

DISCIPLINE ORIENTALI UISP SETTORE JUDO

- Art. 01.01-

1. Qualora due o più aree di competizione siano disposte l'una in continuazione dell'altra, è consentito l'utilizzo di un'area comune di sicurezza?

- Sì;
 - No;
 - Solo in casi eccezionali.
-

2. L'area di competizione dovrà avere le dimensioni in metri:

- 8 X 8;
 - 7 X 7;
 - 14 X 14 ed un minimo di 13 x 13.
-

3. Quanti metri di sicurezza devono intercorrere tra 2 aree di combattimento durante una competizione internazionale?

- 3 metri;
 - 4 metri;
 - 2 metri.
-

4. Quale delle strisce, indicanti la posizione dei combattenti all'inizio ed al termine del combattimento, sarà fissata sul tatami alla destra dell'Arbitro?

- Rossa;
 - Bianca;
 - Blu.
-

5. Quale dovrà essere la minima larghezza regolamentare della zona denominata area di sicurezza?

- Metri 1.00;
 - Metri 8.00;
 - Metri 3.00 .
-

Art. 01.02 -

1. Il combattente al quale viene assegnata la Cintura BIANCA in quale posizione si porrà sul tatami rispetto all'Arbitro?

- Sulla destra;
 - Sulla sinistra;
 - E' indifferente.
-

2. Quali sono le misure minime dell'area di combattimento previste dal Regolamento

- 7 x 7 mt;
 - 9 x 9 mt;
 - 8 x 8 mt.
-

3. Quale deve essere la distanza a cui si devono trovare i due atleti all'interno dell'area di combattimento per eseguire il saluto?

- 3 metri;
 - 4 metri;
 - Non esiste una distanza stabilita, dove ci si deve fermare.
-

4. Attorno all'area di sicurezza si dovrà mantenere una zona libera di almeno:

- mt.1;
 - mt.2;
 - mt.0,50.
-

5. L'area di sicurezza dovrà essere di colore:

- Rosso;
 - Il colore non importa, basta che sia di colore diverso dall'area di combattimento;
 - Giallo.
-

ART. 02.01 -

1. Nel caso in cui si guasti un tabellone elettronico:

- Si sospende la gara;
 - Si sospende il combattimento in corso e si fa ricorso al tabellone di scorta;
 - Si annulla il combattimento e si riprende dall'inizio col tabellone manuale di scorta.
-

2. Per ogni area di competizione saranno collocati :

- 2 Tabelloni;
 - 5 Tabelloni;
 - 3 Tabelloni.
-

3. Quale deve essere la minima distanza cui si devono trovare gli spettatori rispetto all'area di combattimento?

- 3 metri;
 - 4 metri;
 - 5 metri.
-

4. Quale tipo di segnale dovrà essere utilizzato dal cronometrista per indicare all'Arbitro la fine del tempo stabilito per il combattimento?

- Luminoso;
 - Acustico;
 - Visivo.
-

5. Di quale colore sono le bandierine usate dai cronometristi?

- Una verde ed una rossa;
 - Una bianca ed una rossa;
 - Una gialla ed una blu.
-

ART. 02.02 -

1. Quale cintura indosserà il combattente chiamato per primo a disputare l'incontro?

- Bianca;
 - Rossa;
 - Blu.
-

2. Le sedie per i giudici verranno posizionate:

- Agli angoli sullo stesso lato;
 - Al centro una di fronte all'altra;
 - Agli angoli diametralmente opposti.
-

3. Nel caso si utilizzino tabelloni manuali quanti cronometri dovranno essere a disposizione dei cronometristi?

- 2 durata combattimento, 1 durata osae-komi ed 1 di riserva;
 - 1 durata combattimento, 2 durata osae-komi e 1 di riserva;
 - 1 durata combattimento, 1 durata osae-komi ed 2 di riserva.
-

4. Se si utilizzano tabelloni manuali, nel caso di osaekomi in atto che bandierina dovrà sollevare il cronometrista?

- Gialla;
 - Rossa;
 - Blu.
-

5. Quanti centimetri dovranno pendere le estremità di una cintura perfettamente legata?

- 20-30;
 - 10-20;
 - 5-10 .
-

Art. 03.01 -

1. I pantaloni possono avere un marchio?
 - Sì;
 - No;
 - Solo in gare internazionali.

2. La dove il regolamento parla di judogi blu, nastro adesivo blu, bandierine blu, tabellone blu, ecc., è possibile da parte degli organizzatori della gara specificare che ambedue i combattenti debbano indossare judogi bianchi?
 - Sì, sempre;
 - No;
 - Sì per tutte le gare che non siano: Campionato del Mondo, Olimpiade, Campionati Continentali e Tornei "A".

3. A combattimento iniziato, come dovrà comportarsi l'arbitro che si accorge che un atleta ha il lato destro della casacca del judogi incrociato sul lato sinistro?
 - Farà continuare il combattimento fino al primo Matte;
 - Annuncerà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta;
 - Annuncerà Matte e con il gesto appropriato farà rimettere a posto il judogi.

4. E' da considerare regolare una casacca con le maniche tanto lunghe da coprire il palmo della mano?
 - Sì;
 - No;
 - E' indifferente poiché non esiste tale normativa.

5. Prima di iniziare il combattimento, come dovrà comportarsi l'arbitro nel caso in cui un'atleta donna indossi una maglietta di colore scuro?
 - Farà iniziare il combattimento e punirà con Shido l'atleta;
 - Chiederà all'atleta di andarsi a cambiare la maglietta con una consona al regolamento;
 - Farà iniziare il combattimento e punirà con Hansoku-make l'atleta.

Art. 03.02 -

1. Quanto spazio dovrà esserci tra la manica della casacca ed il braccio del combattente?
 - Cm. 7-10;
 - Cm. 10-15;
 - Cm. 12-16.

2. Quale provvedimento dovrà adottare l'Arbitro verso il combattente che non ottempera al suo ordine di cambiarsi il judogi irregolare oppure non si è adeguato ai previsti requisiti d'igiene?
 - Sanzionerà il combattente inadempiente;
 - Assegnerà al suo avversario la vittoria Kiken-Gachi;
 - Non adotterà nessun provvedimento.

3. Nel decidere se ammettere o meno al combattimento un atleta col Judogi strappato, l'Arbitro dovrà tener conto della posizione dello strappo?
 - No, l'atleta dovrà cambiarsi l'indumento strappato ;
 - Sì;
 - Soltanto in Competizioni Internazionali può tenerne conto.

4. La casacca del judogi dovrà essere indossata:
 - Lembo destro sul sinistro;
 - Indifferente, dipende se un combattente è maschio oppure femmina;
 - Lembo sinistro sul destro.

5. Lo spazio tra gli arti inferiori del combattente e la gamba dei pantaloni del judogi, a quale altezza dovrà essere calcolato per accertarne la regolarità?
 - Per tutta la lunghezza della gamba;
 - Al di sopra dei polpacci;
 - All'altezza delle ginocchia.

1. Quale dovrà essere la lunghezza di una casacca regolamentare?

- Dovrà coprire le cosce del combattente;
 - E' sufficiente che copra i fianchi;
 - Almeno 20 Cm sotto la cintura.
-

2. Durante il combattimento le donne dovranno indossare sotto la casacca il body oppure una maglietta bianca?

- E' indifferente purché siano coperte;
 - Il body;
 - Una maglietta bianca da mettere all'interno dei pantaloni.
-

3. Come si dovrà comportare l'arbitro con un'atleta che indossa pantaloni con scritte pubblicitarie?

- Ordinerà l'inizio del combattimento in quanto è tutto regolare;
 - Farà sostituire i pantaloni;
 - L'atleta perderà l'incontro per Kiken-Gachi.
-

4. I lembi della casacca dovranno sovrapporsi per almeno?:

- 05 Cm;
 - 10 Cm;
 - 20 Cm.
-

5. Quanto dovrà essere larga la gamba del pantalone del judogi?

- 10-15 cm all'altezza del ginocchio;
 - 10-15 cm all'altezza del polpaccio;
 - 10-15 cm per tutta la gamba compresi eventuali bendaggi.
-

1. Un combattente si presenta col judogi sporco di sangue e non ha da cambiarlo:

- Perde il combattimento per Hansoku-make;
 - Si fa finta di niente e lo si lascia gareggiare;
 - Perde il combattimento per Kiken-gachi.
-

2. Gli apparecchi dentali dovranno essere protetti sopra e sotto?

- Sì, sempre;
 - Solo se fissi;
 - Solo se mobili.
-

3. La legatura dei capelli lunghi durante il combattimento, è concessa?

- Sempre;
 - 3 volte;
 - 2 volte.
-

4. A combattimento iniziato un giudice, si accorge che un atleta ha un apparecchio dentale non protetto. Come si dovrà comportare la terna arbitrale?

- Dopo un breve consulto assegnerà Hansoku-make all'atleta;
 - Dopo un breve consulto chiederà all'atleta di procurarsi la protezione adeguata e continuerà l'incontro;
 - Dopo un breve consulto assegnerà Shido all'atleta e si continuerà l'incontro.
-

5. Prima di iniziare il combattimento, come si deve comportare l'arbitro che si accorge che un atleta è sprovvisto di protezione dentale?

- Assegnerà Hansoku-make disciplinare all'atleta e non potrà continuare la gara;
 - Chiederà all'atleta di procurarsi la protezione adeguata e inizierà l'incontro;
 - Assegnerà Hansoku-make all'atleta, ma potrà continuare la competizione.
-

1. Che cosa prevede il regolamento se un atleta con i capelli lunghi legati, di propria iniziativa se li slega per rimetterseli a posto durante un Matte?

- Niente è giusto che se li rimetta a posto;
- L'arbitro darà Shido all'atleta;
- Niente, fino a due volte lo permette il regolamento.

2. Nel caso in cui l'igiene personale del combattente non sia ad un livello accettabile, ed egli non intenda adeguarsi, cosa farà l'Arbitro?

- Farà disputare normalmente il combattimento;
- Assegnerà la vittoria per Kiken-Gachi all'altro combattente dopo essersi consultato coi Giudici;
- Dopo essersi consultato coi giudici, assegnerà all'atleta un Hansoku-Make disciplinare.

3. E' consentito che un combattente tenga in bocca un'apparecchiatura dentale nel corso del combattimento?

- Se non c'è alcuna particolare ragione per rifiutarli sono accettati oggetti dentali fissi, salvo diverso parere del medico;
- Sì, con il paradingo e parere favorevole del medico;
- Non è consentito accettare oggetti dentali sia fissi che mobili.

4. E' consentito ad un combattente gareggiare con i capelli lunghi e sciolti?

- Sì è consentito;
- Occorre il consenso dell'altro combattente;
- No, i capelli dovranno essere legati affinché non creino inconvenienti all'avversario ed a se stessi.

5. Prima che inizi il combattimento, un giudice si accorge che un atleta ha l'apparecchio dentale su entrambe le arcate ma solo una di queste è protetta. Come si dovrà comportare la terna arbitrale?

- Dopo un breve consulto assegnerà Hansoku-make all'atleta;
- Chiederà all'atleta di procurarsi la protezione adeguata per poter combattere;
- Sanzionerà l'atleta con Shido e darà inizio all'incontro.

1. Quando il cronometrista addetto al tempo reale farà partire il suo cronometro?

- Quando udirà l'annuncio di HAJIME oppure YOSHI;
- All'annuncio di HAJIME soltanto;
- All'annuncio di YOSHI soltanto.

2. Per espletare il compito da cronometrista, quanti anni bisognerà aver compiuto?

- 16 anni;
- 18 anni;
- 21 anni.

3. L'arbitro ed i giudici di sedia devono essere assistiti da:

- Commissione d'arbitraggio;
- Cronometristi;
- Giuria da tavolo e cronometristi.

4. Quanti cronometristi dovranno essere impiegati al tavolo?

- 1;
- 2;
- 3.

5. Se durante una gara si fa uso di strumentazione elettronica, dovranno comunque essere presenti anche strumenti manuali?

- Facoltativo;
- No;
- Sì.

1. In caso di osaekomi annunciato a quale segnale il cronometrista stopperà il cronometro della durata dell'osaekomi stesso?

- Ippon;
- Toketa o Sonomama;
- Yoshi.

2. Durante una competizione internazionale, a quali comandi dell'arbitro il cronometrista interrompe momentaneamente il tempo del combattimento?

- Solo al Matte;
- Al Matte e al Sonomama;
- Al comando di Yoshi.

3. Generalmente il combattimento deve essere diretto da:

- Un arbitro e due giudici, sotto la supervisione della Commissione d'arbitraggio (giuria);
- Un arbitro;
- Un arbitro e la supervisione della Commissione d'arbitraggio (giuria).

4. Il tempo tra Matte e Hajime, Sonomama e Yoshi fa parte della durata del combattimento?

- Sì;
- No in entrambi i casi;
- Soltanto il tempo tra SONOMAMA e YOSHI

5. Nel caso si utilizzino tabelloni manuali, che bandierina dovrà sollevare il cronometrista per indicare la sospensione del tempo reale?

- Bianca;
- Verde;
- Gialla.

1. Come si deve comportare l'arbitro che durante l'aggiudicazione della vittoria vede il coach dell'atleta vincitore che si allontana dalla sedia?

- Niente, continua e aggiudica la vittoria;
- Richiama il coach e lo fa sedere sino al termine della procedura;
- Cambia il giudizio e fa perdere l'atleta vincitore, perché il coach non può allontanarsi.

2. Ai coach accompagnatori quando è permesso parlare durante lo svolgimento di un combattimento?

- Sempre;
- Mai;
- Solo nell'intervallo di tempo che va da un Matte all'Hajime.

3. Nei casi in cui i due combattenti si trovino in ne-waza e siano rivolti verso l'esterno, l'arbitro potrà osservare l'azione dalla zona di sicurezza ?

- No mai;
- Sì;
- Solo se almeno un giudice non ha la visibilità adeguata.

4. Un tecnico incita il proprio atleta durante il combattimento; come dovrà comportarsi l'arbitro?

- Fermare il combattimento ed esporgli il cartellino rosso;
- Esporgli il cartellino giallo senza fermare il combattimento;
- Fermare il combattimento ed esporgli il cartellino giallo.

5. Se durante un osae-komi, l'arbitro dovesse erroneamente venire a trovarsi fra gli atleti ed un giudice, Come dovrà comportarsi il giudice stesso?

- Si alzerà dalla sedia e si sposterà;
- Dovrà rimanere al suo posto perché un giudice non può alzarsi durante il combattimento;
- Resterà seduto perché l'arbitro e l'altro giudice vedono ed assieme sono la maggioranza dei tre.

Art. 07.01-

1. I giudici hanno l'obbligo di assicurarsi che i punteggi registrati sul tabellone siano conformi a quelli annunciati dall'Arbitro?
 - No, è esclusivo compito dell'Arbitro;
 - Sì hanno l'obbligo;
 - Soltanto quando il punteggio viene rettificato.

2. Durante un'azione tecnica l'arbitro da come valutazione Waza-ari, i giudici di sedia danno uno Ippon ed uno non valutabile. Quale sarà l'esatto punteggio da assegnare?
 - Ippon;
 - Waza-ari;
 - Nulla.

3. L'arbitro valuta Ippon una proiezione, un giudice Waza-ari, l'altro giudice rimane fermo, quale sarà l'esatto punteggio da assegnare?
 - Waza-ari;
 - Ippon;
 - L'arbitro annuncerà Matte e non assegnerà nessun punteggio.

4. L'arbitro valuta con Ippon una proiezione, entrambi i giudici di sedia assegnano invece Waza-ari; quale sarà l'iter e il punteggio giusto da assegnare?
 - Rimane l'ippon espresso dall'arbitro;
 - L'arbitro senza perdere di vista gli atleti annullerà l'ippon ed assegnerà Waza-ari;
 - L'arbitro senza perdere di vista gli atleti annuncerà Waza-ari.

5. L'arbitro ritiene di non valutare una proiezione, un giudice assegna Waza-ari, e l'altro assegna Ippon. Come si deve comportare l'arbitro?
 - L'arbitro senza perdere di vista gli atleti assegnerà Waza-ari;
 - L'arbitro senza perdere di vista gli atleti assegnerà Ippon;
 - L'arbitro manterrà la propria opinione e farà continuare il combattimento.

Art. 07.02-

1. Se l'arbitro centrale, su una tecnica dovesse esprimere un'opinione di un valore più alto di quella espressa dai due giudici:
 - Ha ragione e la deve mantenere;
 - Deve cambiarla solo se i due giudici esprimono la stessa valutazione;
 - Deve adeguare la sua valutazione a quella del giudice che ha espresso la valutazione più alta.

2. Se un giudice dovesse esprimere una valutazione più alta di quella dell'arbitro e l'altro giudice una valutazione più bassa di quella dell'arbitro
 - L'arbitro centrale deve mantenere la sua valutazione;
 - L'arbitro centrale deve adeguare la sua valutazione;
 - L'arbitro centrale deve consultarsi con il presidente di giuria.

3. Le sedie dei giudici saranno posizionate:
 - All'esterno dell'area di Sicurezza;
 - All'esterno dell'area di combattimento;
 - Al limite esterno del tatami.

4. In seguito ad un'azione eseguita al limite dell'area di sicurezza il giudice di sedia fa scendere la propria mano dall'alto al basso. Cosa segnala all'arbitro?
 - Tecnica valutabile;
 - Gli atleti erano all'interno dell'area di combattimento;
 - Tecnica fuori e non valutabile.

5. E' concesso alla terna arbitrale abbandonare l'area di competizione?
 - No, mai;
 - Sì, a combattimento finito
 - Sì ma solo durante le presentazioni o in caso di lunghi ritardi.

1. Per quanto tempo l'Arbitro deve mantenere il gesto di una valutazione?

- Non vi è tempo stabilito;
 - Deve mantenerlo da tre a cinque secondi;
 - Fino a quando non sarà registrato dall'addetto al tabellone.
-

2. Che giudizio esprime l'arbitro che alza il braccio teso sopra il capo, con il palmo della mano rivolto in avanti?

- Ippon;
 - Osaekomi;
 - Falso attacco.
-

3. Come si devono comportare i giudici di sedia quando l'arbitro chiama il medico per un intervento su un atleta?

- Rimarranno seduti e controlleranno la situazione;
 - Si alzeranno e andranno a dare assistenza al medico;
 - Si alzeranno e andranno a parlare con l'arbitro.
-

4. Quando si cancella un risultato:

- Non si annuncia nulla;
 - Si annuncia il risultato da cancellare;
 - Si va dal presidente di giuria per modificare il punteggio.
-

5. Un giudice solleva una mano in alto per poi abbassarla fino all'altezza della spalla con il pollice verso l'alto per segnalare che secondo lui:

- Gli atleti sono ancora all'interno dell'area di combattimento.
 - Gli atleti sono fuori dall'area di combattimento.
 - L'azione eseguita al bordo è valutabile.
-

1. Un arbitro per indicare la non combattività:

- Estenderà le braccia in avanti con le mani chiuse poi compirà un gesto verso il basso con entrambe le mani;
 - Ruoterà le mani col palmo rivolto in avanti, una in senso orario e l'altra in senso antiorario;
 - Ruoterà con un movimento in avanti gli avambracci all'altezza del petto.
-

2. Per segnalare un IPPON, l'arbitro:

- Alzerà il braccio leggermente flessso al di sopra del capo con il palmo della mano rivolto in avanti;
 - Alzerà il braccio teso al di sopra del capo con il palmo della mano rivolto all'interno;
 - Alzerà il braccio teso al di sopra del capo con il palmo della mano rivolto in avanti.
-

3. Se ad entrambi i combattenti viene assegnata una penalità, l'arbitro deve assegnarla:

- All'atleta bianco con l'indice destro ed all'atleta blu con il sinistro;
 - All'atleta bianco con l'indice sinistro ed al blu col destro;
 - Indifferentemente, l'importante è che si capisca.
-

4. L'arbitro incrocerà la mano sinistra sopra alla destra all'altezza della cintura per:

- Falso attacco;
 - Non volontà di fare le prese;
 - Invitare gli atleti a sistemarsi il judogi.
-

5. L'arbitro partendo dal petto estenderà il braccio al fianco all'altezza della spalla col palmo della mano rivolto verso il basso per assegnare:

- Waza-ari;
 - Mate;
 - Ippon.
-

Art. 09.01-

1. Qual'è la procedura corretta che l'arbitro deve seguire quando, dopo aver annunciato Osaekomi all'interno dell'area di combattimento, l'atleta in svantaggio riesce a portarsi completamente al di fuori?
 - Farà continuare il combattimento fino al suono della campana;
 - Annuncerà Matte, darà il punteggio corrispondente ai secondi d'immobilizzazione tenuti e farà riprendere il combattimento;
 - Farà continuare il combattimento fino al proprio segnale di Toketa-Matte oppure fino al suono della campana.

2. In una competizione internazionale, una volta iniziato il combattimento l'atleta può lasciare l'area di competizione?
 - Solo in circostanze eccezionali e sempre se autorizzati dall'arbitro;
 - Sì, sempre;
 - No, mai.

3. Quando una proiezione è iniziata con almeno un combattente in contatto con l'Area di Combattimento ma, nel corso della stessa azione, entrambi i combattenti si spostano fuori, la proiezione deve essere considerata valida ai fini dell'attribuzione di un eventuale punteggio?
 - No;
 - Sì;
 - Solo se si conclude con Ippon.

4. Quando una proiezione è iniziata con almeno un combattente in contatto con l'Area di Combattimento ma, nel corso della stessa azione, entrambi i combattenti si spostano fuori dall'Area di Combattimento. Se l'azione si conclude con una Osaekomi l'arbitro:
 - Darà mate;
 - Punirà il primo atleta uscito;
 - Lo annuncerà lasciando continuare fino all'Ippon o al Toketa-Matte.

5. Un'azione di shime-waza iniziata con gli atleti all'interno dell'area di competizione e che a causa della resistenza di chi la subisce si protrae all'esterno dell'area stessa, può continuare:
 - Fino alla liberazione di chi la subisce;
 - Se dallo shime-waza si passa velocemente in osae-waza, anche fino all'ippon;
 - Se il controllo è efficace e veloce, fino alla resa di chi lo subisce.

Art. 09.02-

1. Ad un atleta durante il combattimento si strappano i pantaloni del judogi:
 - Si spoglia e li cambia sul posto;
 - Viene accompagnato da un giudice in luogo appartato per la sostituzione;
 - Per non perdere tempo, sul posto ne indossa un altro paio sopra quelli rotti.

2. Il combattimento si svolgerà prevalentemente:
 - Nell'area di competizione;
 - Nell'area di sicurezza;
 - Nell'area di combattimento.

3. Un'azione di Kansetsu-Waza iniziata all'interno dell'area di combattimento e riconosciuta efficace dall'arbitro si protrae con gli atleti completamente fuori da essa:
 - Finché non avviene un ribaltamento della situazione;
 - Finché persiste un'azione efficace che induca ad una rapida resa di uno dei due;
 - Finché non ci sia un risultato acquisito.

4. In seguito al sanguinamento di una narice ad un'atleta si sporcano di sangue i pantaloni; ella come si dovrà comportare?
 - Si dovrà cambiare sul posto;
 - Lascerà il tatami per andare a cambiarseli in un luogo appartato;
 - Lascerà il tatami per andarli a sostituire in un luogo appartato, accompagnata da una persona autorizzata.

5. All'inizio del combattimento un atleta si presenta sul tatami col judogi non conforme; invitato dall'arbitro a cambiarselo, egli dovrà:
 - Essere accompagnato da una persona autorizzata in un luogo appartato per la sostituzione;
 - Non essere sanzionato ma dovrà sostituirlo nel più breve tempo possibile;
 - Essere sanzionato con Shido per essersi presentato col judogi non conforme e sostituirlo sul posto nel più breve tempo possibile.

Art. 10.01 -

1. Durante il Golden score, con l' osae-komi in atto, l'atleta rosso, in vantaggio, subisce Shime-Waza e si arrende. Quale giudizio dovrà essere dato ?

- Vittoria al rosso;
 - Vittoria al bianco;
 - Hiki-Wake.
-

2. Il periodo di Golden score, in caso di osae komi potrà continuare fino:

- Alla fine del tempo;
 - Fino al conseguimento di Ippon;
 - Fino al conseguimento di Waza-ari.
-

3. La durata dei combattimenti e la loro forma saranno determinati a seconda:

- Del regolamento internazionale;
 - Del volere dei tecnici;
 - A seconda delle regole del torneo;
-

4. Al Golden score Qual'è il punteggio massimo che si può ottenere durante un Osae Komi?

- Ippon;
 - Waza-ari;
 - Il combattimento viene fermato al raggiungimento del primo vantaggio.
-

5. L'atleta bianco arriva al Golden-score con 1 Shido, quanti Shido dovrà ricevere il rosso per perdere il combattimento?

- Uno;
 - Tre;
 - Due.
-

Art. 11.01-

1. Sarà conteggiato il tempo fra gli annunci dell'arbitro di Matte e Hajime ?

- Si;
 - No;
 - Solo nel Golden-Score.
-

2. Sarà conteggiato il tempo fra gli annunci dell'arbitro Sonomama e Yoshi

- Solo nel Golden-Score;
 - Si;
 - No.
-

3. Sarà conteggiato il tempo che trascorre tra hajime e Matte?

- Solo nel Golden-Score;
 - No;
 - Si.
-

4. L'addetto al cronometro del tempo reale lascerà andare il proprio orologio:

- Fra Hajime e sonomama;
 - Fra Sonomama e Yoshi;
 - Fra Matte e Hajime.
-

5. L'addetto al cronometro del tempo reale fermerà il proprio orologio:

- Fra Hajime e sonomama;
 - Fra Sonomama e Yoshi;
 - Fra Yoshi e Matte.
-

Art. 12.01-

1. Quando si usano diverse aree e di combattimento, è opportuno usare strumenti con suoni diversi?

- Sì;
 - No;
 - E' indifferente.
-

2. La fine del combattimento verrà segnalata all'arbitro:

- Con segnali luminosi;
 - Con lo sventolio della bandierina gialla;
 - Con il suono di una campana.
-

3. Per segnalare all'arbitro la fine del combattimento?

- E' indispensabile il suono di una campana;
 - Va bene anche una sirena;
 - Qualsiasi apparecchio acustico, purché sia udibile.
-

4. Durante una fase concitata del combattimento, finisce il tempo ma l'arbitro assordato dalle urla del pubblico non sente la campana:

- Si aspetta che l'arbitro se ne accorga, tanto il tempo è fermo e nulla verrà valutato;
 - La giuria da tavolo si sbraccia per richiamare l'attenzione dell'arbitro;
 - Il giudice di sedia più vicino all'arbitro, si alza e richiama la sua attenzione.
-

5. Due aree di combattimento hanno il segnale acustico uguale:

- Uno va sostituito;
 - Si richiede alle terne di prestare attenzione;
 - Vanno sostituiti entrambi.
-

Art. 13.01

1. Quale valutazione diamo ad una Osae-Waza della durata di 10 secondi?

- Waza-ari;
 - Ippon;
 - Nessun punteggio.
-

2. Quale punteggio darà l'Arbitro ad una OSAE-KOMI durata 9 secondi?

- Waza-ari;
 - Waza-ari se trattasi di esordienti "A";
 - Nessun punteggio.
-

3. A quanto corrisponde un Osaekomi della durata di 11 secondi?

- Ippon;
 - Waza-ari;
 - Nessun punteggio.
-

4. Nelle categorie esordienti "A" a quanto corrisponde un Osaekomi della durata di 15 secondi?

- Waza-ari;
 - Vantaggio tecnico;
 - Ippon.
-

5. Durante un Golden score quale punteggio deve assegnare l'arbitro se un Osaekomi dura 9 secondi?

- L'arbitro non deve assegnare nessun punteggio;
 - Waza-ari;
 - Assegnare la vittoria all'atleta che ha eseguito l'immobilizzazione.
-

Art. 14.01-

1. Nel caso venga annunciato Osaekomi contemporaneamente alla segnalazione di fine tempo, l'arbitro dovrà:
 - Annunciare soremade.
 - Prolungare il tempo stabilito fino all'acquisizione del Waza-ari.
 - Prolungare il tempo stabilito fino al raggiungimento dell'IPPON o all'annuncio del Toketa

2. Durante un combattimento con gli atleti che hanno gli stessi punti judo, che decisione prende la terna arbitrale se dopo il suono della campana, viene eseguita una tecnica con controllo, ampiamente sul dorso, con notevole forza e velocità e l'arbitro non ha ancora annunciato Soremade?
 - Dopo un consulto tra la terna arbitrale viene assegnato Ippon;
 - L'arbitro assegna Ippon, senza consultarsi con i giudici di sedia;
 - La tecnica non viene considerata valida e si procede con il Golden score.

3. Qualsiasi risultato immediato di una tecnica che abbia inizio contemporaneamente alla segnalazione di fine tempo sarà:
 - Giudicato valida;
 - Valutata in accordo con il criterio della maggioranza dei tre arbitri;
 - Non giudicato.

4. Qualsiasi tecnica, applicata leggermente dopo il suono della campana o altro strumento, che indichi il termine del tempo di combattimento sarà:
 - Giudicata non valida;
 - Giudicata valida;
 - Valutata in accordo con il criterio della maggioranza dei tre arbitri.

5. Se una tecnica è applicata dopo il suono del gong ma prima che l'Arbitro annunci SOREMADE è da considerarsi valida?
 - No perché il tempo è finito;
 - Sì perché l'Arbitro non ha annunciato SOREMADE;
 - Sarà giudicata valida e valutata col dovuto punteggio.

Art. 14.02-

1. L'Osaekomi annunciato simultaneamente al suono della campana può essere considerato valido?
 - Sì;
 - No perché l'incontro è finito;
 - E' a giudizio dell'Arbitro.

2. E' possibile che il tempo del combattimento sia prolungato?
 - Assolutamente no;
 - In caso di Osaekomi in atto;
 - Solo nel caso di parità in combattimento di finale.

3. Suona la campana di fine tempo e prima che l'arbitro annunci soremade l'atleta rosso esegue una tecnica che proietta l'avversario su di un fianco. L'arbitro:
 - Dopo un breve consulto coi giudici la giudicherà certamente valutabile;
 - Essendo stata eseguita prima del Soremade, sarà giudicata valida;
 - Essendo stata eseguita dopo il suono acustico sarà sicuramente non valutata.

4. E' in corso uno shime-waza, suona la campana di fine tempo ma l'arbitro intuisce che l'azione sta per essere conclusa con successo:
 - Lascia continuare alcuni secondi per vedere il risultato;
 - Annuncia Matte-Soremade;
 - L'atleta che subisce, batte, e l'arbitro assegna ippon a chi ha effettuato lo shime-waza.

5. Suona la campana di fine tempo ed è in corso un evidente Kansetsu-Waza. L'arbitro:
 - Annuncerà immediatamente Matte-Soremade;
 - Visto che la resa è presumibilmente imminente, lascerà continuare l'azione alcuni secondi per assegnare l'ipotetico Ippon;
 - Lascerà continuare l'azione ma se non porta a nessun risultato imminente, annuncerà Mate-Soremade.

Art. 15.01-

1. Procedura corretta inizio combattimento:

- Passo avanti e inchino degli atleti, quindi hajime dell'arbitro;
 - Hajime dell'arbitro, passo avanti ed inchino degli atleti;
 - Inchino e passo avanti degli atleti, quindi hajime dell'arbitro.
-

2. Il combattimento deve iniziare sempre in posizione eretta

- Sì, sempre, tranne gli Esordienti "A";
 - Sì;
 - No.
-

3. I combattenti devono inchinarsi a vicenda all'inizio e alla fine del combattimento, se non lo fanno l'arbitro deve invitarli a farlo annunciando:

- Hajime;
 - Rei;
 - Shido.
-

4. Come si comporterà l'Arbitro in seguito ad un saluto eseguito in malo modo ad inizio combattimento?

- Penalizzerà i due combattenti;
 - Inviterà i combattenti a salutarsi;
 - Darà ugualmente inizio al combattimento senza intervenire.
-

5. All'annuncio di HAJIME l'Arbitro deve inchinarsi verso i combattenti?

- No, non è obbligatorio ;
 - Soltanto in Competizioni Internazionali;
 - Sì.
-

Art. 16.01-

1. In quale dei seguenti casi i combattenti potranno passare dalla posizione in piedi al Ne-Waza?

- Per il risultato di una tecnica o per opportunità concessa dall'avversario;
 - Per un trascinamento eseguito con decisione;
 - Per inizio del combattimento in Ne-Waza.
-

2. Cosa deve fare l'Arbitro quando un combattente trascina in Ne-Waza il suo avversario e questi approfitta della situazione creatasi per continuare al suolo?

- Annunciare Matte e dare Shido a colui che ha trascinato;
 - L'arbitro lascia continuare ed appena possibile sanziona il combattente che ha commesso l'irregolarità;
 - Annunciare solo Matte senza sanzionare.
-

3. Cosa deve fare l'Arbitro quando un combattente trascina in Ne-Waza il suo avversario e questi non ne trae vantaggio?

- Annunciare Matte e infliggere Shido a colui che ha trascinato;
 - Dare Shido a colui che ha trascinato senza annunciare Matte;
 - Annunciare solo Matte senza sanzionare.
-

4. E' consentito il passaggio dalla posizione in piedi al Ne-Waza mediante l'applicazione di uno Shime-Waza oppure Kansetsu-Waza?

- No in alcun caso;
 - Sì, ma soltanto in seguito ad un'azione di Shime-Waza;
 - Sì, quando si ottiene un considerevole effetto già nella posizione in piedi e si continua senza interruzione.
-

5. Qualora un combattente cada o sia sul punto di cadere, l'altro può avvantaggiarsi della posizione dell'avversario per andare in Ne-Waza (lotta a terra)

- Solo se l'opportunità è stata causata da un proprio attacco
 - No, mai.
 - Sì, sempre.
-

Art. 16.02-

1. Se un combattente da una posizione in piedi esegue uno Shime-Waza oppure un Kansetsu-Waza, il Matte, dovrà essere annunciato?
 - Sì, in ogni caso;
 - No, fino a quando il suo avversario non dichiara Maitta;
 - Solo se il risultato non è subito evidente o non vi è progressione.

2. L'arbitro può valutare ed attribuire un punteggio ad un Hikkomi-gaeshi?
 - Sì, essendo un Ma-sutemi-waza va sempre valutata.
 - No.
 - Sì, solo se alla fine dell'azione i corpi dei combattenti si separano.

3. Se un combattente è sul punto di cadere in seguito all'azione non riuscita di una tecnica di proiezione, il suo avversario può trarne vantaggio portandolo in Ne-Waza?
 - Sì è consentito;
 - No, non è permesso;
 - Soltanto se entrambi accettano il Ne-Waza.

4. Un combattente trascina a terra l'avversario in modo non conforme all'art.16 ed il suo avversario non si avvantaggia della situazione:
 - L'arbitro interrompe con mate e sanziona il combattente che ha commesso l'irregolarità.
 - L'arbitro lascia continuare ed appena possibile sanziona il combattente che ha commesso l'irregolarità.
 - L'arbitro lascia continuare e non sanziona nessuno.

5. Un combattente nella posizione in piedi, ottiene un considerevole effetto applicando uno shime-waza (strangolamento) o kansetsu-waza (leva articolare) può continuare in ne-waza (lotta a terra):
 - Solo per concludere l'azione iniziata in piedi;
 - Se l'azione è abile e veloce può continuare;
 - E' sempre mate.

Art. 17.01-

1. In quale dei sotto riportati casi l'Arbitro dovrà annunciare Matte nel Ne-Waza?
 - Quando un combattente riprende la posizione semi rialzata con l'avversario sulla schiena;
 - Quando un combattente liberatosi da uno Sime-Waza ha necessità di riprendersi dallo sforzo a cui si è sottoposto;
 - Quando i combattenti stanno per uscire dall'area di combattimento.

2. Un combattente è appena uscito indenne da un attacco (per esempio: di osae-komi, shime-waza o kansetsu-waza), l'arbitro notando l'atleta visibilmente affaticato dovrà:
 - Annunciare mate .
 - Lasciare continuare il combattimento.
 - Annunciare sonomama, lasciare che si riprenda e quindi yoshi.

3. Se l'Arbitro dovesse annunciare Matte per palese errore, durante il Ne-Waza, provocando la separazione dei combattenti, cosa deve fare la terna arbitrale?
 - Rimettere i combattenti nella posizione più simile possibile a quella originale e far riprendere il combattimento;
 - Far riprendere l'incontro dalla posizione in piedi.
 - Far riprendere l'incontro dalla stessa posizione cui risultano separati dopo il Matte.

4. Partendo dal centro, l'atleta rosso mantenendo una spinta costante con braccia flesse fa uscire il bianco dall'area preposta al combattimento. L'arbitro:
 - Darà il Matte e farà riprendere il combattimento dal centro;
 - Darà il Matte e penalizzerà l'atleta bianco l'uscita;
 - Darà il Matte e penalizzerà l'atleta rosso per la spinta.

5. Ai combattenti è concesso sedersi durante il combattimento?
 - Soltanto a colui che ha necessità di riposarsi perché sfuggito ad una immobilizzazione;
 - Hanno soltanto facoltà di assumere la posizione di Za-Rei;
 - Possono sedersi se l'Arbitro li autorizza prevedendo una lunga pausa.

Art. 17.02-

1. E' in corso il Sonomama e la terna arbitrale al termine della consultazione constatata che il combattente, già in posizione di svantaggio, ha alterato e quindi migliorato la propria posizione. Come dovranno regolarsi?
 - L'Arbitro dovrà annunciare MATTE;
 - L'Arbitro annuncia YOSHI senza tener conto di quanto constatato;
 - Si riporteranno i combattenti nella posizione più simile possibile a quella originale e l'Arbitro farà riprendere il combattimento annunciando Yoshi comminando eventualmente una sanzione.

2. Cosa deve fare l'arbitro se durante lo svolgimento del combattimento, a uno degli atleti gli si slaccia la cintura (Obi)?
 - Annuncerà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta che l'ha persa;
 - Annuncerà Matte e con il gesto appropriato farà rimettere in ordine entrambi gli atleti
 - Niente, non è importante se la cintura è slacciata.

3. Cosa deve fare l'arbitro se un atleta tenta di eseguire uno Shime-waza \ dalla posizione in piedi e non ottiene nessun risultato evidente?
 - Darà il Matte e farà riprendere l'incontro annunciando Hajime;
 - Annuncerà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta che stava eseguendo lo strangolamento;
 - Non darà nessun segnale e lascia continuare il combattimento.

4. All'annuncio del "matte" i combattenti nella posizione di Tachi-Waza dovranno:
 - Lasciare i Kumi Kata e potarsi immediatamente nelle posizioni di partenza.
 - Lasciare i Kumi Kata, rassettare il proprio judogi senza sciogliere la cintura ed attendere sul posto le istruzioni dell'arbitro.
 - Lasciare i Kumi Kata ed attendere sul posto istruzioni da parte dell'arbitro.

5. L'arbitro annuncerà "matte" al fine di fermare momentaneamente l'incontro quando:
 - Entrambi i combattenti vanno fuori dell'area di combattimento senza che vi sia in corso un'azione;
 - Uno dei due combattenti sta eseguendo un sutemi waza;
 - Uno dei due combattenti sta subendo una tecnica di lancio;

Art. 18.01-

1. L'Arbitro deve annunciare Sonomama per infliggere una sanzione ad un combattente che si trova in Ne-Waza, in evidente posizione di svantaggio?
 - Solo se la sanzione da infliggere è Hansoku-make;
 - Sì, in ogni caso;
 - No, assolutamente.

2. Qual è l'unico annuncio possibile che l'arbitro può dare, per far riprendere il combattimento, dopo aver annunciato Sonomama?
 - Hajime;
 - Yoshi;
 - Toketa.

3. Sonomama può essere applicato solo nel ne-waza
 - Sì;
 - No;
 - Anche in Tachi-Waza ma solo in caso di kansetsu waza o shime waza.

4. E' in corso il Sonomama e la terna arbitrale al termine della consultazione constatata che il combattente, già in posizione di vantaggio, ha alterato e quindi migliorato la propria posizione. Come dovranno regolarsi?
 - L'Arbitro dovrà annunciare Matte e sanzionare l'atleta che era in vantaggio;
 - L'Arbitro annuncia Yoshi senza tener conto di quanto constatato;
 - Si riporteranno i combattenti nella posizione più simile possibile a quella originale e l'Arbitro farà riprendere il combattimento con l'annuncio Yoshi comminando eventualmente una sanzione.

5. Se durante il Ne-Waza un combattente appare infortunato, l'arbitro può annunciare "Sonomama"
 - No;
 - Sì se lo ritiene necessario;
 - Solo se lo chiede il medico.

1. Qual'è l'unico annuncio che deve dare l'arbitro al suono acustico della fine del tempo di combattimento?

- Matte;
- Soremade;
- Hajime.

2. L'Arbitro dovrà annunciare Soremade prima o dopo che venga inflitta la sanzione di Hansoku-Make ad un combattente che ha commesso una infrazione durante il Sonomama?

- Prima;
- In tal caso Soremade non si annuncia;
- Dopo.

3. Procedura esatta a fine combattimento:

- Assegnazione vittoria, saluto, passo in dietro ed uscita.
- Passo in dietro, assegnazione vittoria, saluto ed uscita.
- Assegnazione vittoria, passo in dietro, saluto ed uscita.

4. Se per errore l'arbitro assegnasse la vittoria del combattimento all'atleta sbagliato ed i 2 giudici non si accorgessero dell'errore. Sarà possibile modificare tale errata decisione?

- No mai;
- Sì fino a 10 minuti oltre il termine dell'incontro interessato anche se la terna e gli atleti hanno lasciato l'area di competizione;
- Solo su segnalazione del tecnico dell'atleta vincente entro la durata della manifestazione.

5. Può l'Arbitro cambiare la sua decisione dopo aver lasciato l'area di combattimento?

- L'Arbitro può sempre cambiare la sua decisione;
- Il regolamento non lo consente;
- Sì, se d'accordo con i giudici.

1. Durante un'azione di Shime-waza un atleta della categoria cadetti perde conoscenza, può continuare la competizione, se ripescato?

- Sì, se sta combattendo in un girone all'italiana;
- Sì, sempre;
- No, mai.

2. Possono verificarsi le condizioni per le quali l'Arbitro annuncia Ippon per uno Shime-Waza in atto malgrado Uke non abbia battuto la resa, né, abbia dichiarato Maitta?

- No, non sono previste tali condizioni;
- Sì, se l'effetto dello Shime-Waza è sufficientemente evidente;
- Sì, soltanto alla scadenza dei 20 secondi.

3. Qualora la caduta di UKE avvenga con rotolamento e non con impatto netto sulla schiena, come verrà valutata la tecnica di lancio?

- Sempre Ippon;
- La terna deciderà in base alla velocità ed al controllo;
- Waza-ari .

4. Durante un'azione di Ne-Waza viene annunciato erroneamente Matte al posto di Osaekomi, causando la separazione dei combattenti. Come si dovrà procedere?

- Si fanno ripartire gli atleti dalla posizione eretta;
- Si annuncia subito Ajimè e si lasciano continuare;
- Si cercherà di rimettere i combattenti nella posizione nella quale si trovavano al momento del comando sbagliato e si procederà con l'Osaekomi .

5. Nel caso che un combattente venga penalizzato con Hansoku-make, all'altro verrà assegnato:

- Nulla;
- Waza-ari;
- Ippon .

Art. 20.02 -

1. L'arbitro annuncerà IPPON quando:

- Un combattente viene proiettato con controllo, forza e velocità.
- Un combattente viene proiettato ampiamente sul dorso con notevole forza e velocità.
- Un combattente viene proiettato con controllo, ampiamente sul dorso con notevole forza e velocità.

2. Se un concorrente si aggiudica un secondo waza-ari nel corso di un combattimento, l'arbitro dovrà annunciare

- Waza-ari;
- Waza-ari awasette IPPON;
- Direttamente IPPON.

3. Come si deve comportare l'arbitro che durante una tecnica di Shime-waza sente "Maitta" da parte di un'atleta?

- Niente, continuano a combattere;
- Annuncia Ippon;
- Da Matte e fa riprendere il combattimento.

4. Come si deve comportare l'arbitro, se un atleta durante un osaekomi-waza batte con un piede 3 - 4 volte sul tatami?

- Niente, si aspetta il suono della campana;
- Da Matte e fa riprendere in combattimento in piedi;
- Annuncia Ippon.

5. Durante un'azione di Shime-waza un atleta della categoria Juniores perde conoscenza, può continuare la competizione, se ripescato?

- Sì, sempre;
- No mai;
- Solo se sta combattendo in un girone all'italiana.

Art. 20.03 -

1. Quando un combattente viene proiettato ampiamente sul dorso, con notevole forza, velocità e controllo, l'arbitro dovrà annunciare:

- Waza-ari;
- Niente se uno dei giudici non è d'accordo;
- Ippon

2. Un atleta della categoria "Cadetti" che perde conoscenza in seguito uno Shime-Waza:

- Non potrà più combattere salvo parere favorevole del medico;
- Non potrà più combattere nella medesima gara;
- Potrà combattere nuovamente in caso di ripescaggio .

3. Nel caso in cui i due combattenti in Ne Waza ottengano l'ippon contemporaneamente, l'arbitro dovrà:

- Annunciare "hiki-wake" e vincerà chi era già in vantaggio.
- Annunciare "hiki-wake" e fare iniziare un nuovo combattimento con la regola del Golden Score.
- Annunciare "hiki-wake" e fare iniziare un nuovo combattimento.

4. Quando entrambi i combattenti cadono simultaneamente e sia l'arbitro che i giudici non sono in grado di decidere quale tecnica abbia prevalso:

- Verranno assegnati entrambi i punteggi a seconda delle relative cadute.
- Verrà valutata la caduta col punteggio più alto .
- Non verrà assegnato alcun punteggio.

5. Per ottenere l'ippon, quanti secondi di osae-komi occorrono?

- 20 ? ;
- 15 ? ;
- 30 ? .

Art. 21.01

1. Quale decisione adotterà l'Arbitro in seguito a caduta simultanea dei combattenti per attacchi eseguiti contemporaneamente?

- Valuterà la caduta che maggiormente ha interessato il dorso;
 - Eseguirà il gesto non valido;
 - Non farà alcun gesto e nulla prenderà in esame.
-

2. L'atleta rosso attacca di Ouchi-Gari, il bianco contrattacca con Ura-Nage. Come si comporterà la terna arbitrale?

- Valuterà l'attacco del bianco;
 - Valuterà l'attacco del rosso;
 - Avrà subito l'attacco l'atleta che per primo atterra sul proprio corpo.
-

3. Su un azione di attacco-contrattacco quale atleta sarà dichiarato perdente in caso di Ippon?

- L'atleta che per primo arriva a terra;
 - L'atleta che ha eseguito l'attacco;
 - L'atleta che ha eseguito il contrattacco.
-

4. Un azione effettuata dopo la caduta sarà valutata?:

- Validi;
 - Azione di Kaeshi-Waza;
 - Azione di Ne-waza..
-

5. In caso di attacco-contrattacco la tecnica dovrà essere valutata?

- Sì, in base all'arrivo del primo caduto;
 - Sarà considerato attacco simultaneo;
 - Al massimo Waza-ari.
-

Art. 23.01 -

1. Come deve essere valutata una proiezione che subisce una leggera interruzione e la caduta di Uke avviene con rotolamento e non con impatto netto sul dorso?

- Ippon;
 - Non deve essere valutata;
 - Waza-ari, non può essere valutata Ippon.
-

2. Nelle categorie esordienti a quanto corrisponde un Osaekomi di 15 secondi?

- Niente;
 - Ippon;
 - Waza-ari.
-

3. Quale punteggio deve assegnare l'arbitro ad una proiezione che, seppur con poco controllo proietta il suo avversario con forza, velocità e largamente sul dorso?

- Waza-ari;
 - Ippon;
 - Kinza.
-

4. La caduta su un solo gomito, sarà valutata:

- Non valutabile;
 - Waza-ari per scoraggiare codesto pericoloso comportamento;
 - Ippon per scoraggiare codesto pericoloso comportamento.
-

5. Che punteggio deve assegnare un arbitro quando un combattente mantiene l'altro in osaekomi-waza senza che questi riesca a liberarsi per 10-19 secondi

- Non assegnerà punteggio;
 - Waza-ari;
 - Ippon.
-

Art. 23.02 -

1. Quale punteggio assegnerà l'Arbitro ad una proiezione eseguita con controllo, forza e velocità per cui UKE cade sul lato o fianco del corpo?

- Waza- Ari;
- Ippon;
- Nessun punteggio.

2. Se il bianco ha conseguito n. 1 Waza-ari ed è stato sanzionato con Shido 2, il rosso ha conseguito 1 Waza-ari ed è stato sanzionato con Shido 1, quale giudizio si darà?

- Bianco;
- Golden-Score;
- Rosso .

3. Qualora un combattente si aggiudichi un secondo Waza-ari nel corso del combattimento cosa annuncerà l'Arbitro?

- Soltanto Waza-Ari
- Soltanto Ippon;
- Waza-ari Awasette-Ippon;

4. L'arbitro annuncerà "Waza-ari" quando:

- Un combattente, proietta con controllo l'avversario sul lato della parte superiore del corpo.
- Un combattente con controllo proietta il suo avversario e questi cade sulla pancia.
- Un combattente proietta con controllo l'avversario ampiamente sul dorso, con notevole forza e velocità.

5. Qualunque sia il numero di Waza-ari annunciati, questi dovranno essere considerati: Inferiori, pari o superiori ad un ippon.

- Da tre in su, Superiori;
- Due, equivalenti;
- Sempre inferiori.

Art. 23.03 -

1. Come deve essere valutata una caduta su entrambi i gomiti, anche se non si arriva a toccare completamente la schiena?

- Sempre Ippon per scoraggiare codesto pericoloso comportamento;
- Non deve essere valutata;
- Sempre Waza-ari per scoraggiare codesto pericoloso comportamento.

2. Se un combattente dopo esser stato proiettato cade intenzionalmente in ponte (spalla e piede), l'arbitro dovrà:

- Assegnare sempre Ippon per scoraggiare tale pratica.
- Waza-ari.
- Sanzionare l'atleta caduto.

3. Una tecnica di tomoe-nage leggermente interrotta durante la proiezione ma che rispetti i criteri di (largamente sul dorso con forza e velocità) come dovrà essere valutata ?

- Al massimo waza-hari;
- Sempre ippon;
- Come un passaggio di lotta a terra .

4. Quando un combattente proietta con controllo l'avversario e questi cade su di un lato della parte superiore del corpo, l'arbitro dovrà assegnare:

- Waza-ari;
- Niente;
- Ippon.

5. Che punteggio deve assegnare un arbitro quando una combattente "cadetta" mantiene

- Non assegnerà punteggio;
- Waza-ari;
- Ippon .

Art. 26.01 -

1. L'arbitro annuncerà "osaekomi" quando:

- In te-waza Tori proietta uke;
 - Un concorrente avrà il suo corpo in Kesa, Shiho o posizione Ura, cioè simile alle tecniche Kesa-gatame, Kami-Shiho-gatame o Ura-gatame;
 - Quando i due concorrenti stanno per uscire dall'area di competizione.
-

2. Nelle situazioni in cui il dorso di uke non è più in contatto col tappeto (es.: posizione "a ponte") ma tori mantiene il controllo, l'osaekomi:

- avrà termine;
 - continuerà;
 - verrà presa una decisione con il criterio maggioranza dei tre.
-

3. Nella posizione consolidata di Yoko-Sankaku si ravvisa il presupposto regolamentare per l'annuncio di Osaekomi?

- Si quando Uke viene controllato al suolo e Tori assume la posizione col corpo parzialmente sopra di lui;
 - No, non si ravvisano le regolamentari condizioni per l'annuncio dell' OSAEKOMI;
 - Dipende dalla durata del controllo.
-

4. L'Osaekomi annunciato simultaneamente al suono della campana può essere considerato valido?

- Sì;
 - No perché l'incontro è finito;
 - E' a giudizio dell'Arbitro.
-

5. Con Osaekomi annunciata l'Arbitro ravvisa gli estremi di una sanzione minore, per trasgressione commessa dal sottostante. Quale decisione adotterà?

- Infligge direttamente la sanzione senza arrestare l'incontro;
 - Annuncerà Sonomama e infliggerà la sanzione;
 - Annuncerà Matè ed infliggerà la sanzione.
-

Art. 26.02 -

1. Con l'immobilizzazione di Ura-gatame:

- Verrà assegnata sempre Osaekomi;
 - Verrà assegnata Osaekomi solo se chi è sopra gira il proprio petto verso quello dell'avversario
 - Verrà assegnata Osaekomi se l'arbitro riterrà che l'atleta sopra, sia in grado di rialzarsi liberamente.
-

2. Se un combattente che sta controllando il suo avversario con un'Osaekomi-Waza senza perdere il controllo cambia immobilizzazione, l'arbitro:

- Farà continuare fino allo scadere del tempo già iniziato o alla liberazione.
 - Darà "Toketa" e riassegnerà un nuovo Osaekomi.
 - Darà "Toketa", "Matte" e farà riprendere il combattimento in Tachi-Waza.
-

3. Durante l'Osaekomi il combattente sopra, (in vantaggio), commette un' infrazione:

- L'arbitro annuncerà Sonomama, impartirà la sanzione dovuta e farà riprendere con Yoshi;
 - L'arbitro infliggerà la sanzione dovuta senza sospendere il combattimento;
 - L'arbitro annuncerà Matte, farà rialzare i combattenti, infliggerà la sanzione dovuta, e qualsiasi punteggio derivante dall'osaekomi, farà poi riprendere il combattimento dalla posizione eretta .
-

4. Durante un' Osaekomi il combattente in svantaggio con le proprie gambe riesce ad imprigionare una gamba dell'avversario:

- L'arbitro dà il "Matte" e fa rialzare gli atleti;
 - L'arbitro dà il "Matte", il vantaggio acquisito in base al tempo di osaekomi e fa rialzare gli atleti;
 - L'arbitro dà il Toketa, l'eventuale "Matte" ed il vantaggio acquisito col tempo di osaekomi.
-

5. Con Osaekomi annunciata l'Arbitro ravvisa gli estremi di uno Shido; da il Matè fa rialzare gli atleti ed infligge la sanzione.

- La procedura non è corretta;
 - La sanzione viene inflitta all'atleta controllato;
 - La sanzione viene inflitta all'atleta che stava effettuando il controllo.
-

Art. 27.01-

1. Se un combattente dopo essere stato proiettato cade “volontariamente” in ponte (tesa e piedi), cosa dovrà assegnare l’arbitro come punteggio?

- Hansoku-make all'atleta che cade in ponte.
 - Sempre Ippon per scoraggiare una simile azione
 - Il giusto vantaggio che l’azione merita in base all’arrivo dell’atleta proiettato sul tatami.
-

2. E' possibile all'Arbitro infliggere una penalità per degli atti gravi commessi dai combattenti dopo il segnale che indica la fine del combattimento?

- Sì, in ogni caso;
 - No perché il combattimento è terminato;
 - Sì in circostanze del tutto eccezionali se la decisione non è stata ancora data .
-

3. Come si deve comportare l’arbitro, se un atleta esegue Kibisu-Gaeshi?

- Darà Matte e penalizzerà con Shido l’atleta;
 - Darà Matte e farà riprendere il combattimento;
 - Darà Matte e dopo un consulto coi giudici assegnerà Hansoku-make.
-

4. Come si deve comportare l’arbitro, se un atleta esegue una leva articolare alla spalla?

- Darà Matte e penalizzerà con Shido l’atleta che l'ha eseguita;
 - Darà Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make;
 - Aspetterà il seguito dell’azione.
-

5. L’arbitro come deve comportarsi se un atleta nella posizione di Ne-waza esegue un Ashi-garami?

- Dare l’Osaekomi;
 - Dare Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make;
 - Dare Matte e far riprendere l’incontro con Hajime dalla posizione eretta.
-

Art. 27.02-

1. Cosa prevede il regolamento arbitrale, se un atleta falcia dall’interno la gamba di appoggio dell’avversario mentre questi sta eseguendo Hane-goshi?

- Niente;
 - Dare il punteggio che ha ottenuto da questa azione;
 - Dare il Matte e dopo un consulto della terna arbitrale penalizzare l’atleta con Hansoku-Make.
-

2. Nel regolamento arbitrale, a combattimento iniziato, cosa prevede che faccia l’arbitro se un atleta insulta il proprio avversario?

- Dare Matte e penalizzare con Shido l’atleta;
 - Dare Matte e penalizzare con Hansoku-make l’atleta;
 - Dare Matte e dopo un consulto con i giudici assegnare Hansoku-make.
-

3. Il regolamento arbitrale prevede qualcosa se dopo il “sorremade”ma prima che l’arbitro assegni la vittoria, un atleta fa dei gesti sgarbati (tipo ombrello) al suo avversario?

- No, non è previsto niente nel regolamento;
 - L’incontro è già concluso e l’arbitro deve assegnare la vittoria a chi ha terminato il combattimento in vantaggio;
 - Dopo un consulto con i giudici sarà assegnato Hansoku-make all’atleta.
-

4. Come si deve comportare la terna arbitrale se un atleta esegue un blocco (con la propria mano) al di sopra della cintura?

- Darà Matte e penalizzerà con Shido l’atleta;
 - Darà Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make;
 - Niente e lascerà proseguire l’azione.
-

5. Come si deve comportare l’arbitro, se prima di dare il segnale di Hajime, si accorge che un atleta con apparecchio dentale è sprovvisto di paradenti?

- Lo penalizzerà con Shido e inizierà l’incontro;
 - Dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make all’atleta;
 - Dirà all’atleta di procurarselo e inizierà il combattimento.
-

Art. 27.03-

1. Come si dovrà comportare la terna arbitrale se a combattimento inoltrato, l'arbitro si accorge che una atleta donna porta un braccialetto in cotone legato all'altezza della caviglia?

- Darà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta;
 - Darà Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make;
 - Dirà all'atleta di toglierselo e riprenderà il combattimento.
-

2. Come si dovrà comportare la terna arbitrale se un atleta che sta eseguendo dalla posizione in piedi un waki-gatame si getta direttamente sul tatami?

- Darà Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà Hansoku-make;
 - Darà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta;
 - Lascerà proseguire l'azione in Ne-waza.
-

3. A combattimento iniziato l'arbitro si accorge che l'atleta bianco indossa seminascosto, un orologio di metallo :

- Lo sanziona con Hansoku-Make;
 - Lo sanziona con Shido;
 - Impone di toglierlo e fa proseguire il combattimento.
-

4. Come si dovrà comportare la terna arbitrale, se a combattimento iniziato, un giudice si alza dalla sedia e durante il consulto solleva il dubbio che un atleta abbia un piercing sulla lingua?

- Dopo il consulto, l'arbitro si avvicinerà all'atleta incriminato e gli chiederà di aprire la bocca. Se ha il piercing gli verrà dato Hansoku-make, in caso contrario si proseguirà il combattimento;
 - Dopo il consulto, l'arbitro si avvicinerà all'atleta incriminato e gli darà Hansoku-make;
 - Dopo il consulto, l'arbitro farà riprendere il combattimento.
-

5. In ne-waza, si può inserire un piede nel colletto dell'avversario?

- Sì, per spingere e costringere Uke a lasciare la presa;
 - No, mai;
 - Sì si può solo per eseguire uno Shime-Waza.
-

Art. 27.04 -

1. Le sanzioni sono cumulabili?

- Le sanzioni non sono cumulabili;
 - Sì, lo sono;
 - Soltanto gli Shido
-

2. Come si dovrà comportare l'arbitro, se un atleta esegue un Kata-Guruma come da foto?



- Darà Matte e penalizzerà con Shido l'atleta;
- Darà Matte e dopo un consulto con i giudici assegnerà hansoku-make;
- Valuterà come cade Uke e darà il punteggio del caso.

3. Con che sanzione sarà punito un combattente che attacca l'avversario senza effettuare le prese?

- Shido;
 - Hansoku Make;
 - Nessuna punizione.
-

4. Nel corso del combattimento l'atleta viene sorpreso ad indossare la cavigliera il cui interno contiene un oggetto duro o metallico. Come dovrà regolarsi la terna?

- Disporrà esclusivamente la rimozione della cavigliera;
 - Infliggerà la sanzione di Shido;
 - Infliggerà la sanzione di Hansoku-Make.
-

5. Dopo che è stato annunciato Soremade si potrà infliggere una penalità?

- No assolutamente;
 - Solo se è stato presentato un reclamo;
 - Sì, per qualsiasi atto proibito commesso durante il tempo previsto di combattimento.
-

Art. 27.05-

1. Il tentativo di esecuzione di una tecnica determina l'uscita di TORI dall'area di combattimento per reazione di Uke. Quale provvedimento dovrà adottare l'Arbitro?

- Nessun provvedimento;
 - Matte-Shido per Tori;
 - Matte-Shido per Uke.
-

2. Qualora un combattente, in posizione di Tachi-Waza, blocchi per la seconda volta con una mano, una gamba del suo avversario ai fini di eseguire un Kaeshi-Waza, cosa dovrà fare l'Arbitro?

- Matte-Shido;
 - Lascia continuare;
 - Matte, consulto della terna e Hansoku-Make.
-

3. Quale penalità si dovrà infliggere ad un combattente che applica do-jime sul collo dell'avversario?

- Shido;
 - Niente solo richiamo verbale;
 - Hansoku-Make.
-

4. A partire da quale penalità l'Arbitro, per assegnarla, ha l'obbligo di consultarsi con i Giudici?

- Shido;
 - Hansoku-Make;
 - E' solo facoltà dell'Arbitro consultarsi con i Giudici per qualunque penalità.
-

5. In seguito ad una finzione di attacco effettuata ai limiti della area di combattimento, l'altro combattente esce. Quale provvedimento dovrà adottare l'Arbitro?

- Matte-Shido per chi esce;
 - Nessun provvedimento;
 - Matte e Shido per finto attacco.
-

Art. 27.06-

1. Nel corso di un combattimento un atleta nella posizione in piedi tiene continuamente le dita dell'avversario intrecciate al fine di impedire l'azione. Cosa farà l'Arbitro?

- Darà solo Matte;
 - Lascia continuare;
 - Matte-Shido.
-

2. Se entrambi i contendenti manifestano una chiara intenzione di attaccare, ricercando continuamente un'opportunità, prima di sanzionarli l'arbitro attenderà circa:

- 10/15 secondi;
 - 45 secondi;
 - 10 secondi.
-

3. L'applicazione di un kansetsu-waza al polso di un combattente richiede un apprezzabile intervento medico e il combattimento riprende. Quale provvedimento prevede la norma?

- La concessione di una breve sospensione e null'altro;
 - Un richiamo ufficiale;
 - L'autorizzazione della terapia e la sanzione di Hansoku-Make all'esecutore.
-

4. Come si comporta l'Arbitro qualora un combattente esegua una tecnica con presa alla casacca al di sotto della cintura per la prima volta?

- Hansoku-Make;
 - Shido se la casacca è all'esterno della cintura;
 - Shido se la casacca è all'interno della cintura.
-

5. E' possibile effettuare un attacco diretto con presa alle gambe?

- Quando chi la esegue sta subendo una presa incrociata;
 - No, mai.
 - Quando chi attacca sta effettuando una presa incrociata.
-

Art. 27.07-

1. Un combattente nella posizione in piedi tiene continuamente l'estremità della manica dell'avversario a scopo difensivo. L'Arbitro dovrà:

- Matte-Shido;
 - Lasciare continuare, la difesa è ammessa;
 - Dare Matte e far riprendere il combattimento dal centro.
-

2. In quanti gruppi si dividono gli atti proibiti?

- In 2 gruppi;
 - In 3 gruppi;
 - In 4 gruppi.
-

3. Se uno dei combattenti dopo essere stato proiettato riesce a cadere in posizione di ponte (testa e piede/i), quale decisione adotterà l'Arbitro?

- Annuncerà comunque Ippon per scoraggiare tale pericolosa azione;
 - Non valuterà il lancio perché il combattente non è caduto sul dorso;
 - Infliggerà Hansoku-Make all'atleta caduto in ponte.
-

4. Se uno dei combattenti si tuffa verso il tappeto per primo con la testa in avanti verso il basso, mentre esegue una tecnica come Uchi-Mata o Harai-Goshi, l'Arbitro deve:

- Annunciare Matte cercando di prevenire il completamento dell'azione e sanzionare tori;
 - Attendere il completamento dell'azione e poi annunciare Matte per sanzionare Tori;
 - Ritenere valida l'azione e pertanto non interrompere l'incontro.
-

5. I falsi attacchi, ossia i movimenti che mirano a dare l'impressione di attacchi ma che chiaramente mostrano il mancato intento di proiettare l'avversario, richiedono sanzioni?

- L'esecuzione di tale movimento che ostacola la possibilità di attacco all'avversario, esige la sanzione;
 - L'Arbitro darà esclusivamente il Matte;
 - Non sono previsti provvedimenti.
-

Art. 27.08-

1. Nella posizione in piedi un combattente afferra volontariamente il piede o la gamba dell'avversario per la seconda volta, senza tentare alcuna tecnica di lancio; l'Arbitro dovrà:

- Infliggere Hansoku-Make ;
 - Infliggere Shido;
 - Lasciare continuare senza infliggere sanzioni.
-

2. Alla fine del combattimento, un atleta si rifiuta di salutare e butta la cintura sul tatami. Il regolamento prevede che l'arbitro:

- Faccia finta di nulla tanto ormai il combattimento è finito;
 - Assegnerà hansoku-make all'atleta;
 - Assegnerà hansoku-make disciplinare e l'atleta verrà tolto dal tabellone di gara.
-

3. Qualora l'esecuzione di un Sutemi-Waza iniziata all'interno dell'area di competizione dovesse determinare la caduta di Tori, contemporaneamente a quella di Uke, all'esterno dell'area di combattimento, come la si deve considerare?

- Non valida e sanzionabile;
 - Sì valida;
 - Soltanto non valida.
-

4. Il combattente Bianco al termine dell'incontro risulta penalizzato con n°1 Shido, il Rosso risulta penalizzato con n°2 Shido. Come si comporterà l'Arbitro?

- Assegnerà la vittoria al Bianco;
 - Annuncerà il Golden-Score
 - Punirà il Rosso con Hansoku-Make.
-

5. L'adozione di un comportamento eccessivamente difensivo nel Ne-Waza, quale provvedimento comporterà?

- Nessun provvedimento;
 - La sanzione di Shido;
 - La non combattività.
-

Art. 27.09-

1. Dalla posizione di Tachi-Waza un esordiente cinge con un braccio il collo dell'avversario per eseguire una proiezione. Come si comporterà la terna arbitrale?

- Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Non è ammesso cingere il collo perciò lascerà continuare a terra senza assegnare alcun punteggio;
 - Sanzionerà Tori con Shido e farà riprendere da Tachi-Waza.
-

2. Un esordiente “B” esegue Ipponseoi-Nage a destra partendo con prese a sinistra come si comporterà la terna?

- Sanzionerà Tori con Shido;
 - Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Se è la prima volta, ammonirà verbalmente Tori.
-

3. Nell'esecuzione di uno Seoi-Nage eseguito molto basso, un esordiente”A” perde l'equilibrio e finisce la proiezione dalla posizione inginocchiata. Come si comporterà l'arbitro?

- Se è la prima volta, ammonirà verbalmente Tori ;
 - Sanzionerà Tori con Shido;
 - Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione.
-

4. Per eseguire un O-Soto-Gari, un esordiente “A” si butta col corpo sulla spalla dell'avversario cadendogli addosso. Come si comporterà l'Arbitro?

- Tutto regolare, O-Soto-Gari non è una tecnica di sacrificio;
 - Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Sanzionerà Tori con Shido
-

5. Eseguire le prese con una o entrambe le mani in cintura comporta:

- Nulla se si esegue immediatamente un attacco;
 - Shido sempre;
 - Shido se non si attacca entro cinque secondi.
-

Art. 27.10-

1. Rompere le prese per più di due volte nella stessa azione senza eseguire nessun attacco apprezzabile comporta:

- Richiamo verbale;
 - Nulla se vengono subito rifatte;
 - Shido.
-

2. Nella posizione in piedi, tenere continuamente una sola mano dell'avversario per impedirgli l'azione di attacco comporta:

- Shido;
 - Nulla se non si blocca anche l'altra;
 - Nulla, una sola mano si può prendere.
-

3. Nella posizione in piedi, tenere l'estremità delle manica (o maniche) dell'avversario comporta:

- Nulla se si utilizza codesta presa per attaccare immediatamente;
 - Shido, entrambe le maniche non si possono tenere;
 - Nulla perché le prese sono una per lato e non sulla stessa manica.
-

4. Un esordiente “A” proietta con uchi-goshi eseguito a sinistra con prese destre. L'arbitro dovrà:

- Annunciare mate, non concedere l'eventuale vantaggio e se è la prima volta, far riprendere il combattimento dalla posizione eretta .
 - Annunciare mate, non concedere l'eventuale vantaggio e sanzionare chi ha proiettato.
 - Lasciare continuare ma avvisare i combattenti che l'azione non è permessa.
-

5. Durante l'esecuzione di Uchi-Mata Tori avvolge la gamba dell'avversario con la propria (a mo di Kawatzu-Gake). Come si dovrà comportare l'arbitro?

- Shido;
 - Hansoku-Make;
 - Tecnica valutabile.
-

Art. 27.11-

1. Partendo quasi dal centro dell'area di combattimento, l'atleta rosso, con braccia semi flesse, spinge con forza e senza attaccare l'avversario fuori dall'area stessa. L'arbitro dovrà:

- Sanzionare con Shido l'atleta rosso;
 - Sanzionare con Shido l'atleta bianco;
 - Sanzionarli entrambi perché non attaccano?
-

2. Sciogliere intenzionalmente il nodo della cintura comporta:

- Senza il permesso dell'arbitro: Shido
 - Senza il permesso dell'arbitro, nulla se viene riannodata in fretta;
 - Se lo si fa per rassettare il judogi, nulla anche senza il permesso dell'arbitro.
-

3. Mancano pochi secondi alla fine, ed alla ripresa del combattimento, l'atleta in vantaggio per un Waza-ari fugge platealmente per non farsi fare le prese. L'arbitro:

- Lascia scorrere i pochi secondi mancanti senza intervenire?
 - Lo sanziona con Shido?
 - Lo sanziona con Hansoku-Make disciplinare?
-

4. L'atleta rosso, per staccare una presa del bianco, utilizza entrambe le mani. L'arbitro:

- Se è la prima volta, lascia correre;
 - L'azione è possibile se seguita da un attacco immediato;
 - Sanziona il rosso con Shido, non si può agire con entrambe le mani su una dell'avversario.
-

5. Il combattente bianco effettua una presa a "tasca" alla manica dell'avversario all'altezza dell'incavo del gomito. L'arbitro:

- Lo penalizzerà con Shido: la presa a tasca non si può effettuare;
 - Se attacca immediatamente non è prevista alcuna sanzione;
 - Non è sanzionabile, la presa è proibita solo nella parte terminale della manica.
-

Art. 28.01-

1. Che tipo di vittoria verrà assegnata per l'assenza dell'avversario?

- Fusen-gachi;
 - Kiken-gachi;
 - Kachi.
-

2. Kiken Gachi si attribuisce per:

- Vittoria per mancanza atleta avversario.
 - Vittoria per abbandono.
 - Vittoria per squalifica.
-

3. Cosa succede ad un combattente che non è al suo posto di partenza dopo tre (3) chiamate ad intervalli di un (1) minuto?

- Nulla sarà chiamato in un secondo momento;
 - Perderà l'incontro;
 - Sarà eliminato dai tabelloni;
-

4. Prima di annunciare fusen-gachi, l'arbitro dovrà:

- Assicurarsi di aver ricevuto l'autorizzazione a prendere un simile provvedimento dalla commissione arbitrale;
 - Chiedere ai tecnici presenti a bordo materassina;
 - Consultarsi con il medico;
-

5. Se un atleta durante il combattimento dovesse perdere e non ritrovare velocemente una lente a contatto morbida e dichiarare di non poter continuare senza di essa, che tipo di soluzione adotterà l'arbitro?

- Concederà altro tempo per la ricerca;
 - Assegnerà la vittoria all'avversario per Kiken-Gachi;
 - Dopo un consulto coi giudici assegnerà la vittoria all'avversario per Kiken-Gachi.
-

Art. 29.01 -

1. Nel corso di un combattimento viene richiesto l'intervento medico.

- Si dovrà registrare l'intervento medico;
 - Nessun intervento medico dovrà essere registrato;
 - Qualora il medico decida che il combattente può continuare, verrà registrato un intervento medico.
-

2. Si chiede se l'ennesimo intervento per epistassi recidiva, di cui non è possibile stabilire la responsabilità, richiede la registrazione.

- No, perché classificato infortunio minore;
 - No, gli interventi medici non vanno registrati;
 - Si chiederà al medico.
-

3. Nel caso in cui l'arbitro richieda l'intervento del medico:

- I due giudici rimarranno seduti al proprio posto e controlleranno;
 - Il giudice più vicino si alza e va a controllare assieme all'arbitro,
 - Entrambi i giudici si alzano e vanno a controllare assieme all'arbitro.
-

4. In contemporaneità ad una rapida efficace azione di Kansetsu-Waza, ad Uke sanguina dal naso. Quale decisione adotterà l'Arbitro?

- Lascerà continuare fino alla conclusione dell'azione in atto;
 - Annuncerà il Sonomama per consentire l'intervento medico;
 - Annuncerà immediatamente Matte.
-

5. Quale provvedimento impone alla terna arbitrale il trattamento sanitario mediante uso di Spray antidolorifico nel corso di un infortunio, in cui non è possibile stabilire la responsabilità all'infortunio stesso?

- Nessun provvedimento;
 - La fine del combattimento e la vittoria per l'avversario;
 - Dipende dalla durata del trattamento.
-

Art. 29.02 -

1. Quante volte un atleta può autonomamente trattarsi una lesione minore (tipo dito slogato), prima che la terna arbitrale ponga fine al combattimento?

- 2 volte;
 - 4 volte;
 - Sempre.
-

2. Se durante una proiezione l'atleta impatta violentemente il tatami con la testa, l'arbitro può chiedere l'intervento del medico?

- No;
 - Sì, ma l'atleta perderà l'incontro;
 - Sì.
-

3. Come si dovrà comportare la terna arbitrale, nell'ipotesi in cui, dopo un primo intervento medico, e ricominciato il combattimento, il medico si avvicina a bordo tatami e dice che l'atleta che prima si era infortunato non può continuare?

- Dopo un consulto porrà fine al combattimento e dichiarerà l'avversario vincitore per Kiken-gachi;
 - Il medico non può assolutamente intervenire se non chiamato dall'arbitro;
 - L'atleta può decidere di continuare anche se il medico non è d'accordo.
-

4. E' possibile riprendere a combattere se il medico non riesce ad arrestare un'emorragia?

- No e l'atleta perderà per Kiken-gachi;
 - No, e l'atleta perderà per fusen-gachi;
 - Sì, dopo una breve attesa.
-

5. Quante volte è consentito al medico di intervenire sulla stessa ferita sanguinante prima che la terna arbitrale assegni la vittoria per Kiken-gachi?

- 2 volte;
 - Il medico può intervenire tutte le volte c'è sanguinamento;
 - 4 volte.
-

Art. 29.03 -

1. Durante un'azione di Shime-waza un atleta sviene, può il coach precipitarsi nell'area di competizione?

- Sì, sempre;
 - Se è per dare soccorso all'atleta lo può fare;
 - No, mai.
-

2. Cosa succede ad un combattente che viene colto da malore durante una gara e non è in grado di continuare?

- Perderà l'incontro;
 - Gli verrà dato il tempo di riprendersi;
 - Nulla, l'incontro verrà comunque terminato.
-

3. Il combattente, può chiedere all'arbitro l'intervento del medico?

- No mai;
 - Sì ma solo se il medico è d'accordo;
 - Sì ma in questo caso il combattimento terminerà e vincerà l'avversario.
-

4. A seguito di una testata fortuita tra i due atleti, uno di essi inizia a perdere sangue dal naso. Come si deve comportare l'arbitro?

- Darà il Matte, chiamerà il medico per le cure del caso e farà riprendere il combattimento;
 - Farà continuare il combattimento;
 - Darà il Matte e dopo le cure del medico porrà fine al combattimento.
-

5. Può il medico per ragioni di sicurezza inserire dei tamponi nasali ad un atleta che perde sangue dal naso?

- No, mai;
 - Sì, se lo reputa opportuno;
 - Sì, ma l'atleta curato perderà l'incontro.
-

Art. 29.04 -

1. Si chiede se un combattente infortunato può essere curato fuori dall'area di competizione e poi riprendere il medesimo incontro

- In nessun caso;
 - Lo stabilirà il medico con insindacabile parere;
 - Generalmente no, ma se trattasi di una donna l'allontanamento dal tatami può essere autorizzato.
-

2. In quali casi l'arbitro può chiedere l'intervento del medico?

- Per un forte impatto degli arti inferiori;
 - Per un forte impatto sulla schiena;
 - Per un forte impatto della testa o della spina dorsale.
-

3. Come si deve comportare la terna nel caso in cui un combattente vomiti sul tatami?

- Chiama il medico ed appena possibile si riprende il combattimento;
 - Shido all'atleta che ha vomitato;
 - Assegnare la vittoria per Kiken-Gachi all'avversario.
-

4. Per taluni infortuni l'Arbitro può autorizzare l'applicazione di medicazione?

- Sì per le ferite sanguinanti;
 - No, ciò porrebbe fine al combattimento;
 - E' solo il medico a stabilire sul tatami il tipo di intervento.
-

5. Il parere del medico è determinante se dichiara che un atleta infortunato non è in grado di continuare a combattere?

- No, se successivamente cambia parere per dichiarazione del combattente;
 - No, se l'allenatore dell'infortunato assume in proprio la responsabilità;
 - Sì è determinante; e in ogni caso l'incontro sarà dichiarato finito.
-

Art. 29.05 -

1. Nel corso di una gara individuale, in seguito ad infortunio, un combattente non è in grado di proseguire l'incontro. Alla terna arbitrale rimane impossibile accertarne la responsabilità. Quale giudizio potrà essere dato?

- Sarà dato hiki-wake;
 - Vince l'atleta non infortunato;
 - Verrà sanzionato l'atleta non infortunato.
-

2. Durante il combattimento l'atleta chiede intervento medico per un dolore al costato. Come si regola la terna arbitrale?

- Chiamerà il medico e porrà fine all'incontro, assegnando la vittoria all'avversario per kiken-gachi;
 - Chiamerà il medico e appena ripresosi l'atleta, l'arbitro darà Hasime.
 - Non è previsto l'intervento medico.
-

3. Nel corso di una gara a squadre, a causa di un infortunio causato dall'avversario, un atleta non è in grado di continuare. Quale giudizio dovrà essere espresso?

- L'Arbitro annuncia Hiki-Wake.
 - Vince l'Atleta non infortunato.
 - Vince l'Atleta infortunato.
-

4. In seguito ad un colpo nello scroto, il medico può fornire aiuto?

- No;
 - Sì;
 - in caso di aiuto, l'atleta perderà l'incontro.
-

5. E' importante che il medico sappia dall'Arbitro se il proprio intervento serva ad esaminare oppure curare l'atleta infortunatosi nel corso del combattimento?

- Sì, il medico prima della gara va informato;
 - No, sul tatami il medico opera come ritiene opportuno;
 - L'argomento non è contemplato dal regolamento.
-

Art. 30.01 -

1. Se si dovesse verificare una situazione non prevista dalle regole arbitrali, come dovrà comportarsi la terna officiante?

- L'arbitro deciderà in base alla maggioranza dei tre;
 - Il caso verrà discusso con la Commissione Arbitrale e l'Arbitro annuncerà la decisione;
 - La terna arbitrale sarà costretta a rivolgersi all'organizzazione.
-

2. Un esordiente "A" per almeno quanti secondi dovrà tenere l'avversario in Osaekomi per ricevere Waza-ari?

- 5 secondi;
 - 10 secondi;
 - 15 secondi.
-

3. Nell'esecuzione di un Tomoe-Nage da parte di un esordiente "B", Uke prima di cadere ampiamente sulla schiena, riesce ad interrompere momentaneamente la tecnica, che giudizio dovrà aggiudicare l'arbitro?

- Se c'è anche controllo, Ippon;
 - Sanzionerà Tori con Shido;
 - Al massimo Waza-ari.
-

4. Per eseguire un O-uchi-Gari, un esordiente "B" sfrutta il peso del proprio corpo e finisce a terra con l'avversario. Come si comporterà l'Arbitro?

- Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Tutto regolare, O-Uchi-Gari non è una tecnica di sacrificio;
 - Sanzionerà Tori con Shido.
-

5. Un esordiente "B" per almeno quanti secondi dovrà tenere l'avversario in Osaekomi per ricevere Ippon?

- 20 secondi;
 - 25 secondi;
 - 15 secondi.
-

Art. 30.02-

1. Dalla posizione di Tachi-Waza un esordiente cinge il collo dell'avversario per eseguire una proiezione. Come si comporterà la terna arbitrale?

- Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Non è ammesso cingere il collo perciò lascerà continuare a terra senza assegnare alcun punteggio;
 - Sanzionerà Tori con Shido e farà riprendere da Tachi-Waza.
-

2. Un esordiente “B” esegue Ipponseoi-Nage a destra partendo con prese a sinistra come si comporterà la terna?

- Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Sanzionerà Tori con Shido;
 - Se è la prima volta, ammonirà verbalmente Tori.
-

3. Nell'esecuzione di uno Seoi-Nage eseguito molto basso, un esordiente “A” perde l'equilibrio e finisce la proiezione con un ginocchio a terra. Come si comporterà l'arbitro?

- Se è la prima volta, ammonirà verbalmente Tori;
 - Sanzionerà Tori con Shido;
 - Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione.
-

4. Per eseguire un O-Soto-Gari, un esordiente “A” si butta col corpo sulla spalla dell'avversario cadendogli addosso. Come si comporterà l'Arbitro?

- Tutto regolare, O-Soto-Gari non è una tecnica di sacrificio;
 - Assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
 - Sanzionerà Tori con Shido.
-

5. Un esordiente “B” nell'eseguire uno Seoi-Nage, per abbassarsi al massimo si butta volontariamente su di un solo ginocchio. Come si comporterà l'Arbitro?

- Se Tori si appoggia su un solo ginocchio, assegnerà il vantaggio in base alla proiezione;
- L'atleta verrà sanzionato con Shido;
- Se è la prima volta, ammonisce Tori verbalmente, se è la seconda infliggerà Shido.