



## **“200”**

(Italiano)

### **WUKF REGOLAMENTO GENERALE**

---

**1 . L' arbitro capo (la testa di tatami ) e il pannello di arbitri per ogni area di gara ( tatami ) sono nominati dal**

- ◆ Il Comitato WUKF regista ( WUKF -DC )
- ◆ Il Direttore di Gara
- ◆ Il Presidente della Commissione Arbitrale

**2 . Arbitri e giudici possono comunicant durante il gioco :**

- ◆ Con il Capo Arbitro
- ◆ Con allenatori
- ◆ Con Concorrenti
- ◆ con gli altri giudici

**3 . Il capo arbitro può sostituire un giudice nel corso di una partita di kumite ?**

- ◆ Sì
- ◆ No

**4 . Il capo arbitro può correggere un errore materiale ?**

- ◆ Sì
- ◆ No

**5 . Ogni volta che un arbitro centrale ha difficoltà nelle sue decisioni , deve rivolgersi a :**

- ◆ Gli altri giudici del collegio arbitrale
- ◆ Solo il Giudice Specchio ( Fukushin )
- ◆ L' arbitro capo

**6 . Chi è responsabile per l'esito ufficiale di un gioco?**

- ◆ a) L' arbitro capo
- ◆ b ) Fukushin
- ◆ c ) Kansa

**7 . La decisione finale di una partita è :**

- ◆ Dalla maggioranza
- ◆ Con decisione dal direttore di gara solo



**8 . Perché è vietato indossare un oggetto metallico ( nei capelli o sul corpo ) ?**

- ◆ Può provocare lesioni a se stessi o il all avversario
- ◆ Per l'immaagino del concorrente

**9 . Quando decisione Hantei , Kansas partecipa al voto ?**

- ◆ No , perché non è parte del collegio arbitrale
- ◆ Sì, in tutte le situazioni

**10 . Nella procedura Hantei , Kansas dovrebbe sollevare a votare ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b ) No

**11 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali :**

J : Aka , R : Shiro , A: Shiro

- ◆ a) Aka
- ◆ b ) Shiro
- ◆ c ) Torimasen

**12 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali :**

J : Aka , R : Shiro , A: Aka

- ◆ a) Aka
- ◆ b ) Shiro
- ◆ c ) Torimasen

**13 . La dimensione dell'area di combattimento , kumite , deve essere di almeno 6 x 6 metri ?**

- ◆ Sì , in tutti i casi
- ◆ Solo per i bambini

**14 . Qual è la dimensione della zona del tatami per KATA ?**

- ◆ 10 x 10m massima
- ◆ deve essere abbastanza grande per eseguire il Kata senza alcun ostacolo

**15 . Qual è il nome della divisa dei concorrenti ?**

- ◆ a) Karate gi
- ◆ b ) Kimono
- ◆ c ) Uniforme

**16 . Di che colore dovrebbe essgne guanti ( bande ) Kumite ?**

- ◆ a) rosso e blu
- ◆ b ), bianco e rosso.

**17 . L' uniforme del corpo arbitrale deve essere portato a:**

- ◆ Tutti i tornei
- ◆ Tutti i corsi e seminari



- ◆ Tutti gli esami
- ◆ Solo nei tornei mondiali

**18 . Le maniche della Gi essi possono essere ruotati ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b) No, in tutti i casi
- ◆ c ) Sì, durante la presentazione del kata

**19 . Durante la partita , l'allenatore deve indossare :**

- ◆ Un Karate Gi
- ◆ La tuta nazionale ( o squadra )

**21 . Un concorrente può indossare una benda :**

- ◆ sempre quando lui è ferito
- ◆ Solo con il permesso del medico del torneo .

**22 . I Concorrenti in una partita di kumite possono indossare la propria cintura e allo stesso tempo il torneo nastro rosso / bianco ?**

- ◆ Sì , se l'arbitro permette
- ◆ Sì , è obbligatorio

Cinture ◆ No , solo rosso / bianco

**23 . Le donne possono combattere con le unghie lunghe ?**

- ◆ Sì , se hanno guanti ( bande )
- ◆ No , perché possono graffiare accidentalmente l'avversario e causare lesioni

**24 . Quale decisione deve l'arbitro se un concorrente ha un oggetto metallico ?**

- ◆ Avviare il gioco
- ◆ Dare Kiken
- ◆ Dare un minuto per riparare

**25 . L'arbitro centrale ( Sushin ) , il giudice specchio ( Fukushin ) il terzo arbitro ( Kansas ) , o giudici d'angolo sono nominati dal**

- ◆ Il Comitato Direttivo WUKF ( WUKF -DC )
- ◆ Il Direttore di Gara
- ◆ L' arbitro capo (la testa di tatami )

**26 . Arbitri e giudici possono parlare durante una partita :**

- ◆ Con l' arbitro ( il capo del tatami )
- ◆ Con coach ( allenatore )
- ◆ Con Concorrenti
- ◆ con nessuno
- ◆ con gli altri giudici

**27 . Il capo arbitro può sostituire un giudice nel corso di una partita di kumite ?**



- ◆ a) Sì
- ◆ b) No

**28 . Ogni volta che un arbitro centrale ( Sushin ) ha difficoltà nelle sue decisioni , deve rivolgersi a :**

- ◆ Gli altri membri del collegio arbitrale
- ◆ Solo il Giudice Specchio ( Fukushin )
- ◆ L' arbitro capo

**29 . Chi è responsabile per l'esito ufficiale di un gioco?**

- ◆ L' arbitro capo
- ◆ Fukushin
- ◆ Kansa

**30 . La decisione finale di una partita è :**

- ◆ Dalla maggioranza
- ◆ La decisione dall'arbitro

**31 . Quando decisione Hantei , Kansas partecipa al voto ?**

- ◆ No , perché non è parte del collegio arbitrale
- ◆ Sì, in tutte le situazioni

**32 . Nella procedura Hantei , Kansas dovrebbe sollevare a votare ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b) No

**33 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali ?**

J : Aka , R : shiro , A: shiro

- ◆ Aka
- ◆ Shiro
- ◆ Torimasen

**34 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali ?**

J : Aka , R : Shiro , A: Aka

- ◆ Aka
- ◆ Shiro
- ◆ Torimasen

**35 . La dimensione dell'area di combattimento , kumite , può essere almeno 6 x 6 metri ?**

- ◆ Sì , in tutti i casi
- ◆ Solo per i bambini
- ◆ Solo quando il numero dei concorrenti è inferiore a 16

**36 . Di che colore dovrebbe avere guanti kumite ?**

- ◆ rosso e blu



- ◆ Blu e bianco
- ◆ Bianco e Rosso
- ◆ Qualsiasi tipo di colore

**37 . Le maniche della Gi essi possono essere ruotati ?**

- ◆ Sì
- ◆ No , in nessun caso
- ◆ Sì , kata rappresentazione

**38 . Durante la partita , l'allenatore deve indossare :**

- ◆ Un Karate Gi
- ◆ un blazer scuro , camicia bianca e una cravatta nera
- ◆ La tuta nazionale ( o squadra )

**39 . Un concorrente può indossare una protezione farmaco benda :**

- ◆ Quando quando lui è ferito
- ◆ Solo con il permesso del medico del torneo
- ◆ la responsabilità dell'atleta

**40 . Concorrenti in una partita di kumite , possono indossare la propria cintura e al tempo stesso la cintura di torneo rosso / bianco ?**

- ◆ Sì , se l'arbitro permette
  - ◆ Sì , è obbligatorio
- Cinture ◆ No , solo rosso / bianco

**41 . Arbitri e giudici possono chattare durante una partita :**

- ◆ Con allenatori
- ◆ b ) con i candidati
- ◆ c ) Con tutti

**42 . Chi nomina il gruppo di arbitri per ogni partita / giro ?**

- ◆ a) L'arbitro centrale
- ◆ b ) la tabella della giuria
- ◆ c ) L' arbitro capo

**43 . Il capo arbitro può sostituire un giudice nel corso di una partita di kumite ?**

- ◆ Sì
- ◆ No

**44 . Il tempo di cronometro chiamato " tempo di esecuzione " è usato in:**

- ◆ a) Sanbon kumite singole partite
- ◆ b) Ippon kumite incontri (individuali o di squadra )
- ◆ c ) Rotazione Sanbon squadra

**45 . Chi è responsabile per l'esito di un gioco?**

- ◆ a) L' arbitro capo



- ◆ b ) The Mirror giudice
- ◆ c ) Il terzo arbitro ( arbitro )

**46 . Che cosa fare , in primo luogo , come un arbitro quando non si sa che cosa decisione di fare ?**

- ◆ a) Consultare il collegio arbitrale
- ◆ b ) Consultare il Capo Tatami
- ◆ c ) Continuare il gioco senza una decisione

**47 . In caso di divergenza di opinioni fra l'arbitro e giudice , l'arbitro**

- ◆ Consultare il terzo arbitro
- ◆ b ) Impose decisione

**48 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali ?**

A : Shiro , J : Aka , A: Mienai

- ◆ a) Shiro
- ◆ b ) Aka o Shiro ( l'arbitro decide che la posizione migliore )
- ◆ c ) Torimasen

**49 . Quale sarà la decisione nel caso dei seguenti segnali ?**

J : Aka , R : Shiro , A: Shiro

- ◆ Aka
- ◆ b ) Shiro
- ◆ c ) Torimasen

**50 . Che cosa significa il termine " tempo di esecuzione " ?**

- ◆ a) Arrestare il timer ogni volta quando l'arbitro ha detto " Yame "
- ◆ b ) Arrestare il timer solo su ordine del direttore di gara " fermare l' orologio "

**51 . Qual è il nome della divisa dei concorrenti ?**

- ◆ Karate gi
- ◆ b ) Kimono
- ◆ c ) Uniforme

**52 . Di che colore dovrebbe essere il karate gi ?**

- ◆ Nero
- ◆ b ) Blu
- ◆ c ) Bianco

**53 . Quali sono i documenti che devono essere sul tavolo per ogni giuria Tatami ?**

**54 . Si prega di trovare tre punti oscuri nella attuale normativa WUKF**

- 1 ) \_\_\_\_\_
- 2 ) \_\_\_\_\_
- 3 ) \_\_\_\_\_

**55 . I pantaloni devono essere abbastanza lunghi da coprire :**

- ◆ Due terzi della tibia



- ◆ b ) L'osso della caviglia
- ◆ c ) Per ottenere il tatami

**56 . Durante la partita , l'allenatore deve indossare :**

- ◆ Karate Gi
- ◆ b ) Un abito con una cravatta nera
- ◆ c ) La Tuta Nazionale ( o squadra )

**57 . Un concorrente può indossare con oggetti metallici ( tra i capelli o sul corpo ), che possono causare danni a se stessi o il loro avversario?**

- ◆ a) Sì, con l'autorizzazione del medico
- ◆ b) Sì , kata presentazione
- ◆ c ) No , è vietato

**58 . Quale decisione deve l'arbitro se un concorrente ha un oggetto metallico ?**

- ◆ a) Avviare il gioco
- ◆ b ) Decidere di dare Kiken
- ◆ c ) Dare un minuto per rimuovere

## **PROTEZIONE**

**59 . Kumite Shobu Sanbon la shin ( shinprotectors ) sono :**

- ◆ a) Vietato
- ◆ b ) ammessi

**60 . Kumite Shobu Sanbon paradenti sono:**

- ◆ a) Vietato
- ◆ b ) Obbligatorio
- ◆ c ) ammessi

**61 . Kumite Shobu Ippon guanti sono:**

- ◆ a) Vietato
- ◆ b ) Obbligatorio

**62 . Kumite Shobu Ippon le shinprotectors shin sono :**

- ◆ a) Vietato
- ◆ b ) Obbligatorio
- ◆ c ) ammessi

**63 . Kumite Shobu Ippon paradenti sono:**

- ◆ a) Vietato
- ◆ b ) Obbligatorio
- ◆ c ) ammessi



**64 . Kumite Shobu Ippon shell ( groinprotector ) è :**

- ◆ a) Forbidden
- ◆ b) Obbligatorio
- ◆ c) Ammesso

**65 . Nel Nihon Kumite guscio ( groinprotector ) è :**

- ◆ a) Forbidden
- ◆ b) Obbligatorio
- ◆ c) Ammesso

## **LESIONI**

**66 . Segnare la effettiva sequenza di azioni che un arbitro deve prendere in caso di infortunio di un concorrente :**

- ◆ a) Fermare il gioco , parlare con il giudice, chiamare il medico del torneo
- ◆ b) aiutare il concorrente infortunato chiamare il medico del torneo , fermare il gioco
- ◆ c ) sia ferma il gioco , aiutare i feriti e , allo stesso tempo , chiamare il medico

**67 . Se un concorrente viene dichiarato dal medico , in grado di continuare la partita a causa di infortunio :**

- ◆ a) Se la causa dell'incidente è dovuta al suo avversario , si è dichiarato vincitore
- ◆ b) Se la causa dell'incidente non era dovuto al suo avversario , si è dichiarato il perdente

**68 . Un concorrente che vince un match per squalifica dell'avversario :**

- ◆ a) può continuare a competere
- ◆ b) Non possono continuare a competere
- ◆ c ) non può continuare nella competizione se non autorizzati dal medico del torneo

**69 . E 'possibile evitare la decisione del medico ?**

- ◆ a) No , in nessun caso
- ◆ b) Sì , se l'allenatore e il concorrente decide di continuare
- ◆ c ) Sì, se arbitro considera una simulazione concorrente

**70 . Un concorrente che vince un match per squalifica dell'avversario :**

- ◆ a) può continuare a competere
- ◆ b) Non possono continuare a competere
- ◆ c ) non può continuare nella competizione se non autorizzati dal medico del torneo

## **KUMITE**

### **Kumite Squadra**

**71 . Se la parità persiste , per determinare la squadra vincente , è necessario nel secondo caso :**

- ◆ Contare il numero totale di Ippon Wazaari e ogni squadra ( punteggio totale )





- ◆ organizzare un altro giro per decidere il vincitore

**72 . Se la parità persiste , per determinare la squadra vincente , è necessario nel terzo caso di :**

- ◆ Draw
- ◆ Un incontro supplementare

**73 . Qual è il numero di persone in una squadra di kumite ( maschile e femminile) ?**

- ◆ a) 3 persone
- ◆ b) 2 persone + 1 riserva
- ◆ c) 3 persone + 1 riserva

**74 . Fine della partita è un pareggio . Per determinare il vincitore , in primo luogo deve avere :**

- ◆ a) Totale Wazaari Ippon e ogni squadra
- ◆ b) Il numero di vittorie per ogni squadra

**75 . In una partita di squadra Kumite , l'ordine dei concorrenti può essere cambiato ad ogni turno ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b ) No

**76 . Alla fine della partita Sanbon squadra kumite per determinare la squadra vincente , è innanzitutto necessario avere :**

- ◆ Il totale Wazaari Ippon e ogni squadra
- ◆ Il numero di vittorie per ogni squadra

**77 . Se la decisione è un sorteggio per determinare la squadra vincente , è necessario, in secondo luogo :**

- ◆ Contare il numero totale di Ippon Wazaari e ogni squadra ( punteggio totale )
- ◆ organizzare un altro giro per decidere il vincitore

**78 . Se la parità persiste , per determinare la squadra vincente , è necessario terzo :**

- ◆ Contare il numero di Ippon
- ◆ Organizzare partite supplementare

**79 . Sanbon kumite team match , vince un fallo, squalifica o abbandono dell'avversario , saranno conteggiati come :**

- ◆ 3 Ippon
- ◆ 6 Waza Ari
- ◆ 3 ippon aggiunto al punteggio registrato al hansoku / Kiken
- ◆ Solo registrato presso hansoku score / Kiken

**80 . Sanbon kumite team match , vince un fallo, squalifica o abbandono dell'avversario , saranno conteggiati come :**

- ◆ 3 Ippon
- ◆ 6 Waza Ari



- ◆ 3 ippon aggiunto al punteggio quando hansoku / Kiken

## **KUMITE SANBON ROTAZIONE TEAM**

### **81 . La partita durerà**

- ◆ 6 minuti senza arrestare l'orologio ( tempo di esecuzione )
- ◆ 3 minuti senza fermare il cronometro ( tempo di esecuzione )
- ◆ 2 minuti senza fermare il cronometro ( tempo di esecuzione )

### **82 . Vero o falso ? Prego scegliere :**

**Il vincitore sarà la squadra che ha segnato più punti ( punteggio totale ) rispetto alla squadra avversaria, per 6 minuti .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Ogni squadra può segnare più punti i suoi atleti sono in grado .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Tuttavia, se una squadra raggiunge un vantaggio di 6 punti ( o ippons wazaris ) sarà dichiarato il vincitore .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Allenatori scelgono un atleta per iniziare gli straordinari .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Questo atleta non può essere sostituito dopo l'estensione iniziata .**

- ◆ vero
- ◆ False

**In caso di ulteriore parità , HANTEI essere richiesto e questo deciderà la squadra vincitrice .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando si verifica una sostituzione , l'avversario dovrà combattere per almeno 15 secondi prima di lui / lei può anche essere sostituito .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Il gruppo richiede che ogni concorrente deve combattere almeno una volta durante il tempo prescritto (6 minuti )**

- ◆ vero
- ◆ False

### **83 . La partita durerà**

- ◆ 6 minuti senza arrestare l'orologio ( tempo di esecuzione )
- ◆ 2 minuti senza fermare il cronometro ( tempo di esecuzione )

### **84 . Vero o falso ? Prego scegliere :**

**Il vincitore sarà la squadra che ha segnato più punti ( punteggio totale ) rispetto alla squadra avversaria, per 6 minuti .**



- ◆ vero
- ◆ False

**Tuttavia, se una squadra raggiunge un vantaggio di 6 punti ( o ippons wazaris ) sarà dichiarato il vincitore .**

- ◆ vero
- ◆ False

**In caso di parità dopo 6 minuti , la squadra con più ippons essere dichiarato il vincitore.**

- ◆ vero
- ◆ False

**In caso di ulteriore parità , ci sarà una proroga di 2 minuti, e la squadra che segna per prima è il vincitore .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Questo atleta non può essere sostituito dopo l'estensione iniziata .**

- ◆ vero
- ◆ False

**In caso di ulteriore parità , HANTEI essere richiesto e questo deciderà la squadra vincitrice .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando si verifica una sostituzione , l'avversario dovrà combattere per almeno 15 secondi prima di lui / lei può anche essere sostituito .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Il gruppo richiede che ogni concorrente deve combattere almeno una volta durante il tempo prescritto (6 minuti )**

- ◆ vero
- ◆ False

## **KUMITE INDIVIDUALE**

**Shobu Sanbon :**

**85 . SHIRO è situato al concorrente :**

- ◆ Il lato sinistro del l'arbitro
- ◆ Il lato destro del direttore di gara

**86 . Riesci a segnare nella tua testa ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b ) No

**87 . In Hantei dopo Encho - Sen , il HIKIWAKE decisione:**

- ◆ può essere data
- ◆ deve essere dato obbligatorio se la partita è sempre zero

**88 . Specificare i criteri di concessione vittoria Hantei :**



- ◆ Numero di Ippon e di Waza-ari
- ◆ Avvertenze
- ◆ Jogai
- ◆ Cintura Colore
- ◆ Fighting
- ◆ numero di mosse offensive
- ◆ Fair play !

89 . Vero o falso ? specificare :

**I concorrenti potranno partecipare a un concorso , solo per la propria categoria ( età, peso , vita , ecc.)**

- ◆ vero
- ◆ False

**Un concorrente minore può partecipare solo nella categoria kata squadra Junior**

- ◆ vero
- ◆ False

**Un concorrente veterano può competere in due categorie , senior e veterani nello stesso torneo**

- ◆ vero
- ◆ False

**Un concorrente anziano non può partecipare nella categoria veterani ;**

- ◆ vero
- ◆ False

**Un concorrente può partecipare juniores nel Senior , Kata e Kumite categoria ;**

- ◆ vero
- ◆ False

**90 . Quanto tempo è un gioco di uomo anziano in Shobu Sanbon :**

---

**91 . Quanto tempo è un gioco di donna senior in Shobu Sanbon :**

---

**92 . Se alla fine di una partita , per esempio Aka ha Wazaari e Chui più di Shiro :**

- ◆ Si è dichiarato vincitore
- ◆ È necessario Hantei e la decisione sarà AKA NO KACHI o HIKIWAKE
- ◆ È necessario attivare Hantei e può essere NO Kachi , Hikiwake

**93 . È un punto non può essere attribuito ad una tecnica valida , se viene eseguita simultaneamente con il segnale che indica la fine della lotta ?**

- ◆ Sì
- ◆ b ) No

**94 . Quale situazione si possono attribuire Ippon ?**

- ◆ attacco su una parte non protetta della schiena
- ◆ Block + tecnica valida



- ◆ Per avere ( contro l'attacco )

**95 . Una tecnica valida consegnato a uno squilibrio concorrente è considerato :**

- ◆ Wazaari
- ◆ Ippon
- ◆ Nessun punto

**96 . Quale sarà la decisione , se al termine di un match , Aka e Shiro hanno lo stesso numero di punti ?**

- ◆ Hikiwake direttamente
- ◆ Hantei
- ◆ E ' a discrezione del direttore di gara

**97 . Scegli tecniche proibite :**

- ◆ attacchi incontrollati
- ◆ Tecniche con contatto eccessivo , visto il luogo attaccarono
- ◆ Tecniche con la mano aperta al volto, Empi Uchi , Hiza Geri e Atama Uchi
- ◆ Attacchi contro l'inguine .

**98 . Che cosa è un pericoloso Ashi Barai ?**

- ◆ senza seguire alcuna tecnica
- ◆ Qual è la portata del ginocchio

**99 . Vi e fermare la partita per dare un punteggio ad Aka , ma il giudice mostra Shiro . Qual è la decisione ?**

- ◆ Select Aka
- ◆ Chiamare il giudice e vedere e nella discussione che hai fatto una scelta
- ◆ Girare per Kansas e prendere la decisione secondo la maggioranza

**100 . Calcio forte . Giudice : Waza Ari per Shiro . L'arbitro consulta Aka e decide che c'è un contatto e informare il giudice. Cosa dovrebbe fare il giudice?**

- ◆ mantenere la decisione
- ◆ Modifica Decisione di Atenai

**101 . Quale sarà la decisione , nel caso di un bel calcio nel ginocchio e il medico decide Shiro Shiro non può combattere ?**

- ◆ Aka : hansoku ..... & ..... Shiro: No kachi
- ◆ Aka : Chui ..... & ..... Shiro: Kiken Aka : No Kachi
- ◆ Aka : No kachi



**102 . Si prega di scrivere ogni parola nella colonna di sinistra , il simbolo della scorecard ( colonna di destra)**

decisioni	scorecard Valutazioni
Atenai	
Chui	
Mubobi , Mubobi Chui Mubobi hansoku	
Jogai , Jogai chui , Jogai hansoku	
Kiken	
No kachi	
Hikiwake	
Shikakku	
Hansoku	

**103 . SHIRO è situato al concorrente :**

- ◆ Il lato sinistro del l'arbitro
- ◆ Il diritto del direttore di gara

**104 . Dopo Encho - Sen in Hantei decisione HIKIWAKE :**

- ◆ a) non può essere data
- ◆ b ) è obbligatoria

**105 . Un attacco che è stato rilasciato dopo la campana segna la fine della lotta :**

- ◆ Non essere riconosciuto come tale , e non dovrebbe essere una base per la decisione
- ◆ è valido e deve essere riconosciuto come un punto di

**106 . Shobu Sanbon in incontri a squadre , vince un fallo, squalifica o ritiro dell'avversario è considerato:**

- ◆ a) 3 Ippon
- ◆ b) 3 ippon aggiunto registrato quando hansoku score / Kiken
- ◆ c ) Solo registrato presso hansoku score / Kiken

**107 . Perdere tempo si considerava un'azione illegale ?**

- ◆ a) Sì
- ◆ b ) No

**108 . Una tecnica valida non può essere assegnato come punto se è fatto allo stesso tempo come il segnale che annuncia la fine del combattimento .**

- ◆ a) Sì
- ◆ b ) No



**109 . Una tecnica valida consegnato a uno squilibrio concorrente è :**

- ◆ a) Wazaari
- ◆ b ) Ippon
- ◆ c) Nessun punto

**110 . Quale sarà la decisione , se al termine di un incontro individuale , Aka e Shiro hanno lo stesso numero di punti :**

- ◆ a) direttamente Hikiwake
- ◆ b ) Hantei
- ◆ c ) E ' a discrezione del direttore di gara

**111 . Vero o falso ?**

**Tecniche efficaci consegnati nelle seguenti condizioni dovrebbero essere considerate come un Ippon :**

**Quando un attacco viene fornito con un tempismo perfetto , quando il nemico ha cominciato a muoversi in avanti :**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando un attacco viene consegnato subito dopo l'avversario è sbilanciato per l'attaccante :**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando c'è un blocco e contro l'attacco :**

- ◆ vero
- ◆ False

**112 . Segnare la corretta sequenza di azioni del arbitro al termine della partita :**

- ◆ a) Yame / Soremade / consultazione scoreboard / annunciare la decisione
- ◆ b ) Yame / annunciano decisione
- ◆ c ) Yame / Soremade / annunciare la decisione

**113 . Calcio forte . Giudice : Waza Ari per Shiro . L'arbitro consulta Aka e decide che c'è un contatto e informare il giudice. Cosa dovrebbe fare il giudice?**

- ◆ a) Mantenere la propria decisione
- ◆ b) modifica la sua decisione di Atenai

**KUMITE INDIVIDUALE ( Shobu Sanbon )**

**114 . SHIRO è situato al concorrente :**

- ◆ a) Il lato sinistro del l'arbitro
- ◆ b) il diritto del direttore di gara

**115 . Dopo Encho - Sen in Hantei decisione HIKIWAKE :**

- ◆ a) non può essere data
- ◆ b ) è obbligatoria

**116 . Qual è il comando con cui l' arbitro fischia l'inizio della partita**



- ◆ a) Soremade
- ◆ b ) Yame
- ◆ c ) Shobu Sanbon / Ippon Hajime !

**117 . Blocco tecnico e contro l'attacco (punteggio valido ) si segnala :**

- ◆ a) Wazaari
- ◆ b ) Ippon
- ◆ c) Nessun punto

**118 . Quale sarà la decisione , se al termine di un incontro individuale , Aka e Shiro hanno lo stesso numero di punti :**

- ◆ a) direttamente Hikiwake
- ◆ b ) Hantei
- ◆ c ) E 'la preferenza arbitro

**119 . Vero o falso ?**

**Tecniche efficaci consegnati nelle seguenti condizioni dovrebbero essere considerate come un Ippon :**

**Quando un attacco viene fornito con un tempismo perfetto , quando l'avversario inizia a muoversi in avanti :**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando un attacco viene fornito non appena l'avversario è sbilanciato per l'attaccante :**

- ◆ vero
- ◆ False

**Quando c'è un blocco e contro l'attacco :**

- ◆ vero
- ◆ False

**120 . Segnare la corretta sequenza di azioni per l'arbitro dopo la partita :**

- ◆ a) Yame / Soremade / consultazione scoreboard / annunciare la decisione
- ◆ b ) Yame / annunciano decisione
- ◆ c ) Yame / Soremade / annunciare la decisione

**121 . Calcio forte . Giudice : Waza Ari per Shiro . L'arbitro consulta Aka e decide che c'è un contatto e informare il giudice. Cosa dovrebbe fare il giudice?**

- ◆ a) Mantenere la propria decisione
- ◆ b ) modificare la sua decisione di Atenai

**122 . La zona di punteggio è il seguente :**

- ◆ Capo
- ◆ Viso
- ◆ Addome
- ◆ naso
- ◆ ginocchio

**123 . Al Hantei dopo Encho - Sen , il HIKIWAKE decisione:**





- ◆ può essere data
- ◆ E ' obbligatorio

**124 . Mark criteri Hantei di concedere la vittoria**

- ◆ a) Numero di Ippon e di Waza-ari
- ◆ b) Avvertenze
- ◆ c ) Jogai
- ◆ d ) Cintura Colore
- ◆ e) Lo spirito di combattimento
- ◆ f ) numero di mosse offensive
- ◆ g ) Fair play !

**125 . Se al termine di una partita un concorrente ha un Wazaari più del suo avversario :**

- ◆ Si è dichiarato vincitore
- ◆ È necessario utilizzare Hantei

**126 . Qual è la durata di una partita di Terza categoria Uomini in Shobu Sanbon ?**

---

**127 . Qual è la durata di una donna in alto categoria partita Shobu Sanbon ?**

---

**128 . Se al termine di una partita un concorrente ha un Wazaari e Chui più del suo avversario :**

- ◆ Si è dichiarato vincitore
- ◆ E 'necessario utilizzare Hantei e la decisione sarà NO KACHI o HIKIWAKE
- ◆ E 'necessario utilizzare Hantei e rotonda si concluderà con No Kachi , Hikiwake

**129 . Una tecnica valida non può essere assegnato come punto se viene eseguita simultaneamente con il segnale che indica la fine della lotta :**

- ◆ Sì
- ◆ No

**130 . Che situazione può valere un Ippon ?**

- ◆ Attacco alla parte non protetta del dorso
- ◆ Block + tecnica
- ◆ Per avere ( contro l'attacco )

**131 . Una tecnica valida fornito un squilibrio concorrente è :**

- ◆ Wazaari
- ◆ Ippon
- ◆ Nessun punto perché non è una goccia

**132 . Quale sarà la decisione , se al termine di un match , Aka e Shiro hanno lo stesso numero di punti ?**

- ◆ Hikiwake direttamente
- ◆ Hantei



- ◆ L' arbitro decide

**133 . Segna tecniche proibite :**

- ◆ Attacchi incontrollata
- ◆ tecniche con contatto eccessivo , visto il luogo attaccarono
- ◆ Gli attacchi agli arti superiori e inferiori
- ◆ Tecniche con la mano aperta al volto, Empi Uchi , Hiza Geri e Atama Uchi
- ◆ Attacchi all'inguine
- ◆ Attacca l'articolazione dell'anca , ginocchio , il INSEP e stinchi .

**134 . Che pericoloso Ashi Barai ?**

- ◆ No seguito da un tecnico
- ◆ Chi si aspetta che il ginocchio

**135 . Vi e fermare la partita per dare il punto di Aka , ma il giudice dà Shiro . Qual è la vostra decisione ?**

- ◆ Dare Aka
- ◆ Chiamare il giudice e la revisione e la discussione facendo una scelta
- ◆ Girare per il Kansa e prendere una decisione secondo la maggioranza

**136 . Calcio forte . Giudice : Waza Ari per Shiro . L'arbitro guarda Aka e decide che c'è un contatto e informare il giudice. Cosa dovrebbe fare il giudice?**

- ◆ mantenere la decisione
- ◆ cambia la sua decisione di Atenai

**137 . Quale sarà la decisione , nel caso di un bel calcio nel ginocchio e Shiro Shiro medico decide di smettere di combattere ?**

- ◆ Aka : hansoku ..... & ..... Shiro: No kachi
- ◆ Aka : Chui ..... & ..... Shiro: Kiken Aka : No kachi
- ◆ Aka : No Kachi

**138 . Si prega di allegare ad ogni situazione sotto il simbolo associato ad ogni decisione sulle scorecard di Kumite :**

Aka : Waza ari Jogai , ippon  
 Shiro: Ippon , Ippon , Mubobi  
 Il vincitore è ..... ?

shiro			Aka

Aka : Atenai , chui , hansoku  
 Shiro: Jogai Jogai 1 2 3 Jogai  
 Il vincitore è ..... ?



shiro			Aka

## KUMITE NIHON - BAMBINI

**139. In Shobu Nihon i partecipanti cercano di segnare prima dell'avversario durante il limite di tempo :**

- ◆ a) 2 Wazaari
- ◆ b) 2 Ippon
- ◆ c) 4 Wazaari

**140 . Indicare atti vietati in Nihon Kumite :**

- ◆ a) tecniche di nuoto ( Ashi Barai , ecc.)
- ◆ b ) eccesso di contatto (impatto ) sul petto non è consentito
- ◆ c) Convulsioni , gettando o scartate pericolosi non sono ammessi

**141 . Nella categoria di "luce" per la mano o il piede sui tasti dell'auricolare per i bambini sono :**

- ◆ a) Non consentito
- ◆ b) consente

**142 . Qual è il comando con cui l' arbitro fischia l'inizio della partita ?**

- ◆ a) Soremade
- ◆ b ) Yame
- ◆ c ) Shobu Sanbon / Ippon Hajime ! "

**143 . Qual è la durata di un singolo gioco ?**

- ◆ maschio Nihon \_\_\_\_\_ min
- ◆ femminile Nihon \_\_\_\_\_ min

## Shobu Ippon

**144 . In Shobu Ippon , i partecipanti cercano di segnare prima dell'avversario durante il tempo assegnato :**

- ◆ punto ( Ippon = )
- ◆ due waza ari
- ◆ 3 punti ( Ippon = 3)

**145 . Quanto tempo è un gioco di uomo anziano in Shobu Ippon Kumite ?**

---

**146 . Quanto tempo è un gioco di donna senior in Ippon Kumite ?**

---



**147 . Per annunciare la decisione dei giudici al termine di un pareggio :**

- ◆ L'arbitro si trova nello stesso luogo da cui è iniziato il gioco e ha dato i punti
- ◆ L'arbitro di nuovo al bordo del tatami o sarà chiaro giudici d'angolo
- ◆ L'arbitro attraversa il tappeto , così da poter vedere il quadro di valutazione

**148 . Un concorrente perderà partita Shobu Ippon per squalifica per aver lasciato la zona di combattimento :**

- ◆ volta
- ◆ Twice
- ◆ Tre volte
- ◆ Quattro volte

**149 . In caso di parità nei singoli combattimenti, il vincitore del match deciso da**

- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa) e poi, se necessario, per decisione dei giudici
- ◆ Sai Shiai ( e un altro gioco completo) e poi, se necessario, per decisione dei giudici
- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa ) e, se necessario , un altro Encho Sen fino a quando non ha un vincitore .

**150 . In Shobu Ippon , per segnare un punto , il concorrente deve:**

- ◆ Stabilire un contatto solido con buona tecnica
- ◆ indurre un lieve infortunio al suo avversario senza lesioni gravi
- ◆ emesso una tecnica potente sul bersaglio considerato decisivo

**151 . La durata di una partita di Shobu Ippon è di 2 minuti e utilizza un " orologio in esecuzione " ( esecuzione di orologio ) . Questo significa che :**

- ◆ L'orologio non si ferma mai
- ◆ L'orologio non si fermerà che al comando esplicito del direttore di gara
- ◆ L'orologio si ferma ogni volta che l' arbitro ha detto " Yame "

**152 . In Shobu Ippon , vincendo con un guasto , squalifica o abbandono dell'avversario è considerato:**

- ◆ 1 Ippon
- ◆ 2 Waza Ari
- ◆ 3 Ippon aggiunto al punteggio registrato al hansoku / Kiken
- ◆ Solo registrato presso hansoku score / Kiken
- ◆ non essere contati

**153 . In Shobu Ippon round di eliminazione , i partecipanti cercano di segnare prima dell'avversario durante il limite di tempo :**

- ◆ punto ( Ippon = )
- ◆ due waza ari

**154 . Qual è il tempo a Shobu Ippon Anziani maschi una partita di playoff ?**

---

**155 . Qual è il tempo a Shobu Ippon senior femminile di una partita di playoff in finale ?**

---

**156 . Quando HANTEI alla fine di un legame :**



- ◆ L'arbitro si trova nello stesso luogo da cui inizia partite e assegna dei punti
- ◆ Il nuovo arbitro a bordo del tappeto , dove può vedere chiaramente i giudici d'angolo
- ◆ L'arbitro attraversa il tappeto , così da poter vedere il quadro di valutazione

**157 . Un concorrente perderà partita Shobu Ippon per squalifica per aver lasciato la zona di combattimento :**

- ◆ volta
- ◆ due volte
- ◆ Tre volte
- ◆ Quattro volte

**158 . In caso di parità nel gioco singolo concorso , il vincitore della partita sarà decisa dal :**

- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa) e poi, se necessario, per decisione dei giudici
- ◆ Sai Shiai ( e un altro gioco completo) e poi, se necessario, per decisione dei giudici ( Hantei )
- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa ) e, se necessario , un altro Encho Sen finché non ci sarà un vincitore .

**159 . In Shobu Ippon , per segnare un punto , il concorrente deve:**

- ◆ Stabilire un contatto solido con buona tecnica  
Rilasciato
- ◆ l'obiettivo tecnico che è considerato decisivo

**160 . La durata di una partita di Shobu Ippon sarà di 2 minuti, e usa il termine " lavoro dell'orologio " ( tempo di esecuzione ) . Questo significa che :**

- ◆ L'orologio si ferma solo al comando esplicito del direttore di gara
- ◆ L'orologio si ferma ogni volta che l'arbitro ha detto " Yame "

**161 . In Shobu Ippon , vincendo con un guasto , squalifica o abbandonare l'avversario è considerato:**

- ◆ a) 1 Ippon
- ◆ b) 2 Waza Ari
- ◆ c) 3 Ippon punteggio aggiunto ai registri

**162 . Qual è il tempo a Shobu Ippon Anziani maschi una partita di playoff ?**

---

**163 . Qual è il tempo a Shobu Ippon senior femminile di una partita di playoff in finale ?**

---

**164 . Quando HANTEI alla fine di un legame :**

- ◆ L'arbitro si trova nello stesso luogo da cui inizia partite e assegna dei punti
- ◆ L'arbitro cade accanto al tappetino dove può vedere chiaramente i giudici d'angolo
- ◆ L'arbitro attraversa il lato del ring , così da poter vedere il quadro di valutazione

**165 . Un concorrente perderà partita Shobu Ippon per squalifica per aver lasciato la**



**zona di combattimento :**

- ◆ volta
- ◆ due volte
- ◆ Tre volte
- ◆ Quattro volte

**166 . In caso di parità nel gioco singolo concorso , il vincitore della partita sarà decisa dal :**

- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa) e poi, se necessario, per decisione dei giudici
- ◆ Sai Shiai ( e un altro gioco completo) e poi, se necessario, per decisione dei giudici ( Hantei )
- ◆ Encho Sen ( morte improvvisa ) e, se necessario , un altro Encho Sen fino a quando non ha un vincitore

**KATA**

**170 . Nella categoria senior , i concorrenti della categoria Veterani :**

- ◆ può partecipare
- ◆ non possono partecipare

**171 . Qual è il punteggio di scala per il primo turno ?**

- ◆ a) 5,0-7,0
- ◆ b ) da 6,0 a 8,0
- ◆ c ) 7,0 9,0

**172 . Quanti concorrenti passare al secondo turno ?**

- ◆ a) I primi 8 concorrenti
- ◆ b ) I primi 12 concorrenti
- ◆ c) i migliori 16 concorrenti

**173 . I restanti punteggi 2 ° e 3 ° Turno :**

- ◆ a) da aggiungere al risultato finale
- ◆ b ) non devono essere aggiunti al risultato finale

**174 . Per una lieve esitazione nell'esecuzione di un kata , arbitri ridurre punteggio :**

- ◆ 0.2
- ◆ 0.1

**175 . Nella Senior ( individuali e / o di squadra ) , concorrenti della categoria categoria Junior :**

- ◆ può partecipare
- ◆ non possono partecipare

**176 . Fischio utilizzato dagli arbitri durante Hantei ( alzare le bandiere / dashboard ) è :**

- ◆ normale (lunga) + short ( Strong. )
- ◆ Corte ( forte )



**177 . Qual è il punteggio di scala per il secondo turno ?**

- ◆ 5,0-7,0
- ◆ da 6,0 a 8,0
- ◆ 7,0-9,0

**179 . Quale sarà l'ordine dei partecipanti kata ( cadetti , junior, senior ) deve eseguire al primo turno ?**

- ◆ o Sentei Shitei Kata
- ◆ Sentei o Tokui Kata
- ◆ Ogni kata scelto dalla lista dei Kata WUKF

**180 . Quale sarà l'ordine dei partecipanti ( kata cadetti , junior, senior ), deve essere effettuato durante il terzo round ?**

- ◆ o Sentei Shitei Kata
- ◆ Sentei o Tokui Kata
- ◆ Ogni kata scelto dalla lista dei Kata WUKF

**181 . Nome elenco di kata Sentei a seconda del vostro stile .**

**182 . In caso di parità nel primo o nel secondo turno , per impostare il posto in lista per il prossimo turno :**

**Il punteggio minimo dei rimanenti tre punteggi verrà aggiunto al totale per quel round .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Se la parità persiste , il punteggio massimo dei rimanenti tre punteggi vengono aggiunti al punteggio totale per questo turno:**

- ◆ vero
- ◆ False

**Se la parità persiste, i partecipanti devono completare un nuovo Kata che non è stato fatto dai concorrenti durante il tour .**

- ◆ vero
- ◆ False

**Se non vi è ancora nessun vincitore , una decisione deve essere presa dai giudici ( in base all'ultimo Kata eseguito) .**

- ◆ vero
- ◆ False

**184 . Per un'esitazione più evidente in esecuzione di un kata , quanti punti devono essere detratti dal punteggio ?**

- ◆ 0,3 punti
- ◆ 0,2 punti
- ◆ 2 punti

**185 . Il concorrente sarà squalificato :**

- ◆ Se il concorrente esegue male Kata



- ◆ Se il Kata è vario
- ◆ Se il concorrente si ferma Kata
- ◆ Se il concorrente perde completamente l'equilibrio e / o caduta
- ◆ Se il concorrente non esegue un Kata stile .

## TERMINOLOGIA

### **186 . Sanbon Shobu Hajime significa :**

- ◆ gioco Inizio
- ◆ Tre Punti

### **187 . Shobu Hajime significa :**

- ◆ Un punto
- ◆ Inizio partita estesa

### **188 . Tsuzukete Hajime significa :**

- ◆ Riavviare il gioco
- ◆ gioco Inizio

### **189 . Torimasen significa :**

- ◆ Non è accettabile come una tecnica valida
- ◆ Full time

### **190 . Yowai significa :**

- ◆ fuori dalla zona di combattimento
- ◆ tecnico debole

### **191 . Shobu Ippon / Sanbon Hajime significa :**

- ◆ Avviare il gioco
- ◆ Tre Punti

### **194 . Encho -sen significa :**

- ◆ partita estensione
- ◆ Nuovo gioco

### **195 . Sai Shiai significa :**

- ◆ Nuovo gioco
- ◆ partita estensione

### **196 . Hansoku significa :**

- ◆ Failure / squalifica
- ◆ torneo di squalifica

### **197 . Uke imasu mezzi :**

- Tecnico ◆ perdere  
Tecnico ◆ bloccato



**198 . Nukete imasu mezzi :**

Tecnico ♦ bloccato

Tecnico ♦ perdere

**199 . Hayai significa :**

♦ tecnico debole

♦ Il più veloce / prima boa

**200 . Maai significa :**

♦ Bad distanza dal tecnico

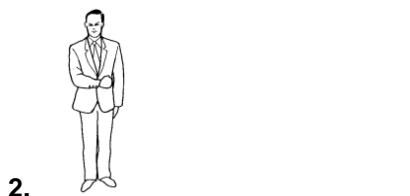
♦ tecnico debole

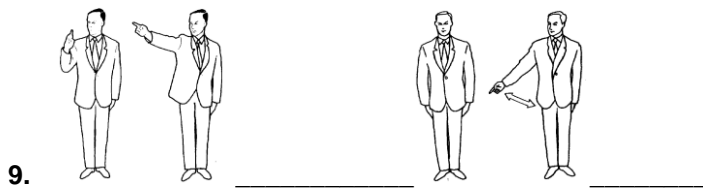
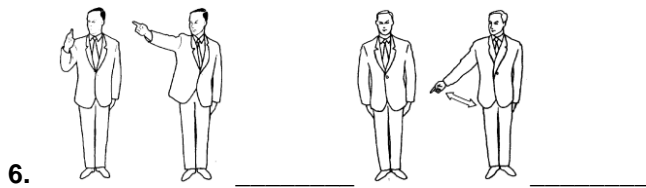
**201 . Kiken significa :**

♦ Non è accettabile come una tecnica valida

♦ La rinuncia

Scrivi i comandi per ogni figura





11. Give us 2 Suggestions for improve the quality of the arbitration

---

---

---

