

MIX – PRÉCOMBAT & COMBAT DE PLEIN-CONTACT – 2 ROUNDS

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

BOXE MIXTE MARTIALE

En PRÉCOMBAT CADET & JUNIOR (16-17 ANS) les techniques au visage doivent être très contrôlées

Précombat* CADET 15 ans (série « Espoir » ou « Élite ») – Précombat* JUNIOR-B [16-17 ans (Espoir ou Élite) - combat JUNIOR-A [18-20 ans] (Espoir ou Élite)
 Combat classe C [18-34 ans] – Combat classe B & classe A [18-34 ans]

(* En précombat, lors d'une défaillance : il n'y a pas de compté mais une récupération de 15 secondes avant de reprendre. A la seconde défaillance le combattant est définitivement arrêté par l'arbitre.
 (Un vétéran 35-44 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 :

Note brute /10 pts	ANNOTATIONS à chaque round*	Point négatif	Note /10	R	Note brute /10 pts	ANNOTATIONS à chaque round*	Point négatif	Note /10
				1				
				2				
En déduisant les points négatifs (M1 et M2) ✂ Noter à chaque round : avertissement (W) point négatif (M), le + technique (+T) ou le + combattif (+C), si sanction ou compté pas en accord avec arbitre car non vu, ou pas vu par l'arbitre. ✂			Total		En déduisant les points négatifs (M1 et M2) ✂ Noter à chaque round : avertissement (W) point négatif (M), le + technique (+T) ou le + combattif (+C), si sanction ou compté pas en accord avec arbitre car non vu, ou pas vu par l'arbitre. ✂			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

ROUND-AVERAGE (NOTE BRUTE : ÉCART D'EFFICACITÉ) : ROUND ÉGALITÉ => 10 vs 10 - ROUND GAGNÉ => 10 vs 09

Pour un round d'1'30 mn et 2 mn : si l'écart est < à 5 touches puissantes = ÉGALITÉ - si l'écart > à 5 touches puissantes = GAGNÉ

Autre exemple : si un round GAGNÉ et un POINT NÉGATIF pour le vainqueur du round = 09 vs 09

POINT-AVERAGE : pour déterminer l'ÉCART D'EFFICACITÉ entre les deux combattant(e)s

Sont comptabilisées les FRAPPES PUISSANTES qui atteignent les CIBLES AUTORISÉES et ne sont ni bloquées activement ni esquivées
MARQUAGE DES TOUCHES & PROJECTIONS AU VERSO DU CARTON ROUND PAR ROUND (NON OBLIGATOIRE)

L'évaluation du ROUND porte sur l'ÉCART entre les deux combattants => NOTE BRUTE :

1^{er} critère : le plus efficace gagne le round (10 vs 9) – C'est-à-dire celui qui a ATTEINT LE PLUS DE CIBLES AUTORISÉES

2^{ème} critère : Si égalité en matière d'EFFICACITÉ, le plus technique [+T] gagne le round (10 vs 9)

3^{ème} critère : Si égalité en matière d'EFFICACITÉ et de TECHNIQUE, le plus combattif [+C] gagne le round (10 vs 9)

EFFICACITÉ - RULES I.C.O. : POINTS ACCORDÉS PAR TECHNIQUE EFFICACE - À NOTER AU VERSO DE CE CARTON

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 remporter 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 PIED EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE SONT VALORISÉES PAR RAPPORT AUX COUPS DE POING ET PIED/GENOU EN LIGNE BASSE

- SONT VALORISÉS LES COUPS DE PIED EN LIGNE HAUTE 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, RENVÈRSEMENT, TENTATIVES DE TECHNIQUES DE SOUMISSION

Pointage des techniques : voir CARTON DE JUGE LIGHT-CONTACT & MEDIUM-CONTACT

SANCTIONS : Procédure ci-dessous dite classique.

Pour une 1^{ère} faute non grave => avertissement de l'arbitre ou du juge, noter « **W1** » puis pour une 2^{ème} faute, « **W2** » - un avertissement n'enlève pas de point

Pour une faute qui porte préjudice à l'adversaire c'est-à dire GRAVE voire une faute répétée : noter « **M1** » (un 1^{er} point négatif dans la colonne concernée)

- À la 2^{ème} faute GRAVE (un SECOND point négatif, noter « **M2** »)

- À la 3^{ème} faute GRAVE, l'arbitre prononce une disqualification après de préférence une consultation des juges, « **DISQ** »

Mais pour une raison TRÈS GRAVE l'arbitre peut être amené à attribuer directement un point négatif voire une disqualification !

Si l'arbitre n'a pas vu la faute, un avertissement/juge (**WJ**) ou point négatif/juge (**MJ**) peut-être accordé directement par le juge, et reporter la raison dans la case « annotation ».

VERSO DU CARTON

MARQUAGE DES TOUCHES, TECHNIQUES EFFICACES, PÉNALITÉS & ANNOTATIONS DIVERSES

Noter à chaque round : avertissement (W), point négatif (M), le + technique (+T) ou le + combattif (+C), si sanction pas en accord avec arbitre car non vu par le juge lui-même, ou pas vu par l'arbitre (noter WJ voire MJ).

Total à utiliser pour calculer la note BRUTE /10 sur le recto de ce carton

ROUGE		BLEU
	R1	
T = TOUCHES / TECH. : ... NOTE BRUTE : ... /10		T = TOUCHES / TECH. : ... NOTE BRUTE : ... /10
	R2	
T = TOUCHES / TECH. : ... NOTE BRUTE : ... /10		T = TOUCHES / TECH. : ... NOTE BRUTE : ... /10