

# B.P.P. – PRÉCOMBAT\* & COMBAT DE PLEIN-CONTACT 3 ROUNDS

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

## FULL-CONTACT, LOW-KICK, K-1, MUAY-THAI

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				
				3				
En déduisant les points négatifs (M1 et M2) et la récupération de 10 s en précombat & le Know-down (KD), en combat à chaque round Noter à chaque round : avertissement (W) point négatif (M), Know-down (KD), 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) et la récupération de 10 s en précombat & le Know-down (KD), en combat à chaque round Noter à chaque round : avertissement (W) point négatif (M), Know-down (KD), 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 :

**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 (ou un compté 8 par l'arbitre) 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<sup>er</sup> critère : le plus efficace gagne le round (10 vs 9) – C'est-à-dire celui qui a ATTEINT LE PLUS DE CIBLES AUTORISÉES

2<sup>ème</sup> critère : Si égalité en matière d'EFFICACITÉ, le plus technique [+T] gagne le round (10 vs 9)

3<sup>ème</sup> 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**

Sont comptabilisées les FRAPPES 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 précombat et 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 EST VALORISÉ : LE COUP DE PIED EN LIGNE HAUTE PAR RAPPORT À LA LIGNE MOYENNE AINSI QU'UNE TECHNIQUE DE JAMBE SAUTÉE ET

RETOURNÉE EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE & UN BALAYAGE QUI PROJETTE AU SOL ;

- II EN EST DE MÊME, EN LOW-KICK & K1 EST VALORISÉ : LE COUP DE PIED EN LIGNE HAUTE PAR RAPPORT À LA LIGNE MOYENNE ET LA LIGNE BASSE, AINSI QU'UNE TECHNIQUE DE JAMBE SAUTÉE ET RETOURNÉE EN LIGNE MOYENNE ET HAUTE & UN BALAYAGE QUI PROJETTE AU SOL ;

- EN MUAY-THAI, EN PLUS D'UN COUP DE PIED EN LIGNE HAUTE EST VALORISÉ : UNE TECHNIQUE DE JAMBE SAUTÉE ET RETOURNÉE, UN COUP DE POING SAUTÉ, UN COUP DE COUDE SAUTÉ & UNE PROJECTION.

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

**SANCTIONS** : Procédure ci-dessous dite classique.

Pour une 1<sup>ère</sup> faute non grave => avertissement de l'arbitre ou du juge, noter « **W1** » puis pour une 2<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> point négatif dans la colonne concernée)

- À la 2<sup>ème</sup> faute GRAVE (un SECOND point négatif, noter « **M2** »)

- À la 3<sup>ème</sup> 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**

<b>ROUGE</b>		<b>BLEU</b>
	<b>R1</b>	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10
	<b>R2</b>	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10
	<b>R3</b>	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10