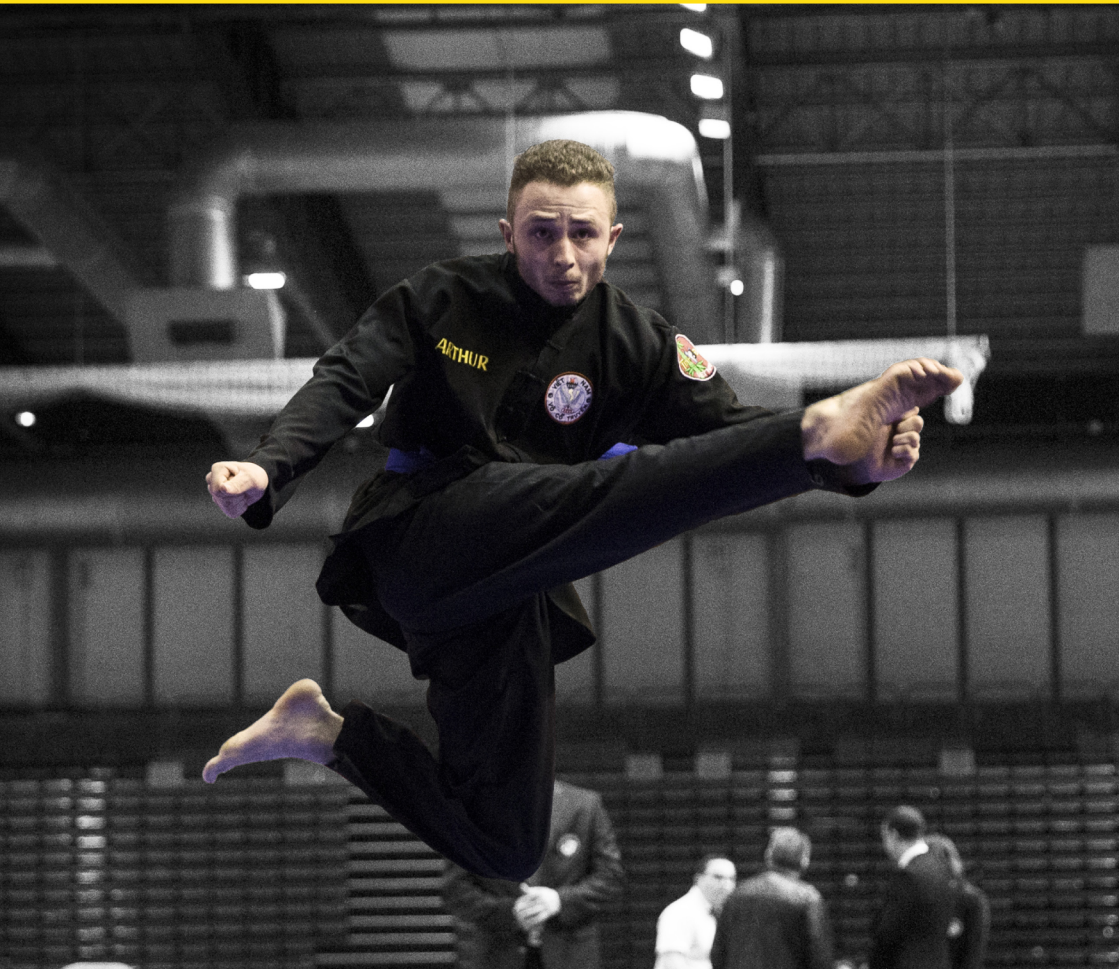


Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

REGLEMENT DES COMPETITIONS

SAISON 2015/2016



ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS TRADITIONNELS

**REGLEMENT DES COMPETITIONS ET D'ARBITRAGE
2015- 2016**

Le texte complet du présent livret est téléchargeable sur le site internet
de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

www.ffkarate.fr/amv



CODE DE L'ETHIQUE

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPETITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie que mon passeport est à jour et comporte :

- les timbres de licence nécessaires ;
- mon certificat médical de non contre-indication à la compétition ;
- si je suis mineur, l'autorisation parentale d'y participer ;
- pour un championnat, mon justificatif de nationalité française.

**Je contrôle l'état de mon vo phuc,
de mes ceintures, de mes protections.**

**Je contrôle que je suis bien au poids
dans la catégorie où je suis inscrit.**

JE TIENS À BIEN ME COMPORTEUR

J'applique les consignes des organisateurs.

**Je respecte mes adversaires sur le tatami
et en dehors de l'aire de compétition.**

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

**J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager
avec la plus grande sportivité.**

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline.

SOMMAIRE

SOMMAIRE -----	3
LE MOT DU DIRECTEUR TECHNIQUE NATIONAL -----	4
TABLEAUX DE SYNTHÈSE -----	5
REGLEMENT DES COMPETITIONS -----	7
I – LES DIFFERENTS ACTEURS RÔLES ET RESPONSABILITES-----	7
II – LES COMPETITIONS REGLES GENERALES-----	12
III – LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT - GENERALITES-----	15
IV – LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT LE PERSONNEL ADMINISTRATIF ET SES FONCTIONS-----	17
LISTE DES COMPETITIONS -----	25
OPEN DE FRANCE AMV COMBATS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES	26
COUPE DE FRANCE COMBATS – TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES-----	27
SELECTION DE ZONES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE COMBATS et TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS / VETERANS-----	28
REPARTITION DES ZONES 2015 – 2016-----	30
CHAMPIONNAT DE FRANCE-----	31
COMBATS et TECHNIQUE-----	31
CADETS / JUNIORS / SENIORS / VETERANS-----	31
CHAMPIONNAT DE FRANCE DE VO TU DO COMBAT LIBRE ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS SENIORS-----	34
COUPE DE FRANCE TECHNIQUE Võ Cổ Truyền -----	35
REGLEMENT D'ARBITRAGE -----	54
REGLEMENT COMMUN COMPETITIONS DE COMBATS-----	55
REGLEMENT – COMBATS ADULTES ET JEUNES-----	63
REGLEMENT – COMBATS ENFANTS-----	74
REGLEMENT COMPETITIONS TECHNIQUES-----	82
REGLEMENT DES COMPETITIONS VO TU DO - COMBAT LIBRE ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS-----	91
CAHIER DES CHARGES PROTECTIONS AMV-----	99
ANNEXES -----	104
AUTORISATION PARENTALE 2015 – 2016-----	105
FORMULAIRE DE DEMANDE DE HORS QUOTA-----	106
ENTENTE SPORTIVE – SAISON 2015 / 2016-----	107
EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE-----	109

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 [tableaux de synthèse](#) qui récapitulent les catégories d'âge et de poids qui seront mises en œuvre durant toute la saison sportive.

Il présente ensuite en une douzaine de pages les [règles générales](#) 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 méritera sans doute d'être amélioré mais il est déjà très complet. 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

TABLEAUX DE SYNTHESE

Catégories d'âges - Saison 2015 - 2016													
Individuels	Mini poussins 4 - 5 ans	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 19 20 ans	Vétérans 1 35 - 45 ans	Vétérans 2 46 - 55 ans	Vétérans 3 56 - 65 ans	Vétérans 4 66 ans et +
Masculins	nés après	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en 1995	nés entre	nés entre	nés en	nés en
Féminines	2009	2008 - 2009	2006 - 2007	2004 - 2005	2002 - 2003	2000 - 2001	1998 - 1999	1997 et avant	1996,1997	1970 et 1980	1960 et 1969	1950 et 1959	1949 et avant
Equipes	En kata uniquement					CADETS - JUNIORS			SENIORS		-	-	-
Catégories de poids - Saison 2015 - 2016													
	Mini poussins nés après 2009	Poussins 6 - 7 ans	Pupilles 8 - 9 ans	Benjamins 10 - 11 ans	Minimes 12 - 13 ans	Cadets 14 - 15 ans	Juniors 16 - 17 ans	Séniors 18 ans et +	Espoirs 18 -19 -20 ans	Vétérans 1 35 - 45 ans	Vétérans 2 46 - 55 ans	Vétérans 3 56 - 65 ans	Vétérans 4 66 Ans et +
Féminines													
	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-47 kg	-48 kg	-50 kg	-50 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg
	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-54 kg	-53 kg	-55 kg	-55 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg
	-30kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	54 kg et +	-59 kg	-61 kg	-61 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg
	-35 Kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg		59 kg et +	-68 kg	-68 kg	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +
	35 Kg et +	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg			68 kg et +	68 kg et +				
		40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +								
Masculins													
	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-52 kg	-55 kg	-60 kg	-60 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg
	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-57 kg	-61 kg	-67 kg	-67 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg
	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-63 kg	-68 kg	-75 kg	-75 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg
	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-70 kg	-76 kg	-84 kg	-84 kg	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +
	-40 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +	84 kg et +				
	40 kg et +	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg								
		45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	-65 kg								
					+65 kg								

Catégories d'âges des Vétérans

Individuels	Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 Plus de 55 ans
Masculins Féminines	nés entre 1969 et 1979	nés entre 1959 et 1968	nés en 1958 et avant

Catégories de poids

Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 Plus de 55 ans
Féminines		
-55	-55	-55
-61	-61	-61
-68	-68	-68
68 et +	68 et +	68 et +
Masculins		
-67	-67	-67
-75	-75	-75
-84	-84	-84
84 et +	84 et +	84 et +

REGLEMENT DES COMPETITIONS

I – LES DIFFERENTS ACTEURS RÔLES ET RESPONSABILITES

1 – LE GROUPE DE PILOTAGE DE LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE

Pour la saison 2015 - 2016, il est composé du directeur technique national de la fédération, de son adjoint et assisté de :

Jacques CHARPRENET ;
Bruno ORBAN ;
Edward TABET.

Ce groupe de pilotage établit :

le projet de calendrier pour validation par le bureau directeur fédéral ;
le projet de rédaction du règlement de compétition et d'arbitrage.

Il assure ensuite la diffusion des informations réglementaires :

Convocations comprenant les horaires des compétitions ;
Tableaux d'inscriptions ;
Règlements de la compétition ;
Formulaires de demande de hors quota.

Un responsable du groupe de pilotage de la direction technique nationale constitue et conserve les dossiers des différentes compétitions nationales.

2 – LE PRESIDENT FEDERAL ET LE BUREAU FEDERAL

Valident les règlements de compétitions officielles ;
Valident leurs règlements d'arbitrage, en accord avec les règlements internationaux ;
Valident les épreuves d'animation et leurs règlements spécifiques ;
Valident les sites de déroulement des coupes et championnats nationaux ;
Déterminent le Cahier des Charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

3 – LES COMPETITEURS

Les compétiteurs doivent présenter à chaque compétition, que ce soit pour les coupes ou les championnats du département, de la ligue ou nationaux, le passeport sportif en cours de validité et qui doit contenir :

- Deux timbres de licences minimum, dont celui de la saison en cours ;

- Leur certificat médical ;

- L'autorisation parentale pour les mineurs ;

- Un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie CADETS pour les championnats qualificatifs à la phase finale du championnat de France.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Ethique.

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux Compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable obligatoire.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour chaque compétition et publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'inscription transmises aux clubs.

4 – LES CLUBS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs :

- Pour les championnats et les coupes enfants, s'il y a lieu, à la Ligue d'appartenance ou au Département si ces derniers organisent des Championnats qualificatifs, ou dans le cas contraire à l'organisateur de la compétition au siège fédéral :

 - o Inscriptions illimitées en compétition individuelle ;

 - o Inscription limitée à une seule équipe par Club pour les championnats ;

 - o Inscriptions illimitées pour les équipes d'un même club, pour les coupes enfants.

- Pour les coupes nationales, au siège de la Fédération :

 - o Inscriptions illimitées en compétition individuelle ;

 - o Inscription limitée à une seule équipe par Club.

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux des compétitions, il peut être perçu un droit d'engagement aux Coupes de France Technique et Combats, Nationales ou Zones. Cette mesure ne concerne pas les Compétitions nationales Enfants.

Ce droit d'engagement, réglé par le Club est à joindre au dossier d'inscription :

Inscriptions individuelles : 4 euros par participant, non remboursable.

Inscription de l'équipe : 12 euros par équipe, non remboursable.

5 – ADMINISTRATION DES COMPETITIONS

Pour chaque compétition, un coordonnateur général est désigné par le groupe de pilotage de la direction technique nationale. Il est le responsable de l'organisation de la dite compétition.

A ce titre, il doit :

Assurer le bon déroulement de la compétition, du début de la pesée jusqu'à la fin du protocole ;

Faire procéder à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions ;

Gérer l'administration de la compétition ;

Assurer au nom de la fédération le respect de la réglementation ;

Intervenir pour prévenir et régler les éventuels conflits ;

Organiser le protocole des remises de récompenses ;

Faire remettre une médaille ou un diplôme aux vainqueurs.

Avant chaque compétition, le coordonnateur général de la compétition :

Réceptionne les listings d'engagements des compétiteurs ;

Enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés ;

Procède au tirage au sort de chaque catégorie, le cas échéant en tenant compte des têtes de séries ;

Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pour chaque compétition, le coordonnateur général de la compétition s'assure les services d'un ou plusieurs coordonnateurs de secteur. A eux tous, ils forment la Commission d'Organisation de la Compétition.

Cette Commission assume les responsabilités suivantes :

1. La responsabilité de l'arbitrage

Coordonner le travail des arbitres ;
Diriger la réunion d'arbitrage ;
Veiller à l'application du règlement ;
S'occuper du roulement des équipes d'arbitrage ;
Veiller à l'équilibre des tendances dans les équipes d'arbitrage ;
Veiller aux besoins logistiques.

2. Vérification de la présence du matériel en amont de la manifestation

Pointer le matériel reçu le jour J ;
Pointer le matériel à rendre, préciser s'il y a eu de la casse ou des vols ;
S'occuper des repas du staff ainsi que des approvisionnements en eau.

3. La responsabilité de l'animation

Animer la manifestation ;
Faire les annonces aux publics lors des phases finales ;
Expliquer le cas échéant les règles d'arbitrage au public.

4. La responsabilité de la régulation de la compétition sur chaque aire de combat

Coordonner le fonctionnement des aires de combat ;
S'assurer que le matériel est présent sur chaque aire :
(Protections, ceintures, gong, chrono....) ;
Assurer la présence des catégories aux bonnes aires ;
Coordonner la rotation des catégories des compétiteurs sur les aires ;
Veiller à ce que les aires soient toujours actives.

5. La responsabilité de la sécurité de la compétition

Veiller à la présence d'une équipe de sécurité ;
Gérer les accès (entrée du lieu, accès aux aires de combat....) ;
Gérer les déplacements du public à proximité des aires ;
Accueillir et faire placer les invités ;
Accueillir les officiels chargés des contrôles anti-dopage.

Après chaque compétition, le coordonnateur général de la compétition :

Constitue un dossier complet de la compétition ;

Fait procéder s'il y a lieu au remboursement des déplacements des compétiteurs et arbitres.

6 – L'ARBITRAGE

Le responsable de l'arbitrage, placé auprès du coordonnateur général, gère la compétition avec les arbitres qu'il a désignés.

Un responsable de l'arbitrage peut assister au tirage au sort de chaque catégorie.

7 – LE MEDICAL

La surveillance médicale est assurée par le(s) médecin(s) délégué(s) et convoqué(s) par le médecin fédéral.

Par ailleurs, l'organisation de toute compétition doit prévoir une assistance médicale :

Un médecin et/ou une antenne médicale avec une équipe spécialisée en soins de première urgence (ex : croix rouge, protection civile, etc.) ;

Un nécessaire médical de premier secours et un emplacement spécifique en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident ;

Un téléphone avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers, d'un médecin.

Contrôle antidopage

Des contrôles antidopage intéressant les licenciés des fédérations peuvent être opérés à tout moment et plus particulièrement à l'occasion des compétitions officielles de la fédération.

Ces contrôles sont effectués à l'initiative de l'exécutif de la fédération ou des pouvoirs publics suivant les textes en vigueur.

Les prélèvements ou analyses sont réalisés sous le contrôle effectif des médecins mandatés par le Ministère chargé des sports et n'appartenant pas à l'organisation fédérale. Les prélèvements sont cependant effectués en présence d'un membre de la fédération mandaté par l'Exécutif fédéral.

En cas de contrôle positif, le combattant concerné est informé personnellement par lettre recommandée avec accusé de réception de la fédération.

8 – LA COMMUNICATION

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le responsable de la Communication de la Fédération en collaboration avec le Secrétaire Général, et le DTN.

Il met en relation les journalistes avec les autorités fédérales et les athlètes avant, pendant et après la compétition.

Le cas échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, il rédige et transmet les communiqués de presse, convoque les photographes.

Il assure la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse, de messages radiophoniques.

II – LES COMPETITIONS REGLES GENERALES

1 – LES CHAMPIONNATS DE FRANCE : PHASES QUALIFICATIVES ET FINALES

Championnats individuels Technique et Combat

Les championnats se déroulent par élimination directe avec repêchages possibles pour les 3èmes places.

Ne peuvent y participer que les compétiteurs qui ont la nationalité française et sont en capacité de pouvoir être sélectionnés en Equipe de France pour représenter la France dans les compétitions internationales de référence.

Un compétiteur ayant la double nationalité, peut seulement représenter l'un ou l'autre des pays de son choix. Une fois que les deux pays ont été représentés, la France, puis un autre pays, il faudra l'accord du Comité Exécutif de la FFKDA pour qu'il puisse à nouveau participer aux championnats de France.

Pour participer, les compétiteurs doivent :
avoir été classés dans les Championnats qualificatifs de chaque catégorie ;
ou, avoir fait l'objet d'une demande acceptée de hors quotas.

Championnats par équipes Technique et Combat

Les championnats se déroulent par élimination directe avec repêchages possible pour les 3èmes places.

Pour faire partie d'une équipe, les compétiteurs doivent tous être licenciés pour la saison, dans le même Club, excepté pour les équipes des Ententes Sportives dûment validées.

Le Club de l'équipe Championne de France en titre ne peut pas présenter une deuxième équipe.

2 – LES COUPES DE FRANCE

En individuel et en équipe

Sauf réglementation spécifique, les coupes se déroulent par élimination directe avec repêchages possible pour les 3èmes places.

Une seule équipe par club peut participer à la coupe de France dans chaque catégorie.

3 – LES ENTENTES SPORTIVES

Des «Ententes Sportives» peuvent être constituées par deux clubs qui n'ont présenté aucune équipe en leur nom propre aux compétitions par équipe de la saison en cours.

Quand deux clubs constituent une Entente Sportive, ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison. Ils ne peuvent plus participer à une quelconque compétition par équipe autrement que pour l'Entente Sportive.

Les Ententes Sportives peuvent participer à tous les championnats et coupes, techniques et combats par équipe.

Un club ne peut faire partie que d'une seule Entente Sportive.

Pour constituer une Entente Sportive, il faut déposer une demande sur un formulaire officiel (voir annexe) au comité départemental, qui après contrôle, la transmet au siège fédéral pour attribution d'un numéro correspondant à la création de l'Entente Sportive. L'alliance des deux clubs ainsi validée par l'attribution de son numéro vaut pour toute la Saison.

Les Ententes Sportives de Corse et d'outre mer peuvent associer plus que deux clubs.

4 – LES COMPETITEURS ETRANGERS

Les compétiteurs titulaires de deux licences collées sur leur passeport fédéral, mais n'ayant pas la nationalité française peuvent participer à toutes les compétitions ENFANTS et VETERANS, ainsi qu'aux Championnats et Coupes sous certaines conditions :

Coupes - épreuves individuelles masculines et féminines :

Inscription autorisée.

Coupe des moins de 21 ans :

Inscription autorisée.

Championnats et Coupes - épreuves par équipes masculines :

Un participant maximum.

Championnats et Coupes - épreuves par équipes féminines :

Une participante maximum.

5 – LES SURCLASSEMENTS

Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive.

COMBATS : le surclassement n'est pas autorisé.

TECHNIQUE : Une seule équipe par club est acceptée.

Pour les plus jeunes, les catégories sont « poussins-pupilles » et « benjamins-minimes ».

6 – L'ENVOI DES INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs :

Pour les compétitions locales ou régionales, à l'organisateur.

Pour les compétitions nationales (phases qualificatives du championnat de France, Championnat de France et Coupes Nationales) à l'organisateur de la compétition au siège de la fédération.

Les dossiers d'inscriptions aux Championnats de France sont envoyés par les responsables des phases qualificatives à l'organisateur de la compétition par voie électronique ou par la poste au siège de la fédération.

La feuille d'engagement des compétiteurs sélectionnés doit être contresignée par le Responsable des compétitions de zone.

Ces signatures valent engagement de leur part pour certifier que tous les passeports sont bien en règle (licences, certificat médical, etc.).

III – LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT - GENERALITES

1 – LES INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

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

Sauf exception signalée, notamment s'agissant des compétitions dites d'animation, aucune inscription ne peut être prise sur place.

2 – LES QUALIFICATIONS

On ne peut participer à certaines compétitions qu'après s'être qualifié.

Si un qualifié ne peut se rendre à la compétition, pour une raison quelconque, il ne peut pas être remplacé.

Un combattant qualifié dans une catégorie de poids ne peut pas en principe changer de catégorie.

Cependant, si lors de la pesée, le poids d'un **POUSSIN**, d'un **PUPILLE**, d'un **BENJAMIN**, ou d'un **MINIME** ne correspond pas à celui de la catégorie dans laquelle il a été inscrit, il conviendra de transférer, si possible, ce compétiteur dans la catégorie qui correspond exactement à son nouveau poids.

3 – LES HORS QUOTAS

Une dérogation aux règles de qualification existe au travers de la demande de hors quotas.

Les demandes de dérogation pour les hors quotas sont présentées par les clubs sur le formulaire officiel (voir annexe), et transmises à la direction technique nationale.

Sur ce document officiel, la raison exceptionnelle de la demande doit être précisée.

4 – LE CONTROLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition.

Il doit contenir :

- Les timbres de licences collés ;

- Le certificat médical ;

- L'autorisation parentale pour les mineurs ;

- Un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie CADETS pour les championnats de France.

Dans les compétitions individuelles : chaque compétiteur présente personnellement son passeport.

Dans les compétitions par équipes : le Capitaine présente tous les passeports de son équipe, ainsi qu'une feuille d'engagement prévue à cet effet, avec les noms de tous les compétiteurs composant cette équipe.

5 – LA PESEE

La pesée est effectuée sous le contrôle du responsable de la compétition, avec des balances étalonnées.

Dans les cas limites de poids, les compétiteurs (trices) pourront être pesés(es) en sous-vêtements.

Aucune tolérance de poids ne peut être accordée.

Le compétiteur doit avoir un poids inférieur ou égal au poids de la catégorie dans laquelle il est inscrit, et supérieur au poids de la catégorie précédente.

6 – LA CONFIRMATION DES INSCRIPTIONS

Après les opérations du contrôle des passeports et de la pesée, les compétiteurs vont confirmer leur présence aux tables prévues à cet effet.

Seuls peuvent participer, les combattants inscrits sur les listes officielles des participants.

7 – LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

Pour tous les représentants fédéraux et les arbitres, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

Tenues sportives pour tous les compétiteurs :

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Protège dents // Gants rouges / bleus / noirs // Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs // Casque rouge / bleu / noir (grille obligatoire pour les mineurs)

Protège-poitrine pour les combattantes féminines Cadettes Juniors Séniors et Vétérans.

Plastron réversible bleu-rouge et casque à grille pour les mineurs

Coquille pour les combattants et les combattantes

8 – COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS

Les compétiteurs n'ont pas accès aux aires de compétition avant leur passage. Les membres de la commission d'organisation sont chargés d'aller les informer dans les aires d'échauffement qui leur ont été attribuées, que leur passage est annoncé.

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme aux règlements, ils n'emportent avec eux ni sac de sport, ni bouteille d'eau.

9 – COMPORTEMENT DES PROFESSEURS

Durant la compétition de leurs élèves, **les professeurs** doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

IV – LES COMPETITIONS LE DEROULEMENT LE PERSONNEL ADMINISTRATIF ET SES FONCTIONS

Le personnel administratif regroupe l'ensemble des personnes ayant pris part à au moins une session de formation au cours des deux dernières saisons sportives, et qui sont mobilisées pour assurer la gestion et le déroulement administratifs d'un évènement sportif.

Le personnel administratif n'intervient pas dans les décisions propres à l'Arbitrage. Ce staff administratif est ainsi susceptible d'être composé de non pratiquants, hommes ou femmes, âgés d'au moins 18 ans au jour de la compétition. Le personnel administratif officiant à l'occasion d'une compétition d'Arts Martiaux Vietnamiens (AMVT) est placé sous l'autorité de la Commission d'Organisation de la Compétition.

1 – LA COMMISSION D'ORGANISATION DE LA COMPETITION

La Commission d'Organisation de la compétition est en charge de la mise en place des modalités de participation, de la collecte des inscriptions aux compétitions, et de la constitution des différentes catégories définies par le règlement d'arbitrage en vigueur.

Ses membres sont porteurs d'un badge fédéral officiel.

Pendant la durée de la manifestation, la Commission d'Organisation est dirigée par un Coordonateur des actions des différents responsables, à savoir : Arbitrage, Logistique, Sécurité et Régulation.

Elle a le devoir de mettre en œuvre tous les moyens humains et matériels dont elle peut disposer pour parvenir à la meilleure organisation d'une compétition inscrite au calendrier fédéral.

La Commission d'Organisation prend les dispositions nécessaires à l'implantation d'un poste de secours mobile sur le site de la compétition par un organisme habilité (Croix-Rouge, Protection Civile....) et / ou par un médecin.

Si le quota de compétiteurs requis n'est pas atteint après la clôture des inscriptions, et en concertation avec la Direction Technique Nationale:

- Elle est habilitée à procéder à des regroupements de poids et / ou d'âge en informant préalablement les responsables des clubs concernés.
- Elle est habilitée à ne pas ouvrir une catégorie trop faiblement alimentée et / ou si un regroupement se révèle incohérent.

Sur site, elle organise le contrôle de détention d'un passeport sportif enrichi ou accompagné d'un certificat médical valide, c'est-à-dire daté postérieurement au 31 Août de la saison en cours.

Dans le cadre des compétitions destinées à des pratiquants mineurs, elle assure, en sus, le contrôle d'existence de l'autorisation parentale.

S'il s'agit d'une compétition Combat, elle organise une pesée de contrôle des compétiteurs engagés.

La Commission d'Organisation des compétitions est fondée à prononcer l'exclusion d'un compétiteur ne détenant pas un passeport sportif et / ou ne détenant pas un certificat médical valide et / ou ne détenant pas une autorisation parentale.

Dans cette hypothèse, l'exclusion ne s'applique qu'à la compétition concernée.

Elle détient les formulaires officiels de déclaration d'accident.

Elle procède à l'attribution des badges d'identification autorisant ses propres membres, les Commissaires Sportifs, les Juges / Arbitres et les Officiels à circuler dans les zones réservées.

La Commission d'Organisation nomme un ou plusieurs régulateurs.

Elle affecte le Personnel Administratif sur les tapis mis en place, et procède à la désignation des Commissaires Sportifs, des Chronométreurs et des éventuels assesseurs.

La Commission d'Organisation fournit les feuilles de marque aux Commissaires Sportifs, et récupère ces mêmes feuilles à l'issue des épreuves.

Elle peut procéder à diverses vérifications, notamment au contrôle du respect des procédures administratives, ou encore à la vérification des moyennes calculées dans le cadre des compétitions TECHNIQUE.

La Commission d'Organisation est seule habilitée à ordonner une cérémonie de remise de récompenses.

Elle gère le traitement, la diffusion, la communication et l'archivage des résultats.

En dehors des compétitions, la Commission d'Organisation prend en charge la rédaction et la maintenance des supports pédagogiques afférents à son domaine de compétence.

Elle assure également la formation et la mise à niveau du Personnel Administratif.

2 – LE REGULTEUR

Pendant la durée d'une compétition, le Régulateur est porteur d'un badge fédéral officiel.

Le Régulateur a la charge d'affecter les catégories aux différents tapis mis en place, et ceci en fonction des disponibilités.

Le Régulateur procède à l'appel et au rassemblement des compétiteurs à proximité de l'aire de compétition.

Il est seul équipé d'un microphone, et est, de facto, responsable des interventions et de la diffusion d'annonces par recours à la sono.

Un seul Régulateur est actif au cours d'une compétition, mais il peut être remplacé au besoin.

3 – LE COMMISSAIRE SPORTIF

Pendant la durée d'une compétition, les Commissaires Sportifs sont porteurs d'un badge fédéral officiel.

Le Commissaire sportif est responsable de la gestion administrative d'une catégorie sur l'aire de compétition à laquelle il est affecté.

La gestion administrative d'une catégorie consiste :

A détenir les feuilles de marque fournies par la Commission d'Organisation.

A réunir sur l'aire l'ensemble des compétiteurs appelés au préalable par le Régulateur de la compétition.

A réaliser un contrôle des présences à l'aide de la feuille de marque.

Pour ce faire, il procède à un appel à haute et intelligible voix.

En cas d'absence de l'un ou de plusieurs compétiteurs, le Commissaire Sportif doit faire déclencher la procédure des 3 appels supplémentaires décrite dans le Règlement d'Arbitrage en vigueur.

Si le ou les intéressés ne se sont présentés ou signalés à l'issue des 3 appels, le Commissaire Sportif déclare la ou les disqualifications et annote la feuille de marque en conséquence.

Rappel : La disqualification d'un compétiteur au motif d'absence à l'appel de son nom ne s'applique que pour la catégorie en cours.

A détenir l'intégralité des passeports sportifs des compétiteurs en lice.

A s'assurer de la présence de la totalité de l'équipe arbitrale et de celle des assesseurs éventuels qui lui ont été affectés.

A ordonner l'ouverture de la catégorie.

Il utilise le logiciel de gestion de combat mis à sa disposition par l'organisation.

Compétition TECHNIQUE

Il reporte la note attribuée par chaque juge lorsqu'il s'agit d'une compétition autre que le Championnat de France :

Notation par **5 juges** : Il retire la note la plus basse et la note la plus haute, puis calcule et reporte la moyenne des 3 notes intermédiaires.

Notation par **3 juges** : il calcule et reporte la moyenne des 3 notes.

Considérant l'impact sur le résultat final, le Commissaire Sportif veillera à ne précipiter ni le report des notes, ni les calculs (additions et moyennes).

En configuration Duels Techniques, il reporte les noms des vainqueurs successifs.

Compétition COMBAT

Il annote les points attribués au cours du combat

Il annote les points de pénalité qui viennent **diminuer** le total des points déjà accordés. Si le score d'un compétiteur pénalisé est égal à zéro, le total de ses points devient négatif.

Il procède à la comparaison des scores et désigne à l'arbitre le vainqueur d'un geste de la main.

En cas d'égalité, le Commissaire Sportif signifie celle-ci à l'arbitre.

Il reporte le nom du vainqueur dans la zone prévue à cet effet.

Il restitue la feuille de marque dûment complétée à un membre de la Commission d'Organisation.

4 – LE CHRONOMETREUR

Le Chronométreur est responsable de la gestion temporelle du combat.

C'est pourquoi les postes de Chronométreurs seront essentiellement pourvus à l'occasion des compétitions COMBAT.

Néanmoins, il est concevable de faire intervenir les Chronométreurs à l'occasion des épreuves techniques de Song Luyên auxquelles un temps limité est imparti (entre 1mn et 1mn30).

Pendant la durée d'une compétition, les Chronométreurs sont porteurs d'un badge fédéral officiel.

La gestion temporelle du combat consiste :

A déclencher le chronomètre dès l'ordre de début de combat prononcé par l'arbitre central = 'Đầu'.

A stopper le chronomètre sur instruction de l'arbitre.

A donner le gong à la fin du temps réglementaire ou sur instruction de l'arbitre central.

A signaler les 30 dernières secondes d'un combat à haute et intelligible voix.

A procéder au décompte de 3 minutes (temps estimé, à l'appréciation de l'arbitre central) lorsqu'un compétiteur blessé est pris en charge par le médecin ou par les secouristes officiels.

A décompter les temps de récupération de 10 secondes demandées par l'arbitre, et d'en signaler les 3 dernières secondes à haute et intelligible voix.

5 – PROTOCOLES

Appel des catégories et poules.

A l'appel de la catégorie, les compétiteurs se présentent et déposent leur passeport à la table des commissaires sportifs de leur aire d'évolution. Les passeports des qualifiés sont gardés jusqu'à la remise des titres et récompenses. Les autres sont rendus à la fin des combats de la catégorie.

Les compétiteurs se mettent en ligne face à la table des commissaires sportifs et saluent au commandement du superviseur ou de l'arbitre désigné. L'ensemble du corps arbitral sera face aux compétiteurs.

L'appel des présents dans la catégorie et/ou poule est fait à ce moment.

Ils sortent de l'aire d'évolution et se dirigent vers la zone d'attente et/ou échauffement prévue à cet effet. Ils y restent jusqu'à la fin de la catégorie et/ou poule.

Les vainqueurs de chaque tour doivent impérativement rester dans la zone qui leur a été affectée. Les compétiteurs éliminés peuvent quitter cette zone.

Appel des compétiteurs

Au début du combat les compétiteurs se saluent au commandement de l'arbitre central et se mettent en garde.

A la fin du combat, les compétiteurs se saluent au commandement de l'arbitre central et quittent l'aire d'évolution.

Une personne est affectée sur chaque aire d'évolution pour vérifier leurs protections et leur tenue afin qu'ils soient prêts pour leur combat.

Préalablement, les protocoles d'appel des compétiteurs TECHNIQUE / COMBAT dévolus aux Commissaires Sportifs, ou à leurs éventuels assesseurs ont été annoncés à haute et intelligible voix, de la manière suivante.

Appel des compétiteurs TECHNIQUE / COMBAT

Lors du déroulement des épreuves Techniques en mode Notation individuelle :

« Se présente Monsieur X, se prépare Monsieur Y »

Lors du déroulement des épreuves Techniques en mode Duel Technique :

« Se présentent Monsieur W en (couleur de ceinture),
et Monsieur X en (couleur de ceinture).

« Se préparent Monsieur Y en (couleur de ceinture),
et Monsieur Z en (couleur de ceinture) ».

Lors du déroulement des épreuves Combat :

« Se présentent Monsieur W en (couleur de ceinture),
et Monsieur X en (couleur de ceinture).

« Se préparent Monsieur Y en (couleur de ceinture),
et Monsieur Z en (couleur de ceinture) ».

Appel des notes des épreuves Technique en configuration Notation Individuelle

« Juges ! »

(Instruction **affirmative** pour préparer les juges à la levée des supports de notation)

Compter 2 secondes, puis : « Prêts ? »

(Instruction **interrogative** destinée à signaler l'imminence de la levée des supports de notation)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

(Instruction **affirmative** destinée à obtenir la levée simultanée des supports de notation)

Appel de la levée des drapeaux des épreuves Technique en configuration Duels.

« Juges ! »

(Instruction **affirmative** destinée à préparer les juges à la levée des drapeaux)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Prêts ? »

(Instruction **interrogative** destinée à signaler l'imminence de la levée des drapeaux)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

(Instruction **affirmative** destinée à obtenir la levée simultanée des drapeaux)

« Vainqueur... Rouge ou Bleu»

Détermination - sans précipitation - de la couleur majoritaire,
puis annonce à haute et intelligible voix de la couleur du vainqueur.

Important

Si le Commissaire Sportif constate un asynchronisme lors de la levée des supports de notation ou des drapeaux, il en réfère sans délai au Superviseur du tapis, ou à défaut au Responsable de l'Arbitrage, qui formulera les rappels à l'ordre nécessaires.

6 – ENRICHISSEMENT DES PASSEPORTS

Dès que les 3 premières places de la catégorie ont été déterminées, seuls les passeports du **Vainqueur**, du **Second** et du **Troisième** (ou des membres des 1ère, 2ème et 3ème équipe) ont lieu d'être annotés sur les pages réservées à cet effet. Après annotation, les passeports sont transmis à la Commission d'Organisation des Compétitions AMVT pour validation par une signature autorisée.

7 – A PROPOS DU PERSONNEL MEDICAL

Le Service Médical a toute autorité pour interdire la participation d'un compétiteur à l'évènement concerné.

Le Personnel Médical est opérationnel pendant toute la durée des épreuves, et intervient à la demande expresse des arbitres.

Il a le pouvoir de mettre fin à un combat à tout moment, notamment lorsque, appelé par un arbitre, il juge qu'un participant est inapte à poursuivre la compétition.

Pour ce faire, il fait appel au Responsable de l'Arbitrage.

Si le Personnel Médical interdit à un compétiteur de reprendre le combat, un formulaire de déclaration d'accident doit être complété, et transmis à la Compagnie d'Assurances selon les modalités édictées par celle-ci.

8 – REGLES RELATIVES A L'ATTITUDE DU PERSONNEL ADMINISTRATIF

Le Personnel Administratif doit se conformer aux usages énumérés ci-après :

La tenue est constituée d'un pantalon gris, d'une chemise blanche, d'une cravate FFKDA et d'une veste de couleur bleu marine. La veste devra être ôtée sur instruction émanant du Coordonateur de la compétition en cours.

L'usage des téléphones portables n'est pas autorisé par le Personnel Administratif en activité. Dans le même esprit, il n'est pas autorisé à photographier ou filmer, ce quel que soit le dispositif utilisé.

L'utilisation de lecteur mono média ou multimédia (lecteur MP3 par exemple) par le Personnel Administratif est proscrite dans la zone de compétition.

Le Personnel Administratif n'est pas autorisé à se restaurer lorsqu'il officie.

La consommation, pour autant qu'elle soit discrète, de chewing-gums ou de petites confiseries (bonbons ou pastilles) est toutefois tolérée.

La présence d'une bouteille d'eau et de gobelets est admise sur la table lors du déroulement d'une catégorie.

En cas de force majeure nécessitant une interruption ou une cessation sans délai de son activité, un Personnel Administratif se doit d'en informer - ou faire informer le Coordonateur de la manifestation.

LISTE DES COMPETITIONS

OPEN DE FRANCE AMV COMBATS POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES

Sont autorisés à participer

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Nationalité

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

Surclassement

Aucun surclassement n'est autorisé.

Tenues personnelles obligatoires

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Protège dents // Gants rouges / bleus / noirs // Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs // Casque rouge / bleu / noir à grille

Plastron réversible bleu-rouge

Coquille pour les combattants **ET** les combattantes

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe avec repêchage possible pour les 3èmes places.

Durée des combats

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Poussins	1 minute 30	1	
Pupilles	1 minute 15	2	1 minute
Benjamins	1 minute 15	2	1 minute
Minimes	1 minute 30	2	1 minute

COUPE DE FRANCE COMBATS–TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES

Sont autorisés a participer

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

Nationalité

La participation des compétiteurs étrangers est autorisée.

Surclassement

Aucun surclassement n'est autorisé.

COMBATS

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Protège dents // Gants rouges / bleus / noirs // Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs // Casque rouge / bleu / noir à grille

Plastron réversible bleu-rouge

Coquille pour les combattants **ET** les combattantes

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe avec repêchage possible pour les 3èmes places.

Durée des combats

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Poussins	1 minute 30	1	
Pupilles	1 minute 15	2	1 minute
Benjamins	1 minute 15	2	1 minute
Minimes	1 minute 30	2	1 minute

TECHNIQUE

TENUES PERSONNELLES OBLIGATOIRES

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe **AVEC** repêchage possible pour les 3èmes places.

SELECTION DE ZONES DU CHAMPIONNAT DE FRANCE COMBATS et TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS / VETERANS

Sélections

2 zones sont définies par la commission d'arbitrage. Pour la saison 2015-2016. Les sélections de zone des Championnats de France sont sélectives pour le Championnat de France. Elles doivent se dérouler au plus tard 3 semaines avant le Championnat de France.

Sont autorisés à participer

Les licenciés ayant deux licences dont celle de la saison en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs au siège de la Fédération ou à son représentant.

Surclassement

Pas de surclassement autorisé

Tenues personnelles et obligatoires

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Pour les combattants

Gants 10 oz pour les féminines et les masculins en – 70Kg

Gants 12 oz à partir des masculins + 70 Kg

Gants de 8 oz autorisés pour les féminines, les cadets et les juniors de – 65 Kg

Protège dents // Gants rouges / bleus / noirs // Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs //

Casque rouge / bleu / noir (grille obligatoire pour les mineurs)

Protège-poitrine pour les combattantes féminines Cadettes Juniors Séniors et Vétérans.

Plastron pour les mineurs

Coquille pour les combattants et les combattantes

Les mitaines et sous gants sont autorisés. Les bandes sous les gants ne sont pas autorisées

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe avec repêchage possible pour les 3èmes places.

Qualifications

Les classés de chaque catégorie sont qualifiés pour le Championnat de France. :
16 pour la zone nord ; 16 pour la zone sud.

La répartition pourra se faire différemment si une zone ne peut fournir son quota de classés.

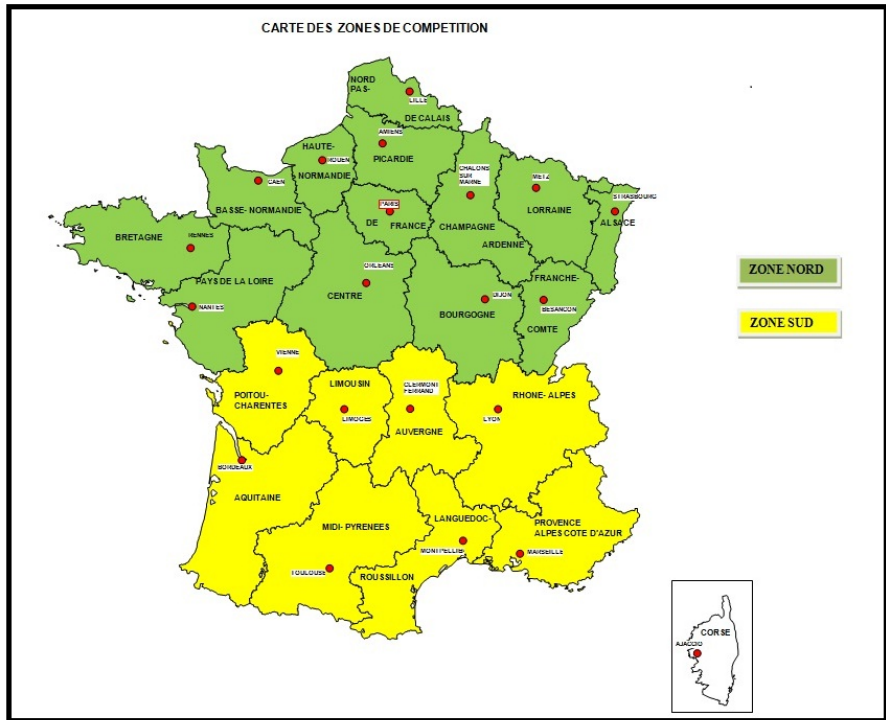
Aucune procédure d'inscription directe ne sera mise en place pour le championnat de France.

Les clubs des DOM-TOM et de Corse sont qualifiés d'office pour les finales et peuvent présenter un(e) pratiquant(e) et/ou une équipe par catégories.

Durée des combats

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Cadets	1 minute 30	2	1 minute
Juniors	1 minute 45	2	1 minute
Séniors	2 minutes	2	1 minute
Vétérans	1 minute 45	2	1 minute

REPARTITION DES ZONES 2015– 2016



CHAMPIONNAT DE FRANCE COMBATS et TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS / VETERANS

Autorisation à participer

Sont d'abord autorisés à participer les compétiteurs ayant deux licences dont celle de la saison en cours et qui ont été sélectionnés lors des sélections de zones par la Direction Technique Nationale ou son représentant.

Soit les classés de chaque catégorie :

16 pour la zone nord ; 16 pour la zone sud.

Cependant, la répartition pourra se faire différemment si une zone ne peut fournir son quota de classés.

Sont aussi autorisé(e)s à participer Les Championnes et Champions de France de la saison précédente.

Y participent également les hors quotas dont la demande de dérogation a été validée par la Direction Technique Nationale.

Aucune procédure d'inscription directe ne sera mise en place pour le championnat de France.

Surclassement

Aucun surclassement n'est autorisé.

Pesée (pour les combats)

La pesée est effectuée sous le contrôle des arbitres et/ou commissaires sportifs.

Aucune tolérance de poids ne peut-être accordée.

A l'exception des qualifié(e)s mineur(e)s (c'est à dire âgé(e)s de moins de 18 ans), les compétiteurs n'étant pas au poids de la catégorie pour laquelle ils ont été sélectionnés lors des sélections de zones, seront déclarés forfaits.

Tenues personnelles obligatoires

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue

Pour les combattants

Gants 10 oz pour les féminines et les masculins en – 70Kg séniors

Gants 12 oz à partir des masculins + 70 Kg séniors

Gants de 8 oz autorisés pour les féminines, les cadets et les juniors de – 65 Kg

Protège dents // Gants rouges / bleus / noirs // Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs //

Casque rouge / bleu / noir (grille obligatoire pour les mineurs)

Protège-poitrine pour les combattantes féminines Cadettes Juniors Séniors et Vétérans.

Plastron pour les mineurs

Coquille pour les combattants et les combattantes

Les mitaines et sous gants sont autorisés. Les bandes sous les gants ne sont pas autorisées

Durée des combats

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Cadets	1 minute 30	2	1 minute
Juniors	1 minute 45	2	1 minute
Séniors	2 minutes	2	1 minute
Vétérans	1 minute 45	2	1 minute

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe AVEC repêchage possible pour les 3èmes places pour les catégories de poids.

Dans chaque catégorie de poids, et dans chaque catégorie technique, le vainqueur de la compétition est déclaré CHAMPION DE FRANCE ou CHAMPIONNE DE FRANCE

A noter que le titre de Champion de France s'obtient quelque soit le nombre de finalistes engagés.

Nota :

Les Championnes et Champions de France de la saison précédente sont qualifiés d'office pour l'épreuve des Championnats de France de la saison en cours **dans les catégories (âge et poids) dans lesquelles, elles et ils sont titrés.**

Pour des raisons logistiques (constitution des tableaux), ils seront contactés en début de saison afin de connaître leurs intentions quant à leur participation.

L'accès aux sélections leur est cependant ouvert pour des besoins de préparation.

CHAMPIONNAT DE FRANCE DE VO TU DO COMBAT LIBRE ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS SENIORS

Sont autorisés à participer

Les licenciés **âgés de 18 à 39** ans au jour de la compétition ayant deux licences dont celle de la saison en cours.

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs à l'organisateur de la compétition au siège de la Fédération.

Tenues personnelles et obligatoires

Casque

Protège-dents

Gants 10 oz pour les féminines et les masculins en – 70Kg

Gants 12 oz à partir des masculins + 70 Kg

Gants de 8 oz autorisés pour les féminines, les cadets et les juniors de – 65 Kg

Coquille

Protège-tibias-pieds-talons

Protège-poitrine pour les compétitrices féminines

Les mitaines, sous-gants et bandes souples sont autorisés.

Modalités de déroulement de la compétition

Par élimination directe AVEC repêchage possible pour les 3èmes places.

Durée des combats

Le chronométrage a lieu en temps réel.

Le temps de récupération entre deux combats est au moins égal à 10 minutes, et de 15 minutes avant les finales.

Nombre de reprises	Durée des reprises	Temps de repos entre les reprises
2	2 mn	1 mn

**Dans chaque catégorie de poids, le vainqueur de la compétition est déclaré
CHAMPION DE FRANCE ou CHAMPIONNE DE France**

COUPE DE FRANCE TECHNIQUE Võ Cổ Truyền

Mini-Poussins / Poussins / Pupilles / Benjamins / Minimes / Cadets / Juniors
/ Séniors / Vétérans 1, 2 et 3.

Sommaire :

- A)** LES CATEGORIES D'AGES
- B)** LES CATEGORIES TECHNIQUES
- C)** LES CARACTERISTIQUES DE LA COMPETITION
- D)** REGLEMENT DE LA COUPE DE FRANCE TECHNIQUE DE VO CO TRUYEN

- ANNEXE 1 – CONSTITUTION D'UNE ENTENTE SPORTIVE
- ANNEXE 2 – AUTORISATION PARENTALE.

A) Les catégories d'âges – Saison 2015 / 2016

- Les catégories de mini poussins à minimes sont des catégories dites 'ENFANTS'
- Les catégories à partir de cadets sont des catégories dites 'ADULTES'.

B) Les catégories techniques

<u>Type</u>	<u>Nom de la leçon</u>	<u>Catégories admises</u>
<u>Individuel</u>	Lão Hồ Thượng Sơn	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Hùng Kê Quyền	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Ngọc Trần Quyền	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Lão Mai Quyền	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Tu Linh Dao (sabre)	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Roi Thái Sơn (bâton)	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	Huynh Long độc Kiếm (épée)	<u>Toutes</u>

<u>Individuel</u>	<u>Bát Quái Côn (bâton)</u>	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	<u>Siêu Xung Thiên (Hallebarde)</u>	<u>Toutes</u>
<u>Individuel</u>	<u>Độc Lu Thương(Lance)</u>	<u>Toutes</u>
<u>Equipe de 2 ou 3 (*)</u>	<u>Song Luyen:</u> <u>Mains nues contre Mains nues</u>	- <u>Mini-poussins à</u> <u>Minimes</u> - <u>Cadets à Vétérans</u> <u>3</u>
<u>Equipe de 2 ou 3 (*)</u>	<u>Song Luyen :</u> <u>Arme(s) contre Arme(s)</u>	- <u>Mini-poussins à</u> <u>Minimes</u> - <u>Cadets à Vétérans</u> <u>3</u>
<u>Equipe de 3</u>	<u>Quyển synchronisé, avec ou sans armes</u>	- <u>Mini-poussins à</u> <u>Pupilles</u> - <u>Benjamins à</u> <u>Minimes</u> - <u>Cadets à Vétérans</u> <u>3</u>

(*) En fonction du nombre d'inscriptions reçues dans les délais impartis, les coordinateurs de la compétition se réservent la faculté de procéder à un regroupement des catégories « Song Luyen à mains nues » et « Song Luyen avec armes ».

C) Les caractéristiques de la compétition

C.1 – LES COMPÉTITEURS

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux Compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition si cette dernière n'est pas soumise à un processus de sélection préalable obligatoire.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour chaque compétition, et publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'inscription transmises aux clubs.

Les compétiteurs doivent présenter le passeport sportif en cours de validité, et qui doit contenir :

- Deux timbres de licences minimum, dont celui de la saison en cours
- Leur certificat médical
- L'autorisation parentale pour les mineur(e)s.

C.2 – LES CLUBS

Les dossiers d'inscriptions sont envoyés par les clubs à l'organisateur de la compétition au siège fédéral.

- Les inscriptions sont illimitées en compétition individuelle
- L'Inscription est limitée à une seule équipe par Club et par catégorie, hors 'Ententes sportives' décrites en C.7.

C.3 – ADMINISTRATION DE LA COMPETITION

Un coordonnateur général est responsable de l'organisation de la dite compétition.

A ce titre, il doit :

- Assurer le bon déroulement de la compétition
- Faire procéder à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition
- Gérer l'administration de la compétition
- Assurer au nom de la fédération le respect de la réglementation
- Intervenir pour prévenir et régler les éventuels conflits
- Organiser le protocole des remises de récompenses
- Faire remettre une médaille et/ou un diplôme aux vainqueurs.

Avant chaque compétition, le coordonnateur général de la compétition :

- Réceptionne les listings d'engagements des compétiteurs
- Enregistre les compétiteurs, établit les listes d'engagés
- Procède au tirage au sort de chaque catégorie, le cas échéant en tenant compte des têtes de séries
- Emmène à la compétition : les tableaux, les listes d'engagés pour l'affichage et le contrôle, et le dossier des feuilles d'engagement en cas de litige.

Pour chaque compétition, le coordonnateur général de la compétition s'assure les services d'un ou plusieurs coordonnateurs de secteur. A eux tous, ils forment la Commission d'Organisation de la Compétition.

Cette Commission assume les responsabilités suivantes :

6. La responsabilité de l'arbitrage

- a. Coordonner le travail des arbitres
- b. Diriger la réunion d'arbitrage
- c. Veiller à l'application du règlement
- d. S'occuper du roulement des équipes d'arbitrage
- e. Veiller à l'équilibre des tendances dans les équipes d'arbitrage
- f. Veiller aux besoins logistiques.

7. La responsabilité des moyens

- Pointer le matériel reçu le jour J
- Pointer le matériel à rendre, préciser s'il y a eu de la casse ou des vols
- S'occuper des repas du staff ainsi que des approvisionnements en eau.

8. La responsabilité de l'animation

- Animer la manifestation
- Faire les annonces aux publics lors des phases finales
- Expliquer le cas échéant les règles d'arbitrage au public.

C.4 – LE MEDICAL

L'organisation de toute compétition doit inclure une assistance médicale comprenant notamment :

- Un médecin et/ou une antenne médicale avec une équipe spécialisée en soins de première urgence (Croix Rouge, protection civile, etc.)
- Un nécessaire médical de premier secours et un emplacement spécifique en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident
- Un téléphone, avec affichage à proximité des numéros d'appel du SAMU, des pompiers, d'un médecin.

C.5 – LA COMMUNICATION

Les contacts avec la Presse, la diffusion des informations, sont assurés par le responsable de la Communication de la Fédération en collaboration avec le Secrétaire Général, et le DTN, ou à défaut, par un représentant fédéral délégué à cet effet.

Il met en relation les journalistes avec les autorités fédérales et les athlètes avant, pendant, et après la compétition.

Le cas échéant, il assure la relation avec les équipes de réalisation TV, il rédige et transmet les communiqués de presse, convoque les photographes.

Il assure la fabrication d'affiches, la rédaction de documents de promotion, d'annonces presse, de messages radiophoniques.

C.6 – LA COUPE DE FRANCE DE VO CO TRUYEN

En individuel et en équipe

Sauf réglementation spécifique, les coupes se déroulent par élimination directe avec repêchage possible.

Rappel : Une seule équipe par club peut participer à la coupe de France, dans chaque catégorie.

C.7 – LES ENTENTES SPORTIVES

Les Ententes Sportives sont des alternatives proposées aux clubs qui ne sont pas en mesure de composer une équipe constituée de leurs seuls licenciés.

D'une façon générale, les Ententes Sportives peuvent participer à tous les championnats et coupes, techniques et combats par équipe.

Un club ne peut faire partie que d'une seule Entente Sportive.

Pour constituer une Entente Sportive, il convient de déposer une demande sur un formulaire officiel (voir annexe 1) au Siège Fédéral, pour attribution d'un numéro correspondant à la création de la dite Entente Sportive.

C.8 – LES COMPETITEURS ETRANGERS

Les compétiteurs titulaires de deux timbres-licences apposées dans leur passeport fédéral, mais n'ayant pas la nationalité française, peuvent participer à toutes les Coupes ENFANTS, ADULTES et VETERANS.

Pour les épreuves par équipes :

Epreuves par équipes masculines

- 🌐 Un participant maximum par équipe.

Epreuves par équipes féminines :

- 🌐 Une participante maximum par équipe.

C.9 – LES INSCRIPTIONS

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date, ne pourra prétendre à participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.

Tout dossier arrivant après la date limite, ou incomplet, sera refusé.

Sauf exception signalée, notamment s'agissant des compétitions dites d'animation, aucune inscription ne peut être prise sur place.

C.10 – LE CONTROLE DES PASSEPORTS

La possession du passeport sportif est obligatoire.

Il doit contenir :

- Les timbres de licences collés
- Le certificat médical
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Dans les compétitions individuelles : chaque compétiteur présente personnellement son passeport.

Dans les compétitions par équipes : le Capitaine présente tous les passeports de son équipe, ainsi qu'une feuille d'engagement prévue à cet effet, avec les noms de tous les compétiteurs composant cette équipe.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition.

C.11 – LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

Tenues officielles

- Pour tous les représentants fédéraux et les arbitres, la tenue officielle et le badge sont de rigueur.

Tenues sportives pour tous les compétiteurs :

- Vo Phuc / Ceinture du Club, ou Ceinture rouge et Ceinture bleue lors des duels.

C.12 – COMPORTEMENT DES PROFESSEURS

Durant la compétition de leurs élèves, les professeurs doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des compétiteurs.

D) Règlement de la Coupe de France TECHNIQUE de Vo Co Truyen

D.1 – REGLES GENERALES

- Une catégorie n'est ouverte qu'à compter de 3 inscriptions reçues dans le temps imparti.
- Les catégories concernées sont les mini-poussins, les poussins, les pupilles, les benjamins, les minimes, les cadets, les juniors, les séniors, et les vétérans.
- La Coupe de France se compose de compétitions individuelles et de compétitions en équipe.
- Les compétitions individuelles ne sont pas mixtes, et sont classées par catégories d'âges (*cf*A) LES CATEGORIES D'AGES).
- Les compétitions en équipe se composent d'une compétition de « Quyên synchronisé » par équipe de trois, et d'une compétition « Song Luyên » par équipe de deux ou trois. Il n'y a pas de remplaçant.
- Les compétitions en équipes « Song Luyên » et « Quyên synchronisé » peuvent être mixtes. Elles sont regroupées par tranche d'âge pour les enfants; comme détaillé ci-après :

- **Song Luyên** : 1 seule catégorie **Mini-poussins /Minimes**.

- **Quyên synchronisé** : 1 catégorie **Mini-poussins / Pupilles** d'une part, et 1 catégorie **Benjamins / Minimes** d'autre part.

- A partir de la catégorie Cadets, pour les épreuves de « Quyên synchronisés » et « Song Luyen », une seule équipe par club est autorisée. Les membres de cette équipe peuvent être Cadets, Juniors, Seniors ou Vétérans.

Remarque La restriction ci-dessus ne s'applique pas aux Ententes Sportives qui, par définition, sont constituées par deux clubs.

- Les compétitions individuelles se composent d'une compétition « Quyên mains nues » et d'une compétition « Quyên armes ».
- Les épreuves par équipes de « Quyên synchronisés » et « Song Luyen » se déroulent « à mains nues » ou « avec armes ».
- Il n'y a pas de distinction de grade au sein d'une même catégorie d'âge.
- La compétition « Quyênarmes » est accessible à toutes les catégories 'Enfants' et 'Adultes'.

D.2 – DEROULEMENT STANDARD DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au commissaire sportif. Après avoir salué l'équipe arbitrale, ils se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour. A l'appel de leur nom, les compétiteurs s'avancent sur l'aire de compétition. Au signal du commissaire, ils commencent leur prestation. A la fin de celle-ci, le compétiteur, ou l'équipe, salue l'équipe arbitrale et quitte l'aire de compétition sur l'instruction du commissaire sportif.
2. S'il existe des irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le juge Central annonce à haute voix la disqualification.
4. Quand la prestation est terminée le commissaire sportif demande la décision.
5. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque prestation.
6. Lors des phases finales, si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), il (elle) peut toutefois participer à LA POULE DE REPECHAGE si celle-ci est mise en œuvre.

D.3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

- Un compétiteur peut participer **au maximum à deux épreuves individuelles distinctes**, mais **dans une seule catégorie d'âge**.

Le même compétiteur peut - en sus - prendre part **aux deux épreuves par équipe**, dans le respect des dispositions énoncées aux articles **C.6** et **D.1** du présent règlement.

- Les compétiteurs en INDIVIDUEL, OU PAR EQUIPES (Quyên et Song Luyên), ne se présentant pas à l'appel sont disqualifiés de la catégorie en cours.

- Les épreuves techniques en INDIVIDUEL, OU PAR EQUIPES de la Coupe de France de Vo Co Truyen répondent au schéma décrit ci-après.

→ **Tour(s) par notation** : les compétiteurs sont jugés par notation de 7.0 à 9.0 (une décimale) à l'aide des plaquettes prévues à cet effet.

→ **Phases finales**, c'est-à-dire ½ finales, petite finale et grande finale, en mode 'duel', décision rendue au drapeau.

Tour(s) par notation :

3 compétiteurs / catégorie

- 1^{er} tour par notation : les deux premiers sont retenus pour la finale. Le compétiteur ayant obtenu la troisième note est proclamé 3^{ème} de la catégorie.

4 compétiteurs / catégorie

- 1^{er} tour par notation : les deux premiers sont retenus pour la grande finale, et les deux derniers pour la petite finale.

De 5 à 12 compétiteurs / catégorie

- 1^{er} tour par notation : les 4 compétiteurs ayant obtenus les 4 meilleures notes sont retenus pour les phases finales.

Plus de 13 compétiteurs

- 1^{er} tour par notation : les 8 compétiteurs ayant obtenu les 8 meilleures notes sont qualifiés pour un second tour par notation.
- 2^{ème} tour par notation : les 4 compétiteurs ayant obtenus les 4 meilleures notes sont retenues pour les phases finales.

Phases finales en mode 'duel', décision rendue au drapeau.

- **En phase finale (demi-finales, petite finale et grande finale)**, les compétiteurs (ou équipes) passent par deux, l'un après l'autre, selon la règle suivante :

Le compétiteur ayant obtenu la meilleure note du tour par notation précédent est opposé au compétiteur ayant obtenu la quatrième note du tour par notation précédent.

Le compétiteur ayant obtenu la seconde note du tour par notation précédent est opposé au compétiteur ayant obtenu la troisième note du tour par notation précédent.

- Les compétiteurs portent une ceinture rouge ou bleue. Les juges désignent leur vainqueur en levant le drapeau de couleur correspondant à celle du compétiteur ou de l'équipe désigné. Le commissaire sportif désigne alors le vainqueur à la majorité.
- Le **vainqueur** de la **Grande Finale** est proclamé Vainqueur de la catégorie.
Le **perdant** de la **Grande Finale** est proclamé Second de la catégorie.
- Le **vainqueur** de la **Petite Finale** est proclamé Troisième de la catégorie.
Le **perdant** de la **Petite Finale** prend part à la poule de Repêchage si celle-ci est mise en œuvre.

D.4 – L'EQUIPE ARBITRALE

Pour chaque catégorie, une équipe de trois ou cinq juges est désignée par le responsable de l'Arbitrage.

Sauf disposition particulière, l'équipe arbitrale traite l'intégralité de la catégorie, finale comprise.

La table est composée d'un commissaire sportif et d'un marqueur.

Tout juge convoqué pour juger une compétition ne peut - en aucun cas - participer à celle-ci en tant que compétiteur (en INDIVIDUEL, ou PAR EQUIPES).

Précisions

A 3 juges :

Les 3 juges sont assis à 3 angles de l'aire de compétition.

La table est positionnée hors du tapis, face aux gradins.

A 5 juges :

Quatre autres juges restent assis à chaque angle du tapis. Le cinquième juge est assis à proximité de la table.

La note la plus basse et la note la plus élevée sont soustraites du comptage.

Les juges disposent d'un tableau d'affichage de leur notation.

D.5 – APPEL DES COMPETITEURS 'TECHNIQUE'

Les protocoles d'appel des compétiteurs TECHNIQUE sont dévolus aux Commissaires Sportifs, ou à leurs éventuels assesseurs, et annoncés à haute et intelligible voix, de la manière suivante.

→ Lors du déroulement des épreuves Techniques en mode Notation individuelle:

« Se présente Monsieur X, se prépare Monsieur Y »

→ Lors du déroulement des épreuves Techniques en mode Duel Technique:

« Se présentent Monsieur W en (couleur de ceinture),
et Monsieur X en (couleur de ceinture).

« Se préparent Monsieur Y en (couleur de ceinture),
et Monsieur Z en (couleur de ceinture) ».

Appel des notes des épreuves Technique en mode 'Notation Individuelle'

« Juges ! »

(Instruction **affirmative** pour préparer les juges à la levée des supports de notation)

Compter 2 secondes, puis : « Prêts ? »

(Instruction **interrogative** destinée à signaler l'imminence de la levée des supports de notation)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

(Instruction **affirmative** destinée à obtenir la levée simultanée des supports de notation)

Appel de la levée des drapeaux des épreuves Technique en mode 'Duel'.

« Juges ! »

(Instruction **affirmative** destinée à préparer les juges à la levée des drapeaux)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Prêts ? »

(Instruction **interrogative** destinée à signaler l'imminence de la levée des drapeaux)

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

(Instruction **affirmative** destinée à obtenir la levée simultanée des drapeaux)

« Vainqueur (Rouge ou Bleu) »

Détermination - sans précipitation - de la couleur majoritaire,
puis annonce à haute et intelligible voix de la couleur du vainqueur.

Important

Si le Commissaire Sportif constate un asynchronisme lors de la levée des supports de notation ou des drapeaux, il en réfère sans délai au Superviseur du tapis, ou à défaut au Responsable de l'Arbitrage, qui formulera les rappels à l'ordre nécessaires.

D.6 – CRITÈRES DE JUGEMENT

Les critères objectifs de base sont :

- **La stabilité** évaluée par la qualité des déplacements et par la qualité des postures et leur difficulté
- **La technique** évaluée par les axes et les alignements articulaires
- **La puissance** évaluée par la force, la vitesse, le contrôle de la respiration
- Le **rythme** évalué par la liaison des phases d'arrêt et d'accélération, la synchronisation gestuelle, la fluidité gestuelle
- **L'expression corporelle** évaluée par la difficulté technique, le regard, la détermination.

Précisions

- Le Quyên doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit démontrer tout à la fois réalisme et concentration, puissance et impact potentiel dans l'exécution des techniques.
- Dans l'épreuve de Quyên par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Quyên face au juge central.
- Pour les Quyên par équipe, sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
 - Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
 - Les coups de pieds donnés au sol.
 - Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Vo Phuc.

D.7 – DISQUALIFICATIONS

Le compétiteur est disqualifié de la catégorie en cours :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- Si l'arme chute.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge.
- S'il se blesse ou s'il blesse un de ses partenaires.

D.8 - LISTE DES ARMES AUTORISEES

- Le bâton long
- Le sabre
- L'épée
- La hallebarde
- La lance.

D.9 – POULE DE REPECHAGE

La poule de Repêchage est destinée identifier le second troisième de la catégorie, et concerne tous les **compétiteurs éliminés** lors du ou des tours par notation, ainsi que le **perdant de la Petite Finale** de la compétition principale.

Le **perdant de la Petite Finale** de la compétition principale est automatiquement finaliste de la poule de Repêchage.

La poule de Repêchage est obligatoirement mise en œuvre si la catégorie compte initialement au moins 10 compétiteurs présents.

Le déroulement de la poule de Repêchage est similaire à celui de la compétition principale.

Le vainqueur de la **Grande Finale** de la **poule de Repêchage** est proclamé 3^{ème} de la catégorie.

→Exemple de déroulement d'une compétition avec Poule de repêchage

Compétition principale

Tour par notation (10 compétiteurs présents / 6 éliminés / 4 qualifiés)

Compétiteur A	Note : 8.3	Éliminé
Compétiteur B	Note : 8.5	Qualifié en phases finales
Compétiteur C	Note : 8.0	Éliminé
Compétiteur D	Note : 8.1	Éliminé
Compétiteur E	Note : 8.1	Éliminé
Compétiteur F	Note : 8.8	Qualifié en phases finales
Compétiteur G	Note : 8.6	Qualifié en phases finales
Compétiteur H	Note : 7.9	Éliminé
Compétiteur I	Note : 7.9	Éliminé
Compétiteur J	Note : 8.7	Qualifié en phases finales

Demi-finales en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur F en rouge ou en bleu (meilleure note du 1^{er} tour)

Vainqueur

Compétiteur B en bleu ou en rouge (4^{ème} note du 1^{er} tour)

Compétiteur J en rouge ou en bleu (seconde note du 1^{er} tour)

Compétiteur G en bleu ou en rouge (troisième note du 1^{er} tour)

Vainqueur

Petite Finale en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur B en bleu ou en rouge (perdant en Demi-finale)

Vainqueur

Compétiteur J en rouge ou en bleu (perdant en Demi-finale)

Grande Finale en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur F en rouge ou en bleu (vainqueur en Demi-finale)

Vainqueur

Compétiteur G en bleu ou en rouge (vainqueur en Demi-finale)

Poule de repêchage

Tour par notation (6 compétiteurs éliminés au tour par notation de la compétition principale)

Compétiteur A	Note : 8.1	Qualifié en phases finales
Compétiteur C	Note : 8.7	Qualifié en phases finales
Compétiteur D	Note : 8.2	Qualifié en phases finales
Compétiteur E	Note : 8.5	Qualifié en phases finales
Compétiteur H	Note : 8.0	Éliminé
Compétiteur I	Note : 8.0	Éliminé

Demi-finales en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur C en rouge ou en bleu (meilleure note du 1^{er} tour)

Compétiteur A en bleu ou en rouge (4^{ème} note du 1^{er} tour)

Vainqueur

Compétiteur E en rouge ou en bleu (seconde note du 1^{er} tour)

Compétiteur D en bleu ou en rouge (troisième note du 1^{er} tour)

Vainqueur

Petite Finale en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur A en rouge ou en bleu (perdant en Demi-finale)

Vainqueur

Compétiteur D en bleu ou en rouge (perdant en Demi-finale)

Grande Finale en mode 'duel', décision rendue au drapeau

Compétiteur A en rouge ou en bleu (vainqueur en Demi-finale)

Vainqueur

Compétiteur J en bleu ou en rouge (perdant en Petite Finale de la compétition principale)

Classement final de la catégorie :

Vainqueur) Compétiteur **F**

2^{ème}) Compétiteur **G**

3^{ème}) Compétiteur **B**

3^{ème}) Compétiteur **A**

- AUTORISATION PARENTALE SAISON 2014 / 2015

Voir annexe du présent fascicule

- ENTENTE SPORTIVE – SAISON 2014 / 2015

Voir annexe du présent fascicule

REGLEMENT D'ARBITRAGE

REGLEMENT COMMUN COMPETITIONS DE COMBATS

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger.

1. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10M x 10M est composée de tapis. L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée. L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins douze mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
2. Pour les compétitions enfants, cette aire est ramenée à une surface de 6 mètres de coté, Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.
3. La sortie est définie comme une situation où un combattant a une partie du corps (pied, main, etc.) en dehors des limites de l'aire de combat dont les dimensions sont définies ci-dessus selon les catégories. Afin de pouvoir utiliser une même aire de combat quelque soit la catégorie, la sortie est comptabilisée lorsque une partie du corps est dans la zone « rouge » pour les combats « enfants » et hors de la zone « rouge » pour les combats adultes.
4. Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, doivent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.
5. Les Juges sont assis ou debout (selon le règlement spécifique) à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont positionnés derrière les compétiteurs, décalés d'un mètre vers l'arbitre. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.
6. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de tapis de couleur différente.

Matériel par aire de combat

- 1 table et 3 chaises
- 5 chaises (pour les juges et accompagnateurs)

Matériel informatique : Logiciel de gestion des combats, ordinateur, écran externe, souris
1 chronomètre
1 gong
3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus
1 paquet de lingettes
Une boîte de gants d'examen
1 petite poubelle
Des tableaux de combat
Le règlement de la compétition combat
Des stylos, feutres, etc.
Des plaquettes de notation techniques avec leur feutre pour tableau blanc
Des plaquettes de notation technique pour les premiers tours (système de note)

A noter

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

Les compétiteurs et leurs accompagnateurs doivent porter la tenue officielle définie ci-après.

Le coordonnateur général de la manifestation peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation

Arbitres

Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'Arbitrage lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.

La tenue officielle est la suivante :

Blazer noir, droit, non croisé.

Chemise blanche à manches courtes ou longues.

Cravate officielle sans épingle.

Pantalons noir uni.

Chaussettes noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

Lorsque le responsable de l'arbitrage de la manifestation donne son accord, les arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

Compétiteurs

Les compétiteurs doivent porter un VO PHUC.

Les marquages sont autorisés au dos de la veste, sur le côté gauche de la poitrine et/ou un emblème sur l'épaule gauche. L'emblème ne doit pas déborder d'une surface de 100cm².

Un numéro d'identification, délivré par le Comité d'Organisation, peut être fixé au dos de la veste.

L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud.

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 sous la veste du VO PHUC de couleur identique à la veste du VO PHUC.

Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir le biceps. Les manches de la veste ne doivent pas être retroussées.

Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas être retroussés. Les pantalons ne devront pas dépasser la cheville.

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres et coupés, à défaut coiffés près du crâne, à une longueur telle qu'ils ne gênent pas le bon déroulement du combat. Le bandeau de tête n'est pas autorisé.

En combat, les barrettes et épingles à cheveux sont interdites.

Lorsque l'Arbitre considère qu'un compétiteur a les cheveux gênants ou trop sales, il peut exclure le compétiteur du combat.

Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.

Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par l'Arbitre et le Médecin Officiel.

Pour les enfants, les bagues orthodontiques sont autorisées.

Les lunettes sont interdites Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

L'emploi de bandage ou support doit être autorisé par le Médecin de la compétition. Pour les combattants (toutes catégories confondues), le port de protections conformes au cahier des charges est obligatoire (se référer au chapitre III, paragraphe 7 de ce document).

A noter

Le compétiteur doit porter une seule ceinture (rouge ou bleue).

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

Accompagnateurs

Un accompagnateur peut assister un compétiteur. Il doit porter une tenue de sport ou d'entraînement.

En arrivant devant l'aire de combat, il salue le corps arbitral.

Pendant la durée du combat, il est assis sur une chaise prévue à cet effet. Il ne doit pas communiquer avec le combattant.

Durant le temps de repos, l'accompagnateur peut laisser sa place au combattant, il peut conseiller et hydrater le compétiteur.

A la fin du combat, l'accompagnateur salue le corps arbitral et quitte l'aire de combat.

L'accompagnateur doit avoir une attitude correcte, il ne peut ni filmer ni photographier.

ARTICLE 3 – PROTESTATION OFFICIELLE

L'arbitre doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra alors les mesures qui s'imposent.

Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou son représentant et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

Précisions

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. S'il y a contestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme auprès du corps arbitral. Seul le représentant officiel du club est habilité à porter réclamation.

La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou son représentant. Cet examen consiste, entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale. Le responsable du club pourra émettre ses observations par écrit et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de la catégorie concernée. Ces observations ne pourront porter que sur des points précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier.

Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est décidée.

Lorsque la décision est prise, celle-ci est signifiée au représentant officiel du club, et le cas échéant au public.

A noter

Le support Vidéo n'est pas accepté pour contester une décision d'arbitrage.

ARTICLE 4 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur est incapable de continuer ou abandonne le combat. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment et sont déclarés incapables de continuer par le corps médical, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote des juges décide quelle issue donner au combat.

Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le corps médical du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre dans le championnat sans l'autorisation du corps médical. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions COMBAT de cette compétition.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin qui est seul autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure. Lorsque le médecin ou le corps médical est appelé plus de trois fois, le compétiteur est déclaré inapte à poursuivre le combat.

Si un compétiteur est blessé pendant un combat et est déclaré apte à continuer par le corps médical, 3mn lui sont accordées pour reprendre le combat. Si la blessure nécessite plus de 3mn d'intervention, le pratiquant est déclaré forfait.

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et qu'il ne se remet pas immédiatement debout, l'arbitre appelle le corps médical puis signale au chronométreur l'arrêt du chronomètre.

ARTICLE 5 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – Le Responsable de l'Arbitrage

Ses pouvoirs et ses devoirs sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions programmées ; désigner et répartir les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.
6. Superviser la prestation des arbitres et des juges, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affecté.

B – L'Arbitre

Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre sont les suivants :

1. Diriger les combats y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat.
2. Valider les points et les sanctions après avoir obtenu les décisions des juges.
3. Expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
4. Proposer des pénalités (avant, pendant et après le combat).
5. Compter les combattants pour les compétitions autorisant le hors-combat.
6. Obtenir les décisions des juges et agir conformément à celles-ci.
7. Annoncer le vote des juges et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.

C – Le Juge

Les pouvoirs et devoirs du juge sont les suivants :

1. Pour les combats :
 - Attribuer - à l'aide de drapeaux - les points et les sanctions.
 - Exercer son droit de vote quand une décision doit être prise.
2. Pour les épreuves techniques : attribuer les évaluations

Lors des combats, le juge annonce avec ses drapeaux son jugement à l'arbitre dans les cas suivants :

1. Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
2. Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
3. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
4. Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

D – Le Commissaire Sportif

Le commissaire sportif veille au bon déroulement du marquage des points (logiciel ou feuille de score). Il supervise simultanément les chronométreurs et les marqueurs officiels.

E – Le Superviseur

Son rôle est de s'assurer que les commissaires, juges et arbitres nommés sont qualifiés.

Lors de la compétition, il peut intervenir directement en cas de non respect du règlement, et a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable national de l'arbitrage ou de son représentant.

Après la compétition, Il doit préparer un rapport officiel et le remettre au Responsable de l'Arbitrage.

Précisions

Le chronomètre est arrêté sur demande explicite de l'arbitre dans la mesure où la situation l'exige.

L'arrêt du combat avant la fin du temps réglementaire est décidé à la majorité des 3 juges.

A la fin de la prolongation, en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.

Le commissaire sportif s'assure que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote.

L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition, mais également à tout son périmètre immédiat.

REGLEMENT – COMBATS ADULTES ET JEUNES

ARTICLE 1 – PRINCIPE GENERAL

1. Les catégories concernées sont les cadets, les juniors, les séniors et les vétérans.
2. Chaque catégorie est définie par le sexe, l'âge et le poids.
3. Les combats se déroulent en mode continu, en deux reprises, selon le temps officiel de la catégorie.
4. L'arbitre veille au bon déroulement de l'échange. Il arrête le combat lorsque les combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas d'action, après une mise au sol suivie, pour donner une sanction, ou lorsque la sécurité d'un ou des combattants l'exige.
5. Les juges attribuent les points sur ordre de l'arbitre, à la fin de chaque reprise.
6. Les percussions à la tête doivent être contrôlées, la mise hors combat dans cette zone est interdite et pénalisée. La mise hors combat au corps est autorisée sauf pour les Cadets et Juniors.

ARTICLE 2 – DUREE DES COMBATS

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Cadets	1 minute 30	2	1 minute
Juniors	2 minutes	2	1 minute
Séniors	2 minutes	2	1 minute
Vétérans	1 minute 45	2	1 minute

Le décompte de temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « temps » au commissaire sportif. Le décompte repart dès que l'arbitre relance le combat.

Le commissaire sportif en charge du chronomètre signale distinctement la fin de chaque reprise par un signal sonore, gong ou cloche.

ARTICLE 3 – TECHNIQUES AUTORISEES

Tous les coups de pied.

Tous les coups de poing.

Les coups de genou au corps (interdits pour les cadets et juniors).

Les coups de coude au corps (interdits pour les cadets et juniors).

Les balayages.

Les projections.

Les ciseaux.

Les saisies.

Précisions

Les frappes dans les cuisses sont autorisées à la condition d'être suivies. Mais elles ne sont pas à prendre en compte dans l'attribution des points, ces techniques n'ont qu'un rôle stratégique.

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- Tête (sauf à l'arrière).
- Poitrine ; Abdomen ; Côtés du buste.
- Cuisses ; Jambes.

Les coups de genou et de coude sont interdits pour les cadets et juniors.

Les attaques suivies au sol ne peuvent s'effectuer qu'au poing. Elles ne visent que le visage ou le buste et doivent être contrôlées.

Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable.

Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat de l'arbitre n'est pas comptabilisée et entraîne une sanction adaptée.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de l'aire de combat.

Toute sortie est comptabilisée, pour l'attaquant comme pour le défenseur.

Pour des raisons de sécurité, les projections et ciseaux dont le point de pivot est uniquement la tête ou le cou, sont interdites et entraînent une sanction au fautif. Après un balayage, une projection ou un ciseau, 3 secondes sont accordées pour marquer une technique.

Le « hors combat »

Le « hors combat » au corps est autorisé sauf pour les Cadets et Juniors

Définition du « hors combat » : incapacité temporaire de l'un des compétiteurs à poursuivre le combat à la suite d'une attaque ou d'une difficulté physique.

Le combattant considéré « hors combat » est compté par l'arbitre sur 10 secondes estimées. A la septième seconde il doit être en garde et en mesure de reprendre le combat à la dixième seconde.

Si l'arbitre le considère dans l'incapacité de poursuivre le combat dans le temps imparti, il propose aux juges de le déclarer perdant.

Dans la mesure où il reprend le combat, s'il doit être compté une 2ème fois, dans la même reprise, il est déclaré perdant après confirmation par les juges de coin. Si cette confirmation n'est pas donnée, le combattant peut reprendre le combat.

En cas de combat perdu par « hors combat ». Le corps médical doit déterminer un délai de récupération du compétiteur de 30, 60 ou 90 jours, durant lequel le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit.

Passé ce délai, un certificat médical mentionnant le hors combat et l'autorisant à reprendre la compétition sera exigé.

ARTICLE 4 – ATTRIBUTION DES POINTS

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, des projections .
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et/ou de balayage ou projection.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

Le compétiteur ayant largement dominé la reprise mais qui subit un hors combat temporaire, au corps, ne peut gagner la reprise qu'avec un point.

Valeurs des techniques à prendre en considération dans l'ordre décroissant de valeur :

- Coup de pied sauté à la tête.
- Ciseau ou projection suivi.
- Coup de pied à la tête.
- Coup de pied sauté au corps.
- Mise au sol suivie d'un marquage maîtrisé.
- Coup de pied, de genou ou de coude au corps
- Coup de poing à la tête ou au corps.
- Balayage non suivi.

Rôle de l'arbitre et des juges dans l'attribution des points.

A la fin de chaque reprise, les juges donnent les points à l'appel de l'arbitre.

Lorsque celui-ci dit « JUGES », ceux-ci donnent 1, 2, 3 ou 4 points selon la gestuelle expliquée dans les pages suivantes, au combattant rouge ou bleu.

Le commissaire sportif en charge du marquage, note les points après chaque reprise. A la fin du combat, il effectue les totaux en tenant compte des éventuelles pénalités et annonce le résultat à l'arbitre.

L'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras du côté de celui-ci.

ARTICLE 5 – GAIN DU COMBAT

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points à l'issue des deux reprises.

En cas d'égalité, les juges désignent le vainqueur relativement aux critères d'attribution des points cités dans la case « 1 point » du tableau ci-dessus. Cette désignation est obligatoire.

Le combat peut être gagné suite à l'abandon ou la disqualification d'un combattant.

ARTICLE 6 – SANCTIONS

Les avertissements

Ce sont des mises en garde données par l'arbitre à un compétiteur.

Ils ne retirent pas de point.

Les pénalités (Toute pénalité enlève 1 point)

1. Utilisation de techniques non contrôlées à la tête.
2. Attaques volontaires à l'aine et aux articulations.
3. Projections jugées dangereuses ou interdites.
4. Simulation de blessure ou exagération des conséquences d'une blessure.
5. Sorties répétées de l'aire de compétition
 - a. Après les 3 premières sorties comptabilisées, 1 pénalité est attribuée.
 - b. Chaque nouvelle sortie comptabilisée suivante compte pour 1 pénalité.
6. Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures.
7. Comportements consistant à fuir le combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
8. Saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique dans un délai maximum de 3 secondes.
9. Corps à corps inutiles (lutter, pousser ou saisir sans tenter d'action).
10. Coups de pied à la tête avec le talon.
11. Frappes aux cuisses non suivies.

Les disqualifications

Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels.

Mise hors combat de l'adversaire par un coup à la tête.

Provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou l'équipe arbitrale.

Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire.

Coups de tête.

Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre.

A la 3ème pénalité dans la même reprise.

Demande de sanction disciplinaire

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire.

Précisions

La compétition est un sport qui interdit les techniques dangereuses. Ainsi, toutes les attaques à la tête doivent être contrôlées. Toute technique non contrôlée provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger, dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.

Faire semblant d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

ARTICLE 7 – ATTRIBUTIONS DES PENALITES

Lorsque l'arbitre voit une technique interdite, il arrête le combat.

Bras tendu vers le haut, il propose une pénalité. Les juges de coin lui signalent leur opinion sur l'action demandée à l'aide de leur drapeau (rouge ou bleu).

Si une majorité se dégage, l'arbitre central désigne le compétiteur fautif bras tendu index pointé vers le visage, en annonçant pénalité rouge ou bleu (cf. gestuelle de l'arbitre centrale dans ce document).

ARTICLE 8 – DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

Les juges se positionnent avant le début du combat. Puis l'arbitre place les compétiteurs au centre de l'aire. Après échange de salut avec l'arbitre puis entre les compétiteurs, l'arbitre annonce «PRETS» « THU », les compétiteurs se mettent en garde, puis «ALLEZ» « DAO »; le combat commence.

L'arbitre arrête le combat en annonçant «ARRETEZ» « THOI ». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine.

Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat :

1. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
2. Quand un compétiteur doit ajuster sa tenue ou les équipements de protection.
3. Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
4. Quand un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
5. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 3 secondes suivantes.
6. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 3 secondes suivantes.
7. Quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau.
8. Quand un juge signale une action ou un danger à l'aide de ses drapeaux.

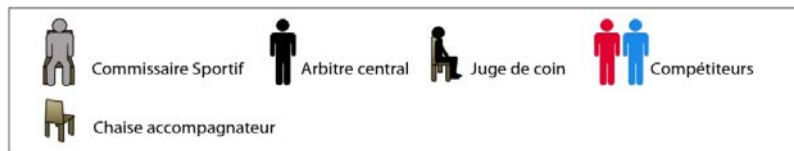
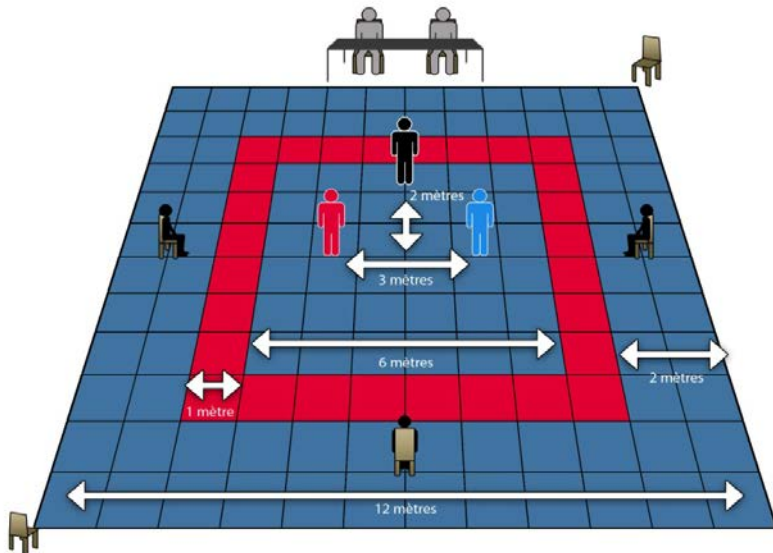
Précisions

Au début d'un combat, si un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont en place et que leur attitude est correcte.

Un combattant doit avoir au minimum 6 minutes de récupération entre deux combats.

DESCRIPTION D'UNE
AIRE DE COMPETITION COMBAT AMV
Cadet / Junior / Sénior / Vétérán
Masculin / Féminin



Précisions

Pour des raisons pratiques, s'il n'est pas possible d'avoir des aires de combats de 12x12 mètres, il est autorisé de réduire la taille à 10 x 10 mètres.

GESTUELLE DES ARBITRES

Prêt - Thu :

Un pas en avant,
bras tendu à l'horizontale
hauteur moyenne.



Allez - Dao :

Lever le bras en reculant d'un pas.



Arrêt du combat - Thoi :

Bras tendu devant hauteur moyenne



Avertissement :

Bras plié index levé
en se tournant
vers le compétiteur concerné.

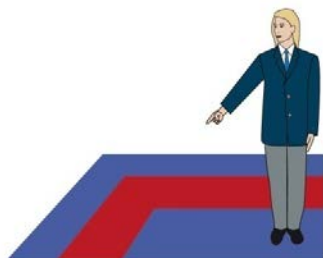
Pénalité :

Bras tendu,
index pointé vers le visage
du compétiteur fautif



Sortie de tapis :

Bras tendu,
index pointant vers la sortie



Disqualification :

Bras croisés devant,
puis décroiser les bras pliés devant,
paumes de face,
en se tournant
vers le compétiteur concerné.
une infraction de 1^{ère} catégorie.



Égalité :

Bras croisés au dessus de la tête,
puis décroiser les bras tendus,
paumes vers le haut.



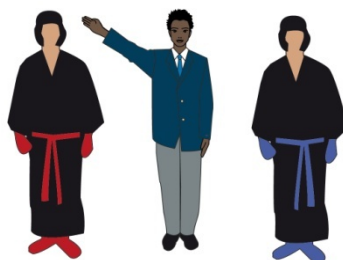
Dire à haute voix « **Égalité** »

Vainqueur :

Bras tendu vers le vainqueur.



Dire à haute voix « Vainqueur »



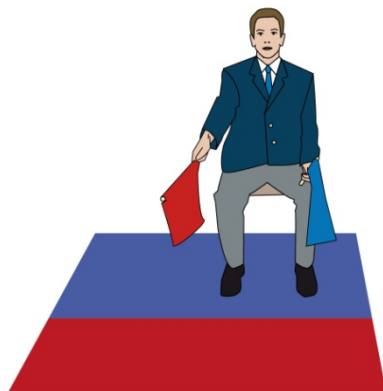
SIGNAUX DES JUGES

Sortie de tapis :

Drapeau rouge qui frappe le sol



Drapeau rouge qui frappe le sol



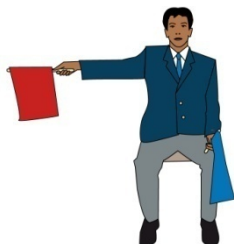
1 point :

Bras tendu vers le bas.



2 points :

Bras tendu à l'horizontale



3 points :

Bras tendu vers le haut



4 points :

Bras tendu devant vers le haut



REGLEMENT – COMBATS ENFANTS

ARTICLE 1 – PRINCIPE GENERAL

1. Les catégories concernées sont les poussins, les pupilles, les benjamins, et les minimes.
2. Chaque catégorie est définie par le sexe, l'âge et le poids.
3. Les combats se déroulent en mode continu, en une ou deux reprises, selon le temps officiel de la catégorie.
4. L'arbitre veille au bon déroulement de l'échange. Il arrête le combat lorsque les combattants sont au corps à corps et qu'il n'y a pas d'action, après une mise au sol suivie, pour donner une sanction, ou lorsque la sécurité d'un ou des combattants l'exige.
5. Les juges attribuent les points sur ordre de l'arbitre, à la fin de chaque reprise.
6. Les coups de coudes ou de genoux ainsi que les frappes dans les cuisses sont interdits. Le non respect de cette règle entraîne une pénalité.
7. La mise « hors combat » est interdite et pénalisée.

ARTICLE 2 – DUREE DES COMBATS

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Poussins	1 minute 30	1	
Pupilles	1 minute 15	2	1 minute
Benjamins	1 minute 15	2	1 minute
Minimes	1 minute 30	2	1 minute

Le décompte de temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « temps » au commissaire sportif.
Le décompte repart automatiquement quand l'arbitre relance le combat.
Le commissaire sportif en charge du chronomètre signale distinctement la fin de chaque reprise par un signal sonore, gong ou cloche.

ARTICLE 3 – TECHNIQUES AUTORISEES

- Tous les coups de pied.
- Tous les coups de poing.
- Les balayages.
- Les projections.
- Les ciseaux.

Les saisies.

Précisions

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- Tête (sauf à l'arrière).
- Poitrine ; Abdomen ; Côtés du buste.
- Jambes (sous le genou).

Les coups de genou et de coude ainsi que les percussions dans les cuisses sont interdits.

Les attaques suivies au sol ne peuvent s'effectuer qu'au poing. Seule une simulation de frappe poing au corps est autorisée.

Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable.

Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat de l'arbitre n'est pas comptabilisée et entraîne une sanction adaptée.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de l'aire de combat.

Toute sortie est comptabilisée, pour l'attaquant comme pour le défenseur.

Pour des raisons de sécurité, les projections et ciseaux dont le point de pivot est uniquement la tête ou le cou, sont interdites et entraînent une sanction au fautif.

Quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de combat mais que son adversaire réalise une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition avant le commandement « ARRETEZ » « THOI » de l'arbitre, la technique est comptabilisée.

Après une projection, un balayage ou un ciseau, il faut enchaîner une technique immédiatement pour qu'elle soit comptabilisée.

Les techniques visant le dos sont interdites.

L'arbitre central arrête instantanément le combat au signal annonçant la fin de celui-ci. Les combattants doivent immédiatement cesser le combat. Toute action réalisée après l'arrêt du combat entraîne une sanction adaptée. Toute remarque ou comportement déplacé de la part d'un combattant, après la fin du combat, doit entraîner une demande de sanction auprès de la commission de discipline.

ARTICLE 4 – ATTRIBUTION DES POINTS

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, des projections .
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et/ou de balayage ou projection.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

Valeurs des techniques à prendre en considération dans l'ordre décroissant de valeur :

- Coup de pied sauté à la tête.
- Ciseau ou projection suivi.
- Coup de pied à la tête.
- Coup de pied sauté au corps.
- Mise au sol suivie d'un marquage maîtrisé.
- Coup de pied au corps.
- Coup de poing à la tête ou au corps.
- Balayage non suivi.

Rôle de l'arbitre et des juges dans l'attribution des points.

A la fin de chaque reprise, les juges donnent les points à l'appel de l'arbitre.

Lorsque celui-ci dit « JUGES », ceux-ci donnent 1, 2, 3 ou 4 points selon la gestuelle expliquée dans les pages suivantes, au combattant rouge ou bleu.

Le commissaire sportif en charge du marquage, note les points après chaque reprise. A la fin du combat, il effectue les totaux en tenant compte des éventuelles pénalités et annonce le résultat à l'arbitre.

L'arbitre désigne le vainqueur en levant le bras du côté de celui-ci.

ARTICLE 5 – GAIN DU COMBAT

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus de points à l'issue d'une ou deux reprises selon la catégorie.

En cas d'égalité, les juges désignent le vainqueur relativement aux critères d'attribution des points cités dans la case « 1 point » du tableau ci-dessus. Cette désignation est obligatoire.

Le combat peut être gagné suite à l'abandon ou la disqualification d'un combattant.

ARTICLE 6 – SANCTIONS

Les avertissements

Ce sont des mises en garde données à un compétiteur qui ne retirent pas de point.

Les pénalités (Toute pénalité enlève 1 point)

1. Utilisation de techniques non contrôlées.
2. Utilisation d'une technique interdite (coup de coude ou genou, frappes dans les cuisses).
3. Attaques à l'aine, aux articulations.
4. Projections jugées dangereuses ou interdites.
5. Simulations d'une blessure ou exagération des conséquences d'une blessure.
6. Sorties répétées de l'aire de compétition.
 - a. Après les 3 premières sorties comptabilisées 1 pénalité est attribuée ;
 - b. Chaque nouvelle sortie comptabilisée suivante compte pour 1 pénalité.
7. Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures.
8. Comportements consistant à fuir le combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
9. Saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique dans un délai maximum de 3 secondes.
10. Corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).

Les disqualifications

Manque de contrôles répétés.

Provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou l'équipe arbitrale.

Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire.

Coups de tête.

Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels.

Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre.

A la 3ème pénalité dans la même reprise.

Demande de sanction disciplinaire

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire.

Précisions

La compétition est un sport où les techniques dangereuses sont interdites et où toutes les attaques doivent être contrôlées. Toute technique non contrôlée à la tête provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés. Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

ARTICLE 7 – ATTRIBUTIONS DES PENALITES

Lorsque l'arbitre voit une technique interdite, il arrête le combat. Bras tendu vers le haut, il propose une pénalité. Les juges de coin lui signalent leur opinion sur l'action demandée à l'aide de leur drapeau (rouge ou bleu).

Si une majorité se dégage, l'arbitre central désigne le compétiteur fautif bras tendu index pointé vers le visage, en annonçant pénalité rouge ou bleu.

ARTICLE 8 – DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMBATS

Les juges se positionnent avant le début du combat. Puis l'arbitre place les compétiteurs au centre de l'aire. Après échange de salut avec l'arbitre puis entre les compétiteurs, l'arbitre annonce «PRETS» «THU», les compétiteurs se mettent en garde, puis «ALLEZ» «DAO»; le combat commence.

L'arbitre arrête le combat en annonçant «ARRETEZ» «THOI». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine.

Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat :

1. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
2. Quand un compétiteur doit ajuster sa tenue ou les équipements de protection.
3. Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
4. Quand un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
5. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 3 secondes suivantes.
6. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 3 secondes suivantes.
7. Quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau.
8. Quand un juge signale une action ou un danger à l'aide de ses drapeaux.

Précisions

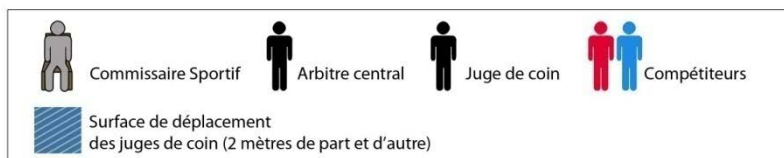
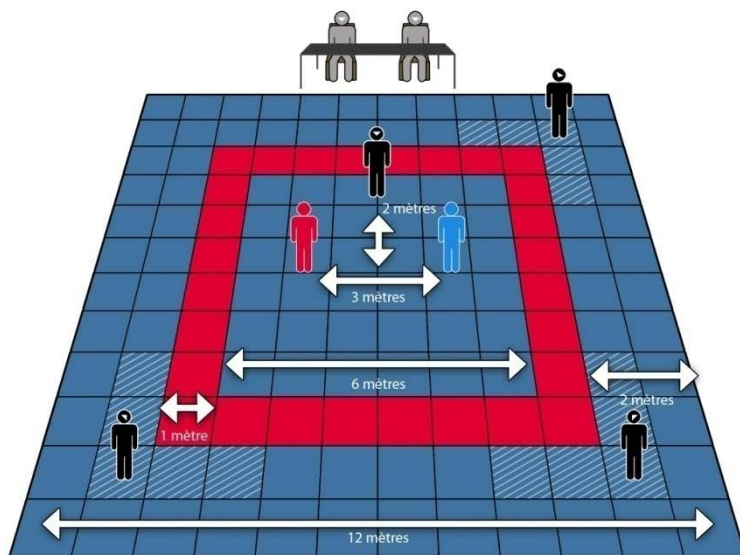
Au début d'un combat, si un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont en place et que leur attitude est correcte.

Un combattant doit avoir au minimum 6 minutes de récupération entre deux combats.

DESCRIPTION D'UNE AIRE DE COMPETITION COMBAT AMV

Poussins / Pupilles / Benjamins / Minimes
Masculin / Féminin



Précisions

Pour des raisons pratiques, s'il n'est pas possible d'avoir des aires de combats de 12 x 12 mètres, il est autorisé de réduire la taille à 10 x 10 mètres.

**GESTUELLE DES ARBITRES
POUR LES COMPETITIONS DES ENFANTS**

La gestuelle des arbitres est identique à celle du règlement des combats des adultes.

REGLEMENT COMPETITIONS TECHNIQUES

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Les catégories concernées sont les poussins, les pupilles, les benjamins, les minimes, les cadets, les juniors, les séniors et les vétérans.

Les compétitions techniques se composent de compétitions individuelles et de compétitions en équipe.

Les compétitions individuelles ne sont pas mixtes et sont classées par âge.

Les compétitions en équipe se composent d'une compétition de « Quyên synchronisé » par équipe de trois et d'une compétition « Song Luyên » par équipe de deux. Il n'y a pas de remplaçant.

Les compétitions en équipes « Song Luyên » peuvent être mixtes, les compétitions en équipes « Quyên synchronisé » sont regroupées par tranche d'âge pour les enfants; poussins-pupilles, benjamins-minimes. Toutes les catégories peuvent être mixtes. Une équipe par club est autorisée à partir des catégories Cadets. Les membres de cette équipe peuvent être Cadets, Juniors, Seniors ou Vétérans.

Les compétitions individuelles se composent d'une compétition « Quyên mains nues » et d'une compétition « Quyên armes ».

Les épreuves par équipes sont à mains nues ou avec armes.

Il n'y a pas de distinction de grade.

L'utilisation d'armes en « métal » est autorisée pour toutes les catégories, mais les armes doivent être non tranchantes et aux extrémités arrondies.

Pour le 1^{er} tour, les compétiteurs sont jugés par notation à l'aide des feuilles de notation prévues à cet effet.

- **Les 8 premiers de chaque catégorie** sont retenus pour la phase finale. (classement au 1^{er} tour par notation)
- **Si le nombre de compétiteurs est inférieur à 8**, les 4 premiers seront retenus pour la phase finale. (classement au 1^{er} tour par notation)
- **Si le nombre de compétiteurs est inférieur à 4**, les deux premiers sont retenus pour la phase finale. (classement au 1^{er} tour par notation)
- **Si le nombre de compétiteurs est égal à 4**, les deux premiers sont retenus pour la grande finale et les deux derniers pour la petite finale. (classement par notation)

En finale les compétiteurs (ou équipes) passent par deux, l'un après l'autre, dans l'ordre du tableau. Les deux meilleurs de chaque catégorie sont les « têtes de série » et se voient inscrit sur le tableau en 1^{ère} et 8^{ème} position. L'ordre de passage des autres compétiteurs se faisant par tirage au sort. Les compétiteurs portent une ceinture rouge ou bleu. Les juges désignent leur vainqueur en levant le drapeau de couleur correspondant à celle du compétiteur ou de l'équipe désigné. Le commissaire sportif désigne le vainqueur à la majorité. Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes mais dans une seule catégorie d'âge par épreuve.

ARTICLE 2 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

Une seule équipe par catégorie peut être présentée par club (sauf en cas d'entente sportive entre clubs, validée par la fédération, pour les Quyên par équipe et pour les Song Luyên).

Les compétiteurs en Individuel, ou par équipes (Quyên et Song Luyên), ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés.

ARTICLE 3 – L'EQUIPE ARBITRALE

Pour chaque tour, l'équipe de trois juges ou cinq juges est désignée par la commission d'arbitrage.

La table est composée d'un commissaire sportif et d'un marqueur.

Pour les coupes et championnats de France un superviseur est nommé pour 1 à 2 aires de compétition.

Les juges nationaux, sous la responsabilité du responsable national, sont les seuls compétents pour officier lors des championnats de France.

Tout juge convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle ci entant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

Précisions

A 3 juges, le juge central Quyên est assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs.

Les deux autres juges restent assis à droite et à gauche aux angles opposés

A 5 juges, le juge central Quyên est assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres juges restent assis à chaque angle du tapis.

La note la plus basse et la note la plus élevée sont retirées du comptage.

Les juges disposent d'un tableau d'affichage de leur notation.

ARTICLE 4 – CRITÈRES DE JUGEMENT

Devant la multitude des styles d'arts martiaux vietnamiens, il n'est pas possible de prendre en considération un critère de respect d'une « forme originelle » du Quyên, la majorité des juges techniques n'ayant pas nécessairement la connaissance des Quyên des autres écoles d'AMV.

Les critères objectifs de base sont :

- **La stabilité** évaluée par la qualité des déplacements et par la qualité des postures et leur difficulté ;
- **La technique** évaluée par les axes et les alignements articulaires ;
- **La puissance** évaluée par la force, la vitesse, le contrôle de la respiration ;
- Le rythme évalué par la liaison des phases d'arrêt et d'accélération, la synchronisation gestuelle, la fluidité gestuelle ;
- L'expression corporelle évaluée par la difficulté technique, le regard, la détermination.

Pour les Quyên synchronisés, les Song Luyên et les Armes

Un critère supplémentaire spécifique à chaque épreuve est à prendre en compte (voir feuilles de notation).

Les catégories

La catégorie « armes » est autorisée à partir des benjamins.

Dans tous les cas de figure, les armes devront être présentées et validées par le responsable de l'arbitrage ou son représentant.

Précisions

Le Quyên doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques.

Dans le Quyên par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Quyên face au juge central.

Pour les Quyên par équipe, sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Vo Phuc.

ARTICLE 5 – DISQUALIFICATIONS

Le compétiteur est disqualifié de son tour :

S'il interrompt sa démonstration.

S'il chute.

Si l'arme chute.

S'il commet une faute grave ou une erreur.

S'il modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge.

S'il se blesse ou s'il blesse un de ses partenaires

ARTICLE 6 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au commissaire sportif. Après avoir salué l'équipe arbitrale, ils se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour. A l'appel de leur nom, les compétiteurs s'avancent sur l'aire de compétition. Au signal du commissaire, ils commencent leur prestation. A la fin de celle-ci, le compétiteur, ou l'équipe, salue l'équipe arbitrale et quitte l'aire de compétition sur l'instruction du commissaire sportif.
2. S'il existe des irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le juge Central annonce à haute voix la disqualification.
4. Quand la prestation est terminée le commissaire sportif demande la décision
5. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque prestation.
6. Lors des phases finales, si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), il (elle) peut toutefois participer au rattrapage.

LISTE DES ARMES AUTORISEES

Les bâtons, courts ou longs (truong con ou bong) ;

Le fléau à 2 branches, long gian ;

Les sabres et épées, (kiem, guom ou dao) ;

Les couteaux doubles ho diep song dao ;

La hallebarde, dai dao ;

Le tri-bâton, tam thiet con ;

La lance, thuong kich ;

L'éventail.

Note

La liste des armes autorisées est libre en Song Luyên, mais il faut garder à l'esprit le caractère martial et traditionnel de la prestation. Dans tous les cas de figure, les armes devront être présentées et validées par le responsable de l'arbitrage ou son représentant.

En cas de doute, il est le seul apte à trancher quant à la validation (ou non validation) de la prestation présentée.



Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: Quyen

		Tapis :								Date :	
		Médaille = 1 point :: Moyen = 2 points :: Bon = 3 points :: Très bon = 4 points :: Excellent = 5 points									
		Comp. 1	Comp. 2	Comp. 3	Comp. 4	Comp. 5	Comp. 6	Comp. 7	Comp. 8		
Stabilité et Technique	Qualité et difficulté des postures, qualité des déplacements, Axe et alignement articulaires, respect de l'intégrité physique.	5	5	5	5	5	5	5	5		
Puissance et Rythme	Force visuelle, contrôle de la respiration, Lien des phases d'arrêt et d'accélération, synchronisation et fluidité gestuelle.	5	5	5	5	5	5	5	5		
Expression corporelle	Difficulté technique regard, détermination.	5	5	5	5	5	5	5	5		
Total		15	15	15	15	15	15	15	15	15	15



Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: Quyen ARMES

Juge : _____ **Tapis :** _____ **Catégorie :** _____ **Date :** _____

Rappel notation point : Médiocre = 1 point :: Moyen = 2 points :: Bon = 3 points :: Très bon = 4 points :: Excellent = 5 points

	Comp. 1	Comp. 2	Comp. 3	Comp. 4	Comp. 5	Comp. 6	Comp. 7	Comp. 8
Stabilité et Technique Qualité et difficulté des postures, qualité des déplacements, Axe et alignement articulaires, respect de l'intégrité physique.	5	5	5	5	5	5	5	5
Puissance et Rythme Force vivante, contrôle de la respiration, Liaison des phases d'arrêt et d'accélération, Rythmisation et fluidité gestuelle.	5	5	5	5	5	5	5	5
Expression corporelle Difficulté technique, regard, détermination.	5	5	5	5	5	5	5	5
Spécificité Arme Tenue, regard au plan d'observation.	5	5	5	5	5	5	5	5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20



Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: Quyen SYNCHRONISES

	Tapis : Catégorie : Date :							
	Reappel notation point : Médiocre = 1 point :: Moyen = 2 points :: Bon = 3 points :: Très bon = 4 points :: Excellent = 5 points							
	Comp. 1	Comp. 2	Comp. 3	Comp. 4	Comp. 5	Comp. 6	Comp. 7	Comp. 8
Stabilité et Technique Qualité et difficulté des postures, qualité des déplacements, Axe et alignement articulaires, respect de l'intégrité physique.	5	5	5	5	5	5	5	5
Puissance et Rythme Force visuelle, contrôle de la respiration, Liaison des phrases d'entrée et d'accélération, Synchronisation et fluidité gestuelle.	5	5	5	5	5	5	5	5
Expression corporelle Difficulté technique regard, détermination.	5	5	5	5	5	5	5	5
Synchronisation Synchronisation avec accompagnement harmonie vocale.	5	5	5	5	5	5	5	5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20



Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: SONG LUYEN

Juge :	Tapis :								Date :
	Reappel notation point : Médiocre = 1 point :: Moyen = 2 points :: Bon = 3 points :: Très bon = 4 points :: Excellent = 5 points								
	Comp. 1	Comp. 2	Comp. 3	Comp. 4	Comp. 5	Comp. 6	Comp. 7	Comp. 8	
Stabilité et Technique Qualité et difficulté des postures, qualité des déplacements, Axe et alignement articulaires, respect de l'intégrité physique.	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Puissance et Rythme Force vivante, contrôle de la respiration, Liaison des phases d'arrêt et d'accélération, synchronisation et fluidité gestuelle.	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Expression corporelle Difficulté technique, regard, détermination.	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Travail à deux Synchronisation des déplacements, maîtrise des techniques, temps d'arrêt.	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20	20

REGLEMENT DES COMPETITIONS VO TU DO - COMBAT LIBRE ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

INTRODUCTION

La réglementation de cette compétition s'articule autour de 4s points essentiels :

Engagement dans l'assaut

- Des reprises de 2 minutes en combat continu.
- La mise « hors combat » est autorisée.

Diversité technique

- Frappes de poings, de coudes, de genoux et de pieds.
- Mises au sol et projections.

Protection des participants

- Un arbitre en charge de la sécurité des combattants et du bon déroulement des assauts.
- Des sanctions prévues pour protéger les compétiteurs.
- Des protections adaptées et homologuées (casque, gants, coquille, protège tibias-pieds-talons)

Identité et diversité

- Chaque compétiteur peut porter la tenue de son école d'origine : Vo Phuc ou T-shirt portant le marquage ou le logo de son école. Tout autre vêtement sera interdit.
- 3 juges représentant des écoles distinctes (dans la mesure du possible) attribuent les points.
- Les actions interdites sont sanctionnées par l'arbitre. Il propose les avertissements, les pénalités, les disqualifications et les hors combats aux juges de coins qui votent la conduite à tenir à la majorité.

ARTICLE 1 – L'ENGAGEMENT AUX COMPETITIONS

Cette compétition individuelle est ouverte aux licenciés majeurs âgés d'au plus 39 ans au jour de la compétition.

La participation de compétiteurs étrangers est autorisée.

Elle est organisée par catégories de poids et de sexe **avec repêchage**. Le coaching est interdit pendant l'assaut.

Les inscriptions

Les compétiteurs doivent s'inscrire par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable.

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour cette compétition et publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'engagement.

ARTICLE 2 – LES COMPETITEURS

Les catégories

SENIORS MASCULINS ET FEMININES	18 - 39 ans
MASCULINS	FEMININES
-60 kg	-50 kg
-65 kg	-55 kg
-70 kg	-60 kg
-75 kg	- 65 kg
-80 kg	-70 kg
-85 kg	+70 kg
- 90 kg	
+ 90 kg	

Le sur-classement de poids est interdit.

Les protections homologuées

Les compétiteurs doivent posséder leurs propres équipements. Tout compétiteur se présentant non équipé à l'appel de son nom, est déclaré forfait.

Pour toutes les catégories masculines et féminines

Casque

Protège-dents

Gants 10 oz pour les féminines et les masculins en – 70Kg

Gants 12 oz à partir des masculins + 70 Kg

Gants de 8 oz autorisés pour les féminines, les cadets et les juniors de – 65 Kg

Coquille

Protège-tibias-pieds-talons

Pour les catégories féminines

Protège-poitrine

L'accompagnateur

Se référer à l'article REGLEMENT COMMUN COMPETITIONS DE COMBATS article 2, du présent livret.

ARTICLE 3 – LE DEROULEMENT DES COMBATS

Temps de combat

Le chronométrage a lieu en temps réel.

Le commissaire sportif signale la fin du combat par un coup de gong.

Le temps de récupération entre deux combats est au moins égal à 10 minutes, et de 15 minutes avant les finales.

Nombre de reprises	Durée des reprises	Temps de repos entre les reprises
2	2 mn	1 mn

L'attribution des points

Entre chaque reprise, les juges de coin annoncent leurs scores provisoires afin d'informer les compétiteurs et le public.

Critères de notation

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, des projections et/ou a obtenu un hors combat temporaire.
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et de projection.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play)

Le compétiteur ayant largement dominé la reprise mais qui subit un hors combat temporaire, ne peut gagner la reprise qu'avec un point.

Valeurs des techniques à prendre en considération dans l'ordre décroissant de valeur :

Coup de pied à la tête.

Mise au sol ou projection suivie d'un marquage immédiat de pied ou poing au corps maîtrisé.

Technique autorisée entraînant un « Hors combat ».

Puis

Coup de pied, de genou ou de coude au corps.

Projection (mise au sol par une saisie) entraînant une chute sur le dos.

Puis

Mise au sol (balayage, fauchage).

Coup de poing à la tête ou au corps.

Les techniques autorisées mais non prises en compte dans la décision

Les coups de pied circulaires dans les membres inférieurs.

Les saisies de 3 secondes au maximum sans action.

Tout point marqué après une sortie.

Le « hors combat »

Définition du « hors combat » : incapacité temporaire de l'un des compétiteurs à poursuivre le combat à la suite d'une attaque ou d'une difficulté physique.

Le combattant considéré « hors combat » est compté par l'arbitre sur 10 secondes estimées. A la septième seconde il doit être en garde et en mesure de reprendre le combat à la dixième seconde.

Si l'arbitre le considère dans l'incapacité de poursuivre le combat dans le temps imparti, il propose aux juges de le déclarer perdant.

Dans la mesure où il reprend le combat, s'il doit être compté une 2ème fois dans la même reprise, il est déclaré perdant après confirmation par les juges de coin. Si cette confirmation n'est pas donnée, le combattant peut reprendre le combat.

En cas de combat perdu par « hors combat ». Le corps médical doit déterminer un délai de récupération du compétiteur de 30, 60 ou 90 jours, durant lequel le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit.

Passé ce délai, un certificat médical mentionnant le hors combat et l'autorisant à reprendre la compétition sera exigé.

L'attribution des sanctions

Les actions interdites sont sanctionnées par l'arbitre.

Il propose les avertissements, les pénalités, les disqualifications et les hors combats aux juges de coins qui votent la conduite à tenir à la majorité.

Les avertissements

L'avertissement est une mise en garde avant une pénalité, qui peut être notifiée verbalement par l'arbitre. Il concerne les actions, techniques et zones interdites.

Exemple : mettre en danger sa propre sécurité, en se laissant aller à des comportements exposant aux blessures.

Les pénalités

Elles concernent les actions, techniques et zones interdites.

La 1ère pénalité entraîne le retrait d'1 point.

La 2ème pénalité entraîne le retrait de 2 points.

La 3ème pénalité entraîne le retrait de 2 points.

La 4ème pénalité entraîne le retrait de 3 points.

La 5ème pénalité entraîne le retrait de 3 points.

La 6ème pénalité entraîne la disqualification.

Le retrait des points se cumule, il est noté par la table des commissaires sportifs.

La disqualification

Elle élimine le compétiteur concerné de la compétition.

Elle est déclarée dans les cas suivants :

Six pénalités dans le combat.

Blessure ou mise hors combat à l'aide d'un coup interdit.

L'arbitre peut également proposer aux juges la disqualification pour toute technique interdite.

Insultes ou comportements irrespectueux.

Technique portée après l'arrêt du combat par l'arbitre.

Tout combattant ne se présentant pas sur l'aire de combat au delà d'une minute après 3 appels de son nom.

Les interventions médicales

Se référer à la section « Règlement commun compétitions de Combat », chapitre 4 de ce document.

Les interdictions

Les zones interdites :

- L'arrière de la tête.
- Le cou et la nuque.
- Le dos (charnière vertébrale).
- L'aîne et les parties génitales.
- Les genoux.

Les techniques interdites :

- Les techniques portées sur une zone interdite.
- Les techniques de percussion main ouverte.
- Les coups de pied directs dans les membres inférieurs.
- Les projections entraînant une chute sur la tête, la nuque.
- Les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres inférieurs.
- Les coups de tête.
- La lutte au sol.
- Les clés (verrouillages articulaires).

Les attitudes interdites

- Attitude incorrecte envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public.
- Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité.
- Fuite
- Simulation d'avoir été touché dans une zone interdite.
- Saisie de l'adversaire sans conclusion dans les 3 secondes.
- Sortie de l'aire de combat : dès lors qu'une partie du corps d'un combattant touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition.
Exception faite lorsque le compétiteur est poussé ou projeté.
- Intervention de l'accompagnateur durant une reprise.

La fin du combat

A l'issue de chaque reprise, les juges de coin annoncent leurs résultats aux drapeaux. Puis l'arbitre annonce à haute intelligible voix le décompte des points qui est vérifié et enregistré par le commissaire sportif.

A la fin du combat, l'arbitre annonce le résultat final donné par le commissaire sportif.

En cas d'égalité des points, le corps arbitral désigne le vainqueur au mot « décision » à la majorité des juges de coin.

Critère de jugement

L'attitude, l'engagement dans le combat, la supériorité stratégique et technique, le compétiteur ayant initié la majorité des actions et des techniques effectives.

La fin du combat avant la fin du temps réglementaire

Le combat peut être interrompu avant la fin du temps réglementaire :

Suite à un hors combat

Suite à une difficulté physique ou technique mettant l'intégrité physique d'un compétiteur en danger

Sur recommandation médicale, suite à l'intervention des secours

Suite à un abandon
Suite à une disqualification

Les litiges et réclamations

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral.

En cas de contestation, seul le responsable du club pourra émettre des observations par écrit et les porter au responsable de la compétition avant la fin de la compétition.

Une fiche type est prévue à cet effet (La demander au Responsable de l'Arbitrage ou son représentant).

Cette réclamation ne pourra porter que sur un point précis du règlement et non sur la valeur du jugement des arbitres.

ARTICLE 3 – ARBITRAGE ET ORGANISATION COMBAT LIBRE ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

Faire partie du Corps Arbitral

Conditions générales

Liste nominative des arbitres proposée par la sous-commission « combat libre arts martiaux vietnamiens »

Nomination par le Directeur Technique National

Formation préalable obligatoire avec examen et certification.

Formation

Le candidat doit assister aux stages d'arbitrage fédéraux spécifiques de ce type de compétition.

Pendant ces stages, il recevra des informations théoriques et participera à des applications pratiques sur l'arbitrage.

En fin de stage, il recevra une attestation justifiant de sa participation délivrée par la Direction Technique Nationale.

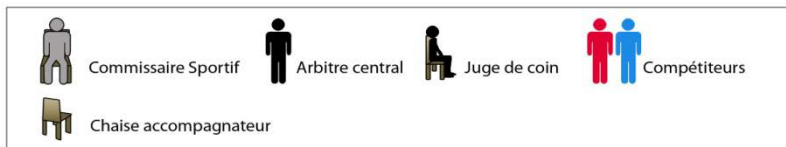
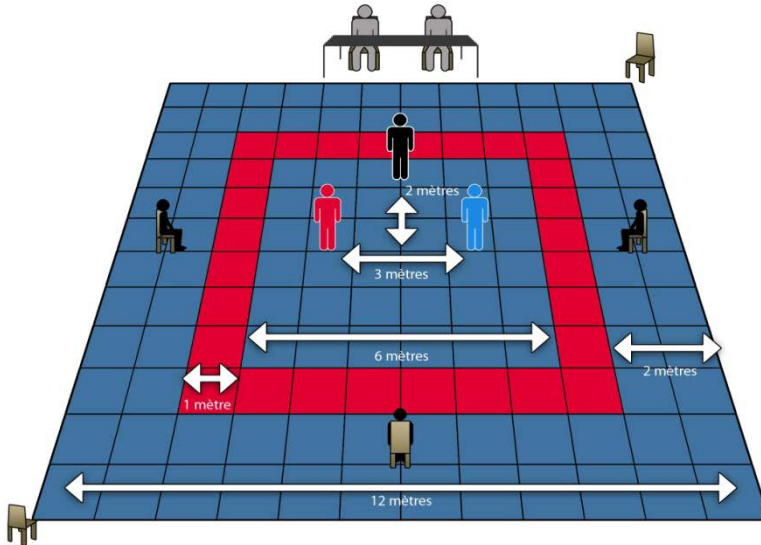
Renseignements

Pour tout renseignement, les dirigeants ou les enseignants peuvent s'adresser à la Direction Technique Nationale.

Gestuelle des arbitres et signaux des juges

Ils sont identiques à ceux du règlement des compétitions d'adultes.

DESCRIPTION D'UNE
AIRE DE COMPETITION COMBAT LIBRE AMV
Séniors
Masculin / Féminin



Précisions

Pour des raisons pratiques, s'il n'est pas possible d'avoir des aires de combats de 12 x 12 mètres, il est autorisé de réduire la taille à 10 x 10 mètres.

CAHIER DES CHARGES PROTECTIONS AMV

CASQUE

Description

Le casque devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

Protection du menton

Protection des pommettes

Protection du dessus du crâne

Pour un compétiteur mineur, une grille couvrant le triangle du visage (yeux - menton) sera obligatoire.

Couleur : Noir / Bleu ou Rouge

Matière : Cuir (ou simili) ou PU

Remarque : Le casque s'attachera à l'aide de velcro à l'arrière du crâne.

Illustrations



PLASTRON

Description

Le plastron devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

Protection du tronc

Protection des angles costaux

Couleur : Réversible Rouge / Bleu

Matière : PU

Remarque : Le plastron sera articulé et s'attachera à l'aide de velcro dans le dos

Illustrations



GANTS (CADETS, JUNIORS, SENIORS ET VETERANS)

Description

Les gants sont de type « boxe » de 8, 10 ou 12 onces selon le poids et la catégorie.

Couleur : Rouge / Bleu / Noir

Matière : PU ou cuir

Illustrations



GANTS (POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS ET MINIMES)

Description

Les gants devront répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- Protection des phalanges
- Protection du dos de la main
- Manchon pour le pouce

Couleur : Rouge / Bleu

Matière : PU

Remarque : Les gants devront permettre les saisies et s'attacheront à l'aide d'un velcro au niveau des poignets.

Illustrations



PROTEGES TIBIAS / PIEDS

Description

Les protèges tibias/pieds devront répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- Protection du tibia/fibula
- Protection du pied
- Protection au niveau du talon

Couleur : Rouge / Bleu

Matière : PU

Remarque : Le protège tibia / pied pourra être composé d'un seul bloc ou de 2 parties amovibles. Dans tous les cas il devra être articulé au niveau du cou du pied.

Illustrations



ANNEXES

AUTORISATION PARENTALE 2015– 2016

Je soussigné

Père - Mère - Tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant

.....

Téléphone : Domicile Professionnel

N° SECURITE SOCIALE :

AUTORISE MON ENFANT

NOM..... PRENOM.....

A participer aux manifestations de la **Saison 2015/2016** organisées par la F.F.K.D.A. et ses organismes déconcentrés (Ligues et Départements)

J'autorise la prise en charge médicale pour tout incident survenant pendant la manifestation.

Fait à le.....

Signature

(Faire précéder la signature de la mention manuscrite « Lu et approuvé »)

FORMULAIRE DE DEMANDE DE HORS QUOTA

Demande à transmettre à la direction technique nationale au siège fédéral

NOM DU COMPETITEUR

.....

NUMERO DE LICENCE

.....

CLUB

.....

LIGUE

.....

CATEGORIE D'AGE

.....

NOM DE LA COMPETITION POUR LAQUELLE LA DEMANDE DE HORS QUOTA
EST FORMULEE

.....

POIDS DU COMPETITEUR S'IL S'AGIT D'UNE COMPETITION DE COMBAT

.....

MOTIF PRECIS DE LA DEMANDE

.....

SIGNATURE DU DEMANDEUR

.....

Formulaire de demande d'ENTENTE SPORTIVE à adresser à votre Comité Départemental

CREER LE NOM DE L'EQUIPE

« ENTENTE

...../..... »

Nom du Club

Je soussigné :

Président(e) du Club :

N° du Club :

Autorise mon Club à constituer une « Entente Sportive » avec le Club

.....

Nom du Club

Je soussigné :

Président(e) du Club :

N° du Club :

Autorise mon Club à constituer une « Entente Sportive » avec le Club

.....

Pour la Saison 2015 / 2016

Fait à Le

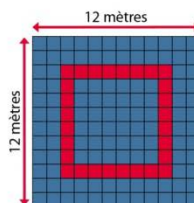
Signature..... Signature

PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

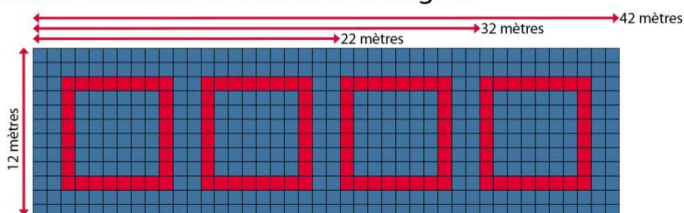
Séniors - Jeunes

Une aire d'évolution

Tapis bleus centre	: 36
Tapis rouges	: 28
Tapis bleus extérieurs	: 80
Total tapis	: 144
Totals surface	: 144 m ²

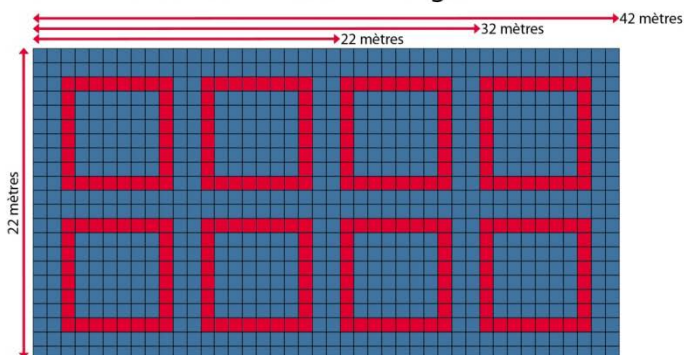


Positionnement avec 1 aire sur la largeur



1 aire d'évolution : 12m x 12m = 144m ²	(28 tapis rouges, 116 tapis bleus)	4 aires d'évolution : 12m x 42m = 504m ²	(112 tapis rouges, 392 tapis bleus)
2 aires d'évolution : 12m x 22m = 264m ²	(56 tapis rouges, 208 tapis bleus)	5 aires d'évolution : 12m x 52m = 624m ²	(140 tapis rouges, 484 tapis bleus)
3 aires d'évolution : 12m x 32m = 384m ²	(84 tapis rouges, 300 tapis bleus)	6 aires d'évolution : 12m x 62m = 744m ²	(168 tapis rouges, 576 tapis bleus)

Positionnement avec 2 aires sur la largeur



4 aires d'évolution : 22m x 22m = 484m ²	(112 tapis rouges, 372 tapis bleus)	8 aires d'évolution : 22m x 42m = 924m ²	(224 tapis rouges, 700 tapis bleus)
6 aires d'évolution : 22m x 32m = 704m ²	(168 tapis rouges, 536 tapis bleus)	10 aires d'évolution : 22m x 52m = 1144m ²	(280 tapis rouges, 864 tapis bleus)

EXPLICATION DU DOUBLE REPECHAGE

Le double repêchage est une formule intéressante pour qu'un minimum de compétiteurs soit éliminé dès le 1er tour. Il permet de « repêcher » tous les combattants ayant perdu contre les quatre demi-finalistes. Habituellement, seuls les combattants ayant été battus par les finalistes sont repêchés. Le déroulement pour les deux finalistes de la compétition reste inchangé.

Sur l'exemple donné d'un tableau de 16 combattants, les compétiteurs pouvant accéder aux places de 3 sont au nombre de 10 (contre 6 dans un simple repêchage). Le nombre de « non repêchés » est de 4 au lieu de 8.

