

B.P.P. "LIGHT-CONTACT" ou "MÉDIUM-CONTACT" ou "LIGHT-CONTACT INTERNATIONAL"

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** à **puissance contrôlée** et ne sont **ni bloquées** activement **ni esquivées** (elles sont reportées au fur et à mesure au dos du carton de juge)

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 TROIS ROUNDS

1^{er} critère : « **un match se gagne aux points** ». Dans le cas d'une égalité après l'extra-round (s'il faut donner un vainqueur) on applique le
 2^{ème} critère (**le plus technique** gagne [+T]) et, si encore égalité technique on applique le 3^{ème} critère (**le plus combattif** sera désigné vainqueur [+C])

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** ET **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