

國立台灣體育學院圖書館剪輯資料

分類 體育評論 來源 民生報 日期 810730 版面 五版

→ 南韓好手李湘炳(譯音,左)28日在75公斤級拳賽中,跟捷克對手法蘭克相互飽以重拳。

美聯社
/ 傳真



電腦計分 你愛我不愛

弊端叢生毀譽參半 拳手爲此改變攻擊方式

編譯 林滄陳 /

摘自合衆國際社特稿

● 不管這項改變是好是壞,奧運拳賽已進入電腦時代是既定的事實。

業餘拳擊當局對於上屆奧運採用電腦記分方式弊端叢生,頗感不滿。如今,這項計分方式在使用了四年之後,仍是毀譽參半。

而問題就出在裁判計分時,不分揮拳輕重,且連拳也總是只能得一分。因此,無論拳手多賣力,一局下來常常得分不是1:0就是2:1,無法適當反應比賽的精彩程度。

所謂電腦記分,是當拳手揮拳後,必須五位裁判中的至少三位,都認定它為有效拳,而於五秒內均按鈕確認,這才能算得一分。

拳擊電腦計分方式早在1984年就由美國職業拳壇率先採用。不過當時純粹只是用來統計拳手揮拳情形,不用來評分。

為了迎合新的計分辦法,許多

拳手被迫改變拳路。古巴輕甲級世界排名第一好手拉歐亞表示,他為了爭取電腦記分,已改變一味揮重拳的打法,而以打點為主。

電腦計分辦法已影響了拳手出擊方式。本屆比賽中,拳手得分情形也將首次立即顯示在擂台邊的看板上。如此一來,拳迷或許會覺得更刺激過癮一點,但就怕拳手自己也關心得分而在拳賽進行當中去偷瞄記分板,結果可能因分心而被對手打倒在擂台上。

