

Score Sheet - Shootfighting

Tävling	Datum	Stad	Land
Poängdomare			Sign
Tävlande - Blå hörna		Tävlande - Röd hörna	
Aktivitets och Skicklighetssammanställning			
Stående kamp (slag, sparkar, fria knän)			
Aktivitet (strikes)	Skicklighet (blockeringar)	Aktivitet (strikes)	Skicklighet (blockeringar)
Clinch och nedtagningar			
Aktivitet (knän, slag, nedtagning)	Skicklighet (stoppa nedtagning)	Aktivitet (knän, slag, nedtagning)	Skicklighet (stoppa nedtagning)
Markkamp			
Aktivitet (förb. pos., låsförsök)	Skicklighet (reversals, escapes)	Aktivitet (förb. pos., låsförsök)	Skicklighet (reversals, escapes)
Räkningar och Varningar			
Räkning	Varning	Räkning	Varning
Poäng			Poäng

Poängkriterier för att utse en vinnare

Notera tekniker som ger aktivitets och skicklighetspoäng i poängsammanställningen

Aktivitet väger lite tyngre än skicklighet

Aktivitet skall visas i alla tre områden (notera om en tävlande undviker en eller flera delar av kampen)

Stort avdrag för räkningar och varningar skall göras (en hel poäng)

Ge vinnaren 10 poäng och förloraren 9, matchen kan ej bli oavgjord. Ringa in vinnaren

Score Sheet - Shootfighting

Tävling	Datum	Stad	Land
Poängdomare			Sign
Tävlande - Blå hörna		Tävlande - Röd hörna	
Aktivitets och Skicklighetssammanställning			
Stående kamp (slag, sparkar, fria knän)			
Aktivitet (strikes)	Skicklighet (blockeringar)	Aktivitet (strikes)	Skicklighet (blockeringar)
Clinch och nedtagningar			
Aktivitet (knän, slag, nedtagning)	Skicklighet (stoppa nedtagning)	Aktivitet (knän, slag, nedtagning)	Skicklighet (stoppa nedtagning)
Markkamp			
Aktivitet (förb. pos., låsförsök)	Skicklighet (reversals, escapes)	Aktivitet (förb. pos., låsförsök)	Skicklighet (reversals, escapes)
Räkningar och Varningar			
Räkning	Varning	Räkning	Varning
Poäng			Poäng

Poängkriterier för att utse en vinnare

Notera tekniker som ger aktivitets och skicklighetspoäng i poängsammanställningen

Aktivitet väger lite tyngre än skicklighet

Aktivitet skall visas i alla tre områden (notera om en tävlande undviker en eller flera delar av kampen)

Stort avdrag för räkningar och varningar skall göras (en hel poäng)

Ge vinnaren 10 poäng och förloraren 9, matchen kan ej bli oavgjord. Ringa in vinnaren