

SUBMISSION-WRESTLING – 2 ou 3 ROUNDS

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

Série **ESPOIR** (- de 5 victoires) - Série = **ÉLITE** (5 victoires et +) – Nb. de reprises: ... x ...mn

ROUGE

BLEU

Nom : **Prénom :** **Nom :** **Prénom :**

POINTS MARQUÉS et ANNOTATIONS	Point négatif	TOTAL	R	POINTS MARQUÉS et ANNOTATIONS	Point négatif	NOTE
			1			
			2			
			3			
			E.R			
En déduisant les points négatifs de la note du round ↗		Totaux		En déduisant les points négatifs de la note du round ↗		Totaux

Vainqueur :

NOM Prénom du scoreur : Signature :

A partir de cadet(te) (14-15 ans) le combat peut se terminer par une technique de soumission ou un catch

POINT-AVERAGE : sont comptabilisées les **TECHNIQUES EFFECTIVES** accordées par l'arbitre

PROJECTIONS DE LA POSITION DEBOUT

Tentative de projection	1 POINT
Déséquilibre avec contrôle immédiat de côté (ou autre) – ou contrôle à partir de la position neutre	2 POINTS
Projection de faible amplitude	2 POINTS
Projection de grande amplitude	5 POINTS

CONTRÔLES AU SOL

Contrôle partiel au moins 3 s. (ou contrôle avec pression du genou sur le tronc)	2 POINTS
Passer à travers la garde au sol	2 POINTS
Position montée (à cheval sur adversaire)	4 POINTS
Passage dans le dos et contrôle	4 POINTS

IMMOBILISATIONS AU SOL (CATCH)

Immobilisation latérale au moins 3 s. (dos à terre),	3 POINTS
Immobilisation totale au moins 3 s. (jambes crochetées)	4 POINTS
Immobilisation arrière au moins 3 s. (jambes crochetées)	5 POINTS

DEGAGEMENTS AU SOL

Echappée d'un contrôle et retour en position debout	1 POINT
Renversement et sortie d'un contrôle adverse efficace	2 POINTS
Echappée et contrôle immédiat	3 POINTS

SOUSSION (DEBOUT OU SOL) POUR LES 14 ANS ET PLUS

Tentative de clé, pression ou étranglement	1 POINT
Mise en danger en technique de soumission au moins 3 s (clé, pression ou étranglement)	3 POINTS

W = avertissement arbitre **M** = point négatif arbitre **J** = point négatif juge

EN CAS D'ÉGALITÉ AU SCORE À L'ISSUE DU MATCH

1^{er} critère : « **un match se gagne aux points** ». Dans le cas d'une égalité après l'extra-round (s'il faut donner un vainqueur) on applique le 2^{ème} critère (**le plus technique** gagne) et, si encore égalité technique on applique le 3^{ème} critère (**le plus offensif** sera désigné vainqueur)

MARQUAGE DES TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS

ROUGE		BLEU
	R1	
Total = Total
	R2	
Total = Total
	R3	
Total = Total
	Extra round	
Total = Total