

SCHEDA DI ESAME ARBITRI E GIUDICI WKC 2010

cerchia la domanda che pensi sia corretta

- 1 Nel kumite senior shobu sanbon i parastinchi sono permessi vero - falso
- 2 Rimboccarsi le maniche del karategi è permesso solo se la manica copre il polso vero - falso
- 3 Per i maschi, la conchiglia è facoltativa vero - falso
- 4 Nel kumite shobu ippon il paradenti è obbligatorio vero - falso
- 5 Jogai si verifica solo quando un concorrente tocca con un piede l'esterno dell'area vero - falso
- 6 Un concorrente che esagera gli effetti di una ferita riceve, in primo luogo, mubobi vero - falso
- 7 Hansoku viene comminato in caso di gravi infrazioni al regolamento vero - falso
- 8 L'organizzatore del torneo può non tener conto dell'arbitro in materia di arbitraggio vero - falso
- 9 A un concorrente non è permesso continuare la gara se ha vinto per hansoku la seconda volta vero - falso
- 10 Un concorrente non può continuare la gara se è stato squalificato per due volte per eccessivo contatto vero - falso
- 11 Per le femmine, nello shobu sanbon il paraseno non è obbligatorio vero - falso
- 12 A un arbitro WKC è permesso indossare uno scudetto della sua federazione, mentre arbitra gare wkc vero - falso
- 13 Un coach può avvicinare l'arbitrator, in questioni amministrative vero - falso
- 14 Nello shobu ippon, il prolungamento si chiama sai shiai e tutti i punti e le penalità vi vengono riportate vero - falso
- 15 Un colpo di gomito ben controllato e che rispetti tutti i criteri è tecnica valida vero - falso
- 16 Se due giudici assegnano un punto, l'arbitro deve fermare l'incontro vero - falso
- 17 Se non c'è decisione dopo enchosen vero - falso
- 18 Ogni punto deve sempre contenere tutti i criteri di assegnazione del punto stesso vero - falso
- 19 L'arbitro può portare l'orologio solo quando indossa la giacca vero - falso
- 20 L'arbitrator può fermare l'incontro se nota che l'arbitro non ha assegnato un jogai vero - falso
- 21 Durante la gara il coach deve indossare o un karategi o una tuta da ginnastica con un distintivo identificativo vero - falso
- 22 Un concorrente può afferrare e tirare il karategi dell'avversario per eseguire una tecnica vero - falso
- 23 L'arbitro può fermare l'incontro ogni volta che lo ritiene opportuno vero - falso
- 24 Soremade è uno stop temporaneo vero - falso
- 25 Si assegna una tecnica valida se avviene simultaneamente al suono di fine incontro vero - falso
- 26 Nello shobu sanbon, alla terza uscita per jogai si deve assegnare una penalità vero - falso
- 27 Gli occhiali non sono permessi in alcuna gara di karate vero - falso
- 28 Un calcio all'inguine non viene penalizzato se è involontario vero - falso
- 29 Spazzate pericolose sono permesse finché non causano ferite vero - falso
- 30 Una squadra femminile può gareggiare con solo due atlete vero - falso
- 31 Se c'è un errore nella tabella di gara e l'incontro segue il suo corso, il risultato deve rimanere e niente può essere fatto vero - falso
- 32 L'arbitrator ha il voto decisivo solo alla fine dell'enchosen, quando c'è un gruppo arbitrale che comprende un arbitro e quattro giudici vero - falso
- 33 La durata di un incontro sanbon deve essere sempre di tre minuti effettivi vero - falso
- 34 Marchi di fabbrica sono permessi dovunque, sul karategi vero - falso
- 35 Nel match il tentativo di perdere tempo è azione proibita vero - falso
- 36 Sono sette i criteri che determinano l'assegnazione di un punto vero - falso
- 37 Quando un arbitro prende una decisione che contravviene al regolamento, l'arbitrator dà un colpo di fischietto una volta vero - falso
- 38 Enchosen si usa solo in incontri individuali e non a squadre vero - falso
- 39 Se una squadra vince i primi due incontri non deve sostenere il terzo vero - falso
- 40 L'arbitro, vista una tecnica, dirà yame e nello stesso tempo indicherà la sua preferenza sollevando il braccio dalla parte del concorrente a cui assegna il punto vero - falso
- 41 Nell'arbitraggio a specchio si può chiedere all'arbitrator il suo giudizio vero - falso
- 42 Nelle competizioni senior è ammesso un leggero contatto alla gola vero - falso
- 43 Un concorrente può protestare con l'arbitrator solo per motivi amministrativi vero - falso
- 44 Zanshin è lo stato di consapevolezza che segue dopo che la tecnica ha colpito e deve essere presente in ogni punto assegnato vero - falso
- 45 E' responsabilità dell'arbitrator registrare sulla id card gli interventi medici vero - falso
- 46 Un combattente dentro l'area può ottenere un punto anche se l'avversario è fuori area vero - falso
- 47 Ammonizioni e penalità possono accumularsi completamente nelle categorie penalità vero - falso

- 48 Una tecnica che colpisce il volto dell'avversario causando una leggera ferita non dà mai un punto **vero - falso**
- 49 Se dopo yame due giudici segnano torimasen, un giudice aka e un altro shiro, l'arbitro può assegnare il punto ad aka **vero - falso**
- 50 Un combattente non può essere penalizzato per esagerazione se c'è davvero una ferita **vero - falso**
- 51 In un incontro individuale shobu ippon ci deve essere enchosen in caso di parità **vero - falso**
- 52 L'arbitro darà tutti i comandi e gli annunci **vero - falso**
- 53 Un combattente che disubbidisce all'arbitro può subire hansoku **vero - falso**
- 54 Un giudice può ancora assegnare penalità dopo la fine dell'incontro **vero - falso**
- 55 Se in una combinazione il primo punto merita ippon e il secondo una penalità, saranno assegnati entrambi **vero - falso**
- 56 Un calcio jodan, anche se leggermente mancante di un criterio di giudizio, riceverà ippon, per via del grado di difficoltà **vero - falso**
- 57 E' possibile assegnare un punto mentre l'atleta giace a terra **vero - falso**
- 58 L'uso di bendaggi è possibile se approvato dal medico di squadra **vero - falso**
- 59 Una tecnica efficace portata contemporaneamente al suono del gong è valida **vero - falso**
- 60 Se il terzo membro della squadra rifiuta di combattere, su istruzione del coach, la squadra può essere squalificata **vero - falso**
- 61 il capo arbitri può chiedere all'arbitro e ai giudici di cambiare la loro decisione in ogni momento **vero - falso**
- 62 Un atleta non può combattere se ha già un bendaggio al piede, causato dal suo primo incontro **vero - falso**
- 63 Quando un giudice non è certo che una tecnica sia effettivamente arrivata nella zona valida per l'assegnazione di un punto, segnerà torimasen **vero - falso**
- 64 Se l'arbitro e i giudici non raggiungeranno l'accordo sul risultato, al termine dell'incontro, l'arbitro dovrà consultare l'arbitrator **vero - falso**
- 65 In genere, l'incontro shobu ippon dura due minuti **vero - falso**
- 66 Una squadra, al primo round, deve comprendere tre elementi **vero - falso**
- 67 Una spazzata che sbilancia l'avversario, seguita da un pugno valido, avrà assegnato ippon **vero - falso**
- 68 Attacchi alle braccia sono permessi **vero - falso**
- 69 Se tre giudici assegnano il punto ad aka, l'arbitro non ha bisogno di fermare il match se pensa che stiano sbagliando **vero - falso**
- 70 Un giudice deve assegnare un punto, se vede tecnica valida **vero - falso**
- 71 L'arbitro non è responsabile di ogni cosache accade durante il combattimento: è solo l'arbitro **vero - falso**
- 72 All'hantei, l'arbitro ha sempre il giudizio prevalente **vero - falso**
- 73 Dopo che aka è stato spazzato, shiro avrà cinque secondi per completare l'attacco **vero - falso**
- 74 Di norma solo arbitri e giudici qualificati possono arbitrare nelle finali **vero - falso**
- 75 Se l'arbitro non sente il gong di fine incontro, l'arbitrator può usare il fischietto **vero - falso**
- 76 Hansoku chui può essere comminato direttamente **vero - falso**
- 77 Quando un arbitrator vede chiaramente una contravvenzione alle regole, può fermare l'incontro **vero - falso**
- 78 Un atleta che porta una tecnica valida e esce dall'area prima che l'arbitro chiami yame riceverà un jogai e l'assegnazione del punto **vero - falso**
- 79 Atenai è un richiamo pubblico **vero - falso**
- 80 Un atleta ferito sarà dichiarato perdente se la ferita non è ascrivibile all'avversario **vero - falso**
- 81 Mubobi è un general (richiamo del comportamento) **vero - falso**
- 82 Se shiro porta una tecnica valida come aka esce dall'area, entrambi-punto e jogai saranno assegnati **vero - falso**
- 83 La gola è una zona valida di assegnazione punto **vero - falso**
- 84 Se non c'è decisione dopo enchosen, la commissione arbitri prenderà una decisione **vero - falso**
- 85 Se un giudice assegna un punto e l'arbitro non vede, può battere il pavimento con la bandierina (per attirare l'attenzione) **vero - falso**
- 86 Shikkaku non può essere comminato direttamente **vero - falso**
- 87 Quando un contendente non si rialza entro dieci secondi, verrà contato (come nel pugilato) **vero - falso**
- 88 Tecniche che arrivano sotto la cintura non danno punteggio **vero - falso**
- 89 Aiuchi significa che ci sono due tecniche che arrivano contemporaneamente ed entrambe assegnano un punto **vero - falso**
- 90 Un contendente che ferisce il suo avversario riceverà sempre un ammonimento o una penalità **vero - falso**
- 91 Un candidato può presentare da se stesso la domanda per sostenere le prove di esame come arbitro **vero - falso**
- 92 Gli occhiali non sono ammessi in alcuna gara di karate **vero - falso**
- 93 Se entrambi i contendenti si feriscono reciprocamente in modo fortuito ed entrambi non possono continuare, ci sarà direttamente hantei **vero - falso**
- 94 Ad un atleta può essere comminato shikkaku se il comportamento di qualcuno della sua delegazione è giudicato lesivo dell'onore e del prestigio del karate do **vero - falso**
- 95 Il gruppo arbitrale deve consistere in un arbitro, quattro giudici, un arbitrator, un segnapunti **vero - falso**
- 96 Solo l'arbitro può iniziare e fermare l'incontro **vero - falso**
- 97 Nello shobu sanbon ammonimenti e penalità vengono riportati nell'enchosen **vero - falso**
- 98 Quando un contendente afferra l'avversario e non esegue una tecnica immediata, l'arbitro chiamerà semplicemente yame e riprenderà l'incontro **vero - falso**
- 99 Una veloce combinazione di due tecniche valide darà ippon **vero - falso**
- 100 Il fianco del corpo non è zona valida di assegnazione punto **vero - falso**

- 101** Quando un arbitro ferma l'incontro perché ha visto una tecnica valida e quattro giudici segnalano mienai, l'arbitro annuncia torimasen **vero - falso**
- 102** Se shiro colpisce accidentalmente aka all'anca e aka non può continuare, shiro sarà dichiarato vincitore **vero - falso**
- 103** Per competere nella categoria senior l'atleta deve avere 18 o più anni all'iscrizione **vero - falso**
- 104** Se a causa del dispendio di energie il concorrente rimane senza fiato, l'arbitro fermerà l'incontro e gli darà il tempo di recuperare **vero - falso**
- 105** Un calcio che colpisce le scapole è punto valido **vero - falso**
- 106** Il concorrente che avrà ottenuto il punteggio più alto è dichiarato vincitore **vero - falso**
- 107** Se un arbitro ignora due giudici che assegnano un punto, l'arbitrator interverrà fischiando **vero - falso**
- 108** Quando l'arbitro intende comminare shikkaku, chiama i giudici per una consultazione **vero - falso**
- 109** Un concorrente che viene spinto fuori area dall'avversario, il quale mette a segno una tecnica valida, riceverà un jogai **vero - falso**
- 110** Solo arbitri e giudici qualificati e autorizzati dalla WKC possono arbitrare gare WKC **vero - falso**
- 111** Un concorrente ha tre minuti per cure mediche **vero - falso**
- 112** Se quattro giudici assegnano wazari, l'arbitro può chiedere la riconsiderazione **vero - falso**
- 113** I paradentipossono essere di qualsiasi colore **vero - falso**
- 114** Se un concorrente è stato ferito e curato dal medico, il quale avverte che è idoneo al combattimento, l'arbitro deve concedergli di combattere **vero - falso**
- 115** In un incontro a squadre, se aka ha 5 wazari e ottiene ippon, il suo punteggio totale sarà di sette wazari **vero - falso**
- 116** All'hantei dopo enchosen, un giudice deve assegnare la vittoria ad aka o shiro **vero - falso**
- 117** Un arbitro può chiedere al medico di riconsiderare la sua decisione **vero - falso**
- 118** In un incontro a squadre, ricevendo un concorrente kiken, il suo punteggio si riduce a zero e l'avversario ottiene sanbon (tre ippon) **vero - falso**
- 119** Un candidato arbitro deve essere di livello nazionale per una ottenere qualifica WKC **vero - falso**
- 120** Un concorrente mette a segno un calcio jodan che rispetta tutti i criteri di validità. L'avversario mette la sua mano per bloccare il calcio ma la sua stessa mano lo colpisce leggermente, a causa dell'impatto con il calcio: il calcio è valido e il blocco non è effettivo **vero - falso**
- 121** La lunghezza minima dei pantaloni del karategi deve coprire i tre quarti dello stinco **vero - falso**
- 122** Shobu sanbon e shobu ippon hanno diversi criteri di giudizio per l'assegnazione di punti **vero - falso**
- 123** L'arbitro può arbitrare senza indossare la giacca **vero - falso**
- 124** Arbitri e giudici possono togliere la giacca mentre arbitrano, con un tempo caldo **vero - falso**
- 125** Un calcio jodan sarà sempre ippon **vero - falso**
- 126** Il capo tatami è l'unico autorizzato a sostenere una discussione su una decisione presa su quel tatami **vero - falso**
- 127** L'opinione dell'arbitro avrà sempre la precedenza **vero - falso**
- 128** Un arbitro può sostituire un ufficiale di gara con un sostituto **vero - falso**
- 129** Dopo che un concorrente è stato ferito e medicato, l'arbitro deciderà se può continuare a combattere **vero - falso**
- 130** Un concorrente che riceve kiken non può combattere di nuovo in quella gara **vero - falso**
- 131** Paratibie sono permessi nel kumite shobu ippon senior **vero - falso**
- 132** Se un concorrente gira il corpo leggermente via dal suo avversario, dopo un punto valido, si considera che non abbia zanshin **vero - falso**
- 133** Una tecnica portata con eccessivo contatto non può dare un punto **vero - falso**
- 134** L'arbitrator può indicare all'arbitro il vincitore dell'incontro **vero - falso**
- 135** Il coach può comunicare con i suoi atleti in ogni momento, durante il combattimento **vero - falso**
- 136** A un concorrente che ha messo a segno un soddisfacente calcio chudan, non sarà assegnato il punto se il suo avversario trattiene la sua gamba col corpo **vero - falso**
- 137** Il gong di fine incontro segnala la fine di ogni possibilità di assegnazione di punto **vero - falso**
- 138** Enchosen sarà sempre deciso, di norma, dal primo punto valido **vero - falso**
- 139** Se un concorrente è ferito l'arbitro deve sempre fermare il combattimento e chiamare il dottore **vero - falso**
- 140** Una tecnica che soddisfa il 50% dei parametri di punteggio otterrà wazaari **vero - falso**

TERMINI TECNICI (20 DOMANDE)

cerchia la domanda che pensi sia corretta

- | | | |
|------------------------------------|--|--|
| 1 Maai significa: | a: cattiva distanza, tecnica fuori misura | b: tecnica debole |
| 2 Motonoichi significa: | a: posizione iniziale | b: richiamo per mancanza della propria sicurezza |
| 3 Shobu Sanbon Hajime significa: | a: inizia matcha tre punti | b: inizia prolungamento |
| 4 Soremade significa: | a: tecnica mancata | b: fine dell'incontro |
| 5 Nukete Imasu significa: | a: tecnica bloccata | b: tecnica mancata |
| 6 Yowai significa: | a: tecnica troppo lenta | b: tecnica troppo forte |
| 7 Awasete Ippon: | a: tre ippon | b: due wazari valgono un ippon |
| 8 Encho-sen significa: | a: prolungamento dell'incontro | b: nuovo incontro |
| 9 Atoshi Baraku significa: | a: ammonimento semplice | b: 30 secondi alla fine del match |
| 10 Hansoku significa: | a: squalifica | b: squalifica dalla gara |
| 11 Uke Imasu significa: | a: tecnica mancata | b: tecnica bloccata |
| 12 Shugo significa: | a: nuovo incontro | b: chiamata dei giudici |
| 13 Tsuzukete Hajime significa: | a: ricomincia l'incontro | b: comincia incontro (inizio) |
| 14 Shobu Hajime significa: | a: un punto | b: inizia prolungamento incontro |
| 15 Hikiwake significa: | a: ricomincia il match | b: parità |
| 16 Kiken significa: | a: tecnica non valida | b: rinuncia all'incontro |
| 17 Mubobi significa: | a: richiamo per condotta pericolosa per sé | b: squalifica |
| 18 Aka (Shiro) no kachi significa: | a: vittoria rosso (bianco) | b: prolungamento del match |
| 19 Atenai significa: | a: cattiva distanza, tecnica fuori misura | b: ammonizione semplice |
| 20 Tsuzukete significa: | a: invito a combattere | b: parità |

SEZIONE 2: RISPOSTE A SCELTA MULTIPLA (35 DOMANDE)

cerchia la risposta che pensi sia corretta

- 1** Un concorrente che vince un incontro per essere stato colpito dall'avversario, per questo
- a. Can continue to fight two more rounds only. b. non può continuare
c. può continuare se il medico di gara informa che è in grado di combattere
- 2** Può il fair play essere considerato tra i criteri che determinano una decisione per hantei?
- a. si b. No
- 3** Di norma la superficie di gara sarà di:
- a. sei metri quadrati b. otto metri quadrati c. dieci metri quadrati
- 4** Chi è la più alta autorità (per regolamento)
- a. Il medico b. Il direttore di gara c. Il capo arbitri
- 5** Ai concorrenti è permesso indossare il karategi con:
- a. distintivo della nazione o associazione b. nessuno dei due c. entrambi
- 6** I pantaloni del karategi devono coprire:
- a. due terzi degli stinchi b. Ttre quarti degli stinchi c. tutta la gamba
- 7** Chi è il responsabile del risultato ufficiale dell'incontro?
- a. l'Arbitro b. il tavolo amministrativo c. l'Arbitrator.
- 8** il concorrente può indossare bendaggi o supporti:
- a. solo se ferito col benessere dell'arbitro, sentito il medico
- 9** Per decidere la vittoria di un concorrente, l'arbitro deve:
- a. assegnare la vittoria dopo aver controllato il punteggio
b. assegnarla basandosi sulla decisione della maggioranza del collegio arbitrale
- 10** I membri del collegio arbitrale possono discutere il risultato o una decisione con:
- a. chiunque b. Direttore di gara c. Coaches d. Commissione arbitrale
- 11** Per determinare la squadra vincente occorre considerare, in primo luogo:
- a. il numero dei punti b. il numero di vittorie individuali
c. il numero di falli sanzionati
- 12** Se un concorrente è dichiarato dal medico inabile a continuare l'incontro a causa di
- a. è dichiarato vincente se la causa della ferita dipende dall'avversario
b. se è lui stesso la causa della ferita, può ancora continuare a combattere
- 13** Se l'incontro a squadre è in pareggio, cosa accade, in terza istanza?
- a. vince la squadra con più ippon b. viene sostenuto un incontro supplementare c. i due sostituti combattono fra loro
- 14** Un arbitro o giudice WKC non può mai durante la gara conversare con:
- a. concorrenti dello stesso paese o federazione b. membri della squadra
c. concorrenti di altre squadre o federazioni d. tutti i predetti

- 36 L'ordine di esecuzione dei kata tokui, come viene stabilito?
 a. sorteggio casuale b. per primo l'ultimo qualificato c. per primo, il primo qualificato
- 37 La posizione dei piedi sono un criterio di giudizio?
 a. sempre b. mai c. talvolta
- 38 In una gara di kata quale modo userà l'annunciatore per proclamare i punteggi?
 a. casuale b. 1° giudice, 2° giudice, ecc
 c. prima l'arbitro e poi a caso i giudici d. prima l'arbitro e poi i giudici in senso orario?
- 39 Se un concorrente non segue il kata dichiarato all'arbitro
 a. squalificato b. è permesso c. ne esegue un altro
- 40 Un concorrente indossa gli occhiali mentre esegue un kata. Cosa si fa?
 a. niente b. si squalifica c. gli si dà il tempo di toglierli

Sezione 3: DEFINIZIONI (20 domande).

- 41 Elenca 8 criteri che si devono manifestare nell'esecuzione di un kata
 1 2 3 4 5 6 7 8 (8 marks)
- 42 Elenca 4 sentei kata del tuo stile
 1 2 3 4 (4 marks)
- 43 Elenca 5 motivi per cui un concorrente può essere squalificato in una gara di kata
 1 2 3 4 5 (5 marks)
- 44 elenca 3 indicazioni esterne o suggerimenti che gli atleti possono usare durante un kata
 1 2 3 (3 marks)

fine