

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS
Saison 2008/2009

REGLEMENTATION

COMPETITIONS ET ARBITRAGE

TABLE DES MATIERES

REGLEMENT – COMBATS ADULTES	3
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION	3
ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE	3
ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS	5
ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE	5
ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT	5
ARTICLE 6 – SCORE	5
ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION	6
ARTICLE 8 – SANCTIONS	7
ARTICLE 9 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	9
ARTICLE 10 – PROTESTATION OFFICIELLE	9
ARTICLE 11 – POUVOIRS ET DEVOIRS	10
ARTICLE 12 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMPETITIONS	12
REGLEMENT – COMBATS ENFANTS	13
ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION	13
ARTICLE 2 – EQUIPEMENT	13
ARTICLE 3 – SCORE	13
REGLEMENT – COMPETITIONS TECHNIQUES	14
ARTICLE 1 – REGLES GENERALES	14
ARTICLE 2 – PROTESTATION OFFICIELLE	14
ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION	14
ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE	15
ARTICLE 5 – CRITÈRES DE JUGEMENT	16
ARTICLE 6 – DISQUALIFICATIONS ET PENALITES	17
ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION	17
ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE	18
ANNEXE 2 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBATS	19
ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE	19
ANNONCES ET GESTES DES JUGES	20
ANNEXE 3 – AIRE DE COMPETITION COMBATS	21
ANNEXE 4 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES (3 JUGES)	22
ANNEXE 5 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES (5 JUGES)	23
ANNEXE 6 – LISTE DES ARMES AUTORISEES	24
ANNEXE 7 – CATEGORIES	25
ANNEXE 8 – DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE	26

REGLEMENT – COMBATS ADULTES

Les catégories concernées sont les Cadets, les Juniors, les Séniors et éventuellement les Vétérans, masculins et féminins. Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (voir tableau en annexe).

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Elle est formée de tapis de chute de norme NF de un mètre sur deux ou de un mètre sur un.
2. L'aire de combat doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur). Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10 x 10 est composée de tapis (tatamis). L'aire de sécurité de deux mètres, doit être clairement délimitée.
3. Les juges sont debout à la limite extérieure de l'aire de sécurité. L'un fait directement face à l'arbitre, les deux autres sont derrière les compétiteurs. Chacun est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau jaune.
4. Le commissaire est assis à la table officielle, entre le marqueur et le chronométrateur.
5. La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de tapis de couleur différente.

EXPLICATIONS

- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.
- Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'arbitre doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

ARTICLE 2 – TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs doivent porter la tenue officielle telle que définie ci-après.
2. La commission d'arbitrage ou son représentant peuvent exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.

ARBITRES

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la commission d'arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la tenue fournie par la Fédération. A défaut :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé.
 - Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
 - Cravate bleue ou noire sans épingle.
 - Pantalon gris.
 - Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.

COMPETITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter une tenue (Vo Phuc) noire. Les marquages autorisés sont une identification du club ou de l'école sur la poitrine ou sur l'épaule. Un numéro d'identification, délivré par le comité d'organisation, peut être fixé au dos de la veste. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture jaune fournies par l'organisation. Les compétiteurs se présentent sur l'aire de combat sans ceinture.
2. 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 tee-shirt noir uni sous la veste de la tenue.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir les épaules.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas dépasser la cheville. En aucune manière un pantalon ne devra être retroussé.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres, courts ou attachés en arrière. Les barrettes, les bandeaux de tête et épingles à cheveux sont interdits, les cheveux peuvent être attachés par un élastique.
6. Le port des gants conformes au cahier des charges, sans bandage (type boxe anglaise) et autorisant la saisie, est obligatoire.
7. Les protège-dents sont obligatoires pour les femmes et les hommes. Le port de la coquille est obligatoire sous le Vo Phuc. Le protège-poitrine est obligatoire pour les femmes.
8. Les protège-tibias souples, les protège-pieds souples recouvrant le talon, et le port d'un casque à bulle sont obligatoires.
9. Pas de port du plastron pour les Juniors, Seniors et Vétérans. Plastron obligatoire pour toutes les autres catégories.
10. Les lunettes sont interdites. Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité écrite du compétiteur.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit. 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.
12. L'emploi de bandage ou support peut être autorisé par le corps médical.

EXPLICATIONS

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

ARTICLE 3 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Les compétitions COMBAT sont divisées en catégories de poids et en toutes catégories (open).
2. Les compétiteurs ne se présentant pas après 3 appels, sont disqualifiés (30 secondes étant accordées entre chaque appel).

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, l'équipe arbitrale est composée de : 1 arbitre et 3 juges.
2. La table de l'aire de compétition est composée : d'un chronomètreur, d'un marqueur et du commissaire placé au centre.

ARTICLE 5 – DUREE DU COMBAT

La durée des combats est limitée en fonction de la catégorie d'âge, et est de 1 à 2 assauts.

Durée	
Poussin/Pupilles/Benjamins	1 minute
Minimes/Cadets/Juniors	2 minutes
Seniors	2 fois 2 minutes (1 minute de repos)
Vétérans	2 minutes

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « Temps » au chronomètreur. Le décompte repart automatiquement quand l'arbitre relance le combat.

Le chronomètreur signale distinctement la fin du combat au moyen d'un gong ou d'une sonnette.

ARTICLE 6 – SCORE

1. Les points accordés pour les juniors, séniors et vétérans sont les suivants :
 - Trois points.
 - Deux points.
 - Un point.
2. Trois points sont accordés pour :
 - Coups de pieds retournés à la tête, sautés à la tête, retournés sautés au corps.
 - Projections, ciseaux ou balayages de jambe suivis par une technique valide.
3. Deux points sont accordés pour :
 - Coups de pieds à la tête ou retournés au corps.
 - Coups de pied sautés au corps.
4. Un point est accordé pour :
 - Coups de poing, coups de pied au buste, coups de coude au buste ou de genou au buste.
 - Projection ou balayage et ciseaux non suivis.
 - Coups de poing retournés au corps ou à la tête.
 - Riposte au sol suite à une chute de l'adversaire après une attaque.
 - A chaque sortie validée par l'arbitre, à partir de la 3ème sortie.

5. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
 - Tête, limitées aux parties latérales du casque.
 - Abdomen.
 - Poitrine.
 - Côtés du buste.
6. 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, n'est pas comptabilisée, et peut valoir une pénalité.
7. Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de l'aire de combat. Quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de combat et que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement 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 au fautif une pénalité. Sont acceptées les techniques de balayage qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution. Après une projection ou un ciseau, trois secondes sont accordées pour marquer une technique.
 - Pour des raisons de sécurité et d'intérêt du combat, les coups de coude et de genou au buste sont limités à 3 par assaut.
 - Les techniques effectives visant le dos sont interdites.
 - L'arbitre central doit instantanément arrêter 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 entraînera une pénalité. Toute remarque ou comportement déplacé de la part d'un combattant, après la fin du combat, entraînera une demande de sanction auprès de la commission de discipline.

ARTICLE 7 – CRITERES DE DECISION

Le vainqueur d'un combat est déterminé par :

- un avantage de huit points au profit d'un compétiteur sur son adversaire
- la disqualification de son adversaire
- la fin du temps réglementaire, le compétiteur vainqueur étant celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité une prolongation d'une minute est annoncée. Il n'y a pas de temps de récupération. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de la prolongation, une décision finale est prise par les juges. Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire.

La décision est prise sur les bases suivantes :

1. L'attitude, l'esprit combatif, et la vigueur démontrée par les compétiteurs.
2. La supériorité des tactiques et des techniques.
3. Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

EXPLICATIONS

- Quand l'issue d'un combat doit être décidée par décision arbitrale, à la demande de l'arbitre les juges indiquent leur décision par levée de drapeau. Le vainqueur est désigné à la majorité des 3 juges. L'arbitre valide alors le vainqueur.
- **Critères généraux pour les attitudes techniques :**
 - **Bonne forme** : technique réalisée sans déséquilibre volontaire.
 - **Attitude correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
 - **Vigueur d'application** : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
 - **Vigilance** : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
 - **Bon timing** : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
 - **Distance correcte** : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

ARTICLE 8 – SANCTIONS

Toute pénalité enlève 1 point.

1. Les comportements entraînant une PENALITE :
2. Les techniques non contrôlées.
3. Les attaques à l'aïne et aux articulations.
4. Les projections jugées dangereuses ou interdites.
5. Feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure.
6. Les sorties répétées de l'aire de compétition (3 sorties volontaires).
7. Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures.
8. Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
9. Saisir l'adversaire directement sans enchaîner une technique dans un délai maximum de 2 à 3 secondes.
10. Les corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
11. Provoquer ou parler à l'adversaire et tout comportement injurieux envers l'équipe arbitrale.

Les comportements entraînant une DISQUALIFICATION :

1. Manifestation d'agressivité ou manque de contrôle répétés.
2. Toute technique interdite entraînant une blessure de l'adversaire.
3. Les attaques de coups de tête.
4. Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels.
5. Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre.
6. A la 3ème pénalité octroyée par l'arbitre.

Demande de sanction disciplinaire

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire. La commission de discipline est constituée des membres des commissions arbitrage et compétition.

EXPLICATIONS

- La compétition est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques 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 (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), 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.
- Sortie de l'aire :
 - Toute sortie de l'aire de compétition, validée par l'arbitre, à partir de la 3ème sortie, entraîne l'attribution d'un point à l'adversaire.
 - Une sortie se réfère à la situation où les deux pieds du compétiteur touchent le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.
 - Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie.
 - Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et que par l'impact de celle-ci il fait sortir de l'aire de compétition son adversaire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne comptabilise pas la sortie.
 - Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et qu'immédiatement son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et donne le point pour la technique et comptabilise la sortie de l'autre compétiteur.

ARTICLE 9 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ne se présente pas lui même à l'appel de son nom, est incapable de continuer, abandonne le combat ou est retiré sur l'ordre de l'arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le médecin officiel, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le médecin officiel du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre dans le championnat sans l'autorisation du médecin. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions COMBAT de ce championnat.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Quand un compétiteur est blessé pendant un combat, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre sur avis conforme du médecin décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin puis signale au chronométrateur l'arrêt du chronomètre.

EXPLICATIONS

- Lorsque le médecin déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être relevée sur le compte rendu de la compétition fait par le responsable de la compétition. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.
- Le chronométrateur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'arbitre le lui signale. L'arbitre ne fera reprendre le décompte du temps que lorsque le compétiteur sera debout et apte à reprendre le combat.

ARTICLE 10 – PROTESTATION OFFICIELLE

L'arbitre doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

EXPLICATIONS

- Toute réclamation doit être formulée dans le plus grand calme auprès du responsable de l'arbitrage national ou de son représentant. Seul le représentant officiel du club est habilité à porter réclamation (éventuellement accompagné du compétiteur). La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.
- 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.

ARTICLE 11 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

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

B – ARBITRE

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

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Valider les points et les sanctions après avoir obtenu les décisions des juges.
3. Expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
4. Imposer des pénalités (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir les décisions des juges et agir conformément à celles-ci.
6. Annoncer les prolongations.
7. Animer le vote des juges en cas d'égalité et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

C – JUGE

Les pouvoirs et devoirs du juge sont les suivants :

1. Attribuer - à l'aide de drapeaux - les points et les sanctions.
2. Exercer son droit de vote quand une décision doit être prise.

Le juge signale sa décision à l'arbitre dans les cas suivants :

1. Quand il constate qu'un point a été marqué (à la demande de l'arbitre).
2. Quand un compétiteur commet (ou est sur le point de commettre) une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
3. Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
4. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
5. Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

D – COMMISSAIRES

Le commissaire tient sa propre feuille de score. Il supervise simultanément les chronométreurs et les marqueurs officiels.

EXPLICATIONS

- Lorsque l'arbitre arrête le combat, il requiert la décision des trois juges à l'aide de leurs drapeaux. L'arbitre annonce alors leur décision, puis ordonne la reprise du combat. Le chronomètre n'est pas arrêté.
- Pendant le combat, les juges peuvent signaler à l'arbitre tout danger, comportement dangereux ou sortie à l'aide de leurs drapeaux. L'arbitre considère leur opinion, mais n'arrête pas nécessairement le combat.
- L'arrêt du combat avant la fin du temps réglementaire est décidé à la majorité des 3 juges.
- A la fin de la prolongation, en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.
- Le rôle du commissaire est de s'assurer 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. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.
- L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition, mais également à tout son périmètre immédiat.

ARTICLE 12 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMPETITIONS

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges lors du déroulement d'un combat sont décrits en annexe.
2. Les juges se positionnent. L'arbitre place les compétiteurs au centre de l'aire. Après échange de salut avec l'arbitre puis entre les compétiteurs, l'arbitre annonce «THU», les compétiteurs se mettent en garde, puis « DAU » ; le combat commence.
3. L'arbitre arrête le combat en annonçant «THOI». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine.
4. L'arbitre retourne à sa position, les juges indiquent leur opinion à l'aide des drapeaux. Dans le cas où un point doit être accordé, l'arbitre identifie le compétiteur (Rouge ou Jaune) et accorde le score approprié en utilisant les gestes définis. Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « DAU».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, le commissaire annonce la fin du combat à l'aide d'un signal sonore (un coup de gong par exemple). L'arbitre reprend sa position, et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant «Vainqueur *Rouge*, ou *Jaune*». Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main afin de proclamer le vainqueur.. Le combat est alors terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité l'arbitre annonce «Egalité», et retourne à sa position. Il signale la prolongation aux compétiteurs et relance le combat immédiatement. Le premier point marqué ou la première sanction déterminera le vainqueur.
8. A la fin de la prolongation, s'il y a égalité, l'arbitre demande la décision des 3 juges et annonce le résultat majoritaire.
9. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat :
 - a. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
 - b. Quand l'Arbitre ordonne à un compétiteur d'ajuster sa tenue ou les équipements de protection.
 - c. Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
 - d. Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
 - e. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 2 ou 3 secondes suivantes.
 - f. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 2 ou 3 secondes suivantes.
 - g. Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau.

EXPLICATIONS

- Au début d'un combat, l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent au centre de l'aire. Lorsqu'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.

REGLEMENT – COMBATS ENFANTS

Les catégories concernées sont les poussins, les pupilles, les benjamins et les minimes, masculins et féminins. Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (voir tableau en annexe).

ARTICLE 1 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition pourra être ramenée à 6 m x 6 m avec un mètre supplémentaire sur chacun des côtés (surface de sécurité).

ARTICLE 2 – EQUIPEMENT

1. Casque à bulle.
2. Gants, protège-dents, protège-tibias souples et protège-pieds recouvrant le talon sont obligatoires.
3. Ceinture rouge ou ceinture jaune fournie par l'Organisation
4. Coquille portée sous le Vo Phuc, et plastron pour filles et garçons.
5. Les bagues orthodontiques sont tolérées selon accord de l'arbitre et du médecin officiel.

ARTICLE 3 – SCORE

Les attaques à la tête ou sous la ceinture, ainsi que les coups de genoux et coups de coudes sont interdits.

- a. Les points accordés sont les suivants :
 - a. Trois points.
 - b. Deux points.
 - c. Un point.
- b. Trois points sont accordés pour :
 - a. Coups de pieds retournés et sautés au corps.
- c. Deux points sont accordés pour :
 - a. Coups de pieds retournés au corps.
 - b. Coups de pieds sautés au corps.
- d. Un point est accordé pour :
 - a. Coups de poing, Coups de pied simples au corps.
 - b. Riposte au sol suite à une chute de l'adversaire après une attaque
 - c. A chaque sortie validée par l'arbitre, à partir de la 3ème sortie.
- e. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
 - a. Abdomen.
 - b. Poitrine.
 - c. Les 2 côtés du visage.

REGLEMENT – COMPETITIONS TECHNIQUES

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on pourra distinguer différents types de compétitions.

1. Il n'y a pas de distinction Ceinture noire et non-noire.
2. En épreuves par équipe (Quyens par équipe ou Song Luyên) les catégories sont regroupées : Poussins-Pupilles, Benjamins-Minimes, Cadets-Juniors, Séniors-Vétérans.
3. Les compétitions se dérouleront au niveau départemental, ligue, inter-région et national.
4. Le jugement se fera par notation de 7.0 à 9.0 (une décimale).
5. Les équipes de Quyen synchronisé sont composées de 3 pratiquants, alors que les équipes de Song Luyen sont constituées de 2 pratiquants.
6. En épreuve par équipe il n'y a pas de distinction « avec » ou « sans » arme(s).

ARTICLE 2 – PROTESTATION OFFICIELLE

Les juges doivent être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Ils prendront immédiatement les mesures qui s'imposent. Leur décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le passage des compétiteurs ou équipes.

EXPLICATIONS

- La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autre à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.
- Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.
- Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité du commissaire de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. Les compétitions QUYEN (mains nues et armes) sont divisées en épreuves individuelles et par équipes (Quyens et Song Luyêns).
2. Les Quyens individuels (mains nues et armes) sont ensuite, divisés par catégories d'âge et non différenciés entre ceintures noires et non-noires.
3. Pour les épreuves par équipe il n'y a pas de distinction féminin et masculin. Il peut donc il y avoir des équipes mixtes.
4. Pour les épreuves par équipe Il n'y a pas de distinction entre mains nues et armes, ni de distinction de sexe et de grade.
5. Une seule équipe pour les catégories Poussins-Pupilles, Benjamins-Minimes peut être présentée par club, pour les Quyens par équipe et pour les Song Luyêns.
6. 2 équipes par club pour les catégories Cadets-Juniors ou Séniors-Vétérans peuvent être présentés pour les Quyens par équipe et pour les Song Luyêns.
7. Les compétiteurs en Individuel, ou par équipes (Quyens et Song Luyêns), ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés.

8. Pour les compétitions Quyens par équipes, chaque équipe est composée de 3 personnes, et peut être enrichie d'un remplaçant.
9. Pour les compétitions Song Luyen, chaque équipe est composée de 2 personnes et peut de même être enrichie d'un remplaçant.
10. Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement durant les épreuves n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement en cours de compétition.
11. Pour la compétition individuelle, les compétiteurs doivent exécuter un Quyen différent au dernier tour en championnat de France. Les compétiteurs doivent donc inscrire à la table des commissaires les Quyens présentés.

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'équipe de trois Juges (jugement aux points : 7.0 à 9.0) ou cinq juges est désignée par la commission d'arbitrage.
2. Des marqueurs et des annonceurs sont également désignés.
3. Les juges nationaux, sous la responsabilité du responsable national, sont les seuls compétents pour officier lors des championnats de France.
4. Tout juge ou stagiaire convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

EXPLICATIONS

- **Avec 3 juges** : Le Juge central Quyen sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres Juges resteront assis à droite et à gauche aux angles opposés. Les trois disposeront d'un tableau d'affichage de leur notation.
- **Avec 5 juges** : Le Juge central Quyen sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres Juges resteront assis à chaque angle du tapis. La note la plus basse et la note la plus élevées seront retirées du comptage.

ARTICLE 5 – CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Le Quyen doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les juges tiendront compte de :
 - a. La démonstration réaliste de la signification du Quyen.
 - b. La compréhension des techniques utilisées.
 - c. Du bon timing, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance.
 - d. L'utilisation convenable et correcte de la respiration.
 - e. La focalisation convenable de l'attention et de la concentration.
 - f. La forme correcte du style présenté.
 - g. Pour les Quyens armes, la manipulation correcte de l'arme.

Dans le Quyen par équipe, la synchronisation sans aide extérieure est un critère essentiel. Pour l'évaluation de l'exécution, il faut tenir compte de tous les critères.

2. Equipe Song Luyên : le Song Luyên est une interprétation libre de une minute minimum à deux minutes maximum effectuée par 2 compétiteurs, où l'on doit respecter au travers de différentes séquences, l'ensemble des techniques présentées du style.
 - a. Techniques de percussion.
 - b. Blocages, esquives.
 - c. Saisies, clés.
 - d. Techniques de projection.
3. Pour le Song Luyên, les critères de jugement sont les suivants :
 - a. Difficulté des techniques.
 - b. Cohérence de l'enchaînement.
 - c. Respect des techniques composant les séquences.
 - d. Rythme et efficacité.
 - e. Attitude martiale.

EXPLICATIONS

- Le Quyen n'est pas une danse ni une représentation théâtrale. Il doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit démontrer à la fois : résistance, puissance, vitesse, rythme et équilibre.
- Dans le Quyen par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Quyen face au Juge central.
- Pour les Quyens par équipe, sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les Juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
 - Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
 - Les coups de pieds donnés au sol.
 - Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Vo Phuc.
 - Les respirations inappropriées.

ARTICLE 6 – DISQUALIFICATIONS ET PENALITES

Le compétiteur est disqualifié :

- 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.

ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appelle de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au juge central. Après avoir salué l'équipe arbitrale, les compétiteurs 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 de l'arbitre central, après un nouveau salut à l'équipe arbitrale, et l'annonce du Quyen qui sera exécuté, la prestation commence. 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 Juge Central.
2. Quand le Quyen n'est pas conforme aux règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le Juge Central annonce à haute voix la disqualification.
4. Quand la prestation est terminée le Juge Central demande la décision en proclamant 'Juges'. Les tableaux de notation sont levés en même temps
5. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de deux minutes de récupération entre chaque prestation.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE

L'ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	EXPLICATIONS
DAU	Début du combat.	Après l'annonce l'arbitre fait un pas en arrière.
THOI	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
CHAO	Salut.	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.
JUGES	Décision.	L'arbitre demande une décision aux juges au moyen des drapeaux, Il matérialise le résultat en recourant à la gestuelle en vigueur.
PAS DE POINT	Aucune action n'est suffisamment significative pour comptabiliser des points.	L'arbitre croise les bras vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
VAINQUEUR ROUGE (JAUNE)	Rouge (Jaune) vainqueur.	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.
ROUGE (JAUNE) 3 POINTS	Rouge (Jaune) marque trois points.	L'arbitre lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué.
ROUGE (JAUNE) 2 POINTS	Rouge (Jaune) marque deux points.	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, en direction de celui qui a marqué.
ROUGE (JAUNE) 1 POINT	Rouge (Jaune) marque un point.	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, en direction de celui qui marque.
ROUGE (JAUNE) PENALITE	Pénalité pour le Rouge (Jaune).	L'arbitre se tourne dans la direction du fautif et tend son bras à hauteur de poitrine en pointant l'index en direction du compétiteur, puis en faisant un arc de cercle pointe l'index vers le bas à 45°.
ROUGE (JAUNE) DISQUALIFICATION	Disqualification.	L'arbitre se tourne dans la direction du fautif et tend son bras à hauteur de poitrine en pointant l'index en direction du compétiteur, puis en faisant un arc de cercle pointe l'index vers le haut à 45°. L'arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.

ANNEXE 2 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBATS

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

LE SALUT









LA GESTION DU COMBAT

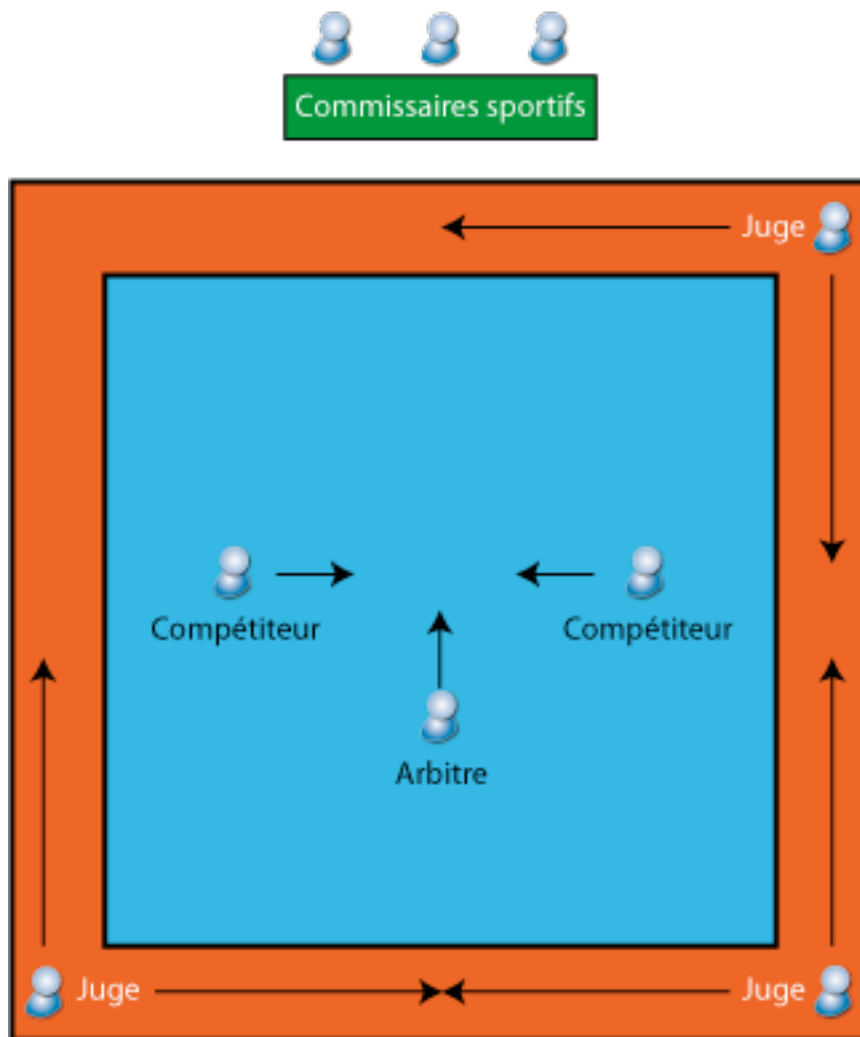


ANNONCES ET GESTES DES JUGES

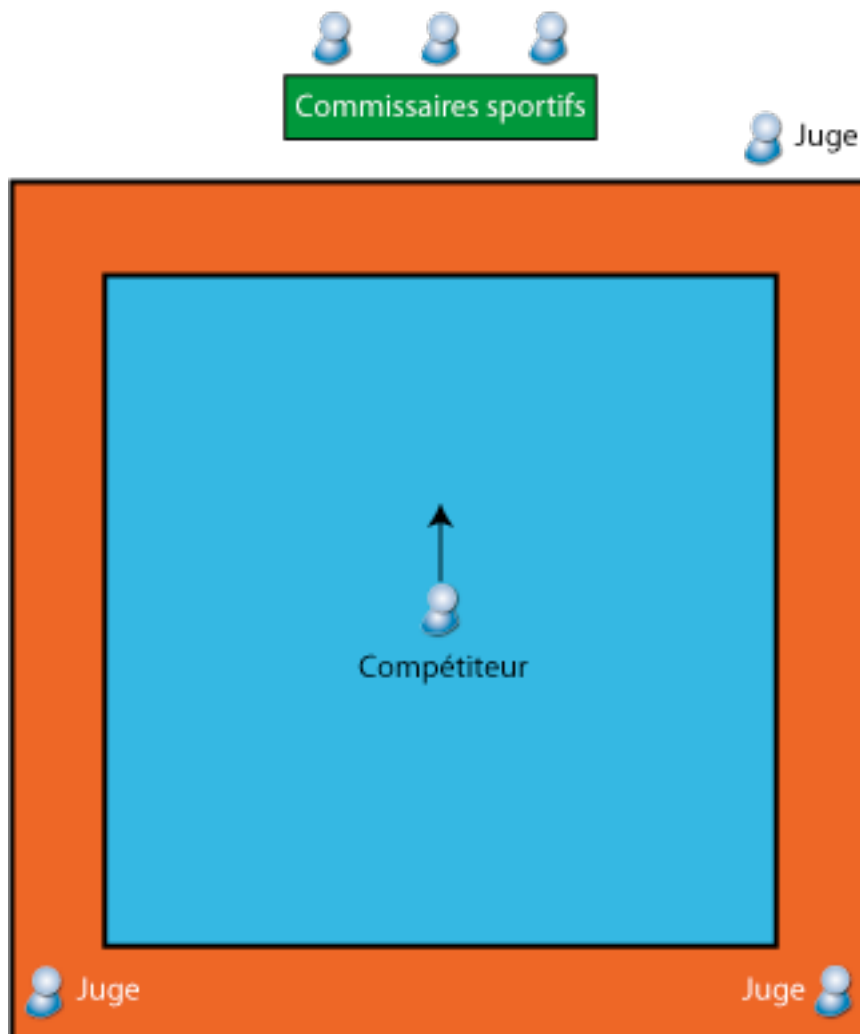
LA GESTION DU COMBAT

<p>Jaune 1 point</p> 	<p>Jaune 2 points</p> 	<p>Jaune 3 Points</p> 
<p>Pas de point</p> 	<p>Je n'ai rien vu</p> 	<p>Signaler un danger</p> 
<p>Jaune pénalité</p> 	<p>Jaune disqualifié</p> 	

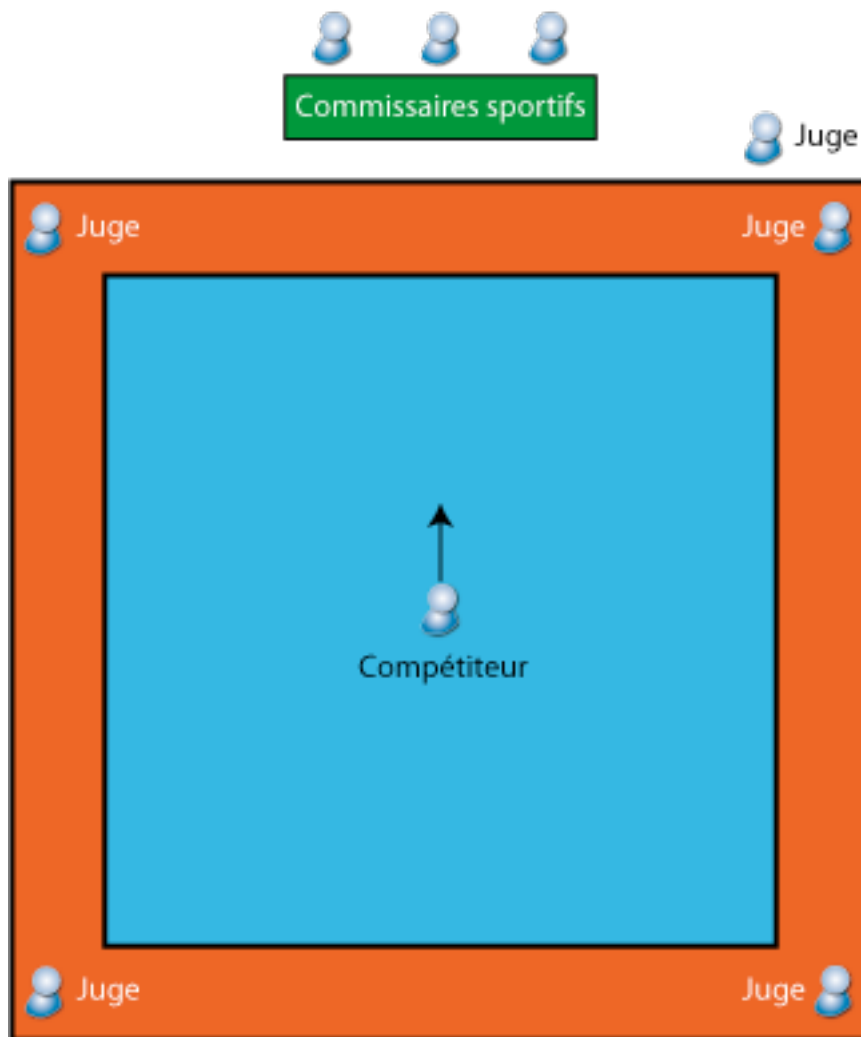
ANNEXE 3 – AIRE DE COMPETITION COMBATS



ANNEXE 4 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES (3 JUGES)



ANNEXE 5 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES (5 JUGES)



ANNEXE 7 – CATEGORIES

Catégories d'âges								
Individuels	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Séniors 18-34 ans	Vétérans 35 ans et plus
Masculins	Nés en 2001 - 2002	Nés en 1999 - 2000	Nés en 1997 - 1998	Nés en 1995 - 1996	Nés en 1993 - 1994	Nés en 1991 - 1992	Nés en 1974 - 1990	Nés en 1973 et avant
Féminines								
Equipes	Poussins – Pupilles 6-9 ans		Benjamins – Minimes 10-13 ans		Cadets – Juniors 14-17 ans		Séniors – Vétérans 18 ans et plus	
Masculins	Nés en 1999 – 2002		Nés en 1995 - 1998		Nés en 1991 - 1994		Nées en 1990 et avant	
Féminines								
Catégories de poids								
	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans	Juniors 16-17 ans	Séniors 18-34 ans	Vétérans 35 ans et plus
<i>Poids minimum</i>	20	20	25					
Féminines	-25	-25	-30	-40	-47	-48	-50	-55
	-30	-30	-35	-45	-54	-53	-55	-61
	-35	-35	-40	-50	54 et plus	-59	-61	-68
	-40	-40	-45	-55		59 et plus	-68	68 et plus
	40 et plus	-45	-50	55 et plus			68 et plus	
		45 et plus	50 et plus					
<i>Poids minimum</i>	20	20	25					
Masculins	-25	-25	-30	-40	-52	-55	-60	-67
	-30	-30	-35	-45	-57	-61	-67	-75
	-35	-35	-40	-50	-63	-68	-75	-84
	-40	-40	-45	-55	-70	-76	-84	84 et plus
	-45	-45	-50	-60	70 et plus	76 et plus	84 et plus	
	45 et plus	-50	-55	-65				
	50 et plus	55 et plus	65 et plus					

ANNEXE 8 – DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

Compétition			
Date		Lieu	

Représentant officiel du Club			
Nom et prénom		Fonction	
Club			

Compétiteur					
Nom et prénom		Grade		Catégorie	

Enoncé de la faute

Arbitre demandeur	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	

Responsable de l'Arbitrage de la Manifestation	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	

Décision du Responsable de la commission de discipline	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	
Signature	