

	評価の軸	採点	例
「ダメージ」 (プロ寄りの概念)	相手をどれだけ効かせたか、 ダウン寸前まで追い込んだか パンチ、キックの破壊力・ KO性	効いていそうでも明確な有効 打（倒れる・動きが止まる） でなければ加点されない	額に一発強烈に効いた → プ ロでは高評価
「有効打」 (アマ採点の基準)	クリーンにルール通りの部位 へ当てたか重視 正確性・スピード・回数	パワーが弱くても正しく当た れば加点される	軽いガシヤブを何度もヒット → アマでは高評価