

# PANCRACE – PRÉ-COMBAT & COMBAT DE PLEIN-CONTACT – 2 ROUNDS

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

## PANCRACE (COMBAT MIXTE)

Pré-combat CADET 14-15 ans (série «Espoir» ou «Élite») – pré-combat JUNIOR-B 16-17 ans (Espoir ou Élite) - combat JUNIOR-A 18-20 ans (Espoir ou Élite)  
 Combat classe D 21-39 ans & classe C 21-39 ans – Combat classe B & classe A 19-44 ans  
 Pour les mineurs, cadets (14-15 ans) et juniors-B (16-17 ans) l'impact doit être modéré à la face.  
 (Un vétéran 40-44 ans est interdit en classe D et classe C – passage d'abord par l'expérience du médium-contact puis autorisation de concours en classe B et classe A)

**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 Extra round				
En déduisant le point négatif ✂ 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 le point négatif ✂ 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 :

**ATTENTION : le combat peut se terminer par une technique de soumission ou un catch pour les jeunes**

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

Autre exemple : si un round GAGNÉ et un POINT NÉGATIF pour le vainqueur du round = 9 vs 9

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)

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)

(\*) 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<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 »

**LES CRITÈRES D'EFFICACITÉ** : sont comptabilisées uniquement les TECHNIQUES EFFECTIVES

**1/ LES FRAPPES EFFECTIVES :**

sont considérées comme EFFICACE les techniques de percussion 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 athlète qui atteint des cibles en combattant sur le « reculoir » peut gagner un combat s'il atteint plus de cibles autorisées que son adversaire.

A l'encontre, un combattant qui avance et atteint des cibles autorisées en nombre moindre de son adversaire ne peut pas remporter la victoire.

POUR LE TRAVAIL DE PERCUSSION EN POSITION DEBOUT sont considéré plus efficaces :

- LES TECHNIQUES DE PIEDS EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE SONT VALORISÉES PAR RAPPORT AUX COUPS DE POING ET PIED/GENOU EN LIGNE BASSE

- 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 POUR LES COUPS DE PIED ET COUPS DE GENOU EN LIGNE MOYENNE : ILS SONT VALORISÉS PAR RAPPORT À LA LIGNE BASSE

POUR LE TRAVAIL DE FRAPPE AU SOL : doit être évalué l'efficacité des frappes en position supérieure et inférieure

**2/ LE GRAPPLING EFFECTIF :**

Sont considérées comme EFFICACE, les actions non contrôlées et neutralisées par l'adversaire

POUR LE TRAVAIL DEBOUT : PROJECTIONS, DÉSÉQUILIBRES, TENTATIVES DE TECHNIQUES DE SOUMISSION

POUR LE TRAVAIL AU SOL : GARDE ACTIVE EN POSITION SUPÉRIEURE ET INFÉRIEURE, RENVERSEMENT, TENTATIVES DE TECHNIQUES DE SOUMISSION

<b>MARQUAGE DES TOUCHES &amp; TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS</b>		
<b>ROUGE</b>		<b>BLEU</b>
	<b>R1</b>	
Total = .....		..... Total
	<b>R2</b>	
Total = .....		..... Total
	<b>R3</b> ou Extra- round	
Total = .....		..... Total