

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

REGLEMENT DES COMPETITIONS

SAISON 2015/2016



VOVINAM VIET VO DAO

REGLEMENT
DES COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE

VOVINAM VIỆT VÕ ĐẠO

SAISON 2015 / 2016

TABLE DES MATIÈRES

LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL	4
1. ETHIQUE	5
2. GENERALITES	5
2.1. Champs d'application	5-6
2.2. Modifications et révision	6
2.3. Lieux et dates de compétitions	6
2.4. Hygiène et sécurité	6-7
3. LES DIFFERENTS ACTEURS	8
3.1. Le service compétition de la FFKDA	8
3.2. La Direction Technique Nationale	8
3.3. La commission sportive Vovinam Viet Vo Dao	8-9
3.4. Les compétiteurs	9-11
3.5. Les juges et les arbitres	11-13
3.6. Les commissaires sportifs	13
3.7. Les coaches	13-14
3.8. Les médecins et services de secours	15
3.9. Les présidents de clubs	15
3.10. Le public	15
4. LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS	16
4.1. Conditions administratives d'inscription	16-17
4.2. Le contrôle des passeports et de la pesée	17-18
4.3. Aménagement de la salle	18-19
4.4. Déroulement de la compétition	20-22
4.5. Réclamations	22-23
5. REGLEMENT D'ARBITRAGE	23
5.1 Compétition combat	23
5.1.1 Généralités	23-24
5.1.2 Catégories d'âges	24
5.1.3 Catégories de poids	25
5.1.4 Surclassement	26
5.1.5 Les protections individuelles	26
5.1.6 Hygiène et sécurité	27

5.1.7	Avant le début du combat	27
5.1.8	Durée du combat	28
5.1.9	En cas de triangulaire	28
5.1.10	Spécificité des combats par équipe	28-29
5.1.11	Décompte des points	29-30
5.1.12	Interdictions	30-31
5.1.13	Avertissement et pénalité	31
5.1.14	Spécificité de la chute au sol avec KO	31-32
5.1.15	Décision du résultat	32-34
5.2	Compétition technique	34
5.2.1	Généralités	34-35
5.2.2	Surclassement	35
5.2.3	Catégories d'âge	35-36
5.2.4	Epreuves techniques	36-42
5.2.5	Avant le début des épreuves	42
5.2.6	Notations	42-43
5.2.7	Décision du résultat	43
ANNEXES		45
	Annexe 1 : Installation des aires de compétition	
	Annexe 2 : Tableau compétition combat	
	Annexe 3 : Feuille de notation compétition combat	
	Annexe 4 : Signes et commandes de l'arbitre de centre	
	Annexe 5 : Tableau compétition technique	
	Annexe 6 : Feuille de notation compétition technique	
	Annexe 7 : Signes des juges de coins	

LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL

Vous trouverez dans les pages qui suivent l'essentiel des renseignements qui contribueront à vous assister, soit dans l'organisation des compétitions dont vous aurez la charge, soit pour y faire participer vos élèves ou pour y participer vous-même.

Le règlement des compétitions et d'arbitrage contient d'abord des règles générales qui récapitulent les catégories d'âge et de poids qui seront mises en œuvre durant toute la saison sportive et qui encadrent l'organisation et le déroulement des manifestations. Leur lecture est indispensable pour bien comprendre les responsabilités de chacun des acteurs. Les [compétitions officielles](#) placées sous l'égide de la fédération française sont ensuite listées une à une.

En plus des compétitions officielles, s'agissant notamment des enfants et des jeunes, des formes de [compétition plus ludique](#) pourront cette année être organisées à l'initiative des ligues ou des départements, ou mieux encore à l'initiative des clubs. J'espère qu'elles seront mises en application pour que les plus jeunes puissent trouver dans les compétitions officielles mais aussi dans ces compétitions amicales, les meilleures raisons de se sentir bien dans notre fédération.

La lecture du livret se termine enfin par le [Règlement d'arbitrage](#) présenté dans sa version complète, pour toutes les formes de compétition. Il doit être connu des organisateurs et des arbitres, mais aussi des professeurs et des compétiteurs. Il contient le [cahier des charges officiel des protections](#).

En conclusion, ce [règlement des compétitions et d'arbitrage](#) est donc un document important, je vous en souhaite un très bon usage. Je formule le vœu qu'il vous sera très utile et qu'il sera également très utile à la structuration et au développement des arts martiaux vietnamiens.

Le Directeur Technique National

Patrick ROSSO

1. ETHIQUE

Il est indispensable, pour le bon déroulement des compétitions, que les règles essentielles du sport soient respectées, à savoir :

➤ Pour tous les intervenants : appliquer les consignes de l'organisateur et respecter l'organisation mise en place

➤ Pour les compétiteurs :

* Respecter ses adversaires

* Respecter les décisions des juges et arbitres

* Rester digne dans la défaite comme dans la victoire

➤ Pour le public:

* Respecter les décisions des juges et arbitres

* Encourager les athlètes avec la plus grande sportivité

C'est par notre comportement et nos attitudes que nous donnons une bonne image de notre discipline.

2. GENERALITES

2.1 CHAMP D'APPLICATION

Ce règlement s'applique pour les compétitions départementales, régionales et nationales (coupe ou championnat).

Il est préconisé, afin de familiariser l'ensemble des acteurs à ce règlement, de l'appliquer pour toutes les autres compétitions (club, inter-club ...).

En outre, il sert de support à la formation du corps arbitral.

Championnats de département, de ligue et de France

Est ouvert à tous les licenciés de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées (F.F.K.D.A.), de nationalité française ou de double nationalité (Française + autre). Ceci comprend également les éventuels championnats qualificatifs.

Un titre de champion de France pour une catégorie donnée, est décerné si le nombre d'inscrits dans la catégorie est au minimum égal à 8.

Dans le cas où la catégorie est inférieure à 8 inscrits, il ne sera pas décerné de titre de champion mais le vainqueur de la catégorie concernée sera récompensé.

Coupes départementales, régionales ou coupe de France

Sont ouverts à tous les licenciés de la FFKDA sans restriction de nationalité.

2.2 MODIFICATIONS ET RÉVISION

Ce règlement peut être révisé par la commission sportive Vovinam Viet Vo Dao sous l'autorité du Directeur Technique National, pour prendre en compte de nouveaux aspects et respecter la législation en vigueur.

Ce document est révisable annuellement en fin de saison sportive.

2.3 LIEUX ET DATES DES COMPÉTITIONS

Les lieux et les dates des compétitions nationales sont fixés par la FFKDA, des compétitions régionales par les ligues, des compétitions départementales par les comités départementaux lors de l'élaboration du planning en fin de chaque année sportive.

Concernant les ligues et comités départementaux, les lieux et dates sont définis suivant les calendriers fédéraux.

Les salles retenues doivent répondre aux normes et à la législation en vigueur relatives au déroulement d'une compétition en salle avec accueil du public.

Ses équipements, dimensions et aménagements devront satisfaire à la manifestation :

- Importance du public,
- Nombre de compétiteurs,
- Prestations des compétiteurs.

Les diverses autorisations doivent être acquises avant le début de la compétition (commission de la sécurité, restauration, audiovisuel...).

Les interdictions et les obligations relatives à l'utilisation d'une salle publique doivent être respectées.

2.4 HYGIÈNE ET SECURITE

Sécurité matérielle

Afin d'éviter les blessures, les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.

Aucun objet n'est accepté sur les aires de compétition à l'exception de ceux nécessaires aux compétiteurs dans le cadre de leurs prestations, et aux services de secours pour leurs éventuelles interventions.

Les compétiteurs ne doivent porter aucun objet à risque (bagues saillantes, montres, bracelets, colliers, chaînes, boucles d'oreilles, piercings apparents ou non...), quelle que soit la matière des objets.

Le port de lunettes n'est pas autorisé pendant les épreuves combat.

Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Le port d'appareil d'orthodontie inamovible doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel.

Si le compétiteur ne peut, ou refuse de se conformer à cet article, il est disqualifié de l'épreuve pour lequel il se présente.

Suivi médical

La protection de la santé des sportifs représente une préoccupation essentielle de la FFKDA et de sa commission médicale, tel que prévu par l'article L. 231-5 du Code du Sport.

Le Règlement Médical (téléchargeable sur le site de la FFKDA, rubrique Médical) précise les conditions médicales à la pratique des disciplines fédérales, notamment pour les compétitions combat pour lesquelles le KO est autorisé.

Les organisateurs sont vigilants à en prendre connaissance et à suivre les prescriptions indiquées.

Hygiène

Pour le bien-être commun, les intervenants de la manifestation doivent respecter les règles élémentaires d'hygiène et se présenter en tenue correcte.

Anti-dopage

La lutte contre le dopage est régie par le Code du Sport (Livre deuxième, titres III et IV).

La FFKDA a établi un règlement particulier en matière de lutte contre le dopage en date du 12 Janvier 2002 (disponible en téléchargement sur le site de la FFKDA, rubrique Médical).

3. LES DIFFERENTS ACTEURS

3.1 LE SERVICE COMPETITIONS DE LA FFKDA

Rôle

- Réceptionne les inscriptions en ligne des clubs
- Enregistre les compétiteurs et établie les listes par catégorie
- Vérifie les licences des compétiteurs

3.2 LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE DE LA FFKDA

Rôle

- Envoi des informations aux clubs
- Envoi des convocations aux juges, arbitres et commissaires sportifs
- Suivi des remboursements de frais aux différents intervenants

3.3 LA COMMISSION SPORTIVE VOVINAM VIET VO DAO

Elle est composée :

Du DTN adjoint ;

Du chargé de mission des arts martiaux vietnamiens de la FFKDA ;

Du responsable de l'organisation des compétitions Vovinam Viêt Vo Dao, désigné par la FFKDA ;

Du responsable de l'arbitrage des compétitions Vovinam Viêt Vo Dao, désigné par la FFKDA.

Elle établit et propose pour validation au Directeur Technique National :

- La dénomination des compétitions
- Le calendrier des compétitions
- Le règlement des compétitions et d'arbitrage

Elle assure le bon déroulement de la compétition, sous la responsabilité de la FFKDA.

Dans ce cadre, elle peut être assistée par d'autres acteurs lorsque la compétition se déroule en banlieue parisienne ou en province. Le club accueillant, le comité départemental et la ligue peuvent ainsi apporter leur concours et participer à l'organisation des compétitions, notamment en ce qui concerne la logistique.

Rôle du responsable de l'organisation des compétitions

- Etablie le programme des épreuves de compétition.
- Définit la liste des commissaires sportifs à convoquer pour chaque compétition
- Prend connaissance des inscriptions auprès du service compétitions de la FFKDA
- Prépare les tableaux pour les tables de marque
- Procède à l'affichage des listes des compétiteurs le jour de la compétition
- Assure la prise, l'installation et le rangement du matériel nécessaire à la compétition
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits
- Supervise et coordonne les prestations des commissaires sportifs
- Après la compétition, envoi des résultats et des feuilles d'émargements des commissaires, à la DTN

Rôle du responsable d'arbitrage

- Etablie le programme des épreuves de compétition
- Définit la liste des juges et arbitres à convoquer pour chaque compétition
- Prépare les fiches de notations pour les juges et arbitres
- Assure la prise, l'installation et le rangement du matériel nécessaire à la compétition
- Intervient pour prévenir et régler les éventuels conflits
- Supervise et coordonne les prestations des juges et arbitres
- Après la compétition, envoi des feuilles d'émargements des juges et arbitres, à la DTN
- Conserve les fiches de notation des juges et arbitres

Circulation le jour de la compétition

Les membres de la commission Vovinam Viet Vo Dao accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs et aux aires de compétitions dans l'exercice de leurs fonctions.

Ils doivent porter le badge d'identification qui leur est remis au début de la manifestation.

3.4 LES COMPETITEURS

Ce sont les pratiquants participant à la compétition et ayant satisfait aux formalités d'inscription.

Ils doivent être licenciés de la FFKDA et sont tenus de respecter ce règlement.

Circulation:

Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.

Ils accèdent aux aires de compétitions uniquement pour leurs prestations et lors des saluts officiels.

Tenue

Les compétiteurs devront arborer la tenue traditionnelle du Vovinam Việt Võ Đạo :

- Võ Phuc avec l'écusson cousu sur la gauche au niveau du cœur,
- Ceinture nouée à la taille : En championnat de France cette ceinture doit systématiquement être jaune. En coupe de France, elle doit correspondre au grade du compétiteur
- Prénom cousu sur la droite, à hauteur de l'écusson.

Cette tenue est exigée pour la remise des récompenses et jusqu'au salut final.

La commission sportive Vovinam Viet Vo Dao peut exclure tout compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

Prénom

Écusson,
Club, Région



Description du Võ Phuc :

La veste, quand elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse.

Les femmes doivent porter un T-shirt ou une brassière sous la veste du Võ Phuc, destiné à cacher la poitrine.

Les manches de la veste doivent arriver au niveau du poignet ; elles ne doivent pas être retroussées.

Les pantalons doivent arriver au niveau des chevilles ; ils ne doivent pas être retroussés.

Les marquages autorisés sont :

- Une identification du club ou de la région, sous forme d'écusson cousu sur l'épaule droite.
- Au dos de la veste du Võ Phuc peut figurer une broderie Vovinam Viet Vo Dao : le nom du département, de la ville ou du club du compétiteur.

L'inscription « France » sur le Võ Phuc n'est pas autorisée pendant les compétitions départementales, régionales ou nationales.

De même, il ne doit pas comporter le nom d'une autre entité ou fédération que la FFKDA.

3.5 LES JUGES ET ARBITRES

Qualification

Ils doivent être majeurs et au minimum 1° Dang.

Ils doivent également être titulaires du diplôme de juge et/ou arbitre, ou avoir suivi la formation pour les juges et arbitres stagiaires.

Le titre de juge et/ou arbitre est valable deux ans dès lors que la personne a participé à l'arbitrage d'au moins une compétition nationale dans la saison pendant laquelle il a suivi la formation.

Si ce n'est pas le cas, la formation doit être renouvelée chaque année.

A l'expiration de cette validité, un stage de remise à niveau doit être effectué et enregistré sur le passeport sportif.

Rôles

Juges dans les compétitions techniques

Ils remplissent les fiches de notation et donnent les notes.

Arbitres dans les compétitions combat

Ils comptabilisent les points marqués et retirés.

Ils enregistrent les avertissements et les pénalités donnés par l'arbitre de centre.

Les arbitres de centre utilisent les signaux et commandes prévus pour faire respecter les règles d'arbitrage (se reporter à l'annexe 4).

Comportement

Les juges et arbitres doivent respecter la déontologie du Vovinam Việt Võ Đạo ; ils ont valeur d'exemple.

Ils font preuve d'impartialité ; ils ne doivent jamais prendre parti pour l'un ou pour l'autre des compétiteurs.

Ils ne doivent en aucun cas commenter leurs décisions et discuter avec les compétiteurs, les coachs ou le public.

Tenue

Le corps arbitral doit se présenter sur les aires de compétition en tenue correcte en accord avec les modalités ci-dessous.

La commission sportive Vovinam Viet Vo Dao peut exclure tout membre du corps arbitral qui ne se conforme pas à cette réglementation. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par cette commission.

Tenue officielle du corps arbitral :

- Chemise bleue Vovinam (manches courtes)
- Pantalon bleu marine
- Veste ou blazer de couleur bleu marine
- Cravate
- Chaussettes noires sans motif
- Chaussures de sports blanches

En cas de forte chaleur, si la commission sportive Vovinam Viet Vo Dao donne son accord, tous les juges et arbitres sont autorisés à ne pas porter de veste.

Circulation

Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs et aux aires de compétitions dans l'exercice de leurs fonctions.

Les juges et arbitres doivent porter le badge d'identification qui leur est remis au début de la manifestation.

3.6 LES COMMISSAIRES SPORTIFS

Ils doivent être majeurs et titulaires du diplôme de commissaire, ou avoir suivi la formation pour les commissaires stagiaires.

Le titre de commissaire est valable deux ans dès lors que la personne a participé à une compétition nationale au moins dans la saison pendant laquelle il a suivi la formation.

Si ce n'est pas le cas, la formation doit être renouvelée chaque année.

A l'expiration de cette validité, un stage de remise à niveau doit être effectué.

Rôle

- Ils procèdent à l'appel de la catégorie et des compétiteurs.
- Ils enregistrent les résultats.
- Ils donnent le signal du départ, en accord avec l'arbitre de centre pour les combats.
- Ils assurent le chronométrage de la durée des combats

Circulation

Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'aux tables de marque dans l'exercice de leurs fonctions.

3.7 LES COACHS

Ils doivent être licenciés à la FFKDA.

Rôle :

- Durant toute la durée de la compétition, ils sont responsables du comportement et des actes de leurs athlètes.
- Ils assurent la préparation physique, morale et technique des compétiteurs.
- Ils soutiennent et encouragent les compétiteurs pendant la compétition (dans le respect des règles, des juges et arbitres, et des adversaires).

➤ Ils aident les compétiteurs à s'équiper avant les combats (mise en place du plastron, casque,...)

Comportement

Pendant les épreuves combat, ils peuvent donner quelques conseils à leurs athlètes, mais leurs interventions ne doivent être bruyantes ou irrespectueuses. L'essentiel des conseils et recommandations doit être donné avant le combat et pendant la pause.

Il est demandé aux coachs d'avoir un comportement digne et respectueux vis-à-vis des intervenants (juges, arbitres, commissaires sportifs...) et des compétiteurs. Il peut être attribué un avertissement aux compétiteurs dont les entraîneurs ont un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la prestation.

Circulation

Ils accèdent librement aux tribunes et lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.

Ils sont autorisés à accéder à proximité des aires de compétitions uniquement lors du passage de leurs compétiteurs.

Pendant les épreuves techniques, les coachs se placent près de l'aire de compétition, en face de la table de marque. Ils restent assis sur une chaise le temps de la prestation.

Pendant les épreuves combat, ils se placent près de l'aire de compétition, à gauche ou à droite de la table de marque. Ils restent assis sur une chaise le temps de chaque round.

Tenue

Ils doivent être vêtus d'un survêtement et de chaussures de sport.

Au dos de la veste du survêtement peut figurer une broderie Vovinam Viet Vo Dao (le nom du département, de la ville ou du club des coachs).

L'inscription « France » sur le survêtement n'est pas autorisée pendant les compétitions départementales, régionales ou nationales.

De même, ils ne doivent pas porter le nom d'une autre entité ou fédération que la FFKDA.

Aucun autre matériel additionnel (casquette, sac, appareil photo ...) n'est accepté.

3.8 LES MEDECINS ET SERVICES DE SECOURS

Médecin :

Personne exerçant la médecine et titulaire d'un diplôme de docteur en médecine.

Rôle

- A la demande des arbitres, il intervient sur les aires de compétition en cas de blessure ou d'une situation critique.
- A la demande des compétiteurs, il procède à des examens sur des blessures hors des aires de combats.
- Il a le pouvoir de ne pas autoriser un compétiteur à combattre.

Services de secours

Il s'agit du personnel formé aux premiers secours et à l'évacuation des blessés (organisme habilité : Croix Rouge, protection civile, sauveteurs ...).

Rôle

Ils assurent les soins d'urgence et, si nécessaire, l'évacuation des blessés. Ils peuvent suppléer au médecin.

Circulation

Ils accèdent librement aux tribunes et lieux communs.

Ils ont également accès aux aires de compétitions à la demande expresse des juges et arbitres.

3.9 LES PRESIDENTS DE CLUBS

Elus représentant les clubs sur le plan moral et pénal.

Rôle

- Ils sont responsables du bon comportement des membres et des accompagnants de leur club.
- Ils assurent également les liens administratifs avec les organisateurs de la compétition

3.10 LE PUBLIC

Il est demandé au public d'avoir un comportement digne et respectueux vis-à-vis des intervenants (juges, arbitres, commissaires sportifs...) et des compétiteurs. Il peut être demandé à des personnes ayant un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la compétition, de quitter la salle.

Il accède librement aux tribunes et lieux communs.

4. LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS

4.1 CONDITIONS ADMINISTRATIVES D'INSCRIPTION

4.1.1 Pour les compétiteurs

Communication

En début de saison, l'ensemble des informations est mis sur le site de la FFKDA (rubrique AMV, Vovinam Viêt Vo Dao) :

- ✓ Dates, lieux et horaires des compétitions
- ✓ Listes des épreuves pour les compétitions techniques et poids pour les compétitions combats
- ✓ Conditions administratives d'inscription
- ✓ Tableaux d'inscription
- ✓ Modalités d'inscription
- ✓ Dates limites pour les inscriptions

Inscriptions

Le compétiteur s'inscrit à la compétition par l'intermédiaire du club où il est licencié.

Il doit posséder au minimum deux licences à la FFKDA, dont celle de la saison sportive en cours.

Seules les inscriptions en ligne et établies sur les documents prévus, sont prises en compte.

Tout dossier arrivant après la date limite d'inscription ou incomplet sera refusé.

Aucune inscription ne sera enregistrée le jour de la compétition.

Frais d'inscription (non remboursables)

Dans le but d'éviter des désistements abusifs et gérer au mieux les tableaux des différentes catégories, les frais d'inscription suivants doivent être versés à l'inscription :

- ↪ 6 € par participant pour les catégories individuelles
- ↪ 12 € par équipe pour les catégories par équipe.

Documents à présenter le jour de la compétition

Les compétiteurs doivent être en possession :

- Du passeport sportif FFKDA en cours de validité et dûment complété :

- ↵ La partie réservée au médecin signée,
- ↵ L'autorisation parentale pour les mineurs doit être signée.

➤ Si la partie réservée au médecin dans le passeport n'est pas complétée, le compétiteur doit fournir un certificat médical attestant de l'absence de contre indication à la pratique et à la compétition du karaté et des disciplines associées.

➤ Pour les championnats de département, de ligue et de France : D'un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie minimale.

4.1.2 Pour les juges, arbitres et commissaires

Les clubs doivent fournir au moins un commissaire sportif ou un juge ou un arbitre à cette compétition.

Des convocations sont envoyées par la FFKDA aux juges, arbitres et commissaires ayant été désignés par les responsables de l'organisation des compétitions et de l'arbitrage

4.2 LE CONTROLE DES PASSEPORTS ET DE LA PESEE

4.2.1 Accueil des compétiteurs

Cet accueil a pour but :

- De contrôler les conditions de participation du pratiquant: certificat médical et autorisations parentales
- De confirmer la présence des compétiteurs.

4.2.2 Pesée (pour les combattants)

La pesée s'effectue le jour de la compétition combat. Néanmoins, pour des raisons d'organisation, la pesée peut être réalisée la veille de la compétition.

Elle se déroule sous le contrôle d'un officiel désigné par le responsable de l'organisation de la compétition.

Les athlètes peuvent cependant se peser eux mêmes sur la balance du comité d'organisation afin de vérifier leur catégorie de poids.

Déroulement de la pesée

La pesée officielle a lieu au maximum 60 minutes avant le début de la compétition.

Les compétiteurs se présentent en vo phuc, sans ceinture et sans protection.

Les compétiteurs qui ont été pesés la veille et dont le poids constaté était supérieur à celui pour lequel il était inscrit, peuvent demander à se peser de nouveau.

Les athlètes qui n'ont pas été pesés lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition, sont exclus de la compétition.

4.3 AMENAGEMENT DE LA SALLE

4.3.1 Aires de compétition

Une aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté, soit une surface de 64 mètres carrés.

Pour les combats, cette aire est entourée d'une aire de sécurité de 1 mètre.

La surface totale d'une aire de compétition combat couverte de tapis est donc un carré de 10 mètres de côté soit une surface totale de 100 mètres carrés.

La surface de combat et l'aire de sécurité doivent être de couleurs distinctes. L'aire de sécurité doit être constituée de tapis rouges ou oranges.

Une zone de taille 1m x 1m, située au milieu de l'aire de compétition, est matérialisée de la même couleur que l'aire de sécurité.

L'aire doit être composée de tapis de chutes, conformes aux normes en vigueur.

Les tapis sont placés de façon à former une surface parfaitement plane et sans interstice.

Il ne doit pas y avoir d'obstacles (panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc.), risquant de nuire à la sécurité des compétiteurs.

En cas d'aires multiples, un panneau indique le numéro de chacune d'elles.

Se reporter à l'annexe 1 pour la mise en place des aires de compétition.

4.3.2 Matériel nécessaire et à disposition

Matériel général

- ↳ Une sonorisation avec micros (1 micro par aire et 2 pour la table centrale),
- ↳ Badges d'identification des juges, arbitres et commissaires sportifs.

Accueil et le contrôle des documents

Cet espace est placé le plus près possible de l'entrée de la salle ou au niveau de l'accès immédiat de la zone de compétition.

↵ 2 tables et 2 chaises

Pesée

Les tables de pesées sont placées à proximité des vestiaires ou de la zone d'échauffement.

↵ 2 tables et 2 chaises,
↵ 2 balances étalonnées.

Tables de marque (par table), une table par aire de compétition

Elles sont placées face au public ou exceptionnellement perpendiculairement à celui-ci.

↵ 1 table
↵ 3 chaises minimum
↵ 1 chronomètre (pour les combats)
↵ 1 gong (pour les combats)
↵ 1 calculatrice (pour la technique)
↵ 1 paire de drapeaux, 1 rouge et 1 bleu (pour les combats)

Table centrale

↵ 2 tables et 4 chaises

Pour les juges et arbitres de chaises, par aire de compétition

↵ Tables individuelles : 3 pour les combats et 4 pour la technique
↵ Chaises : 3 pour les combats et 4 pour la technique

Remise des médailles et coupes

↵ 2 tables,
↵ 20 chaises,
↵ 1 podium.

Les éventuels fanions des régions sont placés sur le mur face au public.

Les stands (buvettes, ventes diverses) sont placés en dehors de la zone de compétition.

4.4 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

4.4.1 Protocole avant l'ouverture de la compétition

- Réunion des commissaires sportifs par le responsable de l'organisation des compétitions, avant l'accueil des compétiteurs
- Réunion des juges / arbitres par le responsable de l'arbitrage, avant le début de la compétition
- Lors du championnat de France et coupe de France enfants, défilé des compétiteurs par club, des juges / arbitres et des commissaires
- Rassemblement des compétiteurs par club, sur les surfaces de compétition,
- Alignement des juges / arbitres et des commissaires sportifs,
- Discours de bienvenue par le responsable de compétition,
- Présentation des officiels et des services de secours,
- Salut entre compétiteurs et arbitres,
- Salut au public,
- Ouverture de la compétition.

4.4.2 Installation des intervenants

Le responsable de l'organisation des compétitions définit les équipes des commissaires sportifs sur chaque table de marque.

Le responsable de l'arbitrage définit les équipes de juges et arbitres sur chaque aire de compétition.

Ils sont tous deux vigilants à ce que les différentes équipes soient composées de façon harmonieuse (différents clubs, différents départements ou régions, juges / arbitres ou commissaires stagiaires et titulaires ...).

4.4.3 Accueil des services de secours et du médecin

Le responsable de l'organisation des compétitions accueille les services de secours et le médecin afin de:

- Leur indiquer l'emplacement qui leur a été réservé,
- Leur attribuer un local pour stocker leur matériel et effectuer les premiers soins,
- Les informer du déroulement de la compétition,

4.4.4 Déroulement des épreuves

Ouverture des catégories

Une catégorie n'est ouverte que si le nombre de compétiteurs est supérieur ou égal à cinq.

Tableaux de catégorie

Pour chaque catégorie, un tableau est remis aux commissaires sportifs. Ces derniers y notent les résultats.

A la fin de la catégorie, le tableau est remis à la table centrale et une nouvelle catégorie est annoncée.

Appel des compétiteurs et des juges / arbitres

Les commissaires sportifs procèdent à l'appel de la catégorie et demandent à chaque compétiteur de se présenter sur l'aire de compétition. Il peut être demandé aux compétiteurs de présenter leur passeport sportif pour une identification éventuelle.

Les compétiteurs qui ne se présentent pas sur l'aire de compétition au premier appel, sont appelés à deux autres reprises. S'ils ne se présentent pas après le troisième appel, ils sont disqualifiés.

Les commissaires sportifs demandent aux juges et arbitres de se présenter devant l'aire de compétition pour procéder au salut entre les compétiteurs et le corps arbitral.

Pendant les épreuves techniques, les juges sont les mêmes du début à la fin d'une même catégorie.

4.4.5. Remise des médailles et coupes

Les remises des médailles et coupes peuvent être faites à différents stades de la compétition (en cours de compétition, en fin de matinée et fin d'après-midi, ou à la fin de la compétition).

Les compétiteurs doivent être en Võ Phuc (voir article 3.4 sur la tenue vestimentaire des compétiteurs) pour monter sur le podium.

Les résultats sont proclamés par catégorie ; les trois premiers sont invités à prendre place sur le podium en fonction de leur classement.

Les récompenses sont remises par les personnalités désignées par la commission Vovinam Viet Vo Dao.

Protocole

➤ Les trois compétiteurs ou équipes, se placent derrière le podium (derrière leur place respective) au fur et à mesure qu'ils sont appelés,

- L'officiel sollicité pour la remise, prend les médailles ou coupes données par un membre de la commission Vovinam Viet Vo Dao,
- L'officiel indique aux compétiteurs qu'ils peuvent monter sur le podium,
- Il remet les médailles ou coupes aux compétiteurs (d'abord le 3°, puis le 2° et enfin le 1°),
- Salut entre les compétiteurs et l'officiel,
- L'officiel se place à côté du podium pour les photos,
- Retour des compétiteurs à leurs places.

4.4.6 Protocole de clôture de la compétition

- Le responsable de l'organisation de la compétition demande aux compétiteurs, aux juges / arbitres et aux commissaires de se replacer de façon identique au protocole de l'ouverture de la compétition,
- Remerciements divers,
- Salut entre les compétiteurs et les juges / arbitres,
- Salut au public,
- Rangement de la salle par la commission Vovinam Viet Vo Dao, les commissaires sportifs, les juges et les arbitres.

4.5 RECLAMATIONS

4.5.1 Cadre

Toute réclamation ne peut être portée que sur un aspect de procédure et non sur la valeur de jugement d'un juge. Cette réclamation doit se faire avec le plus grand calme.

Le représentant officiel du club, indiqué officiellement à cet effet au moment de l'envoi des inscriptions, est seul habilité à faire une réclamation.

Si le cadre de la réclamation n'est pas respecté notamment par :

- ✓ Des réclamations publiques,
- ✓ Un comportement indigne,
- ✓ Des actes inconvenants,

Le compétiteur concerné peut être sanctionné par une disqualification immédiate. Cette disqualification est donnée après délibération entre les juges / arbitres et la commission Vovinam Viet Vo Dao.

En cas de faute grave, la commission disciplinaire de la FFKDA peut être saisie.

4.5.2 Délai de réclamation

La réclamation doit intervenir avant la clôture de la catégorie.

4.5.3 Réponse à la réclamation

En cas de réclamation, les juges / arbitres ne sont pas autorisés à répondre individuellement.

Le responsable de compétition décide d'accepter ou non la réclamation.

Si la réclamation n'est pas acceptée, la procédure est arrêtée.

Si la réclamation est acceptée, le superviseur réunit le corps arbitral pour délibérer.

Le représentant officiel du club est ensuite invité à se joindre à la réunion par le responsable de l'organisation de la compétition. Ce dernier, expose la décision prise.

4.5.4 Vidéo

Aucune vidéo ne sera acceptée en tant qu'élément de jugement.

5. REGLEMENT D'ARBITRAGE

5.1 COMPETITION COMBAT

5.1.1 Généralités

Les compétitions combat sont constituées de combats individuels ou par équipe, dans lesquels les compétiteurs utilisent les techniques du Vovinam Viet Vo Dao pour marquer des points ou en faire perdre à leurs adversaires.

Seule la compétition « toutes catégories » (open) ne prend pas en compte les distinctions de poids, de niveaux et d'âges (18 ans minimum).

Pour les autres, les compétiteurs sont répartis en fonction de leur âge et de leur poids (voir articles 5.1.2 et 5.1.3).

Le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage.

En cas de nombre impair, le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort afin que l'un des compétiteurs passe au tour suivant sans

combattre. Lors du tour suivant, il sera obligatoirement dans le premier combat et ne pourra plus être tiré au sort.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel.

5.1.1.1 Championnat de France

Compétition par élimination directe, dans toutes les catégories.

Un titre de champion est décerné dès lors qu'il y a au moins 8 compétiteurs dans une catégorie.

Dans le cas où la catégorie est inférieure à 8 inscrits, il ne sera pas décerné de titre de champion mais le vainqueur de la catégorie concernée sera récompensé.

5.1.1.2 Coupe de France

Compétition par élimination directe, dans toutes les catégories.

Il y a 2 niveaux de ceintures :

↪ Ceinture bleue jusqu'à la ceinture jaune.

↪ A partir de la ceinture 1° Đang.

Chaque niveau entre en compétition pour déterminer les vainqueurs de chaque catégorie de poids et d'âge.

5.1.2 Catégories d'âges

Les catégories d'âge définies pour la saison 2015 - 2016 sont les suivantes :

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins
Féminines et Masculines	nés après 2009	2008 - 2009	2006 - 2007	2004 - 2005
	moins de 6 ans	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans

	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors 2	Vétérans
Féminines et Masculines	2002 - 2003	2000 - 2001	1998 - 1999	nés en 1997 et avant	nés en 1980 et avant
	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et plus	35 ans et plus

5.1.3 Catégories de poids

Les catégories de poids définies pour la saison 2015 - 2016 sont les suivantes :

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins
Féminines	- 20 kg	- 20 kg	- 25 kg	- 30 kg
	- 25 kg	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg
	- 30 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg
	- 35 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg
	35 kg et +	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg
		40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +
Masculines	- 20 kg	- 20 kg	- 25 kg	- 30 kg
	- 25 kg	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg
	- 30 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg
	- 35 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg
	- 40 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg
	40 kg et +	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg
		45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +

	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Féminines	- 35 kg	- 47 kg	- 48 kg	- 50 kg	- 55 kg
	- 40 kg	- 54 kg	- 53 kg	- 55 kg	- 61 kg
	- 45 kg	54 kg et +	- 59 kg	- 61 kg	- 68 kg
	- 50 kg		59 kg et +	- 68 kg	68 kg et +
	- 55 kg			68 kg et +	
	55 kg et +				
Masculines	- 35 kg	- 52 kg	- 55 kg	- 60 kg	- 67 kg
	- 40 kg	- 57 kg	- 61 kg	- 67 kg	- 75 kg
	- 45 kg	- 63 kg	- 68 kg	- 75 kg	- 84 kg
	- 50 kg	- 70 kg	- 76 kg	- 84 kg	84 kg et +
	- 55 kg	70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +	
	- 60 kg				
	- 65 kg				
65 kg et +					

5.1.4 Surclassement

Aucun sur classement d'âge n'est accepté chez les enfants (jusqu'à minimes).

Un surclassement de poids peut être autorisé, mais ne peut être supérieur à une catégorie de poids de 5 kg en plus.

Ce surclassement doit être approuvé par écrit par :

- Le responsable de la compétition,
- Le président du club ou le professeur du compétiteur,
- Le tuteur légal.

5.1.5 Les protections individuelles

Protections obligatoires (toutes catégories)

- Un casque : avec visière de protection faciale de mini poussins à junior, sans visière à partir de senior
 - La coquille pour les hommes.
 - Les gants fermés de type boxe
 - Les protège-tibias
 - Les protections de pieds recouvrant la malléole et les orteils
 - Le protège dents
 - Le plastron (fourni par la commission Vovinam Viet Vo Dao).
- Les couleurs autorisées pour les casques et gants, sont :

- Bleu
- Rouge
- Noir

C'est le plastron qui détermine la couleur du compétiteur.

Si le plastron est rouge, le compétiteur peut porter des gants et un casque rouges, bleus ou noirs.

Si le plastron est bleu, il peut porter un casque et des gants bleus, rouges ou noirs.

Excepté le plastron, toutes les autres protections doivent se porter sous le Võ Phuc.

Autres protections (toutes catégories)

Les protections suivantes ne sont pas obligatoires mais vivement conseillés car elles sont destinées à protéger les compétiteurs.

- Les bandages de mains
- La coquille et la protection de poitrine pour les femmes

5.1.6 Hygiène et sécurité

En plus des règles d'hygiène et sécurité précisées à l'article 2.4, le combattant doit se conformer aux règles ci-dessous.

Pour des raisons d'hygiène, il est préférable que le compétiteur ait ses protections personnelles (coquille, casque, gants, protège tibias et protège pieds).

La propreté du Võ Phuc et des protections individuelles doit être correcte.

Les compétiteurs ayant une blessure risquant de s'ouvrir, ou présentant des plaies ou infections cutanées visibles ne peuvent pas accéder à l'aire de compétition.

En cas de saignement consécutif à un coup, le combattant est écarté de l'aire de combat, le temps des soins.

5.1.7 Avant le début du combat

Les juges et arbitres s'assurent que les conditions de sécurité sur l'aire de combat et aux alentours sont respectées (tapis, chaises, présence médicale...).

Ils s'assurent également que les combattants ont une tenue correcte et qu'ils sont équipés de leurs protections (port de gants jetables).

Les commissaires sportifs veillent à annoncer le combat suivant de suite après avoir appelé deux combattants, afin que les compétiteurs se préparent à l'avance et ainsi éviter de perdre du temps.

Protocole d'entrée et sortie du compétiteur sur l'aire de compétition

- Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition
- Entrer sur l'aire de compétition au signal de l'arbitre de centre,
- Se placer à l'endroit désigné par l'arbitre,
- Saluer la table de marque, puis l'adversaire, suivant les ordres de l'arbitre,
- Attendre l'ordre de l'arbitre pour commencer à combattre,
- A la fin de la prestation, attendre le résultat donné par le commissaire sportif
- Après le résultat, saluer la table de marque, puis saluer et congratuler l'adversaire suivant les ordres de l'arbitre,
- Saluer à la sortie de l'air de compétition.

Se reporter à l'annexe 6 pour les signes et commandes de l'arbitre de centre.

5.1.8 Durée du combat

Agés	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Mini poussins, poussins et pupilles	1	1 minute	
Benjamins	2	1 minute	1 minute
Minimes	2	2 minutes	1 minute
Cadets, juniors et seniors	2	3 minutes	1 minute

Sur signe de l'arbitre de centre, des temps d'arrêt peuvent avoir lieu (remise en place des protections, remplacement des combattants.....).

5.1.9 En cas de « triangulaire »

Lorsqu'il ne reste que 3 combattants, les combats se déroulent de la façon suivante :

- A rencontre B
- B rencontre C
- A rencontre C

En cas d'égalité au terme des 3 combats, c'est le compétiteur qui a marqué le plus de points qui est déclaré vainqueur.

5.1.10 Spécificité des combats par équipe

5.1.10.1 Généralités

Chaque club participant peut présenter au plus 2 équipes.

Une entente sportive peut être créée par des clubs d'une même ligue.

Chaque équipe est composée de 3 compétiteurs.

Il n'y a pas de catégorie de poids ou de ceinture.

5.1.10.2 Composition d'une équipe

Chaque équipe est composée :

- D'un capitaine,
- De deux équipiers,

5.1.10.3 Attribution des dossards

Chaque combattant porte un dossard avec son numéro qu'il conserve pendant toute la durée de la compétition combat par équipe :

- Le Capitaine porte le dossard n°1,
- Les deux équipiers portent les dossards n°2 et n°3,

5.1.10.4 Déroulement de la compétition

Le n°1 rencontre le n°1 de l'équipe adverse,
Le n°2 rencontre le n°2 de l'équipe adverse,
Le n°3 rencontre le n°3 de l'équipe adverse,

Chaque combat dure 1 minute.

Le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort des compétiteurs pour l'ordre de passage.

En cas de nombre impair, le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort afin que l'une des équipes passe au tour suivant sans combattre. Lors du tour suivant, elle sera obligatoirement dans le premier combat et ne pourra plus être tirée au sort.

Une équipe remporte une manche lorsqu'elle obtient deux combats gagnants.

Les arbitres doivent systématiquement désigné un vainqueur ; il ne peut y avoir d'égalité.

5.1.10.5 Réglementation et attribution des points

Identiques aux combats individuels.

5.1.11 Décompte des points

Les points sont calculés sur des séries d'attaques (5 attaques dans un enchaînement) et sont comptabilisés de la façon suivante :

Frappes rapportant 1 point

- Attaque avec le poing avec effet dans la zone de frappe (visage, côté de la tête, et buste) = 1 point pour le compétiteur qui a attaqué
- Attaque avec le pied avec effet dans la zone de frappe (buste) = 1 point pour le compétiteur qui a attaqué

- Quand l'arbitre de centre signale une chute (un compétiteur touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds) = 1 point pour le compétiteur qui a fait chuté l'adversaire

Frappes rapportant 2 points

- Saisie d'une attaque de jambe (coup de pied direct, circulaire ou de côté) qui conduit l'adversaire à chuter.
- Frappe au visage de l'adversaire avec technique de jambe.
- Exécuter un balayage accompagné par une frappe du bras, faisant chuter l'adversaire
- Toucher l'adversaire avec 2 mouvements d'affilés de poing et de jambe, dont un coup de pied au visage dans le même enchaînement.
- Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux autorisée (3, 6, 7, 8, 9, 10).
- Comptage par l'arbitre de centre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et ou tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes, l'arbitre commence à compter. Dès lors, même si le compétiteur reprend le combat, son adversaire marque 2 points.

Les attaques avec les poings et les pieds doivent être portés avec puissance mais contrôlés.

Point retirés

1 point retiré :

Quand le compétiteur a les deux pieds à l'extérieur de la surface de combat (voir 4.4.1 aire de compétition).

2 points retirés :

Le compétiteur n'a pas exécuté de ciseau durant tout le combat (uniquement à partir de cadets).

Le compétiteur a reçu une pénalité.

5.1.12 Interdictions

Les frappes et comportements suivants sont interdits :

- Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat,
- Frapper à la gorge, le dessus de la tête ou au-dessous de la ceinture,
- Attaquer l'adversaire quand il est au sol ou qu'il est KD,
- Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire,
- Saisir, lutter, bloquer, pousser ou tirer l'adversaire,
- Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité),
- Utiliser le coup de pied marteau (Da Hat n°2),

- Attraper la jambe de son adversaire de l'extérieure vers l'intérieure
- Frapper dans les jambes de l'adversaire pour le blesser,
- Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre
- Manquer de respect envers son adversaire, les juges, l'arbitre, la commission sportive ou le public

Le non respect de ces interdictions donne lieu à des avertissements, voire des pénalités.

Spécificité de la compétition enfants

Les frappes à la tête avec les poings sont interdites jusqu'à benjamins.

Le KO est interdit et éliminatoire.

5.1.13 Avertissement et pénalité

Le compétiteur qui commet une des interdictions indiquées ci-dessus, reçoit un avertissement.

Au bout de 3 avertissements, le compétiteur est sanctionné par une pénalité donnée par l'arbitre.

Si le compétiteur reçoit 3 pénalités dans un même combat, il est disqualifié de la compétition.

L'arbitre de centre peut cependant donner une pénalité à un compétiteur sans attendre les 3 avertissements, en cas de comportement trop agressif ou dangereux.

5.1.14 Spécificité de la chute au sol avec KO

Quand un compétiteur tombe au sol sur une frappe, l'arbitre de centre attend 3 secondes pour voir s'il se relève. Si ce n'est pas le cas, il commence à compter.

Dans le cas où le compétiteur se relève avant les 8 secondes, le combat continue.

Mais si entre 8 et 10 le compétiteur n'arrive toujours pas à se relever, il est déclaré KO.

Quand l'arbitre de centre doit compter un compétiteur tombé au sol, il se tourne vers le chronométreur et, d'une voix claire et forte, il commence à compter en faisant un geste du bras à chaque chiffre. Le temps entre chaque chiffre est de 1 seconde.

Il doit se tenir près du compétiteur au sol pendant tout le décompte.

Pendant ce temps, personne ne peut intervenir y compris le docteur. Cependant, dans le cas où le compétiteur aurait été mis KO par un coup extrêmement violent,

l'arbitre de centre, dès la première seconde, peut déclarer le KO et appeler le docteur immédiatement.

De même, pendant le décompte, s'il y a un danger pour le compétiteur, le docteur interviendra de suite.

Dans le cas où un compétiteur tombe au sol et qu'il se relève avant la 8^e seconde, mais qu'il est aussitôt de nouveau mis à terre, l'arbitre de centre reprendra le décompte à 9.

Dans le cas où les deux compétiteurs chutent au sol et qu'ils ne peuvent pas continuer le combat, le compétiteur ayant marqué le plus de points avant de prendre le KO sera désigné vainqueur.

Dans le cas où un compétiteur se relève avant le 8 et un autre se relève après le 8, la victoire sera attribuée au premier qui s'est relevé.

Au cas où, les deux compétiteurs se sont relevés avant le 8, le combat continue normalement.

Dans le cas où un compétiteur chute au sol par un coup interdit et qu'il se relève après la 8^e seconde, l'arbitre de centre sanctionne le compétiteur qui a donné le coup par un avertissement ou une pénalité, et le combat continue.

Par contre, si le compétiteur KO ne peut pas se relever après la 10^e seconde, le compétiteur qui a porté le coup interdit sera disqualifié et l'autre sera déclaré vainqueur. Mais il ne pourra pas continuer la compétition.

Si les deux compétiteurs chutent au sol et ne se relèvent pas dans les 3 secondes, un des compétiteurs est compté par l'arbitre de centre et le second est compté par le chronométrateur.

5.1.15 Décision du résultat

5.1.15 .1 Victoire aux points

A la fin du dernier round, le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points dans le combat.

Pour le déterminer, les arbitres de chaise complètent une fiche de notation (voir annexe 2).

Ce document permet aux arbitres d'indiquer pour chaque compétiteur, à chaque round et pour chaque combat :

- Le nombre de points attribués
- Le nombre de points retirés

- Les pénalités
- Le vainqueur du combat

Il permet également de justifier une décision lors d'une éventuelle réclamation.

A la fin du temps imparti, l'arbitre de centre fait saluer les 2 combattants vers la table de marque, puis entre eux.

Il attend ensuite que les arbitres de chaise lui remettent les tableaux de notation et les déposent à la table de marque.

L'arbitre assis à la table de marque vérifie que les 3 autres ont bien noté le même nombre de pénalités et de points retirés.

La table de marque désigne le vainqueur en levant le drapeau de la couleur correspondante.

Un commissaire sportif renseigne les tableaux.

Dans le cas où les deux compétiteurs se blessent et ne peuvent pas continuer le combat, le nombre de points que possédaient les compétiteurs avant la blessure est comptabilisé. Le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points.

Dans ce cas, seul un avis médical peut autoriser les combattants à continuer la compétition.

5.1.15.2 Autres possibilités

➔ *Victoire par avantage*

Dans le cas où à la fin du combat, les deux compétiteurs ont un nombre égal de points, la victoire est accordée en prenant en compte les éléments suivants :

- Le combattant qui a gagné le dernier round.
- Le combattant qui a reçu le moins d'avertissements et de pénalités.
- Le combattant dont le poids est le plus léger.

➔ *Victoire par abandon du combat*

- A la fin de la pesée officielle, le compétiteur ne s'est pas présenté.
- Après trois appels, le compétiteur ne s'est pas présenté sur l'aire de compétition.
- Après la minute de récupération, le compétiteur ne s'est pas présenté sur la surface de combat.
- Le coach annonce que le compétiteur abandonne.

→ *Victoire par arrêt du combat*

- Le compétiteur s'est blessé lors du combat et le médecin décide qu'il ne peut pas continuer.
- Le combat est stoppé car l'arbitre de centre considère qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.
- Le combat est stoppé lorsqu'il y a 10 points d'écart entre les deux combattants.

→ *Victoire absolue*

L'adversaire est compté 3 fois dans un même round ou 4 fois dans un même combat.

→ *Victoire par KO*

Un combattant qui, suite à une frappe, tombe au sol et ne se relève pas avant que l'arbitre de centre ait compté jusqu'à 10, est déclaré KO par l'arbitre.

→ *Victoire par disqualification*

Si un compétiteur est blessé et ne peut continuer la compétition à cause d'un coup interdit, son adversaire est disqualifié.

Si les soins donnés à un compétiteur, consécutivement à un coup reçu, durent plus de trois minutes, son adversaire est déclaré vainqueur.

5.2 COMPETITION TECHNIQUE

5.2.1 Généralités

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur âge (voir article 5.2.3.1).et catégories technique (voir article 5.2.3.2 et 5.2.3.3).

Le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort des compétiteurs pour l'ordre de passage.

S'il y a plus de 10 participants dans une même catégorie, les compétiteurs sont répartis dans plusieurs poules (de 11 à 20 = 2 poules, de 21 à 30 = 3 poules ...).

Après un premier passage, le premier de chaque poule (s'il y a 3 poules et plus), ou les 2 premiers de chaque poule (s'il y a seulement 2 poules) effectuent un second passage.

Dans les catégories individuelles, aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre.

5.2.1.1 Participation au Championnat de France

Compétition par élimination directe.

Un titre de champion de France pour une catégorie donnée est décerné si le nombre d'inscrits dans la catégorie est au minimum égal à 8.

Dans le cas où la catégorie est inférieure à 8 inscrits, il ne sera pas décerné de titre de champion mais le vainqueur de la catégorie concernée sera récompensé.

5.2.1.2 Participation à la Coupe de France ou au Challenge

Compétition par élimination directe.

Pour chaque catégorie d'épreuve technique, il y a 2 niveaux de ceinture :

- Niveau 1 : Ceinture bleu jusqu'à la ceinture jaune.
- Niveau 2 : A partir de la ceinture 1^o Đẳng

5.2.2 Surclassement

Les catégories techniques peuvent être regroupées le jour de la compétition en fonction du nombre d'inscrits dans chacune d'elles.

Lorsqu'il y a des compétiteurs de catégories d'âge différentes dans une même équipe, cette dernière est classée dans la catégorie d'âge du compétiteur le plus âgé.

Lorsqu'il y a une équipe mixte, elle est systématiquement classée dans les masculins de la catégorie technique concernée (exceptée dans les catégories Tu Ve et Da Luyen féminin).

5.2.3. Catégories d'âges

Les catégories d'âge définies pour la saison 2015 - 2016 sont les suivantes :

	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins
Féminines et	nés après 2009	2008 - 2009	2006 - 2007	2004 - 2005
Masculines	moins de 6 ans	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans

	Minimes	Cadets	Juniors	Seniors	Vétérans
Féminines et Masculines	2002 - 2003	2000 - 2001	1998 - 1999	nés en 1997 et avant	nés en 1980 et avant
	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et plus	35 ans et plus

5.2.4 Epreuves techniques

5.2.4.1 Programme technique pour les Championnats de France

Il n'y a pas de distinction de grade pour le championnat de France. Tous les compétiteurs se présentent avec une ceinture jaune, sans grade.

Les catégories techniques du championnat de France sont celles qui sont présentes dans les championnats internationaux.

Dans les catégories par équipe, chaque club peut présenter au plus 3 équipes dans chaque épreuve.

Catégories féminines

Âges	Epreuves		Catégories techniques	Remarques
Cadets	Individuelle	Quyền sans arme	Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	Song Luyện Một	2 féminines
		Tự Vệ Nữ Giới		
Juniors	Individuelle	Quyền sans arme	Long Hồ Quyền	
		Quyền avec arme	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	Song Luyện Ba	2 féminines
		Song Luyện avec arme	Song Luyện Kiếm	
		Đa Luyện		1 féminine et 3 masculins
Tự Vệ Nữ Giới			1 féminine et 1 masculin	
Seniors	Individuelles	Quyền sans arme	Long Hồ Quyền	
		Quyền avec arme	Song Dao Pháp	
			Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	

			Thái Cực Đơn Dao Pháp	
	Par équipe	Song Luyện avec arme	Song Luyện Kiếm	2 féminines
		Quyền Dong Doi Nam (Thập Tu Quyền)		3 féminines
		Tự Vệ Nữ Giới		1 féminine et 1 masculin

Catégories masculines

Ages	Epreuves		Catégories techniques	Remarques	
Cadets	Individuelle	Quyền sans arme	Long Hồ Quyền		
	Par équipe	Song Luyện sans arme	Song Luyện Ba	2 masculins	
		Quyền Dong Doi Nam (Thập Tự Quyền)			3 masculins
Juniors	Individuelle	Quyền sans arme	Long Hồ Quyền		
		Quyền avec arme	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp		
	Par équipe	Song Luyện sans arme	Song Luyện Ba	2 masculins	
		Song Luyện avec arme	Song Luyện Kiếm		
		Đòn chân tan công			4 masculins
Đa Luyện			4 masculins		
Seniors	Individuelles	Quyền sans arme	Ngu Môn Quyền		
			Thập Thê Bát Thức		
		Quyền avec arme	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp		
			Tử Tướng Côn Pháp		
	Par équipe	Song Luyện sans arme	Song Luyện Ba	jusqu'au 21° ciseau	
		Song Luyện avec arme	Song Luyện Dao	2 masculins	
			Song Luyện Kiếm	2 masculins	
			Song Luyện Mã Tấu	2 masculins	
		Quyền Dong Doi Nam (Long Hồ Quyền)			3 masculins
		Đa Luyện sans arme			4 masculins
Đa Luyện avec arme			4 masculins		

5.2.4.2 Programme technique pour les Coupes de France

Catégories féminines

Ages	Epreuves		Niveau de ceinture	Catégories	Remarques
Mini Poussins	Individuelle	Quyền sans arme	tous	½ Nhập Môn Quyền	
Poussins	Individuelle	Quyền sans arme	tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Quyền sans arme	tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme		Song Luyện một	2 féminines
Benjamins	Individuelle	Quyền sans arme	tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme		Song Luyện Một	2 féminines
Minimes	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	CB 1° et 2° cấp	Song Luyện Một	2 féminines
			CB 3° cấp et CJ		
	Self défense	CB 1° et 2° cấp	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin	
		CB 3° cấp et CJ			
Cadets	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
			A partir du 1° dang	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
Par équipe	Song Luyện sans	CB et CJ	Song Luyện Một	2 féminines	

		arme	A partir du 1° dang		
		Self défense	CB et CJ	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin
			A partir du 1° dang		
Juniors	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
			A partir du 1° dang	Thập Tự Quyền	
	Long Hồ Quyền				
		Quyền avec arme	A partir du 1° dang	Song Dao Pháp	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	CB et CJ	Song Luyện Một	2 féminines
			A partir du 1° dang	Song Luyện Ba	
		Song Luyện avec arme	A partir du 1° dang	Song Luyện Kiếm	
Self défense		CB et CJ	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin	
	A partir du 1° dang				
Seniors	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
		Long Hồ Quyền			
		A partir du 1° dang	Long Hồ Quyền		
		Quyền avec arme	A partir du 1° dang	Song Dao Pháp	
	Tinh Hoa Luông Nghi Kiếm Pháp				
	Thái Cực Đơn Dao Pháp				
	Par équipe	Song Luyện sans arme	CB et CJ	Song Luyện Một	2 féminines
			A partir du 1° dang	Song Luyện Ba	
Song Luyện avec arme		A partir du 1° dang	Song Luyện Kiếm		

		Self défense	CB et CJ	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin
--	--	--------------	----------	---------------	--------------------------------

Catégories Masculines

Ages	Epreuves	Niveau de ceinture	Catégories	Remarques	
Mini Poussins	Individuelle	Quyền sans arme	Tous	½ Nhập Môn Quyền	
Poussins	Individuelle	Quyền sans arme	Tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Quyền sans arme	Tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme		Song Luyện một	2 masculins
Benjamins	Individuelle	Quyền sans arme	Tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme		Song Luyện Một	2 masculins
Minimes	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	CB 1° et 2° cấp	Song Luyện Một	2 masculins
			CB 3° cấp et CJ		
	Quyền synchronisé	CB 1° et 2° cấp	Thập Tự Quyền	3 masculins	
		CB 3° cấp et CJ	Long Hồ Quyền		
Cadets	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1° et 2° cấp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cấp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
			A partir du 1° dang	Thập Tự Quyền	
	Long Hồ Quyền				
Par équipe	Song Luyện sans	CB et CJ	Song Luyện Một	2 masculins	

		arme	A partir du 1° dang	Song Luyện Ba	
		Song Luyện avec arme	A partir de CB 3	Song Luyện Dao	
		Quyền synchronisé	CB et CJ	Thập Tự Quyền	3 masculins
			A partir du 1° dang	Long Hồ Quyền	
Juniors	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1 et 2	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3 et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
			A partir du 1° dang	Long Hồ Quyền	
		Ngu Môn Quyền			
		Quyền avec arme	A partir du 1° dang	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
	Par équipe	Song Luyện sans arme	CB et CJ	Song Luyện Một	2 masculins
				Song Luyện Ba	
		Song Luyện avec arme	A partir du 1° dang	Song Luyện Dao	
Song Luyện Kiếm					
Dòn chân tan công					
Đa Luyện	CB et CJ		4 masculins		
	A partir du 1° dang				
Seniors	Individuelle	Quyền sans arme	CB 1 et 2	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3 et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
			A partir du 1° dang	Ngu Môn Quyền	
		Thập Thê Bát Thức			
		Quyền avec arme	A partir du 1° dang	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
Tú Tướng Côn Pháp					
Nhật Nguyệt Đại Dao Pháp					

Par équipe	Song Luyên sans arme	CB et CJ	Song Luyên Môt	2 masculins	
		A partir du 1° dang	Song Luyên Ba		
	Song Luyên avec arme	CB 3 et CJ	Song Luyên Dao		
		A partir du 1° dang	Song Luyên Kiem		
			Song Luyên Ma Tau		
	Dòn chân tan công				
	Đa Luyên	CB et CJ			4 masculins
		A partir du 1° dang			

5.2.5 Avant le début des épreuves

Les juges s'assurent que les conditions de sécurité sur l'aire de combat et aux alentours sont respectées (tapis, chaises, présence médicale ...)

Protocole pour l'entrée et la sortie du compétiteur sur l'aire de compétition

- Saluer avant de pénétrer sur l'air de compétition,
- Se placer en son centre et attendre le signal du commissaire pour commencer,
- Saluer la table de marque avant de commencer sa prestation,
- A la fin de la prestation, attendre que les juges aient donné leur note,
- Après les notes, saluer la table de marque et sortir de l'aire de compétition

5.2.6 Notations

5.2.6.1 Critères de notation

Les 4 juges notent l'ensemble de la prestation en complétant la fiche de notation (se reporter à l'annexe 5).

Les techniques présentées, y compris dans les épreuves où le contenu n'est pas formalisé, doivent être celles du Vovinam Viet Vo Dao.

Armes autorisées

- Pour les enfants (jusqu'à minimes): L'épreuve Đa Luyên est réalisé systématiquement sans arme. L'épreuve Song Luyên Dao (uniquement pour les minimes) est réalisée avec une arme souple.

➤ Pour les adultes (à partir de cadets) : Dans les épreuves où le contenu n'est pas formalisé (Đa Luyện et Tự vệ nữ Giới), les armes de poings ne sont pas autorisés ainsi que tout objet utilisé en tant qu'arme et qui pourrait présenter un risque pour la sécurité des compétiteurs (bouteille en verre ...).

Spécificités

➤ **Đa Luyện avec ou sans arme** : L'épreuve est libre sans contraintes techniques particulières. La prestation ne doit pas excéder pas 1min 30.

➤ **Dòn Chân Tan Công** : Les ciseaux sont mis en scène à travers différentes phases de combat entre les participants.

Les enfants (jusqu'à minimes) doivent réaliser 12 techniques du n°1 au n°10. Chaque compétiteur doit faire 3 techniques, différentes de ses partenaires, sauf 2 techniques de ciseaux qui peuvent être réalisées deux fois. Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.

Les adultes (cadets, juniors et seniors) doivent réaliser les 16 techniques n° 6 à 21. Il n'est pas possible d'effectuer une même technique deux fois. Chaque compétiteur doit donc faire 4 techniques, différentes de ses partenaires. Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.

➤ **Tự vệ nữ Giới** : Cette épreuve consiste à réaliser 10 à 12 techniques de self-défense issues du programme d'enseignement du Vovinam Việt Võ Đạo. Elle ne doit pas dépasser un temps maximum de 3 minutes. La chorégraphie peut présenter des situations humoristiques mais sans vulgarité.

5.2.6.2 Barème de notation

Note pénalisante : 5,0

Notes basses : de 5,1 à 5,9

Notes moyennes : de 6 à 6,9

Notes hautes : de 7 à 8,5

Notes exceptionnelles : de 8,6 à 10

5.2.7 Décision du résultat

Après la prestation du compétiteur ou de l'équipe, le commissaire demande aux juges s'ils sont prêts.

Après acquiescement des juges, le commissaire leur demande d'exprimer leur décision.

Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation (voir annexe 5).

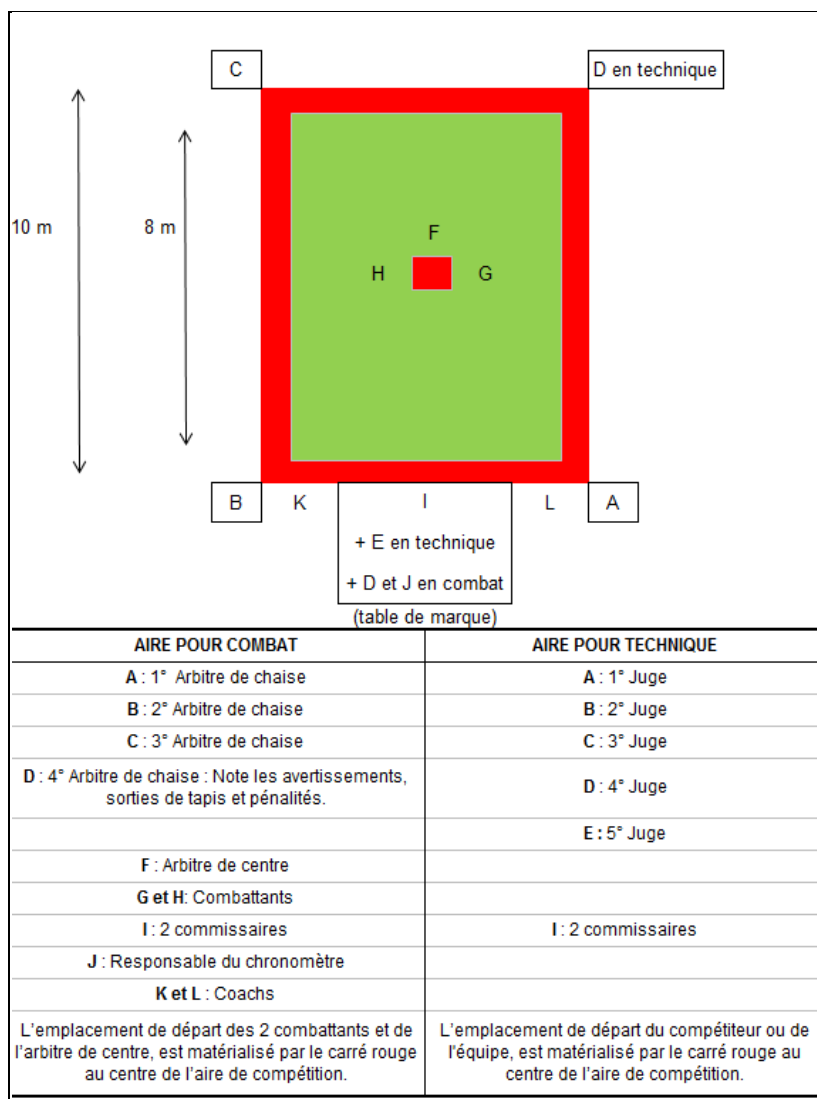
Le commissaire renseigne les tableaux.

La note plus élevée et la note plus basse sont supprimées. Le total des deux notes restantes est calculé.

En cas d'égalité, le vainqueur est :

1. Celui qui a le total des notes le plus élevé
2. Celui qui a la note plus élevée
3. Celui qui a la note la moins basse

ANNEXE 1 : Installation des aires de compétition



ANNEXE 2 : Tableau compétition combat
 A compléter par les commissaires sportifs

-VOVINAM VIET VO DAO-
TABLEAU DE QUALIFICATION 14-7-4

Catégorie P M		Système Combat / Judo / Judo Jitsu		Poids _____	
1	A	1	_____	1	_____
2	B	2	_____	2	_____
3	A	3	_____	3	_____
4	B	4	_____	4	_____
5	A	5	_____	5	_____
6	B	6	_____	6	_____
7	A	7	_____	7	_____
8	B	8	_____	8	_____
9	A	9	_____	9	_____
10	B	10	_____	10	_____
11	A	11	_____	11	_____
12	B	12	_____	12	_____
13	A	13	_____	13	_____
14	B	14	_____	14	_____

Qualifiés		Qualifiés		Qualifiés	
1	A	1	_____	1	_____
2	B	2	_____	2	_____
3	A	3	_____	3	_____
4	B	4	_____	4	_____
5	A	5	_____	5	_____
6	B	6	_____	6	_____
7	A	7	_____	7	_____
8	B	8	_____	8	_____
9	A	9	_____	9	_____
10	B	10	_____	10	_____
11	A	11	_____	11	_____
12	B	12	_____	12	_____

Qualifiés par tournoi au 1/8		Qualifiés par tournoi au 1/4		Qualifiés par tournoi au 1/2	
1	A	1	_____	1	_____
2	B	2	_____	2	_____
3	A	3	_____	3	_____
4	B	4	_____	4	_____
5	A	5	_____	5	_____
6	B	6	_____	6	_____
7	A	7	_____	7	_____
8	B	8	_____	8	_____
9	A	9	_____	9	_____
10	B	10	_____	10	_____
11	A	11	_____	11	_____
12	B	12	_____	12	_____

Qualifiés par tournoi au 1/2		Qualifiés par tournoi au 3/4		Qualifiés par tournoi au 1	
1	A	1	_____	1	_____
2	B	2	_____	2	_____
3	A	3	_____	3	_____
4	B	4	_____	4	_____
5	A	5	_____	5	_____
6	B	6	_____	6	_____
7	A	7	_____	7	_____
8	B	8	_____	8	_____
9	A	9	_____	9	_____
10	B	10	_____	10	_____
11	A	11	_____	11	_____
12	B	12	_____	12	_____

Qualifiés par tournoi au 3/4		Qualifiés par tournoi au 1	
1	A	1	_____
2	B	2	_____
3	A	3	_____
4	B	4	_____
5	A	5	_____
6	B	6	_____
7	A	7	_____
8	B	8	_____
9	A	9	_____
10	B	10	_____
11	A	11	_____
12	B	12	_____

Qualifiés par tournoi au 1	
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____

Classement final	
1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____

Première place		Deuxième place		Troisième place	
1	_____	1	_____	1	_____
2	_____	2	_____	2	_____
3	_____	3	_____	3	_____
4	_____	4	_____	4	_____
5	_____	5	_____	5	_____
6	_____	6	_____	6	_____
7	_____	7	_____	7	_____
8	_____	8	_____	8	_____
9	_____	9	_____	9	_____
10	_____	10	_____	10	_____
11	_____	11	_____	11	_____
12	_____	12	_____	12	_____


Nom Personne		Nom Personne		Nom Personne	
1	_____	1	_____	1	_____
2	_____	2	_____	2	_____
3	_____	3	_____	3	_____
4	_____	4	_____	4	_____
5	_____	5	_____	5	_____
6	_____	6	_____	6	_____
7	_____	7	_____	7	_____
8	_____	8	_____	8	_____
9	_____	9	_____	9	_____
10	_____	10	_____	10	_____
11	_____	11	_____	11	_____
12	_____	12	_____	12	_____

Qualifiés		Juge A		Juge B		Juge C		Arbitre	
1	_____	1	_____	1	_____	1	_____	1	_____
2	_____	2	_____	2	_____	2	_____	2	_____
3	_____	3	_____	3	_____	3	_____	3	_____
4	_____	4	_____	4	_____	4	_____	4	_____
5	_____	5	_____	5	_____	5	_____	5	_____
6	_____	6	_____	6	_____	6	_____	6	_____
7	_____	7	_____	7	_____	7	_____	7	_____
8	_____	8	_____	8	_____	8	_____	8	_____
9	_____	9	_____	9	_____	9	_____	9	_____
10	_____	10	_____	10	_____	10	_____	10	_____
11	_____	11	_____	11	_____	11	_____	11	_____
12	_____	12	_____	12	_____	12	_____	12	_____

Signature

Identifié: G: gagnant P: perdant F: forfait H: disqualifié

ANNEXE 3 : Feuille de notation compétition combat
 A compléter par les arbitres de coin.





Vovinam Viêt Vo Dao

FEUILLE DE NOTATION «COMBAT»

COMPÉTITION : DATE : 12/01/2010

CATÉGORIE DE POIDS : KG SEXE : M F

COMPÉTITEUR ROUGE Nom :

TOTAL POINTS PERDUS	POINTS RECUS	POINTS MARQUÉS	ROUND	ROUND	POINTS MARQUÉS	POINTS RECUS	TOTAL POINTS
			1	1			
			2	2			
			3	3			
TOTAL DES POINTS							TOTAL DES POINTS


COMPÉTITEUR BLEU Nom :


TOTAL POINTS PERDUS	POINTS RECUS	POINTS MARQUÉS	ROUND	ROUND	POINTS MARQUÉS	POINTS RECUS	TOTAL POINTS
			1	1			
			2	2			
			3	3			
TOTAL DES POINTS							TOTAL DES POINTS

Juge : A B C

Nom :

Signature :

COMPÉTITEUR ROUGE 

COMPÉTITEUR BLEU 

KO0001 - version page 12 / 11 2003

* Merci de vos avis et remarques d'implication

ANNEXE 4 : Signaux et commandes de l'arbitre de centre

Appel des combattants

L'arbitre se positionne au centre de l'aire de compétition, face à la table des commissaires, les bras tendus, paumes des mains vers le ciel.



Présentation des compétiteurs sur l'aire de combat

L'arbitre lève ses deux avant bras à angle droit, les paumes se regardent.
Il indique aux compétiteurs de s'approcher en disant « vao san » d'une voix ferme



Faire saluer la table des commissaires

L'arbitre tend ses deux bras, paumes vers le sol, pour faire signe aux compétiteurs de saluer la table.



Préparer le salut entre les compétiteurs

L'arbitre recule la jambe gauche, puis la jambe droite et remet les bras à l'angle droit, paume face à face.



Demander aux combattants de se saluer

L'arbitre abaisse ses mains paumes vers le sol.



Les deux combattants se mettent en garde

L'arbitre avance sa jambe droite (dinh tanh) en abaissant son bras droit. Le bras et la main droite sont tendus et parallèles au sol.



Annoncer le début du combat
L'arbitre dit « Dau » d'une voix ferme en relevant la main droite et en reculant la jambe droite, simultanément.



Stopper le combat
L'arbitre dit « Ngung » d'une voix ferme en plaçant sa main droite entre les deux compétiteurs. Les combattants doivent faire un pas en arrière.



Reprendre le combat
L'arbitre désigne les deux compétiteurs mains tendues et croise les bras pour leurs indiquer de reprendre le combat.



Fin de round
L'arbitre indique aux compétiteurs de retourner vers leur entraîneurs en écartent les bras, paumes de mains vers le ciel.



Arrêt du chronomètre
L'arbitre fait un « T » avec ses 2
mains en regardant le commissaire
qui prend le temps.



**Pas de point comptabilisé ou
retiré**
L'arbitre croise les bras et les lève
au-dessus de sa tête.



Quand l'arbitre s'adresse a un compétiteur

L'arbitre montre toujours le compétiteur avec la main gauche bras tendu paume de main vers le sol.



Annnonce des résultats

Les deux mains de l'arbitre tiennent la main des compétiteurs. Après l'annonce au micro du vainqueur, il lève le bras du gagnant. Le protocole de salut est réalisé (comme au début du combat, entre les compétiteurs et la table).



Points comptabilisés ou retirés

Chute au sol à 1 point

L'arbitre désigne le compétiteur avec la main gauche bras tendue et montre le sol avec la main droite bras tendue (45°)



Chute au sol à 2 points

L'arbitre désigne le compétiteur avec la main gauche puis pli son bras gauche à 90° poing fermé et montre le sol avec sa main droite bras tendu (45°).



Ciseau validé
L'arbitre montre le compétiteur avec la main gauche puis croise les mains vers le bas, en restant face au compétiteur concerné



Nombre de points pour le ciseau
Après avoir validé le ciseau, l'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et lève son bras droit.



ciseau à 1 point



ciseau à 2 points

Ciseaux non tenté pendant le combat (à la fin du temps réglementaire)

L'arbitre tend le bras vers le haut index et majeur levés du côté du compétiteur qui n'a pas eu un ciseau validé pendant la durée du combat.



Sortie de l'aire de combat

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche ou droite et avec l'autre main montre l'extérieur de l'aire de combat bras et main tendue parallèle au sol paume vers le sol



Annoncer une faute qui fait l'effet d'un avertissement

Frapper à la gorge

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et se touche la gorge avec la main droite.



Balayage ou fauchage dans les jambes

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et montre un coup de pied bas.



Coup de coude
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et montre un coup de coude avec le bras droit venant frappé sa main gauche du haut vers le bas.



Coup de genoux
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche, lève son genou droit et le touche avec sa main droite.



Saisie

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et fait un signe de saisie avec les deux bras, poings fermés.



Mauvaise saisie de jambe

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et fait une saisie, avec son bras droit, de l'extérieur vers l'intérieur.



Coup de pied marteau
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et fait le mouvement du coup de pied marteau avec la main droite.



Coup sous la ceinture
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et abaisse sa main droite parallèle au sol.



Pousser son adversaire
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et fait le geste de pousser vers l'avant avec ses 2 paumes



Refus d'obéir au stop
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et présente le tranchant de sa main droite face au compétiteur, bras droit plié.



Gestes utilisés pour annoncer un avertissement, une pénalité ou la disqualification

Donner un avertissement

L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et montre le 1°, ou le 2° ou le 3° avertissement, en levant le nombre de doigts correspondant avec la main droite.



Donner une pénalité

Après avoir signalé le 3° avertissement, l'arbitre se met face à la table des commissaires, montre le compétiteur avec sa main gauche ou droite, bras tendu et paume de main vers le sol, et tend l'autre bras vers le haut poing fermé.



Disqualification
L'arbitre montre le compétiteur avec sa main gauche et plie son bras droit, main tendue, en indiquant l'extérieur de l'aire de compétition derrière lui.



ANNEXE 5 : Tableau compétition technique

A compléter par les commissaires sportifs

COMPETITION

Epreuve		Catégorie														
	NOM	PRENOM	Club	Né (e) en	grade	NOTES OBTENUES								ORDRE FINAL		
						1° tour				2° tour						
						jug e A	jug e B	jug e C	Total	Ordre	jug e A	jug e B	jug e C		Total	
1° poule	1															
	2															
	3															
	4															
	5															
	6															
	7															
	8															
	9															
	10															

Juge A (NOM et signature)

Juge B (NOM et signature)

Juge C (NOM et signature)

Juge D (NOM et signature)

ANNEXE 6 : Feuille de notation compétition technique

FFKDA - Arts Martiaux Vietnamiens - Vovinam Viet Vo Dao

FICHE DE NOTATION "TECHNIQUE" ADULTES

Compétition	
Date	
Epreuve <u>Da Luyên</u>	
Sexe	<input type="checkbox"/> féminine <input type="checkbox"/> masculin

Critères	Points retirés	Points de départ	Total
<i>Maîtrise des techniques, mouvements précis et bien dirigés</i>			
Hésitation	- 2 pts à chaque fois	50 points	
Prestation sans logique	- 2 pts		
Prestation interrompue ou lente	- 2 pts		
Compétiteur blessé durant la performance	- 2 pts		
Prestation ne comportant pas au moins 5 techniques Vovinam	- 5 pts		
<i>Rapidité, puissance, résistance</i>			
Technique exécutée lentement	- 2 pts à chaque fois	20 points	
Mouvement manquant de puissance ou de vivacité	- 2 pts à chaque fois		
Montrer des signes de fatigue	- 2 pts		
<i>Coordination rythmique</i>			
Sortie de l'aire de compétition	- 2 pts à chaque fois	10 points	
Manque de flexibilité ou rythme	- 2 pts à chaque fois		

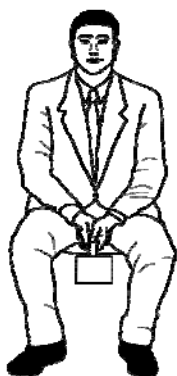
Précision et chutes				
Clé ou contre-attaque non clairement exécutée	- 2 pts à chaque fois		10 points	
Chute hasardeuse	- 2 pts à chaque fois			
Prestation impressionnante et convaincante				
Manque de détermination, sans persuasion	- 2 pts		10 points	
TOTAL DES POINTS OBTENUS				

Juge n° :

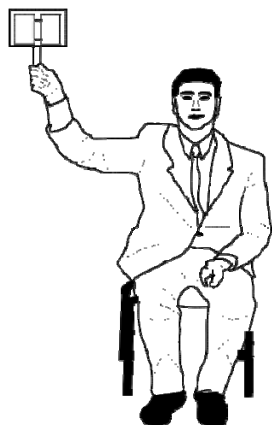
NOM et
Prénom :

Signature
:

ANNEXE 7 : Signes des juges de coins



Le juge est assis et observe le compétiteur.



A la demande du commissaire sportif, les juges de coins présentent leur note.