

SHOOTO-LIGHT ou SHOOTO-MEDIUM - 3 ROUNDS

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

SHOOTO - "LIGHT-CONTACT" & "MÉDIUM-CONTACT"

Série: ESPOIR (- de 6 victoires) Série: ÉLITE (6 victoires et +) – 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 Extra round				
En déduisant le point négatif ⚡ Noter à chaque round : avertissement, (W) point négatif (M), le + technique [+T] ou le + combattif [+C], si pas en accord avec arbitre car non vu, ou pas vu par l'arbitre, etc.			Total	En déduisant le point négatif ⚡ Noter à chaque round : avertissement, (W) point négatif (M), le + technique [+T] ou le + combattif [+C], si pas en accord avec arbitre car non vu, ou pas vu par l'arbitre, etc.			Total

Vainqueur (NOM et couleur de coin) :

NOM Prénom du juge :

Signature :

En LIGHT-CONTACT : Mini-poussin à benjamin après une immobilisation de 3s. validée par l'arbitre le combat repart debout
À partir de minime (14-15 ans) le combat peut se terminer par une technique de soumission ou un catch pour les plus jeunes

L'évaluation du ROUND porte sur la DIFFÉRENCE entre les deux combattants (frappes puissantes et techniques de projection et soumission efficaces exclusivement) :

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

(On note ÉGALITÉ si l'écart est inférieur à 3 points techniques - GAGNÉ si écart inférieur à 10 points - DOMINÉ si écart supérieur à 10 points)

POINT-AVERAGE : sont comptabilisées les TOUCHES qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES et les techniques effectives de GRAPPLING à puissance contrôlée et ne sont ni bloquées activement ni esquivées (elles sont reportées au fur et à mesure sur le tableau du veso de ce carton)

Points accordés en BOXING

Coup de poing (tête et tronc), coup de genou	1 POINT
Coup de pied en ligne basse	1 POINT
Coup de pied en ligne moyenne	2 POINTS
Coup de pied et de genou en ligne haute - Coup de coude sauté et de poing sauté	3 POINTS
Coup de pied et de genou retourné ou sauté en " ligne moyenne et haute "	5 POINTS

Points accordés en GRAPPLING

Fuite (échappé d'un contrôle et retour en position debout) – Tentative de projection – Tentative de clé ou étranglement	1 POINT
Contrôle à terre partiel au moins 3 s – Passage complet à travers la garde – Contrôle avec pression du genou sur le ventre ou le plexus	2 POINTS
Renversement (sortie d'un contrôle adverse efficace) – Amené à terre ou projection de petite amplitude sans contrôle immédiat	2 POINTS
Immobilisation latérale au moins 3 s. (dos à terre) – Passage dans le dos sans contrôle immédiat	3 POINTS
Immobilisation totale au moins 3 s. (jambes crochetées)	4 POINTS
Immobilisation arrière au moins 3 s. (jambes crochetées)	5 POINTS
Mise en danger en technique de soumission (clé ou étranglement) au moins 3 s.	3 POINTS
Projection à partir du sol avec contrôle au moins 3 s. – Projection de grande amplitude sans contrôle immédiat	3 POINTS
Projection à partir de la position debout (avec grande amplitude) et contrôle immédiat	5 POINTS
BONUS : pour différence de deux immobilisations réussies (et par groupe de deux)	2 POINTS

W = avertissement arbitre

M = point négatif arbitre

J = point négatif accordé directement par le juge

EN CAS D'ÉGALITÉ AU SCORE À L'ISSUE DES TROIS ROUNDS

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 [+T]) et, si encore égalité technique on applique le 3^{ème} critère (le plus combattif sera désigné vainqueur [+C])

MARQUAGE DES TOUCHES AU DOS DU CARTON ROUND PAR ROUND

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

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