



PROVA DE KUMITE

Seção 01 – “Verdadeiro ou Falso”

1. A dimensão conjunta da área de competição e da área de segurança é de oito metros por oito metros. (8x8)
2. Pode-se usar a bandeira nacional ou emblema do país do competidor na parte frontal esquerda do kimono sempre que não exceda as dimensões de 10 cm por 10 cm.
3. A blusa do kimono deverá cobrir mais de 3/4 do comprimento da coxa.
4. As calças do kimono devem cobrir pelo menos 2/3 da panturrilha.
5. As mangas da blusa do kimono não podem ser mais compridas que a dobra do punho.
6. Se as mangas da blusa do kimono de um competidor estão muito compridas e não se pode trocar a tempo, então o árbitro pode permitir que ele continue.
7. Os competidores podem usar um elástico discreto em seu cabelo para fixá-lo. Estão proibidos broches, brincos e outros enfeites.
8. Brincos são permitidos se forem cobertos com fita adesiva.
9. Podem-se usar aparelhos ortodônticos metálicos sob a responsabilidade do competidor, desde que sejam aprovados pelo Árbitro e pelo médico oficial.
10. Os competidores devem cumprimentar uns aos outros adequadamente no início e no final do encontro.
11. O treinador pode mudar a ordem de combate da equipe durante uma rodada.
12. Se um competidor se machuca durante uma luta individual, o treinador pode substituir desde que a notifique previamente à Comissão de Organizadora.
13. Se duas equipes têm o mesmo número de vitórias, a próxima consideração para decidir o vencedor é contar os pontos, tendo em conta tanto os encontros ganhos como os perdidos.
14. Se duas equipes têm o mesmo número de vitórias e pontos, se realizara um encontro decisivo.
15. Na primeira rodada de um encontro por equipes, apenas serão autorizados a competir aquelas equipes que apresentem todos os membros da mesma.
16. A WKF deve aceitar em suas competições os equipamentos de proteção fornecidos pelas Federações nacionais.
17. O treinador deverá em todo o momento durante o torneio vestir um agasalho e levar visível sua identificação oficial.
18. Os encontros Sênior Masculino são de três minutos e dois minutos no Feminino, Cadete e Junior.
19. Pode-se dar Sanbon por um chute Jodan ligeiramente deficiente em Zanshin, uma vez que se considera uma técnica difícil.
20. Dar-se-á Nihon por uma combinação rápida de Chudan Geri e Tsuki, quando cada uma delas se pontuaria por si mesma.

21. Nos encontro Sênior um leve toque "na garganta" com a luva não será necessariamente uma advertência ou penalidade, sempre que não causar lesão.
22. Quando não é intencional, um chute na virilha não se penalizará.
23. As penalidades da categoria 1 e da categoria 2 não são acumulativas entre si.
24. Chukoku é uma advertência dada para a primeira falta da categoria 1 ou da categoria 2.
25. Keikoku é uma penalidade pela qual é adicionada Ippon (um ponto) a pontuação do adversário.
26. Keikoku da categoria 1 é normalmente dado quando, devido à falta de seu oponente, o potencial do competidor para ganhar está ligeiramente diminuído.
27. Hansoku Chui da categoria 1 pode ser aplicado diretamente, ou após uma advertência ou Keikoku.
28. Hansoku Chui se dá quando o potencial de um competidor para ganhar está seriamente reduzido devido à falta do seu adversário.
29. Hansoku se impõem por infrações graves às regras.
30. Só se pode dar Shikkaku depois de se dar uma advertência.
31. Shikkaku e não Hansoku é a penalidade apropriada quando um competidor atua maliciosamente.
32. Se um competidor está agindo maliciosamente, a penalidade correta é Hansoku.
33. Shikkaku pode ser atribuído a um competidor, considerando-se que o comportamento do treinador ou dos membros não combatentes de sua delegação prejudica o prestígio e a honra do Karatê.
34. Shikkaku deve ser anunciado publicamente.
35. O painel de arbitragem decidirá o limite do Shikkaku.
36. Para dar um ponto deve cumprir os cinco critérios.
37. Ai-uchi significa que houve duas técnicas eficazes simultâneas.
38. Se um juiz assinala Ippon para Aka, o outro Ippon para Ao e o terceiro Torimasen, será o árbitro que decidirá.
39. Se depois do Yame dois juízes não assinalam e o outro juiz assinala Ippon para Ao, o árbitro pode dar Ippon para Aka.
40. No Hantei o árbitro tem voto de qualidade.
41. As advertências e penalidades ocorridas no encontro devem ser mantidas no Sai Shiai.
42. Se Aka pontua justo quando Ao sai da área, pode ser dado tanto o ponto quanto uma advertência de categoria 2.
43. Se um competidor é fisicamente empurrado para fora da área, Jogai se produz no momento em que qualquer parte do corpo do competidor tocar o solo fora da área.
44. De acordo com o artigo 10, quando um competidor cai, é derrubado ou nocauteado e não recupera a posição em pé, de forma imediata, o árbitro, usando o seu apito, sinalizará ao cronometrista o início da contagem de dez segundos.
45. De acordo com a "Regra dos dez segundos," o cronometrista parará a contagem quando o competidor estiver completamente em pé e o árbitro levantar seu braço.
46. Qualquer competidor que caia, seja derrubado ou nocauteado e não recuperar a posição em pé em dez segundos será automaticamente retirado do torneio.
47. Se dois competidores se lesionam um ao outro ao mesmo tempo e não podem continuar, o vencedor será aquele que tiver mais pontos.
48. Não se dará Jogai a um competidor que pontue e saia da área antes que o árbitro dê Yame.
49. Um competidor não pode pontuar ou ser penalizado uma vez que a campanha tenha sinalizado o final do encontro.

50. Na categoria Junior (16/17 anos), qualquer técnica na face, cabeça ou pescoço que cause lesão será advertida ou penalizada a menos que se seja por culpa do receptor.
51. Na categoria Cadete e Júnior se permite que os chutes Jodan toquem muito ligeiramente desde que não se produza lesão.
52. Na competição Sênior é permitido um leve toque para golpes de punho Jodan e uma maior tolerância para chutes Jodan.
53. Um competidor não é autorizado a continuar se já venceu por Hansoku de categoria 1 e é a segunda vez que ganhou um encontro desta forma.
54. O competidor pode protestar ao Kansa se houve uma falta administrativa.
55. Quando um competidor é derrubado de uma maneira segura e sem lesão, o árbitro deve esperar dois ou três segundos para que o seu adversário tente pontuar.
56. Quando o árbitro vê um ponto dará Yame e imediatamente indicará sua preferência mantendo o seu braço dobrado para lado do competidor que tenha marcado o ponto.
57. É permitida a utilização de ataduras sempre que aprovado pelo médico oficial.
58. Se o árbitro e os juizes não podem chegar a um acordo no final do encontro, deverá consultar o Kansa.
59. Se após o início do encontro se vê que um competidor não tem um protetor bucal este competidor será desclassificado.
60. O árbitro deverá dar todas as ordens e fazer todos os anúncios
61. Quando dois juizes assinalarem um ponto para o mesmo competidor, o árbitro poderá não parar o encontro se acreditar que estejam errados.
62. Se três juizes assinalam um ponto para Aka o árbitro deve interromper o encontro, mesmo que ele pense que eles estão errados.
63. A contagem do tempo de um encontro começa quando o árbitro dá o sinal para o início e pára quando o árbitro dá Yame.
64. O painel de arbitragem de um encontro de Kumite consiste de um árbitro, três juizes, um Kansa e um supervisor de pontuação.
65. Quando um competidor escorrega e cai e é imediatamente pontuado pelo seu adversário, este receberá Sanbon.
66. Por um desequilíbrio seguido de Jodan Tsuki se dará Nihon.
67. Se o árbitro não ouvir o sinal do final do tempo o Kansa soará o apito.
68. Um golpe de cotovelo bem controlado (empi-uchi/hijiate) que cumpra os seis critérios de pontuação é uma técnica válida.
69. Um competidor que se retire voluntariamente do encontro se aplicará Kiken e oito pontos extras serão atribuídos ao seu adversário.
70. Zanshin é o estado de um compromisso que se mantém após a técnica atingir o seu objetivo.
71. Deve-se dar Nihon a uma combinação de técnicas de mão que individualmente sejam consideradas como pontuáveis.
72. Um competidor que está dentro da área pode marcar sobre um competidor que está fora área.
73. Atoshi Baraku significa que faltam 30 segundos de encontro.
74. Um toque ligeiro na garganta só é permitido em competição Sênior.
75. Se não há decisão depois do Sai Shiai se consultará a Comissão de Arbitragem.
76. Um aspecto a considerar Mubobi é o contato excessivo depois de repetidos bloqueios falho.
77. Um competidor pode ser penalizado por exagero, mesmo que tenha sido produzida uma lesão real.

78. As projeções sobre os ombros tais como, “Seio Nage”, “Kata Garuma”, etc., somente são permitidas se o competidor sujeita o seu adversário a uma queda segura.
79. Na categoria 2 não se pode dar Keikoku a menos que antes tenha sido dado um Chukoku.
80. Quando o painel de arbitragem tenha dado uma decisão contrária ao regulamento de competição, o Kansa fará soar imediatamente o seu apito.
81. Um combate pode continuar brevemente quando ambos os competidores estão no chão.
82. Nos encontros por equipe não há Encho Sen.
83. Quando o árbitro pretende consultar os juizes sobre uma penalidade de contato, pode falar brevemente com eles enquanto o médico atende a um competidor lesionado.
84. Na competição Cadete somente pode ser pontuado quando há um toque muito leve na máscara facial.
85. Só é permitido agarrar abaixo da cintura, seguido por uma queda quando o que derruba assegura ao seu adversário uma queda de forma suave.
86. Os Cadetes podem recusar usar a máscara facial com base em motivos médicos.
87. Dar-se-á Hansoku a um competidor que tendo um Hansoku Chui de categoria 2 e exagere no efeito de um ligeiro contato.
88. Se depois do Yame dois juizes assinalam Torimasen, e o outro Ippon para Ao, o árbitro poderá dar ponto para Aka.
89. Um competidor pode receber um Hansoku direto se exagerar os efeitos de uma lesão.
90. Uma técnica realizada após uma ordem de suspensão ou de interrupção do encontro não se pontuará, mesmo que a técnica seja eficaz e se poderá impor uma penalidade ao infrator.
91. No Kumite Cadete se permite que os chutes Jodan façam um toque ligeiro desde que não cause uma lesão.
92. Antes de iniciar um encontro o Chefe de Quadra examinara o cartão médico dos competidores.
93. Se houver um erro na chave e competem os competidores errados, isto não pode ser mudado posteriormente.
94. É válida uma técnica eficaz realizada ao mesmo tempo em que a campainha toca para terminar o tempo do encontro.
95. Se um competidor se lesiona e é considerado por sua própria culpa (Mubobi), o árbitro não penalizará o oponente.
96. Antes do início de um encontro, o treinador deve apresentar a sua credencial à mesa oficial.
97. Nihon é dado por golpes de punho nas costas.
98. O Kansa pode pedir ao árbitro para interromper o encontro, se tiver visto um Jogai despercebido pelo árbitro.
99. Hansoku será dado a um competidor que não cumpra as ordens do árbitro.
100. O Chefe de Quadra ordenará ao árbitro parar o encontro quando ver uma violação do Regulamento de Competição.
101. Se em uma combinação, a primeira técnica merece um Ippon e a segunda merece uma penalidade, se dará ambos.
102. Quando um competidor escorrega, cai ou perde o equilíbrio por ele próprio e é pontuado pelo seu adversário, a pontuação se dará como se o competidor estivesse em pé.

103. É possível pontuar estando no solo.
104. Um competidor que não leve o equipamento de proteção aprovado pela WKF, será dado um minuto para que ele troque por um equipamento aprovado.
105. Um competidor lesionado no Kumite e que tenha sido retirado por força da regra de dez segundos não poderá competir no kata.
106. Um competidor lesionado que tenha sido declarado não apto para competir pelo médico do Torneio, não poderá combater de novo nesta competição.
107. Quando o árbitro vê um ponto imediatamente parará o encontro, levantando o braço seu dobrado para lado do competidor que tenha pontuado, dando Yame.
108. Se um competidor se comporta inadequadamente na área de competição após o final do encontro, o árbitro poderá ainda impor Shikkaku.
109. O Kansa tem o voto de qualidade em casos de Shikkaku.
110. Um encontro por equipe masculina concluirá quando uma equipe ganha três encontros.
111. Quando um competidor agarra seu adversário e não realiza uma técnica imediata ou uma projeção em dois ou três segundos, o árbitro dará Yame.
112. Quando um juiz não está seguro se uma técnica alcançou uma área pontuável, deverá sinalizar Torimasen.
113. Será dado Hansoku a qualquer competidor que cometa um ato que prejudique o prestígio e a honra do Karatê.
114. Será dado Shikkaku para qualquer ação considerada como perigosa, e que deliberadamente viola as regras sobre comportamento proibido.
115. O árbitro dará Torimasen quando parar o encontro depois de ter visto um ponto e os três juízes assinalam Mienai.
116. Sempre que há uma clara violação das regras, o Kansa parará o encontro e instruirá o árbitro a corrigir problema.
117. Se dois juízes assinalam Nihon para Aka, um juiz Ippon para Ao e o árbitro quer dar Ippon para Ao, deverá indicar porque não é aceitável pontuar Aka e dar o ponto para Ao.
118. Em Hantei, após um Sai Shiai inconcluso, se três juízes dão a vitória para Aka e o árbitro pensa que deverá ser Ao, poderá pedir reconsideração.
119. Se um juiz vê um Jogai deve golpear o solo com a bandeira apropriada e sinalizar uma falta de categoria 2.
120. Se depois do Yame dois juízes assinalam Ippon para Ao e o outro juiz Torimasen, o árbitro pode dar o ponto para Aka.
121. Se um competidor não se levantar em dez segundos, o árbitro anunciará Kiken e Kachi para seu adversário.
122. Se um competidor é derrubado e cai parcialmente fora da área, o árbitro dará Yame imediatamente.
123. O médico será chamado para examinar o competidor em todos os casos em que foi começado a contar os dez segundos.
124. O Comitê Executivo pode autorizar a levar no kimono publicidade dos patrocinadores aprovados.
125. O protetor bucal é obrigatório para todos os competidores de Kumite.
126. Depois de uma projeção o árbitro deixará no máximo dois segundos para pontuar.
127. Se um competidor pontua com um forte chute na lateral e joga o seu adversário fora da área, o árbitro deverá dar Nihon e dar ao adversário uma advertência de categoria 2 ou uma penalidade por Jogai.

128. Quando se apresenta um protesto oficial os encontros que se seguem deverão ser atrasados até conhecer o resultado do protesto.
129. Se o Árbitro ignora dois Juízes que estão assinalando Sanbon para AO, o Kansa deverá fazer soar o seu apito.
130. Quando o árbitro atribui um ponto por uma técnica que tenha causado lesão, o Kansa deverá dar sinal para parar o encontro.
131. Quando o árbitro não ouvir o sinal do fim do tempo, o encarregado de pontuação deverá soar o apito.
132. Quando um competidor é derrubado de acordo com as regras, escorrega, cai ou está no solo e o seu oponente pontua, a pontuação a ser dada é Sanbon.
133. Quando o árbitro quer dar Shikkaku chamará os juízes para uma breve consulta.
134. Quando um competidor é lesionado durante um encontro e necessita de tratamento médico, serão dados três minutos para fazê-lo, depois dos quais, o árbitro decidirá se declarará o competidor não apto para continuar a competição ou se lhe dará mais tempo.
135. Dar-se-á no mínimo um Keikoku a um competidor que saia da área (Jogai), quando falte menos de dez segundos para terminar o encontro.
136. Para corrigir um ponto dado para um competidor errado, o árbitro deverá virar-se de frente para o competidor que tenha recebido o ponto errado, fazer o sinal de Torimassen, e em seguida, dar o ponto para o adversário.
137. Se um competidor pontua com Chudan Geri bem controlado e, em seguida, golpeia acidentalmente com a sua mão no rosto do adversário, causando uma ligeira lesão, se dará Nihon e uma advertência.
138. Quando um competidor lesionado que tenha sido tratado pelo médico e o médico oficial diz que o competidor pode continuar a luta, o árbitro não poderá mudar a decisão do médico.
139. Quando o árbitro vir um ponto para Ao, mas um juiz indica um ponto para Aka e os outros dois não assinalam, o árbitro pode dar ponto para Ao.
140. Quando o encontro foi parado e um juiz assinala um ponto para Ao, outro assinala para Aka e o outro assinala Jogai para Aka, o árbitro pode dar Torimassen.
141. "Evitar o Combate" refere-se a uma situação em que um competidor tenta que seu adversário não tenha a possibilidade de pontuar mediante a perda de tempo.
142. Em encontros por equipes, onde dois competidores são lesionados entre si e não podem continuar, e os pontos marcados são os mesmos, o vencedor será decidido por Hantei.
143. Em encontros individuais, onde dois competidores são lesionados entre si e não podem continuar, e os pontos marcados são iguais, o árbitro anuncia um empate (Hikiwake) e o início do Sai Shiai.
144. Quando faltam menos de dez segundos do final do encontro e o competidor que está perdendo e tentando igualar o encontro de forma desesperada, sai da área (Jogai), será dado como no mínimo um Keikoku de categoria 2.
145. Não se podem pontuar técnicas de atinjam em baixo da faixa.
146. Podem-se pontuar técnicas que atinjam a omoplata.
147. Se Aka, de forma acidental dá um chute no quadril de Ao e Ao não pode continuar o encontro, então se dará Kiken á Ao.
148. Se um competidor está claramente exausto, o árbitro poderá parar o encontro para dar-lhe tempo para se recuperar.
149. Um competidor será declarado vencedor se fizer uma diferença de oito pontos.
150. No final do tempo, será declarado vencedor aquele competidor que tenha marcado mais pontos.

151. Um competidor que agarre o seu adversário sem tentar uma técnica durante dois segundos quando faltam menos de dez segundos de encontro se dará um mínimo de Keikoku.
152. Em encontros por equipes, se um competidor recebe Hansoku, sua pontuação, seja ela qual for se reduzirá a zero e a pontuação do seu oponente será de oito pontos.
153. Em encontros por equipes, se um competidor recebe Kiken sua pontuação, seja ela qual for se reduzirá a zero e a pontuação do seu oponente será de oito pontos.
154. Uma advertência ou penalidade por Mubobi será dado somente quando um competidor seja golpeado ou lesionado por sua própria culpa ou negligência.
155. Um competidor que é golpeado por sua própria culpa e exagera o efeito deverá receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, mas não ambas.
156. Quando um competidor executa um bom chute Jodan e o oponente agarra a sua perna não se dará o ponto.
157. Quando um competidor executa um chute Jodan com os seis critérios de pontuação e o oponente põe a mão para interceptar o chute e sua mão golpeia ligeiramente seu próprio rosto, o árbitro pode dar Sanbon já que o chute não foi bloqueado de forma eficaz.
158. Quando um competidor agarra e derruba o seu oponente e este se agarra ao que lhe estava derrubando e se lesiona, então ambos devem receber uma advertência ou penalidade.
159. A publicidade autorizada pela WKF pode ser colocada no lado esquerdo da manga karate-gi.
160. Federações nacionais não estão autorizadas a colocar publicidade no karate-gi de seus competidores.
161. Um competidor de kumite que recebe Kiken não pode voltar a competir neste torneio.
162. O Sai Shiai só é utilizado somente para encontros para individuais.
163. Quando o árbitro dá a um competidor uma advertência ou uma penalidade de categoria 2 por Mubobi, o adversário receberá uma penalidade de categoria 1 mais leve do que o habitual.
164. Uma equipe feminina pode competir com apenas duas competidoras.
165. O árbitro não deve ser da mesma nacionalidade que a dos competidores, mas um dos juízes poderá ser se os dois treinadores concordarem.

PROVA DE KUMITE

Seção 2 - "Múltipla Escolha"

1. Simular uma lesão inexistente é uma grave violação das regras e a penalidade correta é_____.

- a) Shikkaku
- b) Keikoku
- c) Hansoku Chui
- d) Hansoku

2. A decisão final sobre as questões técnicas que venham a surgir durante um encontro e não estão previstas nas regras é da responsabilidade _____.

- a) da Comissão Esportiva
- b) do árbitro
- c) da Comissão Arbitral
- d) do Chefe de quadra

3. Que critério não corresponde a este grupo _____.

- a) simular ou exagerar uma lesão
- b) Jogai
- c) projeções perigosas
- d) Mubobi

4. Ao ataca com Chudan Geri, o que é evitado por Aka que imediatamente pontua com Chudan Tsuki nas costas de Ao. A pontuação é correta _____.

- a) Nihon
- b) Sanbon
- c) Ippon
- d) Torimasen

5. Aka golpeia Ao na parte traseira com Chudan Tsuki e imediatamente se vira com o punho no ar. A decisão correta é _____.

- a) Ippon
- b) Torimasen
- c) Nihon e uma advertência por Mubobi
- d) Nihon

6. A primeira consideração para decidir a equipe ganhadora é a equipe com mais _____.

- a) Ippons
- b) Luta ganha
- c) Número total de pontos
- d) Sanbon

7. Um competidor com um Chukoku anterior de Categoria 2 está fugindo do combate e faltam menos de dez segundos para o final. O árbitro deveria parar o combate e penalizar o competidor com _____.

- a) Hansoku Chui
- b) Chukoku
- c) Keikoku
- d) Hansoku

8. Quando um encontro termina com a mesma pontuação, ou sem nenhuma pontuação, o Árbitro _____.

- a) Utilizará o seu voto de qualidade.
- b) Pedirá HANTEI
- c) Anunciará Hikiwake e início do Sai SHIAI se aplicável
- d) Consultará o Chefe de Quadra para encontrar uma solução

9. Um competidor faz uma pontuação técnica pela qual o juiz profere "Yame", porém imediatamente após faz contato com o rosto do seu oponente. O competidor deverá _____.

- a) receber o ponto e uma advertência de categoria 1
- b) receber uma advertência ou penalidade de Categoria 1
- c) receber Hansoku
- d) Não receber nada

10. Qual das seguintes não é uma falta de categoria 1 _____.

- a) técnicas que façam contato excessivo
- b) os ataques a braços ou pernas
- c) agarrar abaixo da cintura e tentar uma projeção
- d) ataques simulados com a cabeça, joelhos ou cotovelos

11. Ataques a braços, pernas, virilha, ou articulações se pode dar _____.

- a) Chukoku.
- b) Keikoku
- c) Hansoku Chui
- d) Hansoku
- e) qualquer uma destas

12. Keikoku se impõe normalmente quando o potencial do competidor para ganhar _____ pela falta de seu oponente.

- a) diminui ligeiramente
- b) não diminui
- c) melhora ligeiramente
- d) se reduz seriamente

13. Chukoku se dá quando o potencial do competidor para ganhar _____ pela falta de seu oponente.

- a) melhora ligeiramente
- b) diminui ligeiramente
- c) não diminui
- d) se reduz seriamente

14. Quando um competidor está lesionado, o árbitro parará o encontro e, ao mesmo tempo _____.

- a) começará a contagem dos dez segundos.
- b) esperará passar os dez segundos e, em seguida, chamará o médico.
- c) chamará o médico
- d) examinará a lesão

15. No kumite Cadete técnicas de mão a cabeça, rosto e pescoço (incluindo a máscara facial) não podem fazer contato. Para qualquer contacto ou toque _____ a menos que seja causada pelo receptor.

- a) Ippon (sempre que seja por um "leve toque")
- b) será dada uma advertência ou penalidade de categoria 2
- c) não será o ponto
- d) será penalizado

16. Quando um competidor é lesionado durante um encontro e requer tratamento médico, o Árbitro autorizará _____ para recebê-lo.

- a) que decida o médico
- b) três minutos
- c) o tempo necessário
- d) que decida o chefe de Quadra

17. Qualquer protesto sobre qualquer assunto que não seja uma falha administrativa deve ser enviado por escrito _____.

- a) o Chefe de Quadra
- b) ao Comitê Organizador
- c) O Júri de Apelação
- d) a Comissão de Arbitragem

18. Ao cruza a linha de Jogai justo quando Aka (Aka permanecendo dentro da área). A decisão correta deve ser _____.

- a) Falta de Categoria 2 contra Ao
- b) Advertência ou penalidade adequada de Categoria 2 para Ao e ponto para Aka
- c) Torimasen
- d) Ponto para Aka

19. Se um membro da equipe recebe Kiken sua pontuação _____.

- a) será de oito pontos
- b) será de oito pontos sobre a pontuação do adversário
- c) será zero e a do seu adversário ficará em oito pontos
- d) será de oito pontos sobre a pontuação do adversário se esta for maior do que sua própria pontuação

20. O Júri de Apelação é composto _____.

- a) Pela Comissão Arbitral
- b) Por três árbitros nomeados pela Comissão Arbitral
- c) Pela Comissão Médica
- d) Por um representante de cada um dos anteriores

21. O árbitro e juízes devem assumir as suas posições e prescrita e depois de uma troca de saudações entre os competidores, o árbitro anunciará _____ e começará encontro.

- a) Tsuzukete Hajime
- b) Encho-Sen
- c) Shobu Hajime
- d) Sanbon Shobu Hajime

22. Ao escorrega e cai ao solo. Aka lhe pontua rapidamente com Chudan Tsuki. A decisão deverá ser _____.

- a) Ippon para Aka
- b) Torimasen
- c) Sanbon para Aka
- d) uma advertência ou penalidade de categoria 2 para ambos

23. A garganta é uma área particularmente vulnerável e será advertido ou penalizado ainda o mais ligeiro contacto a menos que _____.

- a) Seja uma competição sênior
- b) Não cause nenhuma lesão
- c) Seja pela própria falta do receptor
- d) seja realmente muito leve

24. Qualquer competidor que recebe Hansoku por causar uma lesão e que, na opinião do Painel Arbitragem e do chefe de Quadra agiu de forma imprudente e perigosa, será _____.

- a) informado à Comissão de Arbitragem.
- b) severamente advertido pelo Chefe da Quadra
- c) dado Shikkaku
- d) informado à Comissão Disciplinar

25. Quando se para um encontro o árbitro não deve dar uma decisão contra dois juízes a menos que tenha _____;

- a) a maioria
- b) voto de qualidade
- c) o apoio positivo de outro juiz
- d) claro que os outros Juízes estão errados

26. O comprimento mínimo das calças karate gi _____.

- a) é de 10 cm abaixo do joelho
- b) não é especificado
- c) é tal que cubra metade da panturrilha
- d) é tal que cubra, pelo menos, dois terços da panturrilha.

27. O comprimento máximo das calças karate gi _____.

- a) é tal que cubra dois terços da panturrilha
- b) é tal que não exceda a altura do tornozelo
- c) são quatro centímetros acima do tornozelo
- d) não é especificado

28. Para competir em encontros por equipes masculino _____.

- a) devem estar presentes todos os membros da equipe
- b) deve haver cinco membros presentes
- c) devem estar presentes pelo menos dois membros
- d) devem estar presentes pelo menos três competidores

29. Quando um competidor escorrega, cai ou perde o equilíbrio por sua própria ação e é pontuado pelo seu oponente, a pontuação será _____.

- a) Sanbon.
- b) Advertência ou penalidade de categoria 2
- c) Como e o competidor estivesse em pé
- d) Torimasen

30. Quando um encontro termina com a mesma pontuação, o Árbitro anunciará um empate (Hikiwake) e _____.

- a) e neste caso dar início do SAI SHIAI.
- b) e neste caso dar início do Encho Sen
- c) pedirá HANTEI
- d) irá anunciar o vencedor

31. O árbitro pedirá HANTEI _____.

- a) no final de um SAI SHIAI quando as pontuações são iguais
- b) quando, em encontros individuais, os dois competidores se lesionam entre si e não podem continuar e as pontuações são iguais.
- c) a e b
- d) No final de um Encho Sen indefinido

32. Nos encontros seniores um golpe de punho ou um chute Jodan que chegue a ter _____ da face, cabeça ou pescoço será considerado como tendo a distancia correta.

- a) de leve toque a 2-5 cm
- b) de leve toque a 2-3 cm
- c) de leve toque a 5 cm
- d) uma distância razoável

33. Um competidor que agarre seu adversário abaixo da cintura e lhe derrube lhe será dado _____.

- a) Chukoku de Categoria 2
- b) advertência ou penalidade de Categoria 2
- c) advertência ou penalidade de Categoria 1
- d) Sanbon

34. Se um competidor tem uma lesão considerada como produzida por sua própria culpa, o árbitro _____.

- a) dar uma advertência ou uma penalidade de categoria 1 para o adversário.
- b) dará uma advertência de Categoria 2 ao receptor e não penalizará o adversário
- c) dará o ponto e Mubobi ao ofensor
- d) advertirá ou penalizará com Mubobi o receptor.

35. Um competidor que evita o combate quando faltam menos de dez segundos do encontro, será dado um mínimo de _____.

- a) Chukoku.
- b) Keikoku
- c) Hansoku Chui Hansoku ou
- d) qualquer um dos acima.

1. Quais são os critérios de pontuação (6).
2. Em HANTEI, quais são os critérios para a decisão (3).
3. Quais são os comportamentos proibidos da Categoria 1 (4).
4. Quais são os comportamentos proibidos da Categoria 2 (8).