



“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

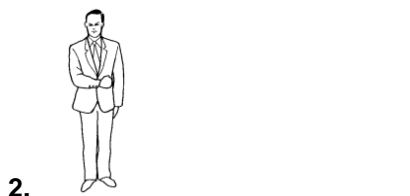
♦ tecnico debole

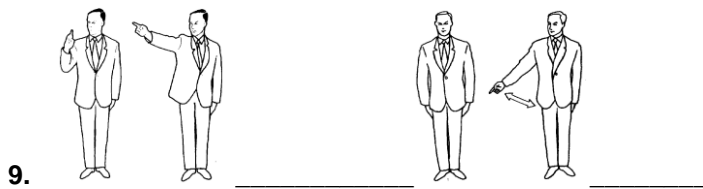
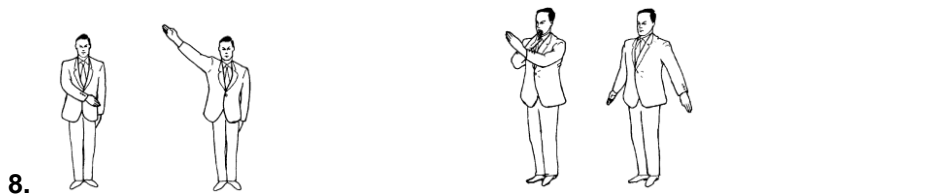
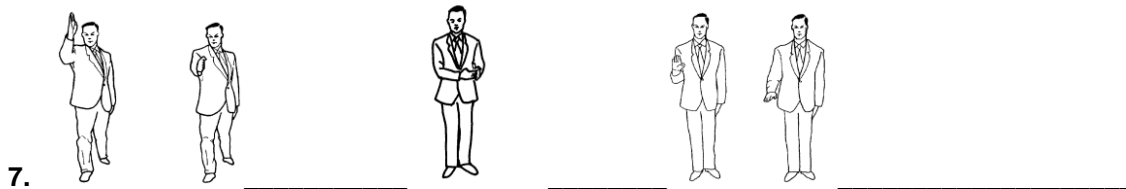
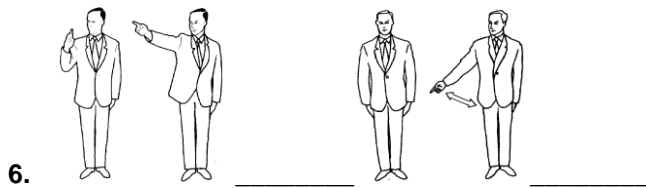
201 . Kiken significa :

♦ 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

