

# B.P.P. – PRÉ-COMBAT\* & COMBAT DE PLEIN-CONTACT 5 ROUNDS

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

## FULL-CONTACT, LOW-KICK, K1, MUAYTHAI

SENIOR (Classe B et A) - Nb. de reprises : ... x ...mn

(\*) En pré-combat, lors d'une défaillance : il n'y a pas de compté mais une récupération d'une minute avant de reprendre. A la seconde défaillance le combattant est définitivement arrêté par l'arbitre.

**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				
			4				
			5				
En déduisant les points négatifs ↗ et la récupération d'1 mn en précombat & les K.D. en combat à chaque round ↗ 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 les points négatifs ↗ et la récupération d'1 mn en précombat & les K.D. en combat à chaque round ↗ 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 du coin) :**

Observation s'il y a lieu :

NOM, prénom du juge :

Signature :

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

Pour un round d'1.30 mn : si l'écart est inférieur à 4 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 4 et 8 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 8 touches = DOMINÉ  
Pour un round de 2 mn : si l'écart est inférieur à 5 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 5 et 10 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 10 touches = DOMINÉ  
Pour un round de 3 mn : si l'écart est inférieur à 7 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 7 et 12 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 12 touches = DOMINÉ

**L'évaluation du ROUND porte sur la DIFFÉRENCE entre les deux combattants :**

1<sup>er</sup> critère : LE PLUS EFFICACE gagne le round (10 vs 9) - C'est-à-dire celui qui a TOUCHÉ LE PLUS DE CIBLES AUTORISÉES

2<sup>ème</sup> critère : Si égalité en terme d'EFFICACITÉ, LE PLUS TECHNIQUE gagne le round (10 vs 9)

3<sup>ème</sup> critère : Si égalité en termes d'EFFICACITÉ et de TECHNIQUE, LE PLUS COMBATTIF gagne le round (10 vs 9)

Pour « la minute de récupération » en PRECOMBAT noter « K » et enlever un point (si celle-ci est justifiée)

Par « compté de l'arbitre » en COMBAT (K.D) noter « K » et enlever un point (si le compté est justifié). Ex. : un round perdu plus un K.D. = 10 vs 8

En pré-combat : par de compté. En cas de défaillance, le combattant dispose d'une minute pour récupérer. A la seconde défaillance sur l'ensemble du combat, le concurrent est arrêté définitivement par l'arbitre.

**(\*) AVERTISSEMENTS ET POINTS NÉGATIFS :**

Jeux déloyal = avertissement de l'arbitre ou du juge, noter « W »

Si récidive et grosse faute : premier point négatif, noter « M1 » (moins 1 point dans la 1<sup>ère</sup> colonne)

- Deuxième point négatif, noter « M2 » (moins 2 points dans la 1<sup>ère</sup> colonne) - Troisième point négatif, noter « DISQ » (disqualification)

Si point négatif accordé directement par le juge, noter « J1 », puis « J2 », etc., et noter la raison dans la case « annotation »

**EFFICACITÉ :** sont comptabilisées les TECHNIQUES qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES à PUISSANCE SUFFISANTE et ne sont NI BLOQUÉES ACTIVEMENT NI ESQUIVÉES (ainsi, les touches légères ne sont pas comptabilisées pour le combat de plein-contact). Un combattant qui atteint des cibles en boxant sur le « reculoir » peut gagner un combat. A l'encontre, un combattant qui avance et ne touche pas de cibles ne peut pas remporter la victoire.

**À valeur égale d'EFFICACITÉ :**

- EN FULL-CONTACT, LES COUPS DE PIED EN LIGNE HAUTE SONT VALORISÉS PAR RAPPORT À LA LIGNE MOYENNE AINSI QUE LES TECHNIQUES DE JAMBE SAUTÉES ET RETOURNÉES EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE

- II EN EST DE MÊME, EN LOW-KICK & K1, LES COUPS DE PIED EN LIGNE HAUTE SONT VALORISÉS

PAR RAPPORT À LA LIGNE MOYENNE ET LA LIGNE BASSE, AINSI QUE LES TECHNIQUES DE JAMBE SAUTÉES ET RETOURNÉES EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE

- EN MUAY-THAI, EN PLUS DES COUPS DE PIED EN LIGNE HAUTE, LES PROJECTIONS, LES TECHNIQUES DE JAMBE SAUTÉES ET RETOURNÉES, LES COUPS DE POING & COUDE SAUTÉS ET RETOURNÉS, ET LES COUPS DE GENOU SANS SAISIE EN LIGNE HAUTE SONT VALORISÉS

**MARQUAGE DES TOUCHES AU DOS DU CARTON ROUND PAR ROUND (NON OBLIGATOIRE)**

<b>MARQUAGE DES TOUCHES &amp; TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS</b>		
<b>ROUGE</b>		<b>BLEU</b>
Total = .....	<b>R1</b>	..... Total
Total = .....	<b>R2</b>	..... Total
Total = .....	<b>R3</b>	..... Total
Total = .....	<b>R4</b>	..... Total
Total = .....	<b>R5</b>	..... Total