu Sanbon y Shobu Ippon tienes diferentes criterios de puntuación.	Verdad/Falso
123	Los Árbitros pueden arbitrar sin chaqueta.	Verdad/Falso
124	Árbitros y Jueces pueden quitarse sus chaquetas mientras actúan en temporadas de temperatura alta.	Verdad/Falso
125	Una patada Jodan siempre puntuará Ippon.	Verdad/Falso
126	El Jefe de Tatami es la única persona que tiene poder para dirimir una decisión hecha sobre el Tatami.	Verdad/Falso
127	La opinión del Árbitro siempre tendrá preferencia.	Verdad/Falso
128	Un Árbitro puede reemplazar a un oficial con un sustituto.	Verdad/Falso

- 129 Después de que un competidor ha sido lesionado y tratado por el doctor el Árbitro decidirá si él está capacitado o no para continuar el combate. **Verdad/Falso**
- 130 Un competidor que recibe Kiken no puede competir de Nuevo en ese torneo. **Verdad/Falso**
- 131 Las protecciones de espinillas están permitidas en Kumite Shobu Ippon Senior. **Verdad/Falso**
- 132 Si un competidor gira su cuerpo ligeramente de espalda a su oponente después de puntuar se considera que tiene Zanshin. **Verdad/Falso**
- 133 Una técnica con excesivo contacto no puede puntuar. **Verdad/Falso**
- 134 El Arbitrador puede indicar al Árbitro el vencedor de un combate. **Verdad/Falso**
- 135 El coach puede comunicarse con sus competidores todo el tiempo durante un combate. **Verdad/Falso**
- 136 Un competidor que realice una patada chudan satisfactoriamente no recibirá punto si el oponente mantiene la patada en el cuerpo. **Verdad/Falso**
- 137 La señal de fin del tiempo marca el fin de cualquier posibilidad de puntuar. **Verdad/Falso**
- 138 Encho-sen siempre será decidido sobre las bases de "el primero que puntúe". **Verdad/Falso**
- 139 Si un competidor resulta lesionado el Árbitro debe siempre parar el combate y llamar al Doctor. **Verdad/Falso**
- 140 Una técnica que cumple con el 50% de los criterios será puntuada como Wazari. **Verdad/Falso**

Términos técnicos: (10 notas)

Por favor rodee la respuesta que crea correcta.

- 1 **Maai significa:** a. Mala distancia. Técnica fuera de foco. b. Técnica demasiado débil
- 2 **Motonoichi significa:** a. Posición original. b. Aviso por la falta de su propia seguridad.
- 3 **Shobu Sanbon Hajime significa:** a. Comenzar el combate a 3 puntos. b. Empezar el tiempo extra.
- 4 **Soremade significa:** a. Técnica perdida. b. Fin del combate.
- 5 **Nukete Imasu significa:** a. Técnica bloqueada. b. Técnica perdida.
- 6 **Yowai significa:** a. Técnica demasiado débil. b. Técnica demasiado fuerte.
- 7 **Awasete Ippon significa:** a. Tres puntos. b. Dos wazaris con el valor de un Ippon.
- 8 **Encho-sen significa:** a. Extensión del combate. b. Nuevo combate.
- 9 **Atoshi Baraku significa:** a. Aviso Privado. b. 30 segundos para el final.
- 10 **Hansoku significa:** a. Falta/Descalificación b. Descalificación del torneo.
- 11 **Uke Imasu significa:** a. Técnica perdida. b. Técnica bloqueada.
- 12 **Shugo significa:** a. Nuevo combate. b. Llamada a los Jueces.
- 13 **Tsuzukete Hajime significa:** a. Reiniciar el combate. b. Comenzar el combate.
- 14 **Shobu Hajime significa:** a. Un punto. b. Comenzar la extensión del combate.
- 15 **Hikiwake significa:** a. Reiniciar el combate. b. Empate.
- 16 **Kiken significa:** a. No aceptable como técnica puntuable. b. Renuncia.
- 17 **Mubobi significa:** a. Aviso por falta de cuidado por su propia seguridad. b. Disqualification.
- 18 **Aka (Shiro) no kachi significa:** a. Victoria de Rojo (o Blanco) b. Tiempo extra.
- 19 **Atenai significa:** a. Mala distancia. Técnica fuera de foco. b. Aviso privado.
- 20 **Tsuzukete significa:** a. Peleen. b. Empate.

Sección 2: Diferentes opciones (35 notas).

Por favor rodee la respuesta que crea correcta.

- 1 Un competidor que vence un combate como resultado de ser golpeado por su oponente y el oponente es descalificado:
a. Puede continuar peleando dos veces más solamente. B. No puede continuar peleando.
c. Puede continuar peleando si el doctor del torneo así lo permite o aconseja.
- 2 Puede "Juego Limpio" ser considerado un criterio para determinar una decisión por Hantei?
a. Si. b. No
- 3 El tamaño del área será en principio de:
a. Seis metros de lado. b. Ocho metros de lado. c. Diez metros de lado.
- 4 Quien es la autoridad más superior (según las Reglas) en un área particular?
a. El doctor. b. El Director del Torneo. c. El Árbitro Jefe.

- 5** Los competidores pueden llevar en su karate-gi:
- Escudo de su asociación o Nación.
 - Ninguno de los dos.
 - Ambos.
- 6** Los pantalones del karate-gi deben cubrir
- Dos tercios de la pantorrilla.
 - Tres cuartos de la pantorrilla.
 - Toda la pierna.
- 7** ¿Quién es el responsable del resultado final de un combate?
- El Árbitro.
 - Los oficiales del Panel de Administración.
 - El Arbitrador.
- 8** Un competidor puede llevar vendajes:
- Solo si está lesionado.
 - Con la aprobación del Árbitro bajo el consejo del Doctor.
- 9** Para decidir la Victoria de un competidor el Árbitro debe:
- Asignar la Victoria después de comprobar las puntuaciones.
 - Asignar la Victoria basada en la decisión mayoritaria del panel de Árbitros.
- 10** Los miembros del panel de arbitraje pueden discutir las decisiones sobre un combate con:
- Cualquiera.
 - Organizador del torneo.
 - Coaches.
 - Comisión de Arbitraje.
- 11** Para determinar el equipo vencedor es necesario en primera instancia considerar:
- El número de puntos total acumulado.
 - El número de victorias individuales.
 - El número de faltas.
- 12** Si un competidor es declarado no apto por el doctor para continuar tras una lesión:
- El es declarado vencedor si la causa de la lesión es del oponente.
 - Si la causa de la lesión es atribuible a él mismo puede continuar.
- 13** Si el enfrentamiento por equipos queda empate, ¿Qué sucede en tercera instancia?
- El equipo con más Ippones vence.
 - Un combate extra debe darse.
 - Los dos reservas deben pelear.
- 14** Un Árbitro/Juez WKC no debe en ningún momento durante el torneo hablar con:
- Un competidor de su misma federación/nación.
 - Miembros del equipo.
 - Competidor de cualquier federación/nación.
 - Todo lo anterior.
- 15** En Shobu Ippon si al final de un combate un competidor tiene un Wazari más que su oponente pero también tiene Chui en su contra, el competidor con la puntuación más alta:
- Es declarado vencedor.
 - Hay que ir a Hantei.
- 16** Un Árbitro puede conversar durante un combate con:
- El Árbitro Jefe.
 - Otros oficiales de la competición.
 - Los competidores.
 - Todo lo anterior.
- 17** Durante un combate un Juez puede ser reemplazado por:
- El Árbitro Jefe.
 - El Árbitro.
 - El Director del Torneo.
- 18** Si una decisión tomada por el Árbitro/Jueces contraviene las Reglas, la siguiente persona puede realizar una protesta:
- El competidor.
 - El Presidente de la Federación.
 - El Coach.
- 19** Si un competidor golpea a su oponente y le causa una leve lesión, ¿puede otorgarse una puntuación?
- Si.
 - No.
 - A veces.
- 20** Chui es:
- Aviso.
 - Penalización.
 - Descalificación.
- 21** Atacar a los brazos o piernas, testículos, articulaciones o empeines, puede ser merecedor de:

- a. Atenai b. Hansoku Chui c. Hansoku d. Shikkaku e. Cualquiera de las anteriores

- 22** Otagai ni Rei - Shomen ni Rei se utiliza cuando...
- a. Comienzo de un encuentro por equipos b. Fin de un encuentro por € c. Final del combate. d. Comienzo del combate.
- 23** ¿Quién debe leer la tarjeta de informe médico del competidor?
- a. Arbitrador b. Árbitro. c. Anotadores d. Arbitro Jefe.
- 34** Usando el "Sistema de Espejo" ¿cuándo puede el Arbitrador ser visto como un Juez extra?
- a. En el Hantei b. Cuando Árbitro & Juez están en desacuerdo c. Cuando el Árbitro duda.
- 25** Un competidor que recibe un golpe por falta de su propia seguridad y exagera sus efectos debe recibir:
- a. Aviso. b. Mubobi c. Ambos.
- 26** ¿Cómo debe la Mesa de Anotadores señalar el final del tiempo?
- a. Un timbrazo. b. Dos timbrazos. c. Tres timbrazos.
- 27** ¿Puede un Juez oponerse al juicio del Árbitro?
- a. Sí en todo momento. b. Nunca. c. Sí, de acuerdo con otros jueces.
d. Sí, de acuerdo con otros jueces. La decisión reflejará la mayoría del panel.
- 28** Un Árbitro o Juez que discute las decisiones hechas por el panel con los coaches o miembros de cualquier equipo será objeto de ...
- a. Suspensión b. Descenso. c. Descalificación. d. Cualquiera de las anteriores.
- 29** ¿En qué circunstancias puede el Arbitrador parar el combate?
- a. Cuando una decisión contraviene las reglas. b. Cuando la administración del combate es incorrecta.
c. Nunca.
- 30** Aka pisa la línea al mismo tiempo que Shiro marca una técnica puntuable. Aka queda en el área de competición. La decisión debe ser:
- a. Aka recibe Jogai. b. Torimasen. c. Aka recibe Jogai y Shiro una puntuación.
- 31** Cualquier protesta concerniente a temas de administración o anotación debe ser realizada...
- a. Por escrito a la Comisión de Arbitraje. B. Al Comité de Organización.
c. Al Arbitrador. d. Por escrito al Árbitro Jefe.
- 32** Cuando un competidor es lesionado el árbitro debe parar el combate y en primera instancia...
- a. Llamar al Doctor. b. Asistir al lesionado. c. Dar un aviso o penalización.
- 33** El Árbitro utilizará la siguiente señal para pedir Hantei:
- a. Toque de silbato largo/no B. Solo toque corto.
c. Solo un toque largo. D. Toque corto seguido de uno largo/normal.
- 34** ¿En qué circunstancias se dará a la vez una puntuación para Aka y también Jogai contra Shiro?
- a. Shiro pisa fuera del área antes de que Aka realice la técnica.
b. Shiro pisa fuera del área después de que Aka realice la técnica puntuable.
c. Shiro pisa fuera del área cuando la técnica de Aka es realizada.
- 35** En una confrontación por equipos, el orden del equipo puede ser cambiado:
- a. Un número de veces antes de cada ron b. Una vez antes de cada ronda.
c. Solo una vez durante la competición.

Sección 3: Definiciones (60 notas).

Por favor escriba las respuestas a estas cuestiones en su Hoja de Respuestas.

- 1 Enumere las 9 acciones prohibidas.
1 2 3 4 5 6 7 8 9
- 2 Enumere los 6 criterios requeridos para que una técnica puntuable como Ippon:
1 2 3 4 5 6
- 3 Enumere 5 prendas de la ropa personal no permitidas como parte del uniforme de Árbitro.
1 2 3 4 5
- 4 Enumere los 5 criterios para decidir el vencedor en un combate individual.
1 2 3 4 5
- 5 Enumere 5 de las condiciones bajo las cuales una técnica puntuable efectiva será considerada Ippon:
1 2 3 4 5
- 6 Enumere las 4 protecciones obligatorias para Shobu Sanbon:
1 2 3 4
- 7 Hantei es pedido en ausencia de 4 condiciones y cuando otras 2 ocurren:
1 2 3 4
1 2
- 8 Enumere 8 condiciones para que un Árbitro sea examinado en el Test Práctico:
1 2 3 4 5 6 7 8
- 9 Si un combate llega al Encho-sen sin haberse pedido Hantei, ¿cuáles son las 4 condiciones que deben suceder?
1 2 3 4
- 10 ¿Cuales son las 3 categorías de penalización?=
1 2 3
- 11 Cuando un competidor (después del tratamiento) es declarado por el Doctor del Torneo como no apto para continuar el combate, el Árbitro debe hacer 4 cosas:
1 2 3 4
- 12 Diga quien es responsable para asegurarse de que el competidor vista la ropa adecuada:

Papel de Examen de Árbitro & Juez WKC.

Kata: (60 notas)

Por favor utilice la Hoja de Respuestas facilitada.

Seccion 1: Verdadero o Falso (25 notas).

- 1 El tamaño del área de competición para kata será de 8 metros de lado. **Verdad/Falso**
- 2 En competiciones de kata se pueden doblar las mangas de la chaqueta ligeramente. **Verdad/Falso**
- 3 Horquillas y adornos de pelo están permitidos en competición de Kata. **Verdad/Falso**
- 4 Es responsabilidad del coach/competidor que el Kata que se realice es el adecuado a cada ronda. **Verdad/Falso**
- 5 están permitidas continuas exhalaciones fuertes durante el Kata. **Verdad/Falso**
- 6 El Árbitro tocará su silbato para que comience la realización del Kata. **Verdad/Falso**
- 7 Los competidores deben comenzar y terminar el Kata en el mismo punto. **Verdad/Falso**
- 8 Las pruebas de Kata serán juzgadas por un panel de entre 5 y 7 jueces. **Verdad/Falso**
- 9 El kata puede ser variado dependiendo de la talla del competidor. **Verdad/Falso**
- 10 Los pantalones del karate-gi pueden ser más cortos que los de Kumite para que se vean mejor las posiciones. **Verdad/Falso**
- 11 Están permitidas ligeras variaciones del Kata dependiendo del país de donde se venga. **Verdad/Falso**
- 12 Un competidor que sea descalificado recibirá cero como puntuación. **Verdad/Falso**
- 13 El panel debe fijarse en la velocidad y ritmo del kata. **Verdad/Falso**
- 14 El panel debe fijarse en el correcto kihon del estilo que se ejecute. **Verdad/Falso**
- 15 Un participante puede realizar un Kata Pinan en la Final si no lo ha realizado antes en la competición. **Verdad/Falso**

- | | | |
|----|--|--------------|
| 16 | Un juez en una confrontación de kata no debe tener la nacionalidad del participante. | Verdad/Falso |
| 17 | Un equipo de kata puede hacer la competición de kata si tiene un mínimo de 2 miembros. | Verdad/Falso |
| 18 | Todos los miembros del equipo de kata deben estar de cara al Juez Senior de Kata para comenzar. | Verdad/Falso |
| 19 | Es responsabilidad de los competidores asegurarse de que el panel conoce el kata que están realizando. | Verdad/Falso |
| 20 | Un equipo de kata no debe terminar en la misma formación que ha comenzado. | Verdad/Falso |
| 21 | En ambas modalidades de kata, individual & equipos, cualquier ayuda o guía será negativamente considerada. | Verdad/Falso |
| 22 | Los participantes podrán elegir cualquier kata que ellos deseen antes de cada vuelta | Verdad/Falso |
| 23 | WKC utilizará siempre el sistema de puntuación en competición de kata. | Verdad/Falso |
| 24 | En el caso de un empate los participantes podrán realizar el mismo kata de nuevo. | Verdad/Falso |
| 25 | Los puntos obtenidos en la vueltas anteriores son añadidos o sumados para determinar los finalistas. | Verdad/Falso |

Sección 2: Varios (15 puntos).

- 26 ¿Que categoría de kata debe ser realizada en primera ronda en un evento con 12 competidores??
a.Shitei b.Sentei c.Tokui
- 27 Por una pequeña indecisión en un kata ¿cuanto se puede rebajar la puntuación?
a. 0.1 b.0.2 c.0.1-0.2 d. Descalificar.
- 28 ¿Cuántos competidores normalmente pasarán a la final en un evento con 6 participantes?
a.6 b. 4 c.3 d. Se cogerán 2 más.
- 29 Por una indecisión clara ¿cuánto será deducido de la puntuación?
a.0.1 b.0.2 c.0.1-0.2 d. Descalificación.
- 30 Para un competidor que momentáneamente tenga un desequilibrio pero que rápidamente lo recobre, se deducirá...
a.0.1 b.0.2 c.0.1-0.2 d. Descalificación.
- 31 En WKC ¿están permitidos los equipos de kata mixtos?
a.Si. b.No c. A veces.
- 32 Hay 12 competidores. ¿Cuantas vueltas se realizaran?
a.1 b.2 c.3 d.4
- 33 ¿Que significa Tokui?
a. Selección libre. b. Ronda final. c. Tercera selección.
- 34 En caso de empate en competición de kata ¿Qué puntuación se tendrá en cuenta primero para decidir el vencedor?
a. La más alta de las tres (5) puntuaciones válidas. b. La más baja de las tres (5) puntuaciones válidas.
c. Se añade la más baja que previamente se había eliminado.
- 35 Si los participantes necesitan realizar otro kata para determinar el vencedor ¿qué otro kata pueden realizar?
a. Diferente de los ya realizados pero del mismo grupo.
b. Diferente de los realizados pero de diferente grupo.
- 36 El orden de realización en la vuelta Tokui será determinado ¿de qué manera?
a. De forma aleatoria. b. El más bajo primero. c. El más alto primero.
- 37 ¿Las posiciones son un criterio para la competición de kata?
a.Siempre. b. Nunca. c. A veces.
- 38 En competición de kata ¿de qué forma el anunciador cantara las puntuaciones?
a. De forma aleatoria. b. Primero el Juez 1, luego el 2, el 3,...

c. Primero el Árbitro y luego aleatoriamente d. Primero el Árbitro y luego en el orden de las agujas de un reloj.

39 Si el participante no realice el kata pedido por el Árbitro...

- a. Será descalificado. b. Permitido c. Hace otro.

40 Si un competidor lleva gafas durante la competición ¿Qué hay que hacer?

- a. Nada. b. Descalificarle. c. Darle tiempo para que se las quite.

Section 3: Definitions (20 notas).

41 Enumere 8 criterios básicos de ejecución que deben aparecer en la realización del kata:

1 2 3 4 5 6 7 8 (8 notas)

42 Enumere 4 katas Sentei de su estilo.

1 2 3 4 (4 notas)

43 Enumere 5 razones por las que un participante de kata puede ser descalificado.

1 2 3 4 5 (5 notas)

44 Enumere 3 señales externas o claves de entrada que los competidores de kata por equipos pueden utilizar:

1 2 3 (3 notas)

Fin.

Terry Boyle

Irlanda del Norte, Comisión de Arbitraje WKC 2010.