

B.P.P. – PRÉ-COMBAT* & COMBAT DE PLEIN-CONTACT 7 ROUNDS

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

FULL-CONTACT, LOW-KICK, K1, MUAYTHAI

SENIOR (Classe 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				
			6				
			7				
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 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^{er} critère : LE PLUS EFFICACE gagne le round (10 vs 9) – C'est-à-dire celui qui a TOUCHÉ LE PLUS DE CIBLES AUTORISÉES

2^{ème} critère : Si égalité en terme d'EFFICACITÉ, LE PLUS TECHNIQUE gagne le round (10 vs 9)

3^{ème} 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 :

Jeu 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^{ère} colonne)

- Deuxième point négatif, noter « M2 » (moins 2 points dans la 1^{ère} 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)

VERSO DU CARTON

MARQUAGE DES TOUCHES & TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS		
ROUGE		BLEU
Total =	R1 Total
Total =	R2 Total
Total =	R3 Total
Total =	R4 Total
Total =	R5 Total
Total =	R6 Total
Total =	R7 Total