

SHOOT-BOXING (japonais) PLEIN CONTACT - 3 ROUNDS

CATÉGORIE (Age, série, poids) : RENCONTRE N°

SHOOT-BOXING DE PLEIN-CONTACT - RÈGLES WKA-ISKA

Pré-cbt CADET (Espoir ou Élite) - Cbt JR. (Espoir ou Élite) - SR. D, C, B ou A - Nb. de reprises: ... x ...mn

ROUGE

BLEU

Nom :

Prénom :

Nom :

Prénom :

Annotations et NOTE BRUTE*	Point négatif	Note /10	R	Annotations et NOTE BRUTE*	Point négatif	Note /10
			1			
			2			
			3			
Déduire les points négatifs de la note du round ↗ Déduire les points de « shoot » (projection) ↗		Total		En déduisant les points négatifs de la note du round ↗ Déduire les points de « shoot » (projection) ↗		Total

Vainqueur (nom et couleur du coin) :

Observation s'il y a lieu :

NOM, prénom du juge :

Signature :

ATTENTION : le combat peut se terminer par une technique de soumission

ROUND-AVERAGE : ROUND ÉGALITÉ = 10 vs 10 - ROUND GAGNÉ = 10 vs 9 - ROUND DOMINÉ = 10 vs 8

Autre exemple : si un round GAGNÉ et un POINT NÉGATIF pour le vainqueur du round = 9 vs 9

Déduire également les POINT DE « SHOOT » (PROJECTION) : UN point de PERDU quand la projection est efficace

L'évaluation du ROUND porte sur la DIFFÉRENCE entre les deux combattants :

1^{er} critère : LE PLUS EFFICACE gagne le round (10 vs 9)

2^{ème} critère : Si égalité en terme d'EFFICACITÉ, LE PLUS TECHNIQUE gagne le round (10 vs 9)

3^{ème} critère : Si égalité en termes d'EFFICACITÉ et de TECHNIQUE, LE PLUS COMBATTIF gagne le round (10 vs 9)

(*) AVERTISSEMENTS ET POINTS NÉGATIFS :

Jeu déloyal = avertissement de l'arbitre ou du juge, noter « W »

Si récidive et grosse faute : premier point négatif, noter « M1 » (moins 1 point dans la 1^{ère} colonne)

- Deuxième point négatif, noter « M2 » (moins 2 points dans la 1^{ère} colonne) - Troisième point négatif, noter « DISQ » (disqualification)

Si point négatif accordé directement par le juge, noter « J1 », puis « J2 », etc., et noter la raison dans la case « annotation »

LES CRITÈRES D'EFFICACITÉ : sont comptabilisées uniquement les TECHNIQUES EFFECTIVES

1/ LES FRAPPES EFFECTIVES :

sont considérées comme EFFICACE les techniques de percussion qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES à PUISSANCE SUFFISANTE et ne sont NI BLOQUÉES ACTIVEMENT, NI ESQUIVÉES

(ainsi, les touches légères ne sont pas comptabilisées pour le combat de plein-contact).

Un athlète qui atteint des cibles en combattant sur le « reculoir » peut gagner un combat.

A l'encontre, un combattant qui avance et ne touche pas de cibles ne peut pas remporter la victoire.

POUR LE TRAVAIL DE FRAPPE sont considéré plus efficaces :

- LES TECHNIQUES DE PIEDS EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE SONT VALORISÉS PAR RAPPORT AUX COUPS DE POINGS ET PIEDS/GENOUX EN LIGNE BASSE

- LES COUPS DE PIED EN LIGNE HAUTE SONT VALORISÉS PAR RAPPORT À LA LIGNE MOYENNE

AINSI QUE LES TECHNIQUES DE JAMBE SAUTÉES ET RETOURNÉES EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE

- II EN EST DE MÊME POUR LES COUPS DE PIED ET COUPS DE GENOU EN LIGNE MOYENNE : ILS SONT VALORISÉS PAR RAPPORT À LA LIGNE BASSE

2/ LE GRAPPLING EFFECTIF :

Département d'Arbitrage - octobre 2006

sont considérées comme EFFICACE les actions non contrôlées et neutralisées par l'adversaire

PROJECTIONS, BALAYAGES, DÉSÉQUILIBRES, TENTATIVES DE TECHNIQUES DE SOUMISSION (CLE, PRESSION ET ETRANGLEMENT)

MARQUAGE DES TOUCHES & TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS
Total à reporter sur le recto de ce carton

ROUGE		BLEU
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Total =</div>	R1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">..... Total</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Total =</div>	R2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">..... Total</div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Total =</div>	R3 Ou Extra- round	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">..... Total</div>