

B.P.P. "LIGHT-CONTACT" & "MEDIUM-CONTACT"

ROUGE

BLEU

Nom :				Prénom :			
Nom :				Prénom :			
Nb. de touches et techniques	Point négatif	NOTE	R	Nb. de touches et techniques	Point négatif	NOTE	
			1				
			2				
			Extra round				
En déduisant le point négatif du round concerné ↗ 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 du round concerné ↗ 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

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

Pour un round d'1 mn : si l'écart est inférieur à 3 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 4 et 7 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 7 touches = DOMINÉ
 Pour un round d'1.30 mn : si l'écart est inférieur à 4 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 5 et 8 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 8 touches = DOMINÉ
 Pour un round de 2 mn : si l'écart est inférieur à 5 touches = ÉGALITÉ - si l'écart entre 6 et 10 touches = GAGNÉ - si écart supérieur à 10 touches = DOMINÉ

POINT-AVERAGE : sont comptabilisées les TOUCHES qui arrivent sur des CIBLES AUTORISÉES (c'est l'EFFICACITÉ !) à puissance contrôlée et ne sont ni bloquées activement ni esquivées (elles sont reportées au fur et à mesure au verso de ce carton)

W = avertissement accordé par l'arbitre M = point négatif accordé par l'arbitre J = point négatif accordé directement par le juge

EN CAS D'ÉGALITÉ AU SCORE À L'ISSUE DES DEUX ou TROIS ROUNDS

1^{er} critère : « un match se gagne à la touche ». Dans le cas d'une égalité après l'extra-round (s'il faut donner un vainqueur) est appliqué le 2^{ème} critère (« le plus technique gagne ») et, si encore égalité technique est appliqué le 3^{ème} critère (« le plus offensif sera désigné vainqueur »)

POINTAGE EN FULL-LIGHT (FULL-CONTACT AMÉRICAIN SANS LOW-KICK)

Coup de poing (tête et tronc)	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne moyenne	1 TOUCHE
Balayage avec simple déséquilibre (c'est-à-dire sans chute)	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne haute	2 TOUCHES
Coup de pied retourné ou sauté en " ligne moyenne ou haute " – Balayage entraînant une chute complète	3 TOUCHES

POINTAGE EN KICK-LIGHT (KICKBOXING AMÉRICAIN AVEC LOW-KICK)

Coup de poing (tête et tronc)	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne basse	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne moyenne	2 TOUCHES
Balayage avec simple déséquilibre (c'est-à-dire sans chute)	2 TOUCHES
Coup de pied en ligne haute	3 TOUCHES
Coup de pied retourné ou sauté en " ligne moyenne ou haute " – Balayage entraînant une chute complète	4 TOUCHES

POINTAGE EN K1-LIGHT (KICKBOXING JAPONAIS AVEC COUP DE GENOU DIRECT) SHOOT-LIGHT & THAI LIGHT (MUAY THAI)

Coup de poing (tête ou tronc) – Coup de coude (tous niveaux) – Coup de genou (cuisse ou tronc)	1 TOUCHE
Coup de pied en " ligne basse" – SHOOT-BOXING (14 ANS et+) : Tentative de soumission (clé, pression ou étranglement)	1 TOUCHE
Coup de pied en ligne moyenne – Balayage avec simple déséquilibre (c'est-à-dire sans chute)	2 TOUCHES
Coup de pied et de genou en " ligne haute" – Coup de coude sauté et de poing sauté	3 TOUCHES
EN SHOOT-BOXING (14 ANS et+) : Mise en danger par une technique de soumission au moins 3 s.(clé, pression ou étranglement)	3 TOUCHES
Coup de pied et de genou retourné ou sauté en " ligne moyenne ou haute "	4 TOUCHES
Projection ou déséquilibre avec chute complète ou balayage entraînant une chute complète	4 TOUCHES
SHOOT-BOXING JAPONAIS : projection de grande amplitude (SHOOT = POINT EN OR)	FIN DU COMBAT

N.B. : SHOOT-BOXING : à partir de cadet (14-15 ans) la rencontre de light-contact ou médium-contact ou pré-combat ou combat peut se terminer définitivement par une technique de soumission

MARQUAGE DES TOUCHES AU DOS DU CARTON ROUND PAR ROUND

MARQUAGE DES TOUCHES & TECHNIQUES EFFICACES + PÉNALITÉS		
ROUGE :.....		BLEU :.....
	R1	
	R2	
	R3	