

SHOOT-BOXING (japonais) - BOXE TECHNIQUE 3 ROUNDS

CATÉGORIE (Age, poids) : RENCONTRE N°

BOXE SOFT-CONTACT & MÉDIUM-CONTACT - SHOOT-BOXING

Série: ESPOIR (- de 2 cbts gagnés) Série: ÉLITE (2 cbts gagnés 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			
			Extra round			
En déduisant les points négatifs à chaque round ↗		Total		En déduisant les points négatifs à chaque round ↗		Total

Vainqueur :

NOM Prénom du juge :

Signature :

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 touches - GAGNÉ si écart inférieur à 15 touches - DOMINÉ si écart supérieur à 15 touches)

POINT-AVERAGE : sont comptabilisées les TOUCHES qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES

à puissance contrôlée et ne sont ni bloquées activement ni esquivées (elles sont reportées au fur et à mesure sur le tableau du haut)

A partir de minime (14-15 ans) le combat peut se terminer par une technique de soumission

Coup de poing (tête ou tronc) – Coup de genou (cuisse ou tronc)	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne basse – Tentative de soumission (clé, pression ou étranglement)	1 TOUCHE (POINT)
Coup de pied en ligne moyenne - Projection de petite amplitude – Balayage déséquilibrant	2 TOUCHES
Coup de pied et de genou en ligne haute - Coup de poing sauté	3 TOUCHES
Mise en danger en technique de soumission au moins 3 s. (clé, pression ou étranglement)	3 POINTS (TOUCHES)
Coup de pied et de genou retourné ou sauté en " ligne moyenne et haute "	5 TOUCHES
Projection de grande amplitude avec chute complète	5 POINTS (TOUCHES)

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

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

1^{er} critère : « un match se gagne à la touche ». 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 TOUCHES & TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS		
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>