



**ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK**



SAISON 2022-2023

RÈGLEMENT COMPÉTITIONS ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS SAISON 2022-2023



© Photo - Aurélien Morissard

CODE DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPÉTITION

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

Je vérifie que mon passeport est à jour et comporte :

Le tampon de contrôle de licence nécessaire ;
Si je suis mineur, l'autorisation parentale d'y participer.

Pour un championnat, mon justificatif de nationalité française.

Je m'assure que j'ai répondu aux conditions relatives au certificat médical.

Je contrôle l'état de mon Võ 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 tapis 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.

Table des matières

CODE DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS -----	2
Tableaux de synthèse des catégories -----	6
1. ORGANISATION ET DEROULEMENT DES COMPETITIONS -----	8
1.1 Les différents acteurs : rôles et responsabilités -----	8
1.1.1 La commission sportive nationale-----	8
1.1.2 Le Bureau fédéral-----	8
1.1.3 Les compétiteurs-----	8
1.1.4 Les clubs-----	9
1.2 Administration des compétitions -----	9
1.2.1 L'arbitrage-----	10
1.2.2 Le médical-----	10
1.2.3 La communication-----	10
1.3 Les compétitions : règles générales -----	11
1.3.1 Les ententes sportives-----	11
1.3.2 Les Championnats de France-----	11
1.3.3 Les Coupes de France « enfants » ou « adultes et jeunes »-----	12
1.4 Les compétitions - Déroulement -----	13
1.4.1 Les inscriptions-----	13
1.4.2 Les qualifications-----	13
1.4.3 Les Hors Quotas-----	13
1.4.4 Le contrôle administratif-----	14
1.4.5 La pesée-----	14
1.4.6 Les tenues officielles et sportives-----	14
1.4.7 L'attitude des compétiteurs, accompagnateurs et professeurs-----	16
1.4.8 L'appel des catégories et des compétiteurs-----	17
1.5 Le personnel administratif et ses fonctions -----	18
1.5.1 La commission d'organisation de la compétition-----	18
1.5.2 Règles relatives à l'attitude du personnel administratif-----	19
1.6 Prérogatives du personnel médical -----	19
2. REGLEMENT COMMUN DES COMPETITIONS DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS (TOUS STYLES) -----	20
2.1 Caractéristiques des compétitions combat -----	20
2.1.1 Aire de compétition-----	20
2.1.2 Matériel par aire de compétition-----	23
2.2 Règlement des compétitions combat -----	23
2.2.1 Durée des combats par catégorie d'âge-----	24
2.2.2 Rôle du corps arbitral-----	25
2.2.3 Attribution des points en combat-----	26
2.2.4 Techniques et actions autorisées-----	26
2.2.5 Hors combat-----	27
2.2.6 Gain du combat-----	28
2.2.7 Sanctions-----	28
2.2.8 Blessures et accidents en compétition-----	29
2.2.9 Protestation officielle (Litiges et réclamations)-----	30
2.2.10 Combat par équipe mixte (hors Vo Tu Do)-----	30
2.3 Championnat de France de Vo Tu Do -----	31
2.3.1 Les conditions de participation à la compétition Vo Tu Do-----	31
2.3.2 L'Aire de combat-----	32
2.3.3 Les catégories de poids spécifiques en Vo Tu Do-----	32
2.3.4 Le déroulement des combats-----	32

2.3.5	L'attribution des points	32
2.3.6	L'attribution des sanctions	33
2.3.7	Les interdictions	34
2.3.8	La fin du combat	34
2.3.9	Combat par équipe mixte	35

3. REGLEMENT DES COMPETITIONS SPECIFIQUES DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS ----- 36

3.1	Règlement des compétitions techniques AMVT	36
3.1.1	Principe général	36
3.1.2	L'équipe arbitrale	37
3.1.3	Critère de jugement	37
3.1.4	Manipulation des armes	38
3.1.5	Fautes techniques importantes	38
3.1.6	Déroulement de la compétition	38
3.1.7	Liste des armes autorisées	39
3.1.8	Supports de notation en vigueur	40
3.2	Règlement des compétitions combat enfants AMVT	44
3.2.1	Principe général	44
3.2.2	Durée des combats	44
3.2.3	Techniques autorisées	45
3.2.4	Attribution des points	46
3.2.5	Gain du combat	46
3.2.6	Sanctions	47
3.2.7	Attributions des pénalités	47
3.2.8	Début, suspension et fin des combats	48

4. REGLEMENT ARBITRAGE AMV ----- 49

4.1	Encadrement d'une compétition : Pouvoirs et Devoirs	49
4.1.1	Le Responsable de l'Arbitrage	49
4.1.2	L'Arbitre	49
4.1.3	Le Juge	50
4.1.4	Le Commissaire sportif	50
4.1.5	Le Chronométrateur	51
4.1.6	Le Superviseur	52
4.2	Arbitrage des compétitions combat	53
4.2.1	Début, suspension et fin des combats	53
4.2.2	Attribution des points	54
4.2.3	Attributions des pénalités	54
4.2.4	Prérogatives du personnel médical ou de secours	54
4.3	Arbitrage des compétitions techniques	54
4.3.1	Attribution des notes et décisions	55
4.4	Le corps arbitral AMV	55
4.5	Le corps arbitral en Vo Tu Do	55
4.6	L'enrichissement des passeports	55
4.7	Gestuelle des arbitres – toutes compétitions combat AMV	56
4.8	Signaux des juges	58
4.9	Gestuelle des juges en compétition technique AMV	59
4.10	Cahier des charges – protections AMVT	59
4.10.1	Casque	59
4.10.2	Plastron	59
4.10.3	Gants (Minimes (en championnat), cadets, juniors, seniors et vétérans)	60
4.10.4	Gants (poussins, pupilles, benjamins et minimes (hors championnat))	60
4.10.5	Protèges tibias / pieds	61

4.11 Procédé de mise en place et de traitement d'une poule de repêchage	62
--	-----------

5. REGLEMENT DES COMPETITIONS SPECIFIQUES VOVINAM VIET VO DAO----- **64**

5.1 Championnat de France Combat Vovinam Viet Vo Dao	64
---	-----------

5.2 Championnat de France Technique Vovinam Viet Vo Dao	64
--	-----------

5.2.1 Participation	64
5.2.2 Gestion des catégories d'épreuves	64
5.2.3 Surclassement	64
5.2.4 Regroupement d'épreuves techniques	65
5.2.5 Liste des épreuves	66

5.3 Coupe de France Enfants et compétition enfants diverses : Technique et Combat Vovinam Viet Vo Dao	68
--	-----------

Participation	68
5.3.1 Épreuves techniques	68
5.3.2 Épreuves combat	71

5.4 Coupe de France adultes et compétitions adultes diverses Vovinam Viet Vo Dao	72
---	-----------

5.4.1 Epreuves techniques	72
---------------------------	----

5.5 Règlement d'arbitrage Vovinam Viet Vo Dao	75
--	-----------

5.5.1 Notations des techniques	75
5.5.2 Critères de notation	75
5.5.3 Notation combat	76
5.5.4 Décision du résultat	79

5.6 Particularités sur les compétitions Vovinam Viet Vo Dao	80
--	-----------

5.6.1 Les coaches	80
5.6.2 Gants (poussins, pupilles, benjamins et minimes cadets, juniors, seniors et Vétérans)	80
5.6.3 Surface de compétition en Vovinam Viet Vo Dao	81
5.6.4 Tableau de compétition combat en Vovinam Viet Vo Dao	82
5.6.5 Signaux et commandes de l'arbitre de centre Vovinam Viet Vo Dao	83

6. PROTOCOLE OFFICIEL DE REMISES DES MEDAILLES----- **92**

7. AUTORISATION PARENTALE SAISON 2022 – 2023----- **93**

8. FILIERE DE FORMATION DU CORPS ARBITRAL DES AMV (AMVT ET VOVINAM VIET VO DAO)----- **94**

Tableaux de synthèse des catégories

Catégories d'âge et de poids pour la saison
2022-2023

Catégories d'âge de poussins à benjamins			
Individuels	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans
Masculins Féminines	Nés en 2015-2016	Nés en 2013-2014	Nés en 2011-2012

Catégories de poids de poussins à benjamins			
	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans
Féminines	-20kg	-25 kg	-30 kg
	-25 kg	-30 kg	-35 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg
	-35 kg	-40 kg	-45kg
	-40 kg	-45kg	-50kg
	40 kg et +	45kg et +	50kg et +
Masculins	-20kg	-25 kg	-30 kg
	-25 kg	-30 kg	-35 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg
	-35 kg	-40 kg	-45 kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg
	-45 kg	-50 kg	-55 kg
	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +

Catégories d'âge de minimes à seniors				
Individuels	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Seniors 18 ans et +
Masculins Féminines	Nés en 2009-2010	Nés en 2007-2008	Nés en 2005-2006	Nés entre 1988 et 2004

Catégories de poids de minimes à seniors				
	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Seniors 18 ans et +
Féminines	-35 kg			
	-40 kg	-47 kg	-48 kg	-50 kg
	-45kg	-54 kg	-53 kg	-55 kg
	-50kg	54 kg et +	-59 kg	-61 kg
	-55 kg		59 kg et +	-68 kg
	55 kg et +			68 kg et +
Masculins	-35 kg			
	-40 kg			
	-45 kg	-52 kg	-55 kg	-60 kg
	-50 kg	-57 kg	-61 kg	-67 kg
	-55 kg	-63 kg	-68 kg	-75 kg
	-60 kg	-70 kg	-76 kg	-84 kg
	-65 kg	70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +
	65 kg et +			

Catégories d'âge des vétérans				
Individuels	Vétérans 1 35-45 ans	Vétérans 2 46-55 ans	Vétérans 3 56-65 ans	Vétérans 4 66 ans et +
Masculins Féminines	Nés entre 1977 et 1987	Nés entre 1967 et 1976	Nés entre 1957 et 1966	Nés entre 1956 et avant

Catégories de poids des vétérans				
	Vétérans 1 35-45 ans	Vétérans 2 46-55 ans	Vétérans 3 56-65 ans	Vétérans 4 66 ans et +
Féminines	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg
	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg
	-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg
	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +
Masculins	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg
	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg
	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg
	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +

Les différentes catégories vétérans peuvent être regroupées sous une seule catégorie d'âge selon la compétition et les effectifs inscrits.

1 Organisation et déroulement des compétitions

1.1 Les différents acteurs : rôles et responsabilités

1.1.1 La commission sportive nationale

Elle est composée du Directeur Technique National et/ou de son représentant, du chargé de mission et du responsable des organisations sportives, assistés :

- d'un élu du Bureau exécutif fédéral ;
- du responsable national de l'arbitrage ;
- du responsable de la logistique des compétitions.

La commission sportive nationale établit et propose pour validation au Président fédéral et au bureau exécutif :

- la dénomination des compétitions ;
- le calendrier des compétitions ;
- le règlement des compétitions.

Elle assure ensuite la diffusion des informations réglementaires notamment au Ministère chargé des sports pour le contrôle anti-dopage :

- le programme de la compétition ;
- le règlement de la compétition ;
- le calendrier.

Le responsable des organisations sportives constitue et conserve les dossiers des différentes compétitions nationales pour la saison en cours puis les transmet à la fédération.

1.1.2 Le Bureau fédéral

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

1.1.3 Les compétiteurs

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 contenant :

- Le tampon de contrôle de licence de la saison en cours ;
- L'autorisation parentale pour les mineurs.

Concernant le certificat médical : se référer au 1.4.4.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Éthique.

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.

1.1.4 Les clubs

Les inscriptions sont effectuées par les clubs via www.ffkcompetition.fr :

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les modalités et les dates d'inscriptions publiées sur le site internet fédéral pour chaque compétition. Les clubs disposent d'une plateforme d'inscriptions en ligne pour les compétitions et des codes d'accès à www.ffkcompetition.fr.

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 ou des coupes, ou dans le cas contraire à l'organisateur de la compétition au siège fédéral :

Inscriptions illimitées en compétition individuelle ;

Inscriptions illimitées par Club pour les compétitions en équipe que ce soit en championnat ou en coupe. Un compétiteur ne peut toutefois être membre que d'une seule équipe par épreuve.

- 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 compétitions (Coupe, Trophée...). Ce droit d'engagement est dû par compétiteur ou par équipe et par épreuve. Il est non remboursable. Ce droit d'engagement est à régler par le Club au moment des inscriptions. Il sera mentionné lors de la diffusion des modalités de la compétition.

1.2 Administration des compétitions

Pour chaque compétition, un coordonnateur général est désigné par la commission sportive nationale. Il est le responsable de l'organisation de ladite compétition.

À 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.

Pendant 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 :

- La responsabilité de l'arbitrage :
 - Coordonner le travail des arbitres ;
 - Diriger la réunion d'arbitrage ;

- Veiller à l'application du règlement ;
 - S'occuper de la rotation des équipes d'arbitrage ;
 - Veiller à l'équilibre des tendances dans les équipes d'arbitrage ;
 - Veiller aux besoins logistiques.
- La vérification de la présence du matériel en amont de la manifestation :
 - Pointer le matériel reçu le jour J ;
 - Pointer le matériel à restituer, préciser s'il y a eu de la casse ou des vols ;
 - S'occuper des repas du staff ainsi que des approvisionnements en eau.
- La responsabilité de l'animation :
 - Animer la manifestation ;
 - Faire les annonces au public ;
 - Expliquer, le cas échéant, les règles d'arbitrage au public.
- 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 disponible sur chaque aire : protections, ceintures, gong, chrono... ;
 - Assurer la présence des catégories sur les aires déterminées ;
 - Coordonner la rotation des catégories des compétiteurs sur les aires ;
 - Veiller à ce que les aires soient toujours actives.
- 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 placer les invités ;
 - Accueillir les officiels chargés des contrôles anti-dopage.

Après chaque compétition, le coordonnateur général constitue un dossier complet de la compétition.

1.2.1 L'arbitrage

Le responsable de l'arbitrage, placé auprès du coordonnateur général, gère la compétition avec les arbitres qu'il a désignés (cf. article 4.).

Le tirage au sort de chaque catégorie est informatisé. Dans le cas contraire, le responsable de l'arbitrage ou un membre du corps arbitral peut assister au tirage au sort de chaque catégorie.

1.2.2 Le médical

La surveillance médicale est assurée par le médecin convoqué par le médecin fédéral.

1.2.3 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 Directeur Technique National.

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.

1.3 Les compétitions : règles générales

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

Les catégories ne sont ouvertes qu'à compter de la réception de 2 inscriptions dans le délai de rigueur et de la présence effective de 2 compétiteurs dans chaque catégorie sauf pour les différentes catégories vétérans.

Chaque catégorie est définie par le sexe et l'âge puis le poids (combat seulement).

1.3.1 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 quel que soit le niveau géographique.

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 de deux clubs.

1.3.2 Les Championnats de France

Catégories concernées :

Les catégories concernées sont les Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans (V1, V2, V3 et V4).

➔ Aucun surclassement n'est autorisé.

Conditions de participation :

- Les licenciés détenant au moins la licence de la saison sportive en cours peuvent y participer, à l'exception des compétiteurs étrangers ne possédant pas la nationalité française.
- Pour les championnats, en plus des pièces administratives obligatoires précitées, les compétiteurs doivent présenter la carte nationale d'identité ou le passeport RF. Aucun autre document ne sera admis.
- Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française, des catégories minimes, cadets et juniors nés sur le territoire français peuvent y participer. Ils devront présenter un justificatif de naissance en France (acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.

- Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison préserveront le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

Sélection éventuelle en équipe de France :

Seuls les compétiteurs qui ont la nationalité française et sont en capacité de pouvoir être sélectionnés en Equipe de France (selon les critères de sélection définis pour la discipline, cf annexe critères de sélection) pour représenter la France dans les compétitions internationales de références sont concernés.

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 FFK pour qu'il puisse à nouveau participer aux championnats de France.

Titre de Champion de France :

Le titre de Champion de France est décerné dès lors que la catégorie ouverte permet une rencontre effective le jour de la compétition.

Dans chaque catégorie d'âge, de poids ou d'épreuve technique, le vainqueur de la compétition est déclaré CHAMPION DE FRANCE ou CHAMPIONNE DE FRANCE.

Les équipes en Championnat :

- Les épreuves par équipe :

Les compétitions en équipe « Dong Dien Quyen » et « Song Luyen » peuvent être mixtes. Les catégories minimales, cadets, juniors, seniors et vétérans sont regroupées en une catégorie unique « MCJSV ».

Les compétitions en équipe « combat » sont mixtes et chaque équipe est composée obligatoirement de 2 hommes et une femme. Les catégories concernées sont les catégories seniors et vétérans regroupées en une catégorie unique « SV ».

La compétition Vo Tu Do en équipe est mixte et chaque équipe est composée obligatoirement de 2 hommes et une femme de la catégorie seniors.

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 validées.

- Cas particulier des compétiteurs étrangers :

Les compétiteurs titulaires du nombre de licences requis, mais n'ayant pas la nationalité française peuvent participer aux Championnats par équipe sous la condition suivante : un(e) participant(e) maximum par équipe.

1.3.3 Les Coupes de France « enfants » ou « adultes et jeunes »

Conditions de participation :

- Les licenciés détenant au moins la licence de la saison sportive en cours quelle que soit leur nationalité peuvent y participer.
- 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.

Surclassement :

En technique : Pour les plus jeunes, en fonction du nombre d'engagés et sur décision du responsable de l'organisation, les catégories individuelles peuvent être surclassées en coupe enfants telles que « poussins-pupilles » et « benjamins-minimes ». Il n'y a pas de surclassement d'âge possible en coupe adultes et jeunes.

La poule de repêchage technique, lorsqu'elle est prévue, n'est mise en place qu'en mode duel à l'issue des phases sélectives qui ont lieu à la notation.

En coupe enfants, les compétitions en équipe « Dong Dien Quyen » et « Song Luyen » peuvent être mixtes. Elles sont regroupées par tranche d'âge pour les enfants : poussins-pupilles et benjamins-minimes.

En coupe adultes et jeunes, une catégorie unique rassemblant les minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans est ouverte pour ces épreuves par équipe « MCJSV ». Il n'existe pas de compétitions en équipe « combat ».

1.4 Les compétitions - Déroulement

1.4.1 Les inscriptions

Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite d'inscription. Cette date figure sur le programme 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.

Les inscriptions se font par les clubs via www.ffkcompetition.fr.

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

1.4.2 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 ou inscrit directement dans une catégorie de poids ne peut pas 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.

1.4.3 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 téléchargeable sur le site fédéral, et transmises à la direction technique nationale.

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

1.4.4 Le contrôle administratif

- Le passeport sportif

La possession d'un passeport sportif en cours de validité est **obligatoire** pour participer à une compétition.

Le contrôle des passeports est effectué sous le contrôle du responsable de la compétition ou par délégation à un membre de la commission d'organisation.

Il doit contenir :

- Le tampon de contrôle de licence de la saison en cours (ou l'attestation ou la carte de licence)
- L'autorisation parentale pour les mineurs ;

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

Dans les compétitions par équipe, 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.

- Nationalité /championnat de France :

Pour les championnats de France, un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France et un justificatif de domicile en France pour les compétiteurs mineurs à partir de la catégorie Minimes (cf. article 1.3.2).

- Certificat médical :

Le certificat médical, conformément à la circulaire « Politique fédérale relative à la réglementation en matière de certificat médical », n'est pas exigé pour la participation aux compétitions.

Pour les disciplines autorisant le KO, le certificat médical devra être présenté à chaque compétition en même temps que le passeport.

1.4.5 La pesée

Il est de la responsabilité des clubs de fournir le poids exact du compétiteur au moment de l'inscription en ligne.

La pesée est effectuée sous le contrôle du responsable de la compétition ou par délégation à un membre de la commission d'organisation avec des balances étalonnées.

Dans le cas des poids à la limite, les compétiteurs(trices) peuvent être pesés(es) en sous-vêtements une deuxième fois dans les quinze minutes suivant la première pesée.

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.

Aucune tolérance relative au poids ne peut être accordée.

1.4.6 Les tenues officielles et sportives

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, et ce lors de toutes les compétitions et des stages.

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

- **Accompagnateurs**

Un unique accompagnateur peut assister un compétiteur. Il doit porter une tenue de sport ou d'entraînement et être licencié à la FFK.

- **Tenues officielles**

Pour tous les représentants fédéraux et les arbitres, la tenue officielle et l'écusson sont de rigueur.

- **Tenues sportives pour tous les compétiteurs**

Les tenues correspondent à celle du style d'arts martiaux vietnamiens pratiqué.

Pour les compétiteurs des Arts Martiaux Vietnamiens traditionnels :

- **Võ Phuc :**

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

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

En mode duel, 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 féminines doivent porter un T-shirt manches courtes 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 compétiteur doit porter une seule ceinture.

La tenue à adopter pour participer au challenge « Dinh Bo Linh » est le Vo Phuc / ceinture rouge et ceinture bleue et le port d'un tee-shirt manches courtes de couleur identique au pantalon du Vo Phuc.

Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

➤ Hygiène et équipement :

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 ou couvre-chef n'est pas autorisé.

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

L'Arbitre peut exclure un compétiteur lorsqu'il juge que ses cheveux sont sales et/ ou qu'ils occasionnent une gêne.

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 standards rigides sont interdites. Le port des lentilles de contact et/ou de lunettes souples (voir les Annexes) 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).

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.

- **Pour les compétiteurs de Vovinam Viet Vo Dao :**

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

Prénom cousu sur la droite, à hauteur de l'écusson.

1.4.7 L'attitude des compétiteurs, accompagnateurs et professeurs

- **Comportement et circulation des compétiteurs**

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.

- **Comportement des professeurs ou des accompagnateurs**

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

En compétition combat, l'accompagnateur salue le corps arbitral en arrivant devant l'aire de combat.

Pendant la durée du combat, il est assis sur une chaise prévue à cet effet.

Il peut communiquer avec le combattant, mais en tenant des propos appropriés liés à la compétition sous peine d'expulsion.

Il peut prendre la décision de jeter l'éponge et de faire arrêter le combat (abandon) pour préserver son compétiteur.

Il ne peut ni filmer ni photographier.

Durant le temps de repos, l'accompagnateur est autorisé à laisser sa place au combattant, à le conseiller et à l'hydrater.

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

1.4.8 L'appel des catégories et des compétiteurs

- **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 conservés jusqu'à la remise des titres et récompenses. Les autres sont rendus à la fin 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 doivent rester dans cette zone jusqu'à la proclamation des résultats.

- **Appel des compétiteurs**

Les protocoles d'appel des compétiteurs TECHNIQUE / COMBAT sont dévolus aux Commissaires Sportifs, ou à leurs éventuels assesseurs. Les appels sont annoncés à haute et intelligible voix.

Tout compétiteur se présentant non équipé à l'appel de son nom est déclaré forfait.

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.

1.5 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 événement 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 licenciés à la FFK, hommes ou femmes, âgés d'au moins 15 ans au jour de la compétition.

Le personnel administratif officiant à l'occasion d'une compétition d'Arts Martiaux Vietnamiens est placé sous l'autorité de la Commission d'Organisation de la compétition.

1.5.1 La commission d'organisation de la compétition

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 Coordonnateur 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 en cas de besoin 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.

Sur site, elle organise le contrôle des passeports et des pesées pour les compétitions combat.

La Commission d'Organisation des compétitions est fondée à prononcer l'exclusion d'un compétiteur ne détenant pas un passeport sportif valide et/ou ne détenant pas un certificat médical valide pour les disciplines autorisant le KO, 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, à défaut, elle communique la procédure en ligne.

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 aires mises 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. Ces documents peuvent être dématérialisés.

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 organise la 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.

- **Le régulateur**

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.

1.5.2 Règles relatives à l'attitude du personnel administratif

Le Personnel Administratif doit se conformer au code vestimentaire en vigueur.

La veste pourra être ôtée sur instruction émanant du Coordonnateur 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 monomédia 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.

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 Coordonnateur de la manifestation.

1.6 Prérogatives du personnel médical

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.

2 Règlement commun des compétitions des Arts Martiaux Vietnamiens (tous styles)

2.1 Caractéristiques des compétitions combat

2.1.1 Aire de compétition

- **Dimensions :**

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur les 4 côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10M x 10M est composée de tapis. L'aire de sécurité doit être clairement délimitée.

Pour les compétitions enfants, cette aire peut être ramenée à une surface de 6 mètres de côté, Un mètre supplémentaire est prévu sur les 4 côtés comme zone de sécurité.

- **Disposition :**

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

Pour marquer la position des compétiteurs, deux lignes parallèles, chacune d'un mètre de long, perpendiculaires à la ligne de l'Arbitre, peuvent être tracées à une distance d'un mètre et demi du centre de l'aire de compétition.

Les Juges sont assis à la limite extérieure de la zone 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 du matériel nécessaire (outils pour la notation et/ou drapeaux).

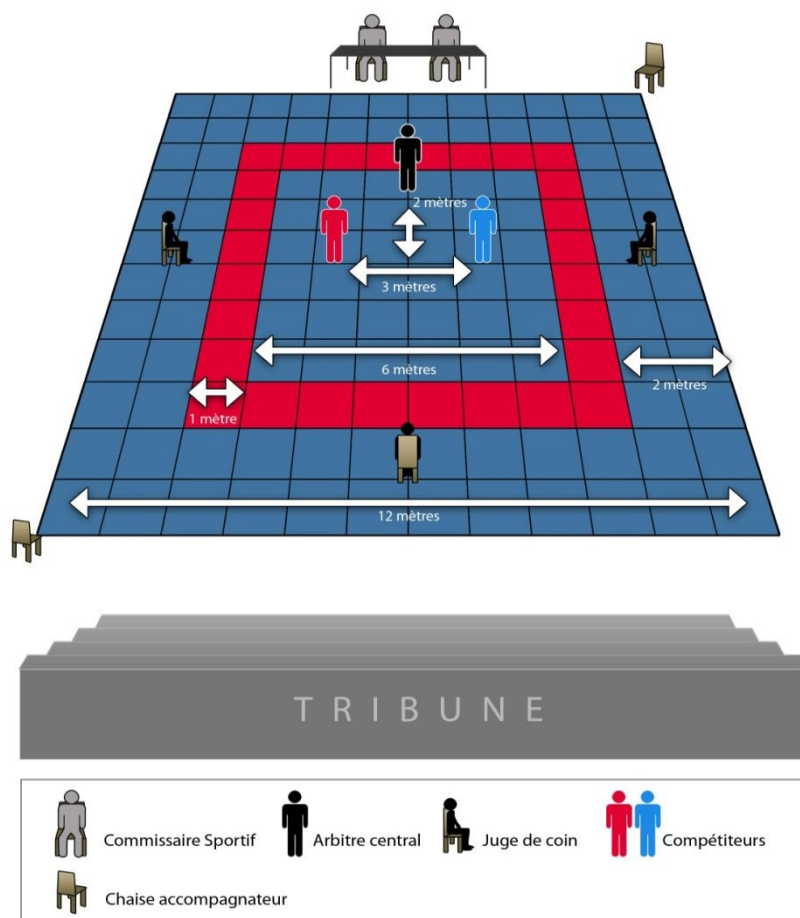
La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition doit être composée de tapis de couleur différente.

- **Définition des sorties :**

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 quelle que soit la catégorie, la sortie est comptabilisée lorsqu'une partie du corps est dans la zone « rouge » pour les combats « enfants » et hors de la zone « rouge » pour les combats adultes.

Lors d'une sortie validée par les juges, l'arbitre fait reprendre l'assaut des compétiteurs placés à au moins 1 mètre de la zone de sortie.

DESCRIPTION D'UNE AIRE DE COMPETITION COMBAT AMV



➔ Précisions

En coupe enfants, la surface d'évolution est de 10mx10m (6x6m intérieur, et 8mx8m extérieur avec Une zone de sécurité minimum de 1 mètre autour).

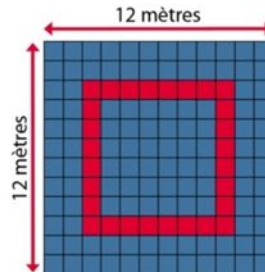
En championnat ou coupe adulte et jeunes : la surface est portée à 12m x 12 m (8x8 intérieur). Pour des raisons pratiques, s'il n'est pas possible d'avoir des aires de combats de 12x12 mètres, il est autorisé de réduire la taille à 10 x 10 mètres.

PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

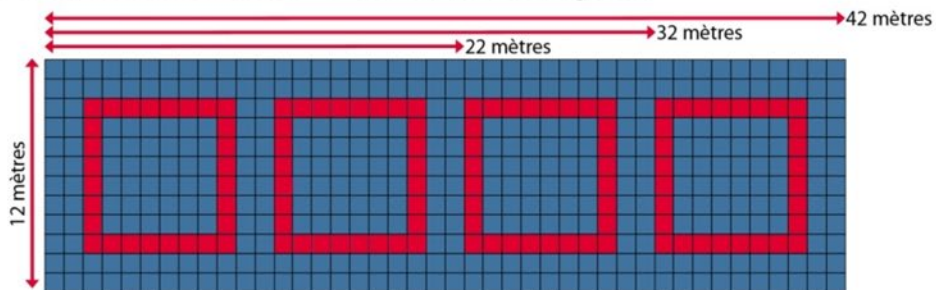
Séniors - Jeunes

Une aire d'évolution

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

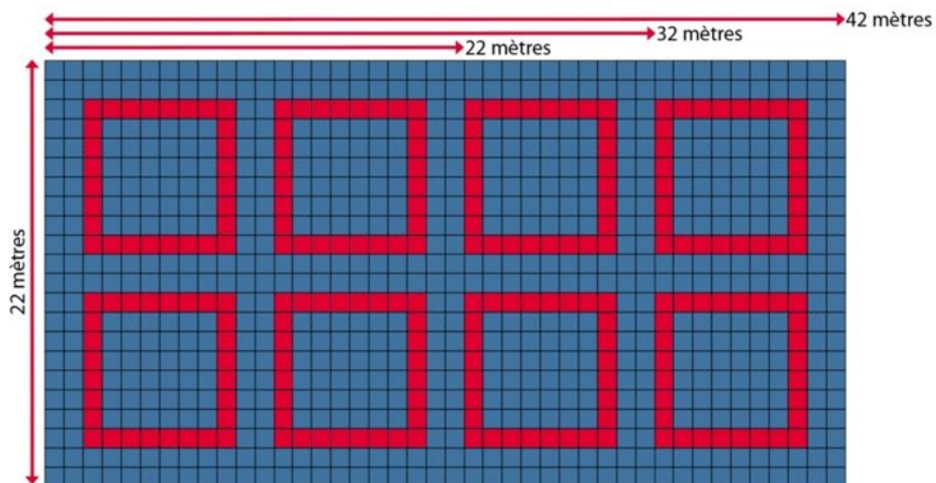


Positionnement avec 1 aire sur la largeur



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)

2.1.2 Matériel par aire de compétition

- 1 table et 3 chaises
- 5 chaises (pour les juges et accompagnateurs)
- Matériel informatique : Logiciel de gestion des combats, ordinateurs, écran externe, souris
- 1 chronomètre
- 1 gong
- 5 drapeaux rouges et 5 drapeaux bleus
- 1 paquet de lingettes
- Une boîte de gants d'examen
- 1 petite poubelle
- Des tableaux de combat
- Le règlement de la compétition
- Des stylos, feutres, etc.

- **Important**

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.

2.2 Règlement des compétitions combat

- **Catégories concernées en coupe enfants :**

Les catégories concernées sont les poussins, pupilles, benjamins et minimes.

Dans ces catégories, le surclassement d'âge n'est pas autorisé en combat. Sous certaines conditions, des regroupements de catégories de poids peuvent être réalisés.

- **Catégories concernées en coupe adultes et jeunes, ou championnat :**

Les catégories concernées sont les minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans.

Dans ces catégories, aucun surclassement n'est autorisé.

La pesée est effectuée sous le contrôle des commissaires sportifs ou des membres de la commission d'organisation.

Aucune tolérance de poids ne peut être accordée.

- **Repêchage :**

Les compétitions nationales en combat se déroulent par élimination directe avec repêchages possibles (sur décision de la Commission d'organisation) pour les 3^{es} places, hormis le Vo Tu Do qui se déroule sans repêchage.

En phase de repêchage, les combats se déroulent sur 1 seule reprise.

- **Combats par équipes :**

Les compétitions nationales en combats par équipe sont possibles pour les catégories Séniors et Vétérans, sauf pour le Vo Tu Do où seule la catégorie « sénior » est possible. Les compétitions

combats par équipes font l'objet de règles particulières : (cf. article 2.2.10 du présent livret et article 2.3.9 du présent livret pour le Vo Tu Do).

- **Tenues personnelles obligatoires en Combat :**

- Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue.
- Gants :
 - En Championnat ou Coupe adultes et jeunes : Gants fermés rouges, bleus ou noirs (10 oz pour les féminines et les masculins en - 70Kg, 12 oz à partir des masculins + 70 Kg, 8 oz autorisés pour les féminines, les Minimes, les cadets et les juniors de - 65 Kg)
 - En Coupe Enfants : Gants ouverts rouges/ bleus (de poussins à minimes)
- Protège dents
- Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs
- Casque rouge / bleu / noir (grille obligatoire pour les mineurs)
- Protège-poitrine pour les combattantes féminines Minimes, Cadettes, Juniors, Seniors et Vétérans
- Plastron pour les catégories poussins, pupilles, benjamins, minimes, cadets et juniors
- Coquille pour les combattants et les combattantes
- Les mitaines et sous gants sont autorisés. Les bandes sous les gants ne sont pas autorisées (à l'exception du Vo Tu Do)
- Le Championnat de France Vo Tu Do fait l'objet de règles particulières : (cf. article 2.3 du présent Livret)

2.2.1 Durée des combats par catégorie d'âge

- **Nombre de reprises :**

Les combats se déroulent en mode continu, en deux reprises (hormis les poussins avec 1 reprise) durant les phases éliminatoires et en trois reprises (hormis les poussins avec 2 reprises) pour la finale, selon le temps officiel de la catégorie.

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Poussins	1 minute 30	1 (2 en FINALE)	1 minute
Pupilles	1 minute 15	2 (3 en FINALE)	1 minute
Benjamins	1 minute 15	2 (3 en FINALE)	1 minute
Minimes	1 minute 30	2 (3 en FINALE)	1 minute
Cadets	1 minute 30	2 (3 en FINALE)	1 minute
Juniors	1 minute 45	2 (3 en FINALE)	1 minute
Seniors	2 minutes	2 (3 en FINALE)	1 minute
Seniors Vo Tu Do 18 à 39 ans	2 minutes	2 (3 en FINALE)	1 minute
Vétérans 1 à 4	1 minute 45	2 (3 en FINALE)	1 minute

- **Temps de récupération :**

Un combattant doit disposer au minimum de 6 minutes de récupération entre deux combats. En finale, ce temps est porté à 10 minutes.

En Vo Tu Do, un combattant doit disposer au minimum de 10 minutes de récupération entre deux combats. En finale, ce temps est porté à 15 minutes.

2.2.2 Rôle du corps arbitral

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.

Les juges attribuent les points ~~sur ordre~~ à l'appel de l'arbitre, à la fin de chaque reprise.

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.

En cas d'égalité à l'issue du combat, se reporter à la règle relative au **Gain du combat** (cf 7-5 ci-après).

2.2.3 Attribution des points en combat

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. Dans ce cas, le juge a désigné le vainqueur sans hésitation.
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). Dans ce cas, le juge a pu désigner le vainqueur après hésitation.

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.

À la fin de chaque reprise, les juges attribuent les points à l'appel de l'arbitre.

2.2.4 Techniques et actions autorisées

- Tous les coups de pied
- Tous les coups de poing
- Les balayages
- Les projections
- Les ciseaux
- Les saisies
- Uniquement pour les catégories seniors et vétérans : les coups de coude et de genou au corps

➔ Précisions

En championnat et coupes Adultes et jeunes (minimes à vétérans), 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.

Elles ne sont pas autorisées en coupe enfants ou interstyle de -14 ans.

Les coups de genou et de coude (uniquement au corps) ne sont autorisés qu'aux catégories d'âge Seniors et Vétérans.

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- Les techniques visant le dos sont interdites. Tête (sauf à l'arrière)
- Poitrine, abdomen, côtés du buste
- Cuisses (sauf en coupe enfant)
- Jambes. (En coupe enfants : uniquement sous le genou dans le cas d'un balayage)

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. En coupe enfants, 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 compétiteur fautif. Après un balayage, une projection ou un ciseau, le suivi technique doit être immédiat pour qu'il soit comptabilisé.

Valeur indicative des techniques à prendre en considération dans l'ordre décroissant de leur difficulté :

- Coup de pied sauté à la tête
- Ciseau ou projection suivi d'un marquage maîtrisé
- Coup de pied à la tête
- Coup de pied sauté au corps
- Mise au sol suivie d'un marquage maîtrisé
- Balayage, ciseau ou projection non suivi
- Coup de pied au corps ; coup de genou ou de coude au corps (uniquement en seniors et vétérans)

- Coup de poing à la tête ou au corps

2.2.5 Hors combat

Le hors combat est défini comme l'incapacité temporaire de l'un des compétiteurs à poursuivre le combat à la suite d'un assaut ou d'une difficulté physique.

Les percussions à la tête doivent être contrôlées, la mise hors combat dans cette zone est interdite, pénalisée voire disqualifiante.

La mise hors combat au corps est autorisée uniquement pour les seniors et vétérans. Elle est strictement interdite pour les autres catégories d'âge.

En Vo Tu do, la mise hors combat est autorisée (tête et corps).

Un 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 l'annonce de la dixième seconde.

Si l'arbitre l'estime 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 2^e 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 » à la tête (K.O technique). 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 est exigé.

2.2.6 Gain du combat

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

En cas d'égalité, une reprise supplémentaire de la même durée est mise en place, après un temps de repos d'1 minute.

A l'issue du temps réglementaire de la reprise de prolongation, les juges sont tenus de prendre une décision en faveur d'un compétiteur, en lui accordant un point. Il ne peut donc pas y avoir de nouvelle égalité. Le jugement doit se faire uniquement sur la prolongation et non sur le combat entier.

Pendant la reprise de prolongation, un comptage validé de l'un des compétiteurs entraîne la fin immédiate du combat et la défaite du compétiteur compté.

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

2.2.7 Sanctions

- **Les avertissements**

Ce sont des mises en garde données par l'arbitre à un compétiteur qui ne retirent pas de point. Ils sont limités à un par compétiteur.

- **Les pénalités (Toute pénalité enlève 1 point)**

Utilisation de techniques non contrôlées à la tête (et au corps en coupe enfants) ;
Utilisation de techniques interdites ;
Attaques volontaires à l'aine et aux articulations ;
Projections jugées dangereuses ou interdites ;
Simulation de blessure ou exagération des conséquences d'une blessure ;
Sorties répétées de l'aire de compétition ;
Après les 3 premières sorties comptabilisées, 1 pénalité est attribuée ;
Chaque nouvelle sortie comptabilisée suivante compte pour 1 pénalité ;
Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures ;
Comportements consistant à fuir le combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer ;
Saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique immédiatement (dans un délai maximum de 3 secondes) ;
Corps à corps inutiles (lutter, pousser ou saisir sans tenter d'action) ;
Coups de pied à la tête avec le talon ;
Frappes aux cuisses non suivies (frappes aux cuisses strictement interdites chez les jeunes et enfants).
Non reprise du combat immédiatement à la demande de l'arbitre, lorsque cette attitude vise à récupérer physiquement.

- **Les disqualifications**

- Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels ;
- Mise hors combat de l'adversaire par un coup à la tête ;
- Mise hors combat de l'adversaire suite à un manque de contrôles toutes zones (uniquement chez les jeunes et enfants) ;
- Provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou l'équipe arbitrale ;
- Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire ou une incapacité à reprendre le combat ;
- Coups de tête ;
- Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre ;

- A la 3^e pénalité dans la même reprise.

- **Demande de sanction disciplinaire**

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire auprès de la Commission de Discipline de la fédération.

➔ Précisions

La compétition 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.

Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au Règlement. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

- **Gestion d'un coup interdit entraînant un 'hors combat' en Finale**

En finale d'une compétition, un **coup interdit entraînant le 'hors combat'** est traité comme suit :

* **1^{er} cas** : L'auteur du coup interdit est disqualifié et déclaré second si la **frappe** est considérée **intentionnelle** par l'Arbitre Central.

* **2^e cas** : Si le coup interdit résulte d'une **mise en danger de sa propre personne** par la compétitrice ou le compétiteur 'hors combat', l'auteur du coup **non intentionnel** est déclaré vainqueur.

La mise en danger éventuelle est appréciée par l'Équipe Arbitrale.

2.2.8 Blessures et accidents en compétition

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 inaptes par le corps médical, la victoire est accordée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote des juges décide de l'issue à 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. S'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification mais il est immédiatement déclaré inapte à poursuivre la compétition en cours.

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 par l'arbitre 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 par l'arbitre. Dans le cas de l'intervention du

médecin pendant le temps de pause réglementaire entre deux reprises, le décompte des 3 mn commence à la fin de la pause précédant la reprise du combat.

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 chronométrateur l'arrêt du chronomètre. Ces règles ne s'appliquent pas pour les seniors et vétérans. En effet ces derniers sont comptés dans le cadre du « hors combat » sauf à la suite d'un coup non-autorisé.

2.2.9 Protestation officielle (Litiges et réclamations)

L'arbitre doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative afin qu'il prenne les mesures qui s'imposent dans les plus brefs délais.

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.

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

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.

➔ 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. 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.

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

2.2.10 Combat par équipe mixte (hors Vo Tu Do)

Le combat par équipe mixte concerne les catégories « senior et vétéran » rassemblées en une unique catégorie « SV ». Chaque équipe est composée de trois compétiteurs dont 2 hommes et une femme. Parmi ces compétiteurs, un(e) seul(e) peut-être de nationalité étrangère. Il n'y a pas de remplaçant déterminé.

Le formulaire officiel contenant les noms des engagés et l'ordre dans lequel ils combattent est déposé avant la rencontre, par le capitaine ou l'accompagnateur de l'équipe à la table centrale. Ce formulaire ne pourra plus être modifié en cours de rencontre, cependant l'ordre peut être modifié à chaque tour sur présentation d'un nouveau formulaire.

L'ordre d'inscription des engagés doit respecter le schéma suivant :

- 1^{er} assaut : combattant (homme)

- 2^e assaut : combattante (femme)
- 3^e assaut : combattant (homme)

Durée d'un assaut : 2 mn en 1 seule reprise.

Pour des raisons de sécurité, les techniques de ciseaux sont interdites.

Il n'y a pas de catégorie de poids et de repêchage en combat par équipe.

En demi-finale ou finale, la disqualification d'un membre de l'équipe engendre la victoire de l'équipe opposante. Dans le cas où un compétiteur est disqualifié lors d'un assaut, l'adversaire qui lui était prévu pour le prochain tour est automatiquement considéré vainqueur, sans annonce de résultat. Il en est de même en cas de combat perdu par « hors combat ».

Gain du combat par équipe : l'équipe qui a obtenu le plus de victoires est déclarée vainqueur. Une équipe qui obtient deux victoires de suite est déclarée immédiatement vainqueur.

Le combat par équipe en Vo Tu Do dispose de règles particulières (cf : article 2.3.9 du présent livret).

2.3 Championnat de France de Vo Tu Do

La réglementation de cette compétition s'articule autour de 4 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 : Vo Phuc ou T-shirt portant le cas échéant un marquage ou un logo personnalisé (en français et/ou vietnamien). 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.

2.3.1 Les conditions de participation à la compétition Vo Tu Do

Cette compétition individuelle est ouverte aux licencié(e)s majeur(e)s âgé(e)s d'au plus 39 ans au jour de la compétition.

Elle est organisée par catégories de poids et de sexe **sans repêchage**. Le coaching est interdit pendant les assauts.

2.3.2 L'Aire de combat

L'aire de combat est similaire aux compétitions combats Adultes et Jeunes (cf règles communes).

Cependant, le Championnat de France de Vo Tu Do peut se dérouler sur un ring de boxe. Dans ce cas-là, les caractéristiques de celui-ci sont communiquées au plus tard 4 semaines avant le jour de la compétition.

2.3.3 Les catégories de poids spécifiques en Vo Tu Do

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	

2.3.4 Le déroulement des combats

Le chronométrage a lieu en temps réel. L'arbitre ne peut pas demander de temps-mort.

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

Durée des combats : se référer aux règles générales du présent Livret.

2.3.5 L'attribution des points

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

Critères d'attribution des points : se référer aux règles générales

→ Valeurs des techniques prises 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 »**

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 2^e 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 » à la tête (K.O technique). 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 est exigé.

2.3.6 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 notifié verbalement par l'arbitre qu'une seule fois. 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 1^{re} pénalité entraîne le retrait d'1 point.
- La 2^e pénalité entraîne le retrait de 2 points.
- La 3^e pénalité entraîne le retrait de 2 points.
- La 4^e pénalité entraîne le retrait de 3 points.
- La 5^e pénalité entraîne le retrait de 3 points.
- La 6^e 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 »,

2.3.7 Les interdictions

Les zones interdites sont :

- 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 sont :

- 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 sont :

- 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.

2.3.8 La fin du combat

A l'issue de chaque reprise, les juges de coin annoncent leurs résultats à l'aide de leurs drapeaux. Puis l'arbitre annonce à haute et 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 communiqué par le commissaire sportif.

En cas d'égalité des points, il n'y a pas de prolongation. Le corps arbitral désigne le vainqueur au mot « **décision** » à la majorité des juges de coin.

Les critères de jugement sont :

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 :

- Par suite d'un hors combat
- Par suite d'une difficulté physique ou technique mettant l'intégrité physique d'un compétiteur en danger
- Sur recommandation médicale, à la suite de l'intervention des secours
- Par suite d'un abandon
- Par suite d'une disqualification.

Gestuelle des arbitres et signaux des juges

Se référer au règlement arbitrage AMVT dans le présent livret (article 4.7).

2.3.9 Combat par équipe mixte

Chaque équipe est composée de trois compétiteurs dont 2 hommes et une femme. Parmi ces compétiteurs, un(e) seul(e) peut-être de nationalité étrangère. Il n'y a pas de remplaçant de déterminé.

Le formulaire officiel contenant les noms des engagés et l'ordre dans lequel ils combattent est déposé avant la rencontre, par le capitaine ou l'accompagnateur de l'équipe à la table centrale. Ce formulaire ne pourra plus être modifié en cours de rencontre, cependant l'ordre peut être modifié à chaque tour sur présentation d'un nouveau formulaire.

L'ordre d'inscription des engagés doit respecter le schéma suivant :

- 1^{er} assaut : combattant (homme)
- 2^e assaut : combattante (femme)
- 3^e assaut : combattant (homme)

Durée d'un assaut : 2 mn en 1 seule reprise.

Il n'y a pas de catégorie de poids et de repêchage en combat par équipe.

En demi-finale ou finale, la disqualification d'un membre de l'équipe engendre la victoire de l'équipe opposante. Dans le cas où un compétiteur est disqualifié lors d'un assaut, l'adversaire qui lui était prévu pour le prochain tour est automatiquement considéré vainqueur, sans annonce de résultat. Il en est de même en cas de combat perdu par « hors combat ».

Gain du combat par équipe : l'équipe qui a obtenu le plus de victoires est déclarée vainqueur. Une équipe qui obtient deux victoires de suite est déclarée immédiatement vainqueur.

3 Règlement des compétitions spécifiques des Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels

3.1 Règlement des compétitions techniques AMVT

3.1.1 Principe général

- **Epreuves et catégories**

Les catégories concernées sont : les Poussins, les Pupilles, les Benjamins, les Minimes, les Cadets, les Juniors, les Seniors et les Vétérans.

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

- Epreuves individuelles :

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

Les compétitions individuelles se composent d'une compétition « Quyên » et d'une compétition « Bai Vu Khi » (enchaînement individuel 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.

- Epreuves en équipe :

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

Les compétitions en équipe « Song Luyên » et « Dong Dien Quyên » peuvent être mixtes. Elles sont regroupées par tranche d'âge pour les enfants ; poussins-pupilles, benjamins-minimes. Toutes les catégories peuvent être mixtes. En coupe ou championnat adultes et jeunes, une catégorie unique rassemblant les minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans est ouverte. En équipe « Song Luyên », la durée de prestation doit être comprise entre 1mn et 1mn30.

Les épreuves par équipes peuvent se réaliser à mains nues ou avec armes (hormis les poussins et pupilles).

Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes mais dans une seule catégorie d'âge par épreuve. Il ne peut être membre que d'une seule équipe par épreuve.

- **Règles des compétitions techniques :**

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

Les 4 premiers de chaque catégorie sont retenus pour la phase finale (classement au 1^{er} tour par notation).

Les deux premiers sont retenus pour la grande finale et les deux derniers pour la petite finale. 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 le vainqueur à la majorité.

Le repêchage est possible (2^e médaille de bronze). Il est mis en place par la commission d'organisation en fonction du nombre d'inscrits le jour de la compétition. Il se fait en mode duel.
L'ordre de passage est déterminé en fonction du classement au 1^{er} tour par notation.

- **Tenue :**

Tenues personnelles obligatoires en technique :

Vo Phuc / Ceinture rouge et ceinture bleue (Cf. « Tenues officielles et sportives » article 1.4.6)

- **Appel**

Les compétiteurs en individuel, ou par équipe (Dong Dien Quyên et Song Luyên), ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés.

3.1.2 L'équipe arbitrale

Pour chaque tour, l'équipe de trois 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 peut être 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.

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

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

➔ Précisions

En configuration « à 3 juges », deux juges se situent à droite et à gauche, face au compétiteur, aux angles opposés. Le troisième se situe derrière le compétiteur, face aux commissaires.

3.1.3 Critère 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 Dong Dien Quyên (synchronisés), les Song Luyên et les Bai Vu Khi (Armes), un critère supplémentaire spécifique à chaque épreuve est à prendre en compte (voir feuilles de notation).

3.1.4 Manipulation des armes

L'épreuve Bai Vu Khi est autorisée dès la catégorie poussin. Cependant, les catégories poussins et pupilles sont regroupées en une seule catégorie et sans distinction de sexe.

Pour les épreuves Song Luyen ou en Dong Dien Quyen, la manipulation des « armes » est autorisée à partir de la catégorie benjamin(e)s.

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 ou Bai Vu Khi doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste, montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques.

Dans l'épreuve Dong Dien Quyên par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer leur prestation technique face au juge central.

Sont notamment considérés 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 Võ Phuc.

3.1.5 Fautes techniques importantes

Le compétiteur ne peut être déclaré vainqueur du 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

3.1.6 Déroulement de la compétition

• Protocole :

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.

S'il existe des irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.

Quand la prestation est terminée le commissaire sportif demande la décision.

• Temps de récupération :

Le compétiteur ou l'équipe dispose de deux minutes de récupération entre chaque prestation. Ce temps est porté à trois minutes avant une finale.

- **Disqualification :**

La disqualification d'un compétiteur ou d'une équipe est possible aux motifs suivants :

- Le ou les intéressés ne se sont pas présentés ou signalés à l'issue des 3 appels ;
- Le ou les intéressés adoptent un comportement contraire à l'esprit sportif.

Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le corps arbitral le signale.

Lors des phases finales, si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e) au motif d'un comportement contraire à l'esprit sportif, il (elle) ne peut pas participer aux phases de repêchage.

3.1.7 Liste des armes autorisées

- 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 ;
- La hâche : doc phu ou song phu ;
- Le bouclier : Thuan ;
- La chaîne : Day Xich.

➔ Précisions

Cette liste est non exhaustive. Les armes ne figurant dans la liste devront être soumises à l'appréciation et la validation par le Responsable de l'arbitrage, ou par son représentant.

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

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

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.

3.1.8 Supports de notation en vigueur



Feuille de notation Championnat de France Epreuve : Quyen

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 /5 Axe et alignement articulaire, respect de l'intégrité physique								
Technique /5 Qualité et difficulté des postures, qualité des déplacements, prise de risque								
Puissance et Rythme /5 Force, vitesse, contrôle de la respiration. Liaison des phase d'arrêt et d'accélération, synchronisation et fluidité gestuelle								
Expression corporelle /5 Difficulté technique, regard, détermination								
TOTAL /20								



**ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS**
FFK

Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: **Quyén ARMES**

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

Rappel notation point : Médicre = 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.	6	6	6	6	6	6	6	6
Puissance et Rythme Force, vitesse, contrôle de la respiration. Liaison des phases d'arrêt et d'accélération. synchronisation et fluidité gestuelle.	6	6	6	6	6	6	6	6
Expression corporelle Difficulté technique, regard, détermination.	6	6	6	6	6	6	6	6
Spécificité Arme Tenue, respect du plan d'exécution.	6	6	6	6	6	6	6	6
Total	20	20	20	20	20	20	20	20

**Feuille de notation Championnat de France
Epreuve : Quyen SYNCHRONISES**

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 /5 Axe et alignement articulaire, respect de l'intégrité physique Qualité et difficulté des postures, des déplacements, prise de risque								
Puissance et Rythme /5 Force, vitesse, contrôle de la respiration. Liaison des phase d'arrêt et d'accélération, fluidité gestuelle								
Harmonie d'ensemble de l'expression corporelle /5 Difficulté technique, regard, détermination								
Synchronisation /5 Simultanéité des mouvements et de l'enchaînement technique								
TOTAL /20								

Feuille de notation Championnat de France Epreuve :: SONG LUYEN

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

Rappel notation point : Médicre = 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, vitesse, contrôle de la respiration. Liaison 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
Travail à deux Synchronisation des pratiquants, réalisme des techniques, temps d'appel.	5	5	5	5	5	5	5	5
Total	20	20	20	20	20	20	20	20

3.2 Règlement des compétitions combat enfants AMVT

La gestuelle des arbitres est identique à celle décrite (Gestuelle et signaux des Arbitres des AMV) du présent Règlement.

3.2.1 Principe général

Les catégories concernées sont les Poussins, les Pupilles, les Benjamins, et les Minimes.

Chaque catégorie est définie par le sexe, l'âge et le poids.

Sauf mention particulière, les catégories ne sont ouvertes qu'à compter de la réception de 2 inscriptions dans le délai de rigueur

Les combats se déroulent en mode continu, en une ou deux reprises, selon le temps officiel de la catégorie.

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.

Les juges attribuent les points sur ordre de l'arbitre, à la fin de chaque reprise.

Les coups de coudes ou de genoux ainsi que les frappes dans les cuisses sont interdites. Le non-respect de cette règle entraîne une pénalité.

La mise « hors combat » est interdite et pénalisée.

3.2.2 Durée des combats

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise	Temps de repos entre les reprises
Poussins	1 minute 30	1 (2 en FINALE)	1 minute
Pupilles	1 minute 15	2 (3 en FINALE)	1 minute
Benjamins	1 minute 15	2 (3 en FINALE)	1 minute
Minimes	1 minute 30	2 (3 en FINALE)	1 minute

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

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.

Mise en place d'une 2^e ou 3^e reprise en Finale uniquement.

Le dernier combat de chaque catégorie (Finale), donne lieu à une 2^e (catégorie Poussin(ne)s) ou à une 3^e reprise (catégories Pupilles, Benjamins, Minimes).

En cas d'égalité à l'issue du combat, se reporter à la règle relative au **Gain du combat** (cf point 9-4) ci-après).

3.2.3 Techniques autorisées

- 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.

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.

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 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.

3.2.4 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 d'un marquage maîtrisé
- 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
- Balayage , ciseau ou projection non suivi
- Coup de poing à la tête ou au corps.

ROLE DE L'ARBITRE ET DES JUGES DANS L'ATTRIBUTION DES POINTS.

À la fin de chaque reprise, les juges attribuent les points à l'appel de l'arbitre.

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

3.2.5 Gain du combat

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

En cas d'égalité, une reprise supplémentaire de la même durée est mise en place, après un temps de repos d'1 minute.

A l'issue du temps réglementaire de la reprise de prolongation, les juges sont tenus de prendre une décision en faveur d'un compétiteur, en lui accordant un point. Il ne peut donc pas y avoir de nouvelle égalité. Le jugement doit se faire uniquement sur la prolongation et non sur le combat entier.

Pendant la reprise de prolongation, un comptage validé de l'un des compétiteurs entraîne la fin immédiate du combat et la défaite du compétiteur compté.

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

3.2.6 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)**

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

- **Les disqualifications**

- Manques de contrôle 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 3e 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 est 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.

3.2.7 Attributions des pénalités

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.

3.2.8 Début, 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 :

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

• Gestion d'un coup interdit entraînant un 'hors combat' en Finale

En Finale d'une compétition, un **coup interdit entraînant le 'hors combat'** est traité comme suit :

* **1^{er} cas** : L'auteur du coup interdit est disqualifié et déclaré second si la **frappe** est considérée **intentionnelle** par l'Arbitre Central.

* **2^e cas** : Si le coup interdit résulte d'une **mise en danger de sa propre personne** par la compétitrice ou le compétiteur 'hors combat', l'auteur du coup **non intentionnel** est déclaré vainqueur.

La mise en danger éventuelle est appréciée par l'Equipe Arbitrale.

4 REGLEMENT ARBITRAGE AMV

4.1 Encadrement d'une compétition : Pouvoirs et Devoirs

LES JUGES, ARBITRES ET LES COMMISAIRES SPORTIFS constituent le corps arbitral.

Le corps arbitral est garant du respect des règles d'une compétition en tenant compte de ce qu'il est autorisé et interdit comme action ou comportement durant un combat ou une prestation technique. Pour cela, il se réfère aux règles communes des compétitions combats et des éventuelles règles spécifiques, présent dans le présent livret) en fonction de la compétition.

Les membres du corps arbitral étant convoqués pour exercer une mission de service public, ils doivent rester à la disposition du responsable de l'arbitrage ou du responsable de l'organisation du début de la compétition jusqu'à sa clôture. Ils ne peuvent quitter l'aire de compétition ou s'absenter sans l'autorisation du superviseur ou du responsable d'arbitrage ou du responsable de l'organisation. En cas de force majeure, un membre du corps arbitral doit, avant de quitter son poste, le faire savoir au responsable de l'arbitrage afin que ce dernier puisse s'organiser pour ne pas gêner le déroulement de la compétition.

Aucun membre du corps arbitral ne doit rester debout à l'extérieur des aires de compétitions. Des zones d'attentes assises sont installées aux abords de la zone de compétition pour accueillir les membres du corps arbitral.

4.1.1 Le Responsable de l'Arbitrage

Ses pouvoirs et ses devoirs sont les suivants :

- Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec la Commission 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.
- 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.
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
- Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
- 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.
- 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 affectés.

4.1.2 L'Arbitre

Ses pouvoirs et ses devoirs sont les suivants :

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

L'arbitre est empreint d'une fonction éthique et est tenu d'avoir une attitude exemplaire.

4.1.3 Le Juge

Ses pouvoirs et ses devoirs sont les suivants :

Le juge est empreint d'une fonction éthique et se doit d'avoir une attitude exemplaire.

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.

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

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

Pour les épreuves techniques :

- Attribuer les évaluations

4.1.4 Le Commissaire sportif

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

Le commissaire sportif est empreint d'une fonction éthique et est tenu d'avoir une attitude exemplaire.

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

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

La gestion administrative d'une catégorie consiste :

- À détenir les feuilles de marque fournies par la Commission d'Organisation. Celles-ci peuvent être dématérialisées.
- À réunir sur l'aire l'ensemble des compétiteurs appelés au préalable par le Régulateur de la compétition.
- À 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 pas 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 l'épreuve en cours.

- À détenir l'intégralité des passeports sportifs des compétiteurs en lice.
- À s'assurer de la présence de la totalité de l'équipe arbitrale et de celle des assesseurs éventuels qui lui ont été affectés.
- À ordonner l'ouverture de la catégorie.

EN COMPETITION 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.

En cas d'égalité, le vainqueur est :

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

EN COMPETITION 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.

4.1.5 Le Chronométrateur

Le Chronométrateur est responsable de la gestion temporelle du combat. Il est empreint d'une fonction éthique et se doit à ce titre d'avoir une attitude exemplaire.

Les postes de Chronométrateurs seront essentiellement pourvus à l'occasion des compétitions COMBAT.

Néanmoins, il est concevable de faire intervenir les Chronométrateurs notamment 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 Chronométrateurs sont porteurs d'un badge fédéral officiel.

La gestion temporelle du combat consiste :

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

- À stopper le chronomètre sur instruction de l'arbitre.
- À donner le gong à la fin du temps réglementaire ou sur instruction de l'arbitre central.
- À signaler les 30 dernières secondes d'un combat à haute et intelligible voix.
- À 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.
- À 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.

4.1.6 Le Superviseur

Son rôle est de s'assurer que les commissaires, juges et arbitres nommés sont qualifiés. Il est empreint d'une fonction éthique et est tenu d'avoir une attitude exemplaire.

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.

IMPORTANT

⇒ 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.

⇒ 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.

PROTOCOLE

- **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) ».

Un numéro unique peut être attribué aux compétiteurs facilitant leur identification lors de la compétition.

- **Appel des notes des épreuves techniques 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.

4.2 Arbitrage des compétitions combat

4.2.1 Début, 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 » ou « DAU » ; le combat commence.

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

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

Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
Quand un compétiteur doit ajuster sa tenue ou les équipements de protection.

Quand un compétiteur a commis une infraction aux règlements.

Quand un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.

Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 3 secondes suivantes.

Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 3 secondes suivantes.

Quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau.

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.

Rôles de l'Arbitre, des Juges et du Commissaire Sportif dans l'attribution des points.

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.

4.2.2 Attribution des points

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

Lorsque celui-ci exclame « JUGES ! », ceux-ci accordent 1, 2, 3 ou 4 points (se référer au tableau d'attribution des points page 24 « règlement commun combat ») au combattant rouge ou au combattant bleu, selon la gestuelle expliquée dans les pages suivantes. Les juges doivent faire preuve de synchronisme lors de la levée des drapeaux.

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.

4.2.3 Attributions des pénalités

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 des arbitres, article 4. 7).

4.2.4 Prérogatives du personnel médical ou de secours

Le Service Médical ou de secours 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.

4.3 Arbitrage des compétitions techniques

Pour chaque tour, l'équipe de trois 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 peut être nommé pour 1 à 2 aires de compétition.

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

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

➔ Précisions

En configuration « à 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.

4.3.1 Attribution des notes et décisions

Le juge technique se réfère à des règles et critères de jugement spécifique aux prestations technique pour émettre une note ou prendre une décision. (Cf. Règlement des compétitions techniques AMVT du présent livret).

4.4 Le corps arbitral AMV

La liste nominative des arbitres AMV (arbitres centraux et juges de coin technique/combat) est proposée par le responsable arbitrage national AMV. Les arbitres AMV font l'objet d'une nomination par le Directeur Technique National faisant suite à une formation arbitrage et une expérience sanctionnée par un examen certifiant leurs compétences.

Des arbitres stagiaires pour le niveau national peuvent être amenés à officier en coupe nationale dans le cadre de leur formation et évaluation. Dans la mesure du possible, les arbitres qui officient en championnat de France sont tous titulaires du titre d'arbitre national.

4.5 Le corps arbitral en Vo Tu Do

La liste nominative des arbitres Vo Tu Do (arbitres centraux et juges de coin) est proposée par la sous-commission « combat libre arts martiaux vietnamiens ».

Les arbitres de Vo Tu Do font l'objet d'une nomination par le Directeur Technique National faisant suite à une formation spécifique et sanctionnée par un examen certifiant leurs compétences.

4.6 L'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 1^{er}, 2^e et 3^e équipes) 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 AMV pour validation par une signature autorisée ou par l'envoi d'étiquettes à coller aux clubs après la compétition.

4.7 Gestuelle des arbitres - toutes compétitions combat AMV

Prêt - THU :

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



Allez - DAU :

Lever le bras en reculant d'un pas.

Arrêt du combat - THOI :

Bras tendu devant hauteur
moyenne



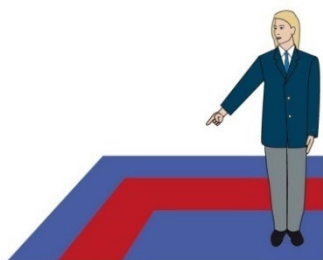
Avertissement :

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.



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.

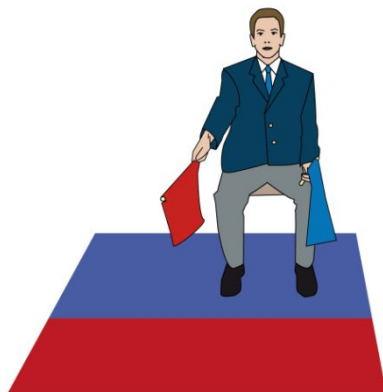

Dire à haute voix « Vainqueur »



4.8 Signaux des juges

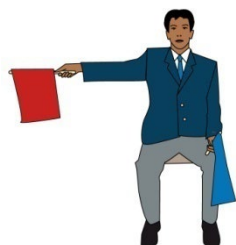
Sortie de tapis :


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

4.9 Gestuelle des juges en compétition technique AMV

En mode notation : le juge lève une ardoise à la demande du superviseur ou du commissaire sportif sur laquelle il a préalablement marqué la note du compétiteur à évaluer.

En mode Duel :

Victoire du duel :

Bras tendu vers le haut : drapeau rouge pour donner sa voix au compétiteur rouge.
Ou Drapeau Bleu vers le haut pour donner sa voix au compétiteur bleu.



4.10 Cahier des charges – protections AMVT

4.10.1 Casque

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) est 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



4.10.2 Plastron

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**



4.10.3 Gants (Minimes (en championnat), cadets, juniors, seniors et vétérans)

- **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**



4.10.4 Gants (poussins, pupilles, benjamins et minimes (hors championnat))

Les gants de type ouvert 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**



4.10.5 Protèges 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**



- **Exemple de lunettes souples commercialisées par Liberty Sport**



Les lunettes présentées ci-dessous sont dotées de verres correcteurs, mais sont entièrement souples.

4.11 Procédé de mise en place et de traitement d'une poule de repêchage

Traitement de la catégorie

Considérons une catégorie COMBAT de 8 compétiteurs reproduite ci-dessous :



La mise en place d'une poule de repêchage suppose que le combat dit « *petite finale* » ait eu lieu, c'est-à-dire le combat opposant les deux perdants des ½ finales.

Dans la configuration proposée dans cet exemple, la petite finale départage :



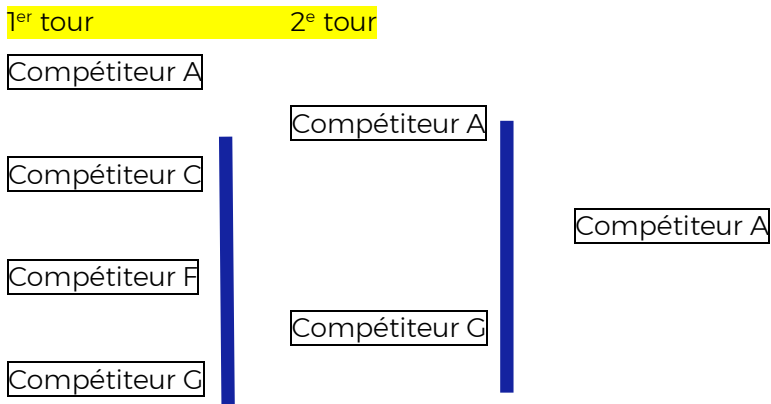
Pour les besoins de la démonstration, Compétiteur **B** est troisième et médaille de bronze.

⇒ Les compétiteurs **D**, **H** et **B** ont terminé la compétition.

Organisation de la poule de repêchage

L'objectif de la poule de repêchage est d'attribuer la deuxième médaille de bronze à laquelle la totalité des non médaillés est susceptible de prétendre.

Les compétiteurs ayant perdu au 1^{er} tour de la catégorie sont qualifiés pour disputer le 1^{er} tour de la poule de repêchage :



La poule de repêchage ci-dessus a opposé les perdants selon un processus classique de compétition par élimination directe jusqu'à la détermination du vainqueur de la poule de repêchage (Compétiteur A dans le cadre du présent exemple).

Puis, le vainqueur de la poule de repêchage est opposé au perdant de la « *petite finale* » :
Compétiteur E VS Compétiteur A

Le vainqueur est deuxième médaille de bronze.

Nota : La poule de repêchage doit compter autant de tours que la catégorie considérée.

Le principe à appliquer est le suivant, en fonction du nombre de compétiteurs :

Le 1^{er} tour de la poule de repêchage concerne les compétiteurs battus au 1^{er} tour de la catégorie.

Au 2^e tour de la poule de repêchage, il faut intégrer les compétiteurs battus au 2^e tour de la catégorie, qui sont alors opposés aux vainqueurs du 1^{er} tour de la poule de repêchage.

Au 3^e tour de la poule de repêchage, il faut intégrer les compétiteurs battus au 3^e tour de la catégorie qui sont alors opposés aux vainqueurs du 2^{ème} tour de la poule de repêchage, et ainsi de suite.

L'un des deux finalistes du « *combat pour la 2^e place médaille de bronze* » est toujours le perdant de la « *petite finale* » de la catégorie.

En technique, la poule de repêchage n'est mise en place qu'en mode duel, à l'issue des phases sélectives à la notation.

Cas particulier :

Lorsque le repêchage, en technique et en combat, oppose deux compétiteurs s'étant déjà rencontrés dans le tableau principal, il n'y a pas de duel. Le compétiteur vainqueur du tableau principal avance automatiquement dans le tableau de repêchage.

5 Règlement des compétitions spécifiques Vovinam Viet Vo Dao

5.1 Championnat de France Combat Vovinam Viet Vo Dao

Se reporter au Championnat de France AMV.

5.2 Championnat de France Technique Vovinam Viet Vo Dao

5.2.1 Participation

Le championnat de France est ouvert à tous les licenciés de la FFK, de nationalité française ou de double nationalité (Française + autre), et ayant la licence de la saison sportive en cours.

Il s'agit d'une compétition par élimination directe.

Une catégorie n'est ouverte que si le nombre de compétiteurs est au minimum égal :

- 2 compétiteurs en individuel
- 2 équipes

Un titre de champion de France pour une catégorie donnée (en individuel ou en équipe) est décerné si le nombre d'inscrits dans la catégorie est au minimum égal :

- 2 compétiteurs en individuel
- 2 équipes dans le cas des épreuves

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

5.2.2 Gestion des catégories d'épreuves

Les catégories d'épreuves techniques sont celles qui sont présentes dans les championnats internationaux.

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur âge.

Dans les catégories d'épreuves par équipe, chaque club peut présenter au plus 2 équipes dans chaque épreuve.

Chaque compétiteur ne peut être inscrit que dans une seule équipe pour une catégorie d'épreuve donnée.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé dans l'épreuve où il est inscrit.

Le responsable de gestion de la compétition procède à un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage dans les épreuves.

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

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

5.2.3 Surclassement

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé pour les cadets.

Seul un surclassement d'âge par équipe est autorisé pour les juniors.

5.2.4 Regroupement d'épreuves techniques

Pour certaines épreuves techniques un regroupement de celles-ci est effectué. Dans le cas des regroupements d'épreuves, les compétiteurs présentent 2 épreuves (1 épreuve est à choisir parmi 2 dans cas d'un regroupement de 3 épreuves).

Le classement se fait en fonction de la moyenne des notes obtenues sur les 2 épreuves. Le premier au classement est celui qui a obtenu la meilleure moyenne sur le cumul des 2 notes, le 2e au classement est celui qui a obtenu la seconde meilleure moyenne, etc.

Ci-dessous la liste des épreuves avec regroupement :

Catégorie minime masculine

Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền Long Hô Quyền
--------------	-----------	--------------------------------

Catégorie cadet masculine

Individuelle	Sans arme	Ngu môn quyền Long ho quyền
--------------	-----------	--------------------------------

Catégorie junior, senior et vétéran masculine

Individuelle	Sans arme	Thập thế bát thức quyền Ngu môn quyền ou Long ho quyền
Individuelle	Avec arme	Tinh hoa lưỡng nghi kiếm pháp Tu tông côn pháp
Par équipe	Sans arme / Avec arme	Song luyện ba jusqu'au 21 ème ciseau Song luyện kiếm
Par équipe	Avec arme	Song Luyện ma tau Song luyện đao

Catégorie minime ou cadet féminine

Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền Long Hô Quyền
--------------	-----------	--------------------------------

5.2.5 Liste des épreuves

CHAMPIONNAT DE FRANCE					
CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS					
EPREUVES FEMINIQUES					
Ages	Epreuve		Catégorie		Remarques
Minimes	Individuelle	Sans arme	2 épreuves	Thập Tự Quyền et Long Hồ Quyền	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap	
	Par équipe	Sans arme		Song Luyện Một	2 féminines
	Par équipe Mixte	Avec ou sans arme		Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
	Par équipe	Sans arme		Quyên dong doi nu Thap tu Quyên	3 féminines
Cadet	Individuelle	Sans arme	2 épreuves	Thập Tự Quyền et Long Hồ Quyền	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Tinh hoa luông nghi kiem pháp	
	Par équipe	Sans arme		Song luyên mô	2 féminines
	Par équipe Mixte	Avec ou sans arme		Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
	Par équipe	Sans arme		Quyên dong doi nam Thap tu Quyên	3 féminines
Junior, senior ou vétéran	Individuelle	Sans arme		Long ho quyên	
		Avec arme		Song dao pháp	
				Tinh hoa luông nghi kiem pháp	
				Thai cuc don dao phap	
	Par équipe	Sans arme		Song Luyen 3	2 féminines
		Avec arme		Song luyên kiem	2 féminines
		Sans arme		Quyên dong doi nu Thap tu quyên	3 féminines
		Sans arme		Dong Doi Ky Thuat Can Ban Nu	6 féminines
	Par équipe Mixte	Avec ou sans arme		Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
		Sans arme		Da luyên	1 féminine contre 3 adv masculins
		Avec arme		Da luyên	1 féminine contre 3 adv masculins
Sans arme			Dong Doi Ky Thuat Can Ban Hon Hop	3 féminines 3 masculins	

CHAMPIONNAT DE FRANCE MINIMES, CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS					
EPREUVES MASCULINES					
Ages	Epreuve		Catégorie		Remarques
Minimes	Individuelle	Sans arme	2 épreuves	Thập Tự Quyền et Long Hồ Quyền	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap	
	Par équipe	Sans arme		Song Luyện Một	2 masculins
		Sans arme		Quyên dong doi nam Thap tu Quyên	3 masculins
		Sans arme		Da luyen	4 masculins
Cadet	Individuelle	Sans arme	2 épreuves	Long Hồ Quyền et Ngu môn Quyền	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap	
	Par équipe	Sans arme		Song luyen một	2 masculins
		Avec arme		Song luyen dao	2 masculins
		Sans arme		Da luyen	1 masculin contre 3 adv masculins
		Sans arme		Dòn chân	4 masculins
		Sans arme		Quyên dong doi nam Thap tu quyên	3 masculins
Junior, Senior ou Vétéran	Individuelle	Sans arme	1 épreuve imposée et 1 épreuve au choix	Thập thê bát thúc Quyên et au choix : Ngu môn Quyền ou Long ho Quyền	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme	2 épreuves	Tinh hoa luông nghi kiem pháp et Tu tuông côn pháp	Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Nhat nguyet dai dao phap	
	Par équipe	Sans arme / Avec arme	2 épreuves	Song luyen ba jusqu'au 21 ème ciseau et Song luyen kiem	2 masculins - Se reporter au texte explicatif
		Avec arme	2 épreuves	Song luyen dao et Song Luyện ma tau	2 masculins - Se reporter au texte explicatif
		Sans arme	1 épreuve au choix	Da luyen	1 masculin contre 3 adv masculins- Se reporter au texte explicatif
		Avec arme		Da luyen	
		Sans arme		Dòn chân	4 masculins
		Sans arme		Quyên dong doi nam Long ho quyên	3 masculins
		Sans arme		Dong Doi Ky Thuat Can Ban Nam	6 masculins

5.3 Coupe de France Enfants et compétition enfants diverses : Technique et Combat Vovinam Viet Vo Dao

Participation

La Coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFK, quelle que soit leur nationalité, et ayant la licence de la saison sportive en cours.

Il s'agit d'une compétition par élimination directe.

5.3.1 Épreuves techniques

- **Gestion des catégories d'épreuves**

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur âge.

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

Aucun compétiteur ne peut être remplacé dans l'épreuve où il est inscrit.

Le responsable de gestion de la compétition procède à un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage dans les épreuves.

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

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

- **Surclassement**

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

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

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

- Listes des épreuves Coupe de France et compétitions diverses (enfants)

COUPE DE FRANCE ET COMPETITIONS DIVERSES (ENFANT)					
POUSSINS à MINIMES					
FEMININES					
Catégories	Epreuves		Niveau de ceinture	Catégories	Remarques
Poussins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện một	2 féminines
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Đong Đoi Nữ Khôi Quyền	3 féminines
	Par équipe	Đa luyện	tous		4 féminines
	Benjamins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền
Individuelle		Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
Par équipe		Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 féminines
Par équipe		Quyền synchronisé	Tous	Quyền Đong Đoi Nữ Khôi Quyền	3 féminines
Par équipe		Đa luyện	Tous		4 féminines
Minimes		Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền et Thập Tự Quyền
	Individuelle	Quyền mains nues et Quyền avec arme	Tous	Long Hồ Quyền et Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 féminines
	Par équipe mixte	Tự Vệ Nữ Giới	Tous	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Thập Tự Quyền	3 féminines
	Par équipe	Đa luyện	Tous		4 féminines

COUPE DE FRANCE ET COMPETITIONS DIVERSES (ENFANT)					
Poussins à minimes					
MASCULINS					
Ages	Epreuves		Niveau de ceinture	Catégories	Remarques
Poussins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện một	2 masculins
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Đông Đoi Nam Khôi Quyền	3 masculins
	Par équipe	Đa luyện	tous		4 masculins
Benjamins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 masculins
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Đông Đoi Nam Khôi Quyền	3 masculins
	Par équipe	Đa luyện	tous		4 masculins
Minimes	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền et Thập Tự Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues et Quyền avec arme	Tous	Long Hồ Quyền et Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 masculins
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Đông Đoi Nam Thập Tự	3 masculins
	Par équipe	Đa luyện	tous		4 masculins

5.3.2 Épreuves combat

- **Gestion des catégories de poids**

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

Les compétiteurs sont répartis en fonction de leur âge et de leur poids.

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

Le responsable de gestion de la compétition procède à un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage dans leur catégorie.

En cas de nombre impair, l'un des compétiteurs passe au tour suivant sans combattre.

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

Toutes frappes à la tête avec les poings et les pieds sont interdites **jusqu'à benjamins** inclus.

Les frappes à la tête pour les catégories **minimes** sont autorisées mais contrôlées.

La recherche du KO est interdite.

Les ciseaux doivent être exécutés techniquement sinon des pénalités voir disqualification si la technique est dangereuse pour l'autre combattant.

- **Surclassement**

Aucun surclassement d'âge ni de poids n'est accepté jusqu'à minimes.

- **Durée des combats**

Ages	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Poussins	1	1 minute 15	
Pupilles	1	1 minute 30	
Benjamins	2	1 minute 15	1 minute
Minimes	2	1 minute 30"	1 minute

5.4 Coupe de France adultes et compétitions adultes diverses Vovinam Viet Vo Dao

- **Participation**

La Coupe de France et autres compétitions sont ouvertes à tous les licenciés de la FFKDA, quelle que soit leur nationalité, et ayant la licence de la saison sportive en cours.

Il s'agit d'une compétition par élimination directe.

Une catégorie n'est ouverte que si le nombre de compétiteurs est au minimum égal :

- 2 compétiteurs en individuel (technique ou combat).
- 2 équipes dans le cas des épreuves techniques.

5.4.1 Epreuves techniques

- **Gestion des catégories d'épreuves**

Les catégories d'épreuves techniques sont celles qui sont présentes dans les championnats internationaux.

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur âge.

Dans les catégories d'épreuves par équipe, chaque club peut présenter au plus 2 équipes dans chaque épreuve.

Chaque compétiteur ne peut être inscrit que dans une seule équipe pour une catégorie d'épreuve donnée.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé dans l'épreuve où il est inscrit.

Le responsable de gestion de la compétition procède à un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage dans les épreuves.

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

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

- **Surclassement**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

- Listes des épreuves Coupe de France et compétitions diverses (Adultes)

COUPE DE FRANCE ET COMPETITIONS DIVERSES						
CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS						
EPREUVES MASCULINES						
Ages	Epreuve		Catégorie	Remarques		
Cadet	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen			
			Ngu môn quyen			
		Avec arme	Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap			
	Par équipe	Sans arme	Song luyen một	2 masculins		
			Song luyên dao	2 masculins		
		Sans arme	Da luyên	1 masculin contre 3 adv masculins		
			Dòn chân	4 masculins		
			Quyên dong doi nam Thap tu quyen	3 masculins		
Junior, Senior ou Vétérân	Individuelle	Sans arme	Long Ho quyen			
			Ngu môn quyen			
			Thập thê bát thûc quyen			
		Avec arme	Tinh hoa luông nghi kiêm pháp			
			Tu tuông côn pháp			
			Nhat nguyet dai dao phap			
	Par équipe	Sans arme	Song luyên ba jusqu'au 21 ème ciseau	2 masculins		
			Avec arme	Song luyên dao	2 masculins	
		Song luyên kiêm		2 masculins		
		Song Luyên ma tau		2 masculins		
		Sans arme	Da luyên	1 masculin contre 3 adv masculins		
			Avec arme	Da luyên	1 masculin contre 3 adv masculins	
				Sans arme	Dòn chân	4 masculins
			Sans arme		Quyên dong doi nam Long ho quyen	3 masculins
			Sans arme		Dong Doi Ky Thuat Can Ban Nam	6 masculins

**COUPE DE FRANCE ET COMPETITIONS DIVERSES
CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS**

EPREUVES FEMINIQUES

Agés	Epreuve		Catégorie	Remarques
Cadet	Individuelle	Sans arme	Thap Tu Quyen	
	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen	
	Individuelle	Avec arme	Tinh hoa luông nghi kiêm pháp	
	Par équipe	Sans arme	Song luyên môt	2 féminines
	Par équipe Mixte	Avec ou sans arme	Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
	Par équipe	Sans arme	Quyen dong doi nam Thap tu quyen	3 féminines
Junior, senior ou vétéran	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen	
		Avec arme	Song dao pháp	
			Tinh hoa luông nghi kiêm pháp	
			Thai cuc don dao phap	
	Par équipe	Sans arme	Song Luyen 3	2 féminines
		Avec arme	Song luyên kiêm	2 féminines
		Sans arme	Quyen dong doi nu Thap tu quyen	3 féminines
		Sans arme	Dong Doi Ky Thuat Can Ban Nu	6 féminines
	Par équipe Mixte	Avec ou sans arme	Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
		Sans arme	Da luyên	1 féminine contre 3 adv masculins
		Avec arme	Da luyên	1 féminine contre 3 adv masculins
		Sans arme	Dong Doi Ky Thuat Can Ban Hon Hop	3 féminines 3 masculins

- **Durée du combat**

Ages	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Cadet	2	1minute 30	1 minute
Junior	2	1 minute 45	1 minute
Senior	2	2 minutes	1 minute
Vétérans	2	1 minute 45	1 minute

5.5 Règlement d'arbitrage Vovinam Viet Vo Dao

5.5.1 Notations des techniques

Avant le début des épreuves techniques

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

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

Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition.

Se placer en son centre et attendre le signal du commissaire pour commencer.

Saluer la table de marque avant de commencer la prestation.

A la fin de la prestation, attendre que les juges aient donné leur note.

Après affichage des notes, saluer la table de marque et sortir de l'aire de compétition.

5.5.2 Critères de notation

Les 3 juges notent l'ensemble de la prestation à l'aide des plaquettes de notation.

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

Armes autorisées :

Pour les enfants (jusqu'à minimales) : L'épreuve Đa Luyen est réalisée systématiquement sans arme.

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

Spécificités

Đa Luyen avec ou sans arme : L'épreuve est libre sans contrainte technique particulière. La prestation ne doit pas excéder 1min 30.

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

Les compétiteurs des catégories poussins, pupilles, benjamins, minimales, cadets doivent réaliser 12 techniques du n°1 au n°10. Chaque compétiteur doit faire 3 techniques, différentes de ses partenaires, sauf 2 techniques de ciseaux qui peuvent être réalisées deux fois.

Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.

Les compétiteurs des catégories juniors et seniors doivent réaliser les 16 techniques n° 6 à 21. Il n'est pas possible d'effectuer une même technique deux fois. Chaque compétiteur doit donc faire 4 techniques, différentes de ses partenaires.

Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.

Tự vệ nữ Giới : Cette épreuve consiste à réaliser 10 à 12 techniques de self-défense issues du programme d'enseignement du Vovinam Việt Võ Đạo. Elle ne doit pas dépasser un temps maximum de 3 minutes.

La chorégraphie peut présenter des situations humoristiques mais sans vulgarité.

- **Barème de notation (à titre indicatif)**

Note pénalisante	: 5,0
Notes basses	: de 5,1 à 5,9
Notes moyennes	: de 6 à 6,9
Notes hautes	: de 7 à 8,5
Notes exceptionnelles	: de 8,6 à 10

- **Décision du résultat**

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

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

Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation.

Les commissaires renseignent les tableaux.

En cas d'égalité, le vainqueur est :

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

5.5.3 Notation combat

- **Avant le début des épreuves combat**

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

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

Les commissaires sportifs veillent à annoncer le combat suivant aussitôt après avoir appelé les deux combattants précédents, afin que les compétiteurs se préparent pendant le combat en cours, ceci pour une optimisation du temps.

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

Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition,

Entrer sur l'aire de compétition au signal de l'arbitre,

Se placer à l'endroit désigné par l'arbitre,

Saluer la table de marque, puis l'adversaire, suivant les ordres de l'arbitre,

Attendre l'ordre de l'arbitre pour commencer à combattre,

À la fin de la prestation, attendre le résultat donné par le commissaire sportif,

Après le résultat, attendre que l'arbitre donne l'ordre pour saluer vers la table de marque,

Saluer et congratuler l'adversaire,

Saluer à la sortie de l'aire de compétition,

Un des commissaires sportifs renseigne les tableaux.

Se reporter à l'annexe 4 pour les signes et commandes de l'arbitre de centre.

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

• Décompte des points

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

Frappes rapportant 1 point

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

1 point pour le compétiteur qui a attaqué - Attaque avec le pied avec effet dans la zone de frappe (buste).

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

Frappes rapportant 2 points

Saisie d'une attaque de jambe (coup de pied direct, circulaire ou de côté) qui conduit l'adversaire à chuter.

Frappe au visage de l'adversaire avec technique de jambe.

Exécuter un balayage accompagné par une frappe du bras, faisant chuter l'adversaire.

Toucher l'adversaire avec 2 mouvements successifs de poing et de jambe, dont un coup de pied au visage dans le même enchaînement.

Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux autorisée (3, 6, 7, 8, 9, 10).

Comptage par l'arbitre de centre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et ou tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes, l'arbitre commence à compter. Dès lors, même si le compétiteur reprend le combat, son adversaire marque 2 points.

Remarque : Les attaques avec les poings et les pieds doivent être portées avec puissance mais contrôlées jusqu'à la catégorie junior et la catégorie vétéran.

Point retirés

1 point retiré :

Le compétiteur a les deux pieds à l'extérieur de la surface de combat (voir annexe 2 : aire de compétition).

2 points retirés :

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

Le compétiteur a reçu une pénalité.

• Interdictions

Les frappes et comportements suivants sont interdits :

Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat.

Frapper à la gorge, le dessus de la tête ou au-dessous de la ceinture.

Attaquer l'adversaire quand il est au sol ou qu'il est KO.

Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire.

Saisir, lutter, bloquer, pousser ou tirer l'adversaire.

Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité).

Utiliser le coup de pied marteau.

Attraper la jambe de son adversaire de l'extérieur vers l'intérieur.

Frapper dans les jambes de l'adversaire pour le blesser.

Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre.

Manquer de respect envers son adversaire, les juges, l'arbitre, la commission sportive ou le public.

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

Spécificité de la compétition enfants et vétérans :

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

Le KO est interdit dans les catégories enfants, minimes, cadets, juniors et vétérans.

- **Avertissement et pénalités**

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

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

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

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

- **Spécificité de la chute au sol avec KO**

Quand un compétiteur tombe au sol sur une frappe, l'arbitre de centre attend 3 secondes pour voir s'il se relève. Si ce n'est pas le cas, il commence à compter. Il se tourne vers le chronométreur et, d'une voix claire et forte, il commence à compter en faisant un geste du bras à chaque chiffre. Le temps entre chaque chiffre est de 1 seconde.

Dans le cas où le compétiteur se relève avant le décompte de 8, le combat continue.

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

L'arbitre de centre doit se tenir près du compétiteur au sol pendant tout le décompte ; pendant ce temps, personne ne peut intervenir y compris le docteur.

Cependant, dans le cas où le compétiteur aurait été mis KO par un coup extrêmement violent, l'arbitre de centre, dès la première seconde, peut déclarer le KO et appeler le docteur immédiatement.

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

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

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

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

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

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

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

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

5.5.4 Décision du résultat

- **Victoire aux points**

À la fin du dernier round, le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points dans le combat. Chaque juge désigne alors le vainqueur à l'aide du drapeau de la couleur du combattant.

La table de marque prend en charge l'enregistrement sous la responsabilité de l'arbitre, à chaque round et pour chaque combat :

- Les pénalités.
- Les ciseaux validés.
- Le vainqueur du combat.

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

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

- **Victoire par avantage**

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

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

- **Victoire par abandon du combat**

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

- **Victoire par arrêt du combat**

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

- **Victoire absolue**

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

- **Victoire par KO**

- Un combattant qui, suite à une frappe, tombe au sol et ne se relève pas avant que l'arbitre de centre ait compté jusqu'à 10, est déclaré KO par l'arbitre.
- Victoire par disqualification.
- Si un compétiteur est blessé et ne peut continuer la compétition à cause d'un coup interdit, son adversaire est disqualifié.
- Si les soins donnés à un compétiteur, consécutivement à un coup reçu, durent plus de trois minutes, son adversaire est déclaré vainqueur.

Spécificité combats Catégories Cadets, Juniors et Vétérans : Le KO est interdit et éliminatoire.

5.6 Particularités sur les compétitions Vovinam Viet Vo Dao

5.6.1 Les coaches

Qualification :

Ils doivent être majeurs, licenciés à la FFKDA, et avoir suivi la formation pour les coaches.

La formation doit être renouvelée chaque année.

Les coaches doivent s'inscrire en même temps que les compétiteurs. Le nombre de coaches par club est limité à 2.

Missions :

Ils assurent la préparation physique, morale et technique des compétiteurs.

Ils soutiennent et encouragent les compétiteurs pendant la compétition (dans le respect des règles, des juges et arbitres, et des adversaires).

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

Durant toute la durée de la compétition le coach est responsable du comportement et des actes des athlètes de son club.

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

Comportement et obligations :

Les coaches doivent :

Porter une tenue sportive règlementaire : survêtement complet pantalon et veste (tee short toléré) à l'effigie du club et chaussures de sport (Aucun matériel additionnel, casquette, sac, sac à dos, caméra, appareil photo...).

Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.

Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.

Respecter les zones qui leur sont attribuées pour coacher.

Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching.

Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il se verra retirer la carte d'accréditation et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition. (En fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire de la fédération pourrait être saisie).

Sanction :

Il peut être attribué un avertissement aux compétiteurs dont les entraîneurs ont un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la prestation.

5.6.2 Gants (poussins, pupilles, benjamins et minimes cadets, juniors, seniors et Vétérans)

- **Description**

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

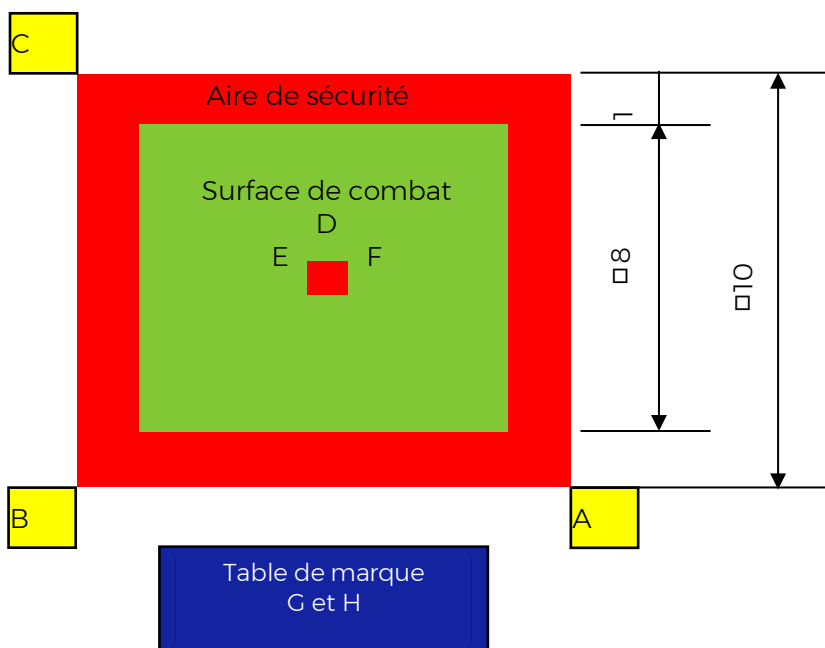
Couleur : Rouge / Bleu / Noir

Matière : PU ou cuir

Illustrations



5.6.3 Surface de compétition en Vovinam Viet Vo Dao



La surface de compétition est de 8m sur 8m avec une aire de sécurité de 1 à 2 m ou de 9m sur 9m avec une aire de sécurité de 1m.

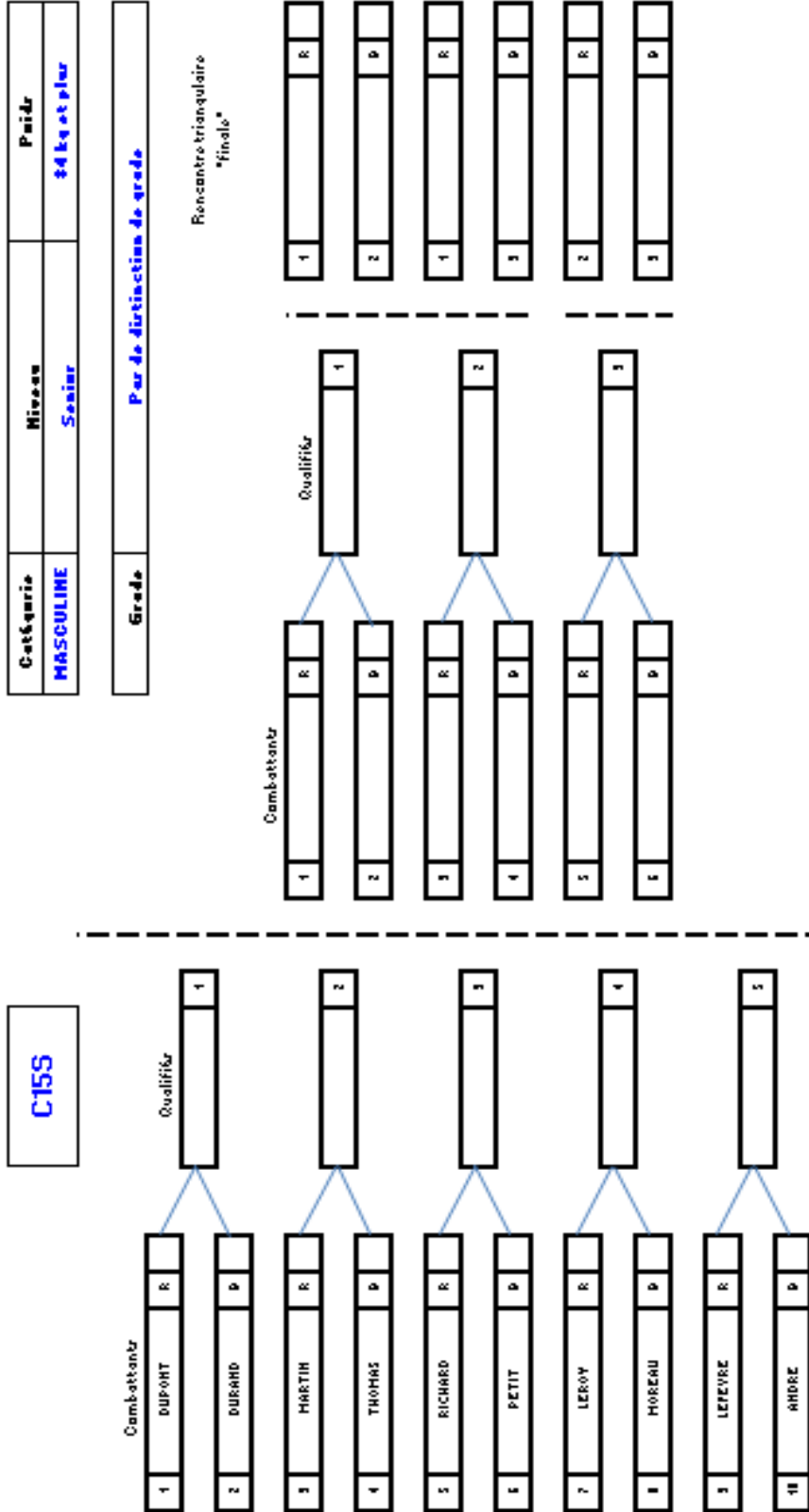
AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
A : 1 ^{er} Juge de coin B : 2 ^e Juge de coin C : 3 ^e Juge de coin Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis Chaque juge de coin est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.	A : 1 ^{er} Juge de coin B : 2 ^e Juge de coin C : 3 ^e Juge de coin Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis Chaque juge de coin est équipé d'un jeu de plaquettes de notation.
D : Arbitre L'Arbitre se place au centre de l'aire de combat face à la table de marque	
E - F : Combattants	E : Compétiteur(s) : de 1 à 4
AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
G : 2 Commissaires responsables du tableau qui sont chargés d'appeler les compétiteurs et de renseigner les tableaux H : Responsable du chronomètre. Il contrôle le temps de chaque combat et est chargé de sonner le gong, la cloche ou un autre système sonore	
Un carré rouge au centre de l'aire de compétition matérialise la position de départ	

5.6.4 Tableau de compétition combat en Vovinam Viet Vo Dao

Exemple



TABLEAU DE QUALIFICATION 10 - 9 - 6 - 5 - 3



Classement	
1	Nom, Prénom Club
2	Nom, Prénom Club
3	Nom, Prénom Club

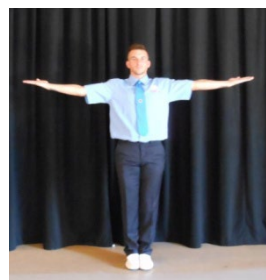
Qualifié	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Arbitre
Nom				
Signature				

Résultats : G (gagnant); P (perdant); F (forfait); D (disqualifié); A (abandon)

5.6.5 Signaux et commandes de l'arbitre de centre Vovinam Viet Vo Dao

Appel des combattants

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



Présentation des compétiteurs sur l'aire de combat

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



Faire saluer la table des commissaires

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



Préparer le salut entre les compétiteurs

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



Demander aux combattants de se saluer

L'arbitre abaisse ses mains paumes vers le sol.



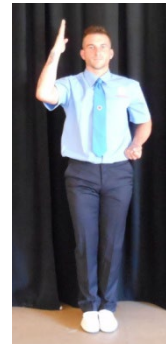
Les deux combattants se mettent en garde

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



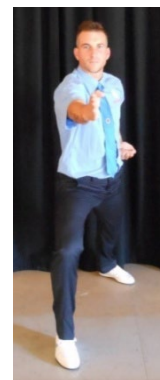
Annoncer le début du combat

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



Stopper le combat

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



Reprendre le combat

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



Fin de round

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



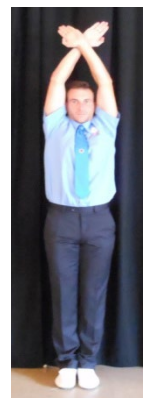
Arrêt du chronomètre

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



Pas de point comptabilisé ou retiré

L'arbitre croise les bras et les lève au-dessus de sa tête.



Quand l'arbitre s'adresse à un compétiteur

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



Annonce des résultats

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



Points comptabilisés ou retirés

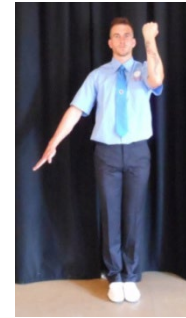
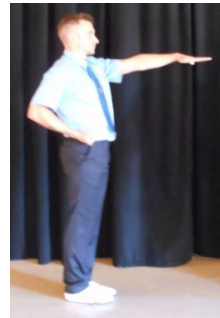
Chute au sol à 1 point

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



Chute au sol à 2 points

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



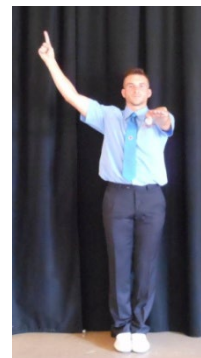
Ciseau validé

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



Nombre de points pour le ciseau

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



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

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



Sortie de l'aire de combat

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



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

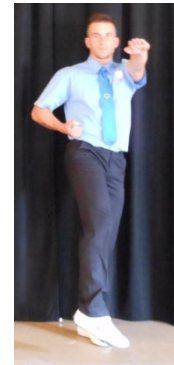
Frapper à la gorge

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



Balayage ou fauchage dans les jambes

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



Coup de coude

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



Coup de genou

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



Saisie

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



Mauvaise saisie de jambe

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



Coup de pied marteau

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



Coup sous la ceinture

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



Pousser son adversaire

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



Refus d'obéir au stop

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



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

Donner un avertissement

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



Donner une pénalité

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



Disqualification

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





Description du Võ Phuc :

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

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

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

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

Le compétiteur doit avoir une tenue correcte.

Les marquages autorisés sont :

Une identification du club ou de la région, sous forme d'écusson cousu sur l'épaule droite.

Au dos de la veste du Võ Phuc peut figurer une broderie Vovinam Viet Vo Dao : le nom du département, de la ville ou du club du compétiteur.

L'inscription « France » ou autre pays sur le Võ Phuc est **interdite**.

Le Scotch, sparadrap ou autre est **interdit** également sur la tenue.

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

Le compétiteur ne pourra pas accéder à l'aire de compétition en cas de non-respect de ces règles.

• Protections

Protections obligatoires (toutes catégories) :

Un casque : avec visière de protection faciale de mini poussins à junior, sans visière à partir de senior.

La coquille pour les hommes.

Les gants fermés de type boxe.

Les protège-tibias.

Les protections de pieds recouvrant la malléole et les orteils.

Le protège dents.

Le plastron.

Les couleurs autorisées pour les casques et gants, sont :

Bleu.

Rouge.

Noir.

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

Que le plastron soit rouge ou bleu, le compétiteur peut porter des gants et un casque rouges, bleus ou noirs.

Les protections brachiales et tibiales ainsi que les coquilles de protection (génitales et de poitrine) doivent **se porter sous le Vō Phuc**.

Autres protections (toutes catégories) :

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

Les bandages de mains.

La coquille et la protection de poitrine pour les femmes.

6 Protocole officiel de remises des médailles

Le protocole de remise des médailles est initié à la condition expresse que l'intégralité de la compétition ait été traitée.

À toutes fins utiles, il est précisé que le protocole officiel décrit ci-dessous peut être simplifié, notamment pour les coupes.

Seul(e)s sont concerné(e)s les compétitrices et compétiteurs médaillé(e)s.

Pour rappel, sont décernées les médailles suivantes :

Médaille d'Or : Vainqueur de la finale

Médaille d'Argent : Perdant de la finale

Médailles de Bronze : Les 2 perdants des deux ½ finales ou les gagnants des 2 petites finales en cas de repêchage.

Les compétitrices et compétiteurs cités au point A) sont en attente sur le ou les tapis désignés par le coordonnateur du protocole.

Les médaillés sont disposés en colonnes, dans l'ordre suivant :

1^{er} de la colonne = Médaillé d'Argent

2^e de la colonne = Médaillé d'Or

3^e et 4^e de la colonne = Médaillés de Bronze.

À l'appel de leurs noms, les médaillés se placent derrière le podium jusqu'auquel ils sont accompagnés par un membre de staff (arbitre ou commissaire sportif)

Les médaillés se positionnent ensemble sur la marche du podium qui leur est attribuée, ce sur instruction du coordonnateur du protocole.

Les médaillés sont tenus de porter la veste et le pantalon du Vo Phuc, ainsi qu'une ceinture.

Les médaillés peuvent déployer un fanion ou un drapeau représentatif uniquement de leur Style, Ecole, Département, Région ou Pays.

Aucun fanion ou drapeau à caractère politique et/ou religieux ne sera admis.

Les médaillés peuvent également arborer une mascotte dans la mesure où celle-ci aura été autorisée par le Responsable de l'Organisation.

Le ou la médaillée doit se présenter seule pour recevoir son trophée.

En l'absence du ou de la lauréate, aucune médaille ne sera remise, y compris à un représentant.

Il n'y aura pas de remise réalisée antérieurement ou postérieurement au protocole décrit dans la présente annexe.

7 AUTORISATION PARENTALE SAISON 2022 - 2023

Je soussigné.....

Père - Mère - Tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant.....

Téléphone domicile : Téléphone professionnel :
.....

N° SÉCURITE SOCIALE :

AUTORISE MON ENFANT

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

À participer aux manifestations de la **Saison 2022/2023** organisées par la FFK et ses organismes déconcentrés (Ligues, ZID 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 »)

8 FILIERE DE FORMATION DU CORPS ARBITRAL DES AMV (AMVT ET VOVINAM VIET VO DAO)

Le présent article décrit la filière de formation des juges, arbitres et commissaires des arts martiaux vietnamiens traditionnels et du Vovinam Viet Vo Dao.

Une filière de formation aux objectifs ambitieux

- Mobiliser de nouveaux arbitres permettant l'organisation de compétitions nationales et de proximité avec l'effectif d'encadrement attendu ;
- Renforcer les compétences des juges, arbitres et commissaires par une responsabilisation accrue de leur rôle ;
- Valoriser les différentes fonctions et niveaux du corps arbitral par une meilleure reconnaissance au travers de la délivrance de diplômes.

Une formation progressive et attractive

La filière est organisée sur 4 niveaux ponctuée de formation et d'évaluation :

- Régional stagiaire, Régional, National stagiaire, National

Toutefois, une formation départementale pour l'attribution d'un titre d'arbitrage départemental peut être dispensée si nécessaire. Elle doit être coordonnée par le responsable sportif régional.

Une formation construite sur l'acquisition de compétences

La formation est organisée pour favoriser l'acquisition, le développement et le renforcement des compétences nécessaires à l'exercice de chaque fonction.

Elle est construite sur l'alternance de formations théoriques et de mises en situation pratique.

Une formation dispensée en ligue régionale

La formation des arbitres est placée sous la coordination des responsables sportifs régionaux des arts martiaux vietnamiens (en charge entre autres de l'arbitrage). La formation est dispensée par les formateurs locaux d'arbitrage et le responsable sportif régional des AMV. Il en est de même pour la formation départementale. Le titre d'arbitre départemental ne constitue cependant pas un pré-requis pour accéder à la formation régionale.

L'évaluation des compétences

L'évaluation des juges, arbitres et commissaires est réalisée en situation de compétition. Elle est précédée par une formation théorique validée par un contrôle des connaissances.

L'évaluation des candidats (niveau stagiaire régional, régional et national stagiaire) est réalisée par les responsables sportifs régionaux des arts martiaux vietnamiens assistés des superviseurs et responsables de compétition.

Le titre d'arbitre national est délivré à l'issue d'un examen national. Il comprend un rapport d'expériences, un contrôle des connaissances et des tests pratique, dont une mise en application en compétition.

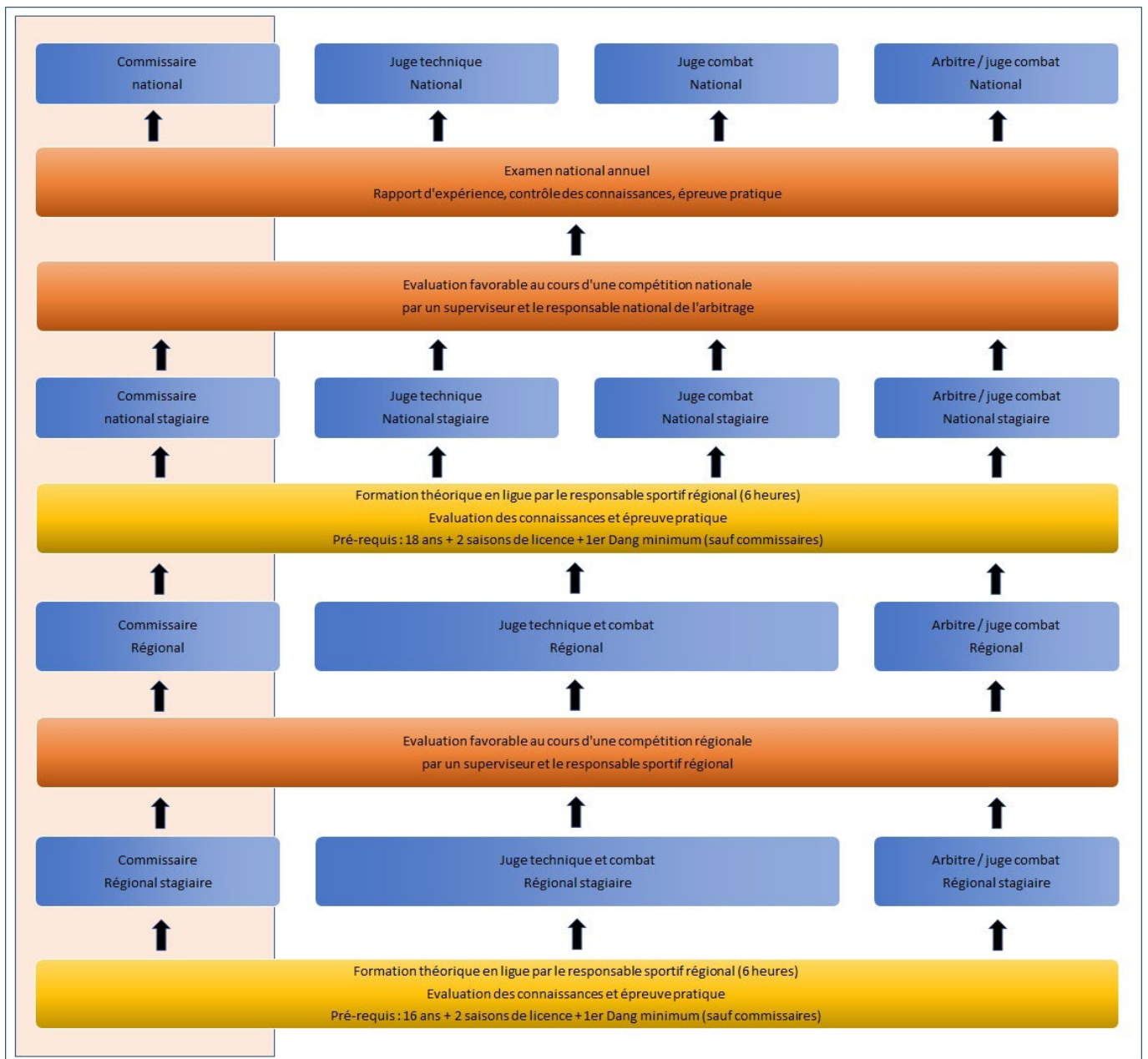
La délivrance des titres et diplômes

Les titres de juges, arbitres et commissaires départementaux sont délivrés par les Directeurs techniques départementaux sur proposition des responsables sportifs régionaux des AMV.

Les titres de juges, arbitres et commissaires régionaux sont délivrés par les Directeurs techniques régionaux sur proposition des responsables sportifs régionaux des AMV.

Les titres de juges, arbitres et commissaires nationaux sont délivrés par le Directeur technique national sur proposition du responsable national de l'arbitrage des AMV.

Parcours de formation des juges, arbitres et commissaires des arts martiaux vietnamiens (AMVT et VVN VVD)



Le cursus de formation permet une individualisation des parcours selon les appétences et les attentes des stagiaires.

Tous les juges et arbitres suivent une formation incluant la fonction de commissaire et doivent acquérir les compétences attendues.

Au premier niveau de formation, le stagiaire choisit la ou les fonctions qu'il souhaite remplir. Il n'y a pas de distinction entre les juges techniques et combat au niveau régional. La fonction d'arbitre est indissociable de la fonction de juge combat.

Au niveau départemental, un comité peut ouvrir une école d'arbitrage AMV aux licenciés âgés à minima de 14 ans et détenteur de 2 licences FFK.

Au niveau national, le juge régional technique et combat peut se spécialiser.

Les cursus peuvent être cumulés au cours de la même saison ou sur des saisons successives.