

THAI-LIGHT ou THAI-MEDIUM - 3 ROUNDS

CATÉGORIE (Age, poids) : RENCONTRE N°

“LIGHT-CONTACT” & “MÉDIUM-CONTACT” - MUAY-THAI

Série: ESPOIR (- de 5 victoires) Série: ÉLITE (5 victoires et +) – Nb. de reprises: ... x ...mn

ROUGE

BLEU

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) ✂			Total		En déduisant les points négatifs (M1 et M2) ✂			Total	
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, ou pas vu par l'arbitre. ✂					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, ou pas vu par l'arbitre. ✂				

Vainqueur (NOM et couleur de 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 = ÉGALITÉ - si l'écart > à 5 touches = 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 TOUCHES qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES à puissance contrôlée 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

Coup de poing (Tête ou tronc) & Coup de coude (Tête ou tronc)	1 TOUCHE
Coup de pied en " ligne basse" – Coup de genou (cuisse ou tronc)	2 TOUCHES
Coup de pied ou coup de genou en "ligne moyenne" – Coup de poing sauté en " ligne haute"	2 TOUCHES
Coup de pied en " ligne haute" – Coup de pied retourné sauté en " ligne moyenne" – Coup de pied de balayage	3 TOUCHES
Coup de pied retourné ou sauté en " ligne haute " – Coup de genou sauté en « ligne moyenne » - Projection avec chute	5 TOUCHES

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^{nde} 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	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10
	R2	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10
	R3	
TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10		TOTAL DE TOUCHES : ... NOTE BRUTE : ... /10