

VOVINAM VIỆT VÕ ĐẠO



Règlement des compétitions et arbitrage "Technique & Combat"

TABLE DES MATIÈRES

1 INTRODUCTION	7
<hr/>	
2 GENERALITES	9
<hr/>	
2.1 CHAMP D'APPLICATION	9
2.2 ORGANISATION.....	9
2.2.1 La commission de pilotage	9
2.2.2 Les organisateurs	9
2.3 MODIFICATIONS ET RÉVISION	10
2.4 LIEU ET DATE DES COMPÉTITIONS	10
2.5 LES INTERVENANTS.....	10
2.5.1 Définitions des intervenants	10
2.5.2 Rôles des différents intervenants	11
2.6 QUALIFICATION DES INTERVENANTS	13
2.7 LES TENUES VESTIMENTAIRES	14
2.7.1 Arbitres, juges, superviseur	14
2.7.2 Les compétiteurs	14
2.7.3 L'entraîneur (coach)	15
2.8 HYGIÈNE	15
2.9 COMPORTEMENT	15
2.9.1 Comportement des juges et arbitres	15
2.9.2 Comportement des compétiteurs	15
2.9.3 Comportement du public	16
2.9.4 Circulation.....	16
2.10 ANTIDOPAGE.....	17
2.11 CONDITIONS ADMINISTRATIVES D'INSCRIPTION.....	17
2.11.1 Pour les compétiteurs :	17
2.11.2 Pour les juges et arbitres:.....	18
2.12 AMENAGEMENT DE LA SALLE	18
2.12.1 Aire de compétition.....	18
2.12.2 Matériel nécessaire	19
2.12.3 Disposition	20
2.13 DEROULEMENT DE LA COMPETITION	21
2.13.1 Accueil des compétiteurs.....	21

2.13.2	Pesée (pour les combattants).....	21
2.13.3	Mise en place des commissaires sportifs	21
2.13.4	Réception des services de secours et du médecin.....	21
2.13.5	Réunion des compétiteurs	21
2.13.6	Compétition.....	22
2.13.7	Remise des récompenses	22
2.14	RECLAMATIONS.....	23
2.14.1	Cadre	23
2.14.2	Vidéo.....	23
2.14.3	Délai de réclamation	23
2.14.4	Réponse à la réclamation	23
2.15	BILAN.....	23

3 COMPETITION COMBAT25

3.1	ORGANISATION DE LA COMPETITION COMBAT	25
3.1.1	Généralités	25
3.1.2	Participation au Championnat de France	25
3.1.3	Participation à la Coupe de France, au Challenge ou compétition particulière	25
3.1.4	Organisation des combats au Championnat de France.....	25
3.1.5	Organisation des combats à la Coupe de France ou au Challenge	25
3.2	CATEGORIES COMPETITION COMBAT	26
3.2.1	Catégories d'âge.....	26
3.2.2	Catégories de poids.....	26
3.2.3	Surclassement	26
3.3	AVANT LE DEBUT DU COMBAT	26
3.3.1	Rôle des Juges et de l'arbitre	26
3.4	DEROULEMENT DU COMBAT	26
3.4.1	Cérémonial du compétiteur.....	26
3.4.2	Durée du combat	27
3.5	LES FRAPPES.....	27
3.6	SYSTEME DE COMPETITION	27
3.7	PRINCIPE DE LA COMPETITION	27
3.8	ZONE DE FRAPPE	28
3.9	CALCUL DES POINTS	28
3.10	SYSTEME DE DEFINITION DU « KNOCK-DOWN » (CHUTE AU SOL)	29
3.11	DECISION DU RESULTAT	29
3.12	FAUTES ET INTERDICTIONS.....	30
3.13	PENALITES.....	31
3.14	SYSTEME DE FONCTIONNEMENT QUAND SE PRODUIT UN KD	31
3.15	SIGNAUX DES JUGES / ARBITRES	32
3.16	TABLEAU DE NOTATION	32

3.16.1	Feuilles de notation des Juges de coins.....	32
3.17	COMBAT PAR EQUIPE.....	32
3.17.1	Généralités	32
3.17.2	Composition d'une équipe	32
3.17.3	Attribution des dossards	32
3.17.4	Déroulement de la compétition, combats par équipe	33
3.17.5	Règlementation / notation.....	33
3.18	PROTECTIONS, HYGIENE ET SECURITE	33
3.18.1	Les protections individuelles.....	33
3.18.2	Hygiène et sécurité.....	34

4 COMPETITION TECHNIQUE 35

4.1	ORGANISATION DE LA COMPETITION TECHNIQUE	35
4.1.1	Généralités	35
4.1.2	Participation au Championnat de France	35
4.1.3	Participation à la Coupe de France ou au Challenge	35
4.1.4	Organisation des compétitions techniques à la Coupe de France ou au Challenge	35
4.1.5	Organisation des compétitions techniques au Championnat de France	35
4.2	CATEGORIES COMPETITION TECHNIQUE	36
4.2.1	Catégories d'âge	36
4.2.2	Epreuves techniques avec armes	36
4.2.3	Surclassement.....	36
4.3	AVANT LE DEBUT DES EPREUVES.....	36
4.3.1	Rôle des Juges.....	36
4.4	DEROULEMENT DES EPREUVES.....	36
4.4.1	Cérémonial du compétiteur	36
4.5	NOTATION.....	37
4.5.1	Critères de notation	37
4.5.2	Barème de notation	39
4.6	SIGNAUX DES JUGES DE COINS	40
4.7	FICHE DE NOTATION.....	40

5 - ANNEXES -41

5.1	Annexe 1 – Description du Võ Phuc.....	41
5.2	Annexe 2 – Articles relatifs au dopage.....	43
5.3	Annexe 3 – Catégories d’âges	45
5.4	Annexe 4 – Catégories de poids	45
5.5	Annexe 5 – signaux des arbitres et juges – Epreuve combat	46
5.5.1	Signaux des arbitres	46
5.5.2	Signaux des Juges de coins	56
5.6	Annexe 6 - Programme technique Challenge / Coupe de France.....	57
5.7	Annexe 7 - Programme technique Championnat de France	61
5.8	Annexe 8 - Signaux des juges - Epreuve technique	65
5.9	Annexe 9 – Protocoles	66
5.10	Annexe 10 – Fiches de notation juges combat	67
5.11	Annexe 11 – Exemple de fiche de tableau pour combat.....	67
5.12	Annexe 12 – Exemple de fiche de note pour épreuve technique.....	68
5.13	Annexe 13 – Exemple de fiche de note pour épreuve : « Dòn chân tấn công » (Ciseaux).....	69
5.14	Annexe 14 – Exemple de fiche d’enregistrement des notes pour épreuve technique	70
5.15	Annexe 15 – Exemple de fiche d’enregistrement des notes pour épreuve Combat	71
5.16	Annexe 16 – Exemple de fiche d’inscription.....	72
5.17	Annexe 17 – Spécificité Compétitions enfants	73
5.17.1	Généralités	73
5.17.2	Catégories d’âges.....	73
5.17.3	Catégories de poids.....	73
5.17.4	Surclassement compétition combat	74
5.17.5	Particularités concernant les combats enfant	74
5.17.6	Programme des épreuves de compétition technique : Challenge / Coupe de France.....	75
5.17.7	Complément d’information pour Đa luyện / Tự vệ nữ giới / Dòn chân tấn công	77

1 INTRODUCTION

La tenue des compétitions techniques et combats demande une organisation rationnelle et une équipe structurée ne laissant pas de place à l'approximation et aux jugements aléatoires voire partisans. Il est donc indispensable, pour permettre à chacun de comprendre et d'accepter les décisions prises lors de ces manifestations sportives, d'établir des règles bien définies qui s'appliquent à tous. Au travers de cette organisation, notre art martial prouve sa légitimité et démontre son authenticité.

2 GENERALITES

2.1 CHAMP D'APPLICATION

Ce règlement s'applique pour les compétitions départementales, régionales, interrégionales (qualification) et nationales. Il est conseillé, afin de familiariser l'ensemble des acteurs à ce règlement, de l'appliquer pour toutes les autres compétitions (club, inter-club,...). En outre il servira de support à la formation du corps arbitral.

Championnat de France

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

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

Compétitions départementales, régionales, interrégionales challenge ou coupe de France

Sont ouverts à tous les licenciés de la Fédération Française de Karaté et Discipline Associées sans restriction de nationalité.

Compétitions particulières (Combat uniquement)

Sont ouverts à tous les licenciés de la Fédération Française de Karaté et Discipline Associées sans restriction de nationalité.

2.2 ORGANISATION

L'organisation des compétitions est sous la responsabilité de la fédération (FFKDA)

2.2.1 La commission de pilotage

Cette commission est en charge du règlement de compétition sous la responsabilité de la FFKDA.

2.2.2 Les organisateurs

Ils s'occupent :

- du déroulement général de la compétition,
- des inscriptions des compétiteurs,
- des inscriptions des commissaires sportifs / juges et arbitres,
- de l'aménagement des locaux (mise en place des aires de combat, tables et chaises, fanions, podium,...),
- du matériel (tables, chaises, tapis, chronomètres, balances, gongs,...),
- de la gestion (tableaux, résultats,...),
- du matériel spécifique: protections, armes.

2.3 MODIFICATIONS ET RÉVISION

Ce règlement peut être révisé par la commission de pilotage sous l'égide de la FFKDA pour prendre en compte de nouveaux aspects afin de respecter la législation en vigueur.

Ce document est révisable annuellement en fin de saison par la commission de pilotage.

2.4 LIEU ET DATE DES COMPÉTITIONS

Le lieu et la date des compétitions seront fixés par la fédération, les inter-régions ou les ligues lors de l'élaboration du planning en fin de chaque année sportive.

Concernant les départements et les compétitions club, les lieux et dates sont définis suivant le calendrier d'organisation local.

La salle retenue devra répondre aux normes et à la législation en vigueur relatives au déroulement d'une compétition en salle avec accueil du public.

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

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

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

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

2.5 LES INTERVENANTS

Le bon déroulement d'une compétition demande un maximum d'organisation et l'implication de nombreuses personnes afin d'en assurer le succès : commission de pilotage, juges et arbitres, commissaires sportifs, compétiteurs, entraîneurs, superviseur, médecins, services de secours, présidents et organisateurs.

2.5.1 Définitions des intervenants

Commission de pilotage :

Ensemble de personnes désignées par la fédération pour coordonner entre autre les compétitions Vovinam Việt Võ Đạo au sein de la fédération.

Juges-Arbitres :

Pratiquants ayant obtenu le diplôme de juge ou d'arbitre au cours d'un stage d'arbitre.

Commissaires sportifs :

Personnes licenciée ayant participé à une formation préalable.

Compétiteurs :

Pratiquants participant à la compétition et ayant satisfait aux formalités d'inscription (notamment, passeport sportif à jour).

Ces pratiquants doivent être licenciés de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

Entraîneurs :

Licencié ayant pour mission ponctuelle de la préparation des compétiteurs.

Superviseur :

Coordinateur et médiateur, désigné par les organisateurs lors de la réunion préparatoire à la compétition.

Médecin :

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

Services de secours :

Personnel formé aux premiers secours et à l'évacuation des blessés.

Organisme habilité : Croix Rouge, protection civile, sauveteurs,...)

Président du club :

Elu représentant le club sur le plan moral et pénal.

Organisateurs :

Equipe en charge de l'organisation de la compétition.

2.5.2 Rôles des différents intervenants

Les intervenants ci-dessous devront porter le badge d'identification qui leur sera remis au début de la manifestation.

Commission de pilotage :

- Elle assure la bonne préparation de chaque compétition, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.
- Elle supervise le déroulement des compétitions ; et prend les mesures nécessaires à la sécurité.
- Elle désigne, nomme et supervise les arbitres et les juges.
- Elle répartie les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
- Elle supervise et coordonne les prestations de l'ensemble des arbitres et juges officiels.
- Elle établie le programme des épreuves de compétition.
- Elle prépare les documents nécessaires au bon déroulement des épreuves.

Juges :

- Ils donnent les notes lors de la compétition technique.
- Ils comptabilisent les points et désignent les vainqueurs lors des combats.
- Ils peuvent intervenir auprès de l'arbitre en cas de mauvais comportement d'un compétiteur (coups interdits répétés, refus de combattre, compétiteur en danger,...).

Arbitres :Mission

- Ils font respecter le règlement mis en vigueur par la commission d'organisation de la compétition.
- Ils utilisent les gestes et avertissements verbaux pour faire respecter les règles de compétition.
- Ils déclarent le vainqueur.

Autorité

- Ils avertissent et disqualifient un compétiteur qui enfreint le règlement.
- Ils interviennent pour stopper un assaut et le relancer ensuite.
- Ils déterminent quand un compétiteur est KO, étourdit, hors de la zone de combat, fait une faute, refuse le combat et tout autres situations visible sur le tapis et les font remarquer par des gestes et des avertissements verbaux en accord avec le règlement.
- Ils peuvent arrêter le combat et avertir les juges dans le cas où il y aurait une trop grosse différence technique ou une blessure d'un des compétiteurs.
- Remarque : Lorsqu'ils arrêtent le combat ou qu'il disqualifient un compétiteur ils doivent en demander l'autorisation aux juges.

Commissaires sportifs :**Table de marque**

- Ils procèdent à l'appel de la catégorie (contrôle de présence).
- Ils procèdent à l'appel des compétiteurs (compétiteurs devant combattre et compétiteurs devant se préparer).
- Ils donnent le top du départ en accord avec l'arbitre (coup de gong).
- Ils enregistrent les pénalités
- Ils vérifient l'adéquation entre les feuilles de notes et le levé de drapeau des juges
- Ils enregistrent les résultats des combats.
- Ils assurent le chronométrage de la durée des combats (temps effectif).

Table de préparation et vérification équipement compétiteur (combat)

- Ils fournissent les équipements non personnels.
- Ils vérifient la mise en place correcte des équipements personnels et fournis par l'organisation.

Compétiteurs :

- Ils participent à la compétition. Ils sont tenus de respecter ce règlement.

Entraîneurs :

- Ils assurent la préparation physique, morale et technique des compétiteurs.
- Ils soutiennent et encouragent les compétiteurs pendant la compétition (soutien moral dans le respect des règles, des arbitres, des juges, et des adversaires).
- Ils aident les compétiteurs à s'équiper avant les assauts (mise en place plastron, casque,...) à la table de préparation et de vérification de l'équipement du compétiteur (cas du combat).

- Ils veillent au bon comportement des compétiteurs dont ils ont la charge.
- Ils ont un rôle pédagogique en expliquant aux compétiteurs les décisions des juges et arbitres.
- La transmission des techniques à présenter (Quyên, Song Luyen, Ciseaux,...).
- Le rappel de ce règlement et de son application.

Superviseur :

- Il supervise le déroulement de la compétition.
- Il contrôle le bon report des notes et des résultats sur les procès verbaux.
- Il règle les litiges.
- Il enregistre les réclamations.

Services de secours :

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

Médecin :

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

Présidents du club :

- Ils sont responsables du bon comportement des membres et des accompagnants de leur club.
- Ils assurent également les liens administratifs avec les organisateurs de la compétition (inscription des compétiteurs dans les délais, conformité des dossiers).

Organisateurs :

Ils ont en charge la partie logistique de la compétition (salle de sport, équipements, repas, matériel informatique, tapis, podium, tables, chaises, buvette, publicité, relationnel mairie, ...).

2.6 QUALIFICATION DES INTERVENANTS

Juges et arbitres :

- Ils sont au minimum ceinture noire 1er dan (Dang) titulaire du diplôme de juge ou d'arbitre avec formation effective.
- Ils ont leur passeport à jour.
- Ils font preuve d'impartialité, ils ne doivent jamais prendre parti pour l'un ou pour l'autre des compétiteurs.
- Le titre de juge ou arbitre n'est valable qu'un an. A l'expiration de cette validité, un stage de remise à niveau doit être effectué et enregistré sur le passeport.

Commissaires sportifs :

Ils seront recrutés parmi des volontaires souhaitant participer au déroulement de la compétition. Une formation interne dans les clubs est indispensable.

Compétiteurs :

Ils satisfont aux conditions administratives d'inscriptions.

2.7 LES TENUES VESTIMENTAIRES

Le corps arbitral et les compétiteurs doivent se présenter sur les aires de compétition en tenue correcte en accord avec les modalités suivantes.

La Commission d'organisation peut exclure tout officiel ou compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation. Les Arbitres et Juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la Commission d'organisation.

2.7.1 Arbitres, juges, superviseur

Tenue officielle du corps arbitral masculin :

- Chemise blanche à manches courtes ou longues.
- Pantalon gris clair.
- Veste ou blazer de couleur bleu marine.
- Cravate.
- Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif.
- Chaussures de sports noires ou chaussons permettant d'accéder aux aires de compétitions.

Tenue officielle du corps arbitral féminin :

- Chemisier ou pull blanc à manches courtes ou longues.
- Pantalon gris clair.
- Veste ou blazer de couleur bleu marine.
- Chaussures de sports noires ou chaussons permettant d'accéder aux aires de compétitions.

En cas de forte chaleur, si la Commission d'organisation donne son accord, les arbitres sont autorisés à ne pas porter de veste.

2.7.2 Les compétiteurs

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

- Võ Phuc propre avec l'écusson cousu sur la gauche au niveau du cœur.
- Ceinture correspondante au grade, nouée à la taille sauf pour le championnat de France ou les compétiteurs auront une ceinture de couleur jaune sans grade.
- Prénom cousu sur la droite, à hauteur de l'écusson. **Se reporter à l'annexe 1.**

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

En cas de non conformité de la tenue, l'accès à l'aire de compétition sera refusé au compétiteur.

Il lui sera accordé une minute afin de se conformer au règlement, passé ce délai, une disqualification sera prononcée.

2.7.3 L'entraîneur (coach)

L'entraîneur (coach) sera sur un côté du tapis ou assis sur une chaise. Il devra être vêtu d'un survêtement et de chaussures de sport.

2.8 **HYGIÈNE**

Hygiène :

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

Sécurité :

Afin d'éviter les blessures les compétiteurs auront les ongles coupés courts.

Ils ne porteront aucun objet à risque :

- Bagues saillantes, montres, bracelets, colliers, chaînes, boucles d'oreilles, piercings (apparents ou non) etc... Quelque soit la matière des objets.
- Lunettes.

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

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

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

2.9 **COMPORTEMENT**

2.9.1 Comportement des juges et arbitres

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

Les juges ne doivent en aucun cas commenter leurs décisions et discourir inutilement avec les compétiteurs.

2.9.2 Comportement des compétiteurs

Dans son comportement le compétiteur doit respecter l'éthique du Vovinam Việt Võ Đạo et les contraintes liées à la compétition.

A savoir :

- o Accepter l'organisation de la manifestation.
- o Respecter les consignes de sécurité propres à l'établissement.
- o Respecter les organisateurs, les autres compétiteurs et le public.
- o Respecter les décisions des juges et arbitres.

2.9.3 Comportement du public

Il est demandé au public d'avoir un comportement digne et respectueux vis-à-vis des intervenants (juges, arbitres, commissaires sportifs...) et des compétiteurs.

Il pourra être demandé à des personnes ayant un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la compétition de quitter la salle.

2.9.4 Circulation

La commission de pilotage :

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

Les juges et arbitres :

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

Les commissaires sportifs :

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

Les compétiteurs :

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

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

Les entraîneurs (coach) :

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

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

Le médecin et les services de secours :

Ils accèdent librement aux tribunes et lieux communs.

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

Le public :

Il accède librement aux tribunes et lieux communs.

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

Par exemple, les sacs de sport et bouteilles ne doivent être présentes sur les aires de compétition

2.10 ANTIDOPAGE

Un rappel des articles concernant le dopage est donné en **annexe 2** (Extrait du document « REGLEMENT DISCIPLINAIRE RELATIF A LA LUTTE CONTRE LE DOPAGE » adopté le 5/1/2008).

Les procédures disciplinaires sont conformes au règlement disciplinaire relatif à la lutte contre le dopage de la FFKDA.

2.11 CONDITIONS ADMINISTRATIVES D'INSCRIPTION

2.11.1 Pour les compétiteurs :

Demande de candidature :

La commission de pilotage enverra un dossier d'inscription aux clubs.

Ce dossier précisera les modalités d'inscription et le programme des épreuves de la compétition.

Inscriptions :

Les inscriptions seront adressées à la commission de pilotage avant la date limite d'inscription précisée sur les dossiers d'inscription.

En accord avec les responsables de la compétition ce délai pourra être réduit.

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

Aucune inscription ne sera (sauf exception signalée) enregistrée le jour de la compétition.

Conditions administratives d'inscription :

Les compétiteurs doivent être en possession :

- du passeport sportif FFKDA en cours de validité (timbres licence, cachet du médecin...),
- de deux timbres licences minimum dont celui de la saison en cours (collés sur le passeport sportif),
- du certificat médical attestant de l'absence de contre indication à la pratique du karaté et des disciplines associées,
- de l'autorisation parentale pour les mineurs,
- d'un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie MINIMES pour les championnats de département, de ligue, de l'inter-région et de France.

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire de leur club.

Les clubs devront s'acquitter d'un droit d'engagement pour leurs compétiteurs enregistrés sur les tableaux d'inscriptions.

Cette obligation a pour but d'éviter les désistements abusifs et faciliter la gestion des tableaux des compétitions.

Ce droit ne concerne que les Coupes de France Technique et Combats nationales.

Cette mesure ne concerne pas les compétitions nationales enfants.

Montant du droit d'engagement :

- Inscription individuelle: 4,00 euros par participant, non remboursable.
- Inscription de l'équipe: 12,00 euros par équipe, non remboursable.

2.11.2 Pour les juges et arbitres:

Convocations : Elles sont envoyées nominativement à tous les participants ayant suivi la formation annuelle d'arbitrage.

2.12 AMENAGEMENT DE LA SALLE

2.12.1 Aire de compétition

La surface de combat doit être un carré de 9 mètres de côté soit une surface de 81 m².

La surface de combat est entourée d'une aire de sécurité de un mètre.

La surface totale d'une aire de compétition couverte de tapis est donc un carré de 11 mètres de côté soit une surface totale de 121 m².

La surface de combat et l'aire de sécurité doivent être de couleurs distinctes.

Si possible, l'aire de sécurité doit être constituée de tapis rouges ou oranges.

Si possible, une zone de taille 1 m sur 1m située au milieu de l'aire de compétition permet de positionner les compétiteurs en début et fin de combat.

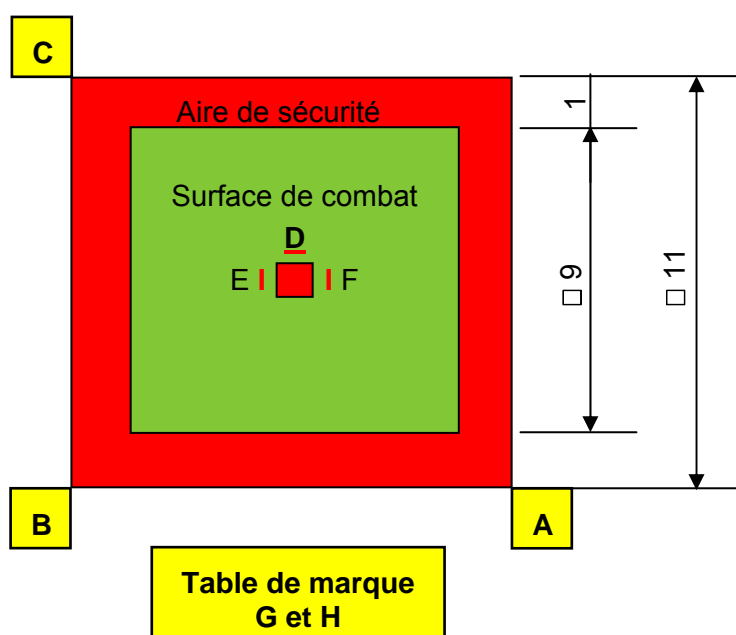
L'aire doit être composée de tapis de chutes conformes aux normes en vigueur.

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

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

Des tapis de propreté de part et d'autre de l'aire de compétition sont à prévoir pour permettre de s'essuyer les pieds.

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



AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
<p>A : 1^{er} Juge de coin B : 2^{ème} Juge de coin C : 3^{ème} Juge de coin</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu. Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p>	<p>A : 1^{er} Juge de coin B : 2^{ème} Juge de coin C : 3^{ème} Juge de coin</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un jeu de plaquettes de notation. Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p>
<p>D : Arbitre</p> <p>L'Arbitre se place au centre de l'aire de combat face à la table du ou des Responsable(s) de tableau.</p>	
E - F : Combattants	
G : 2 Commissaires responsables du tableau qui sont chargés d'appeler les compétiteurs et de renseigner les tableaux	
<p>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</p>	
L'emplacement des 2 compétiteurs et de l'arbitre seront matérialisés par des bandes de couleurs suivant croquis	L'emplacement du ou des compétiteurs sera matérialisé par des bandes de couleurs suivant croquis.

Table de marque :

La table de marque est située face à la surface de combat et en limite extérieure de la zone de sécurité.

2.12.2 Matériel nécessaire

Matériel général :

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

Table de marque :

- 1 table,
- 3 chaises minimum,
- 2 chronomètres (pour les combats),
- 1 gong (pour les combats),
- 1 calculatrice et des stylos.

Pour chaque aire :

- 3 chaises pour les juges.
- Tableaux de notation (technique ou combat) -1 par juge.
- Tablette support de document (1 par juge).
- Combat : drapeau rouge et drapeau bleu -1 par juge.
- Technique : jeu de plaquettes de notation-1 par juge.

Pour la table de préparation et vérification équipement compétiteur combat :

- 2 tables et 2 chaises minimum.

Pour l'accueil et le contrôle des documents :

- 2 tables et 2 chaises minimum.

Pour la pesée :

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

Pour les organisateurs (table centrale) :

- 4 tables et 4 chaises minimum.

Pour les récompenses :

- Un podium.

2.12.3 Disposition

Les tables d'accueil et de contrôle des documents

Elles seront placées le plus près possible de l'entrée de la salle ou au niveau de l'accès immédiat de la zone de compétition.

Les tables de pesées

Elles seront placées à proximité des vestiaires ou de la zone d'échauffement.

Table de préparation et vérification équipement compétiteur combat

Elle sera placée à proximité des aires de combat afin de rationaliser les déplacements.

Les tables de marque

Elles seront si possible placées face au public ou exceptionnellement perpendiculairement à celui-ci.

Afin que les tables ne cachent la vue du public, éviter de les placer entre les tribunes et les aires.

Les fanions des régions ainsi seront placés sur le mur face au public.

Les stands (buvettes, vente diverses) seront placés en dehors de la zone de compétition.

2.13 DEROULEMENT DE LA COMPETITION

2.13.1 Accueil des compétiteurs

Cet accueil a pour but :

- De contrôler les conditions de participation du pratiquant (passeport, droit d'engagement, autorisations diverses).
- De confirmer la présence des compétiteurs.

2.13.2 Pesée (pour les combattants)

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

Le poids est reporté sur la feuille de pesée pour l'établissement des catégories.

Déroulement de la pesée

- Première pesée - Les athlètes peuvent se peser eux mêmes sur la balance du comité d'organisation afin de vérifier leur catégorie de poids.
- La pesée officielle a lieu au maximum 60 minutes avant le début de la compétition. Les athlètes doivent être tous pesés à ce moment là. Les hommes sont pesés en short et les femmes en short et tee-shirt.
- Les athlètes qui n'ont pas été pesés lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition sont exclus de la compétition.

2.13.3 Mise en place des commissaires sportifs

Les commissaires sportifs seront réunis par le superviseur pour définir leur rôle et leur rappeler les consignes nécessaires au bon déroulement de la compétition.

2.13.4 Réception des services de secours et du médecin

En présence du superviseur, le responsable du club organisateur recevra les services de secours et le médecin afin de:

- leur attribuer un local pour stocker leur matériel et effectuer les premiers soins,
- les informer du déroulement de la compétition,
- les sensibiliser sur les risques possibles encourus par les compétiteurs.

2.13.5 Réunion des compétiteurs

Juste avant les épreuves, l'ensemble des compétiteurs, des responsables, des organisateurs et des juges sera réuni sur l'aire des compétitions pour :

- Le salut entre les compétiteurs et les juges et arbitres.
- La présentation de la commission de pilotage.
- La présentation des juges et arbitres.
- Le rappel des points essentiels de ce règlement.

2.13.6 Compétition

Ouverture des catégories :

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

Tableaux de notations ou de qualifications :

Pour chaque catégorie, un tableau de notation ou de qualification sera édité et remis aux commissaires sportifs concernés.

Ces tableaux seront préparés avant la compétition, en fonction des inscriptions.

Ils seront réactualisés le jour de la compétition (gestion des absents).

Appel des candidats et des juges/arbitres :

Appel général de la catégorie :

- Le commissaire sportif procédera à l'appel de la catégorie et demandera aux compétiteurs de se présenter sur l'aire concernée.
- Il pourra être demandé aux compétiteurs de présenter leur passeport pour une identification éventuelle.
Le commissaire sportif demandera au corps arbitral de venir sur l'aire concernée.
Les juges/arbitres seront présentés aux compétiteurs.
- On procédera à un salut entre les compétiteurs et les juges et arbitres.

Prestation du ou des candidats

Appel individuel :

- Le commissaire sportif appelle le ou les candidats dans l'ordre précédemment établi, il demande aux candidats suivants de se préparer.
- Après les saluts protocolaires le ou les candidats exécutent leurs prestations.

Attribution des notes

- Suite à la prestation du ou des candidats, le commissaire sportif demande aux juges s'ils sont prêts (juges êtes vous prêts ?).
- Après acquiescement des juges, le commissaire sportif leur demande d'exprimer leurs décisions (juges levez !).
- Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation ou drapeaux.
- Le commissaire sportif renseigne les tableaux.

Les juges sont les mêmes durant le déroulement de toute une catégorie.

2.13.7 Remise des récompenses

A l'issue de la compétition et après l'établissement des classements pour chaque catégorie, l'ensemble des compétiteurs est réuni sur l'aire centrale pour la remise des récompenses.

Les compétiteurs seront en tenue de compétition (Võ Phuc + ceinture).

Les résultats seront proclamés par catégories, les trois premiers seront invités à prendre place sur le podium en fonction de leur classement.

Les récompenses seront remises par les personnalités désignées par la commission de pilotage.

2.14 RECLAMATIONS.

2.14.1 Cadre

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

Le représentant officiel du club est seul habilité à faire une réclamation. Il est accompagné du compétiteur à l'origine de la réclamation et doit adresser ses doléances au superviseur.

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

- Des réclamations publiques.
- Un comportement indigne.
- Un manque de discipline.
- Des actes inconvenants.

Le compétiteur concerné sera sanctionné par une disqualification immédiate. Cette disqualification est donnée après délibération entre le superviseur, les juges et arbitres et la commission de pilotage.

En cas de faute grave c'est la commission disciplinaire de la FFKDA qui tranchera.

2.14.2 Vidéo

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

2.14.3 Délai de réclamation

La réclamation doit intervenir avant la clôture de la catégorie (avant le départ des juges).

2.14.4 Réponse à la réclamation

- En cas de réclamation, les juges techniques ne sont pas autorisés à répondre individuellement.
- Le représentant officiel du club doit soumettre la demande de réclamation au superviseur ou à un de ses adjoints désignés.
- Le superviseur décide alors d'accepter ou non la réclamation suivant la nature de celle-ci.
- Si la réclamation n'est pas acceptée, la procédure est arrêtée.
- Si la réclamation est acceptée, le superviseur réunit le corps arbitral pour délibérer.
- Le représentant officiel du club est ensuite invité à se joindre à la réunion par le superviseur. Ce dernier, expose la décision prise et, le cas échéant, l'expose au public.

2.15 BILAN

Après chaque compétition, un bilan du déroulement de celle-ci est souhaitable. Ce bilan a pour but d'améliorer le déroulement des compétitions futures.

Les résultats sont diffusés sur le site FFKDA, par e-mail et par courrier pour les clubs qui en font la demande.

3 COMPETITION COMBAT

Les éléments ci-dessous sont spécifiques à la compétition « combat », ils précisent ou complètent le chapitre 2.

3.1 ORGANISATION DE LA COMPETITION COMBAT

3.1.1 Généralités

Les compétitions « COMBAT » sont constituées de combats individuels et par équipes.
Seule la compétition « toutes catégories (open) » ne prend pas en compte les distinctions de poids, de niveaux et d'âges (18 ans minimum).

Il y a tirage au sort des compétiteurs pour l'ordre de passage.

En cas de nombre impair, un compétiteur est tiré au sort pour passer au tour suivant sans combattre. Lors du tour suivant, il sera obligatoirement dans le premier combat et ne pourra plus être tiré au sort.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat pour un titre individuel.
Les compétiteurs ne se présentant pas à l'appel en début de compétition sont disqualifiés.

3.1.2 Participation au Championnat de France

Compétition par élimination directe – toute catégories.

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

3.1.3 Participation à la Coupe de France, au Challenge ou compétition particulière

Compétition par élimination directe.

3.1.4 Organisation des combats au Championnat de France

En fonction du nombre de compétiteurs, ces derniers seront répartis en plusieurs tableaux (Se reporter en annexe 12).

3.1.5 Organisation des combats à la Coupe de France ou au Challenge

Il y a 2 poules :

Poule 1 : Ceinture bleu jusqu'à la ceinture jaune.

Poule 2 : A partir de la ceinture 1^{er} Đẳng.

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

3.2 CATEGORIES COMPETITION COMBAT

3.2.1 Catégories d'âge

Se reporter au tableau en annexe 3

La catégorie auquel appartient le compétiteur est celle qui figure sur sa licence FFKDA de la saison en cours.

3.2.2 Catégories de poids

Se reporter au tableau en annexe 4

3.2.3 Surclassement

Compétiteur majeur

Pas de surclassement.

Si le surclassement n'est pas autorisé de manière automatique et général en individuel, des surclassements nominatifs peuvent être autorisés à l'initiative de la DTN.

Compétiteur mineur

Pas de surclassement autorisé sauf pour les juniors concernant la compétition par équipe.

Si le surclassement n'est pas autorisé de manière automatique et général en individuel, des surclassements nominatifs peuvent être autorisés à l'initiative de la DTN.

3.3 AVANT LE DEBUT DU COMBAT

3.3.1 Rôle des Juges et de l'arbitre

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

L'Arbitre s'assure que les combattants ont une tenue correcte et qu'ils sont équipés de leurs protections.

3.4 DEROULEMENT DU COMBAT

3.4.1 Cérémonial du compétiteur

Saluer avant de pénétrer sur l'air de compétition.

Se placer sur la bande de couleur désignée par les commissaires sportifs.

Saluer suivant les ordres de l'arbitre.

Attendre les ordres de l'arbitre.

A la fin de la prestation, attendre, en position lâp tân, le signal de l'arbitre pour se retirer.

Saluer à la sortie de l'aire de compétition.

3.4.2 Durée du combat

Participation au Championnat de France

Chaque combat dure 2 rounds de 3 minutes avec un temps de repos d'une minute entre chaque round.

Les temps d'arrêts non liés directement au combat sont décomptés (remise en place des protections, remplacement des combattants.....).

Participation à la Coupe de France, ou à un Challenge

Chaque combat dure 2 rounds de 3 minutes avec un temps de repos d'une minute entre chaque round.

Les temps d'arrêts non liés directement au combat sont décomptés (remise en place des protections, remplacement des combattants.....).

Participation à une compétition particulière combat

Chaque combat dure 3 rounds de 3 minutes avec un temps de repos d'une minute entre chaque round.

Les temps d'arrêts non liés directement au combat sont décomptés (remise en place des protections, remplacement des combattants.....).

En fonction du nombre de combattants, l'organisation peut réviser la durée des rounds.

3.5 **LES FRAPPES**

Les zones de frappes autorisées sont :

- La tête (sauf sur le dessus de la tête).
- Le buste.

3.6 **SYSTEME DE COMPETITION**

- Base : Compétition individuelle.
- Système de combat : Le combat de Vovinam peut se stopper sur un KO ou un arrêt du temps réglementaire.

3.7 **PRINCIPE DE LA COMPETITION**

- La compétition combat est un face à face entre deux Vo Sinh utilisant les différentes techniques mis à leur disposition pour marquer plus de points que l'autre ou le mettre KO.
- Les compétiteurs ont le droit à une série maximum de 5 attaques dans un enchaînement pour tenter de toucher leur adversaire. Dès que l'arbitre fait un signe et une commande verbale « STOP », les deux combattants doivent s'arrêter et faire un pas en arrière en position défensive afin de se préparer à un prochain assaut. Dans une série d'attaque, si le compétiteur sort de l'aire de combat, l'arbitre ramènera les deux combattants au milieu de l'aire pour continuer le combat.

3.8 ZONE DE FRAPPE

Zone marquant des points : Toute zone du visage, côtés de la tête, cou et buste (au dessus de la ceinture).

Zone ne marquant pas de points : Les épaules et les frappes dans les bras. Les frappes en dessous de la ceinture, dans le dos, les fesses et la gorge.

Les attaques avec les poings et les pieds doivent être portées avec puissance dans les zones de frappe mais avec contrôle.

3.9 CALCUL DES POINTS

Les points sont calculés sur chaque série d'attaque (pas plus de 5 mouvements) et sont comptabilisés de la façon suivante :

- 1 point.
- 2 points.
- Point apportant la victoire absolue.
- Point de KO.
- Point en moins.

Un point

- Attaque avec le poing ou le pied avec effet dans la zone de frappe.
- Quand l'adversaire tombe au sol après avoir reçu une frappe ou contre-attaque avec le poing ou le pied.

Deux points

- Saisie d'une attaque de jambe, coup de pied direct, circulaire ou de côté qui conduit l'adversaire à chuter.
- Frappe dans le visage de l'adversaire avec technique de jambe.
- Comptage par l'arbitre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes. L'arbitre commence à compter de 1 à 8. Jusqu'à ce que l'arbitre compte « 8 », le compétiteur peut se relever et continuer le combat. (le dernier coup qui a conduit l'adversaire à tomber au sol sera comptabilisé en plus des points acquis lors du comptage).
- Utiliser un balayage avec une frappe du bras du même côté (Chem Quet, utilisé par exemple dans l'enchaînement 2 et 3)
- Faire tomber l'adversaire sur le dos avec une technique, de Chem Tiet (inverse du chem Quet, type contre attaque du poing circulaire gauche niveau 1)
- Toucher l'adversaire avec 2 mouvements d'affilés de poing et de jambe dans le même enchaînement.
- Balayage faisant tomber l'adversaire (en direct ou inversé avec coup de talon) lors d'une contre-attaque (ex : contre-attaque Dam Muc 4ème niveau).
- Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux de 1 à 10.

Point apportant la victoire absolue

- Le combattant place un ciseau de 11 à 21 et maintien la clé correctement jusqu'au sol.
- Le combattant est compté 3 ou 4 fois lors du même round (à l'appréciation de l'arbitre).

KO

L'adversaire n'arrive pas à se relever après comptage de l'arbitre jusqu'à 10.

Point en moins

- **Moins 1 point** : Quand le compétiteur sort des tapis (2 pieds sortis).
- **Moins 2 points** :
 - Dans un combat (tous les rounds), le Vo Sinh n'a pas placé un seul ciseau.
 - Le Vo Sinh a reçu une pénalité.

Cas où les points ne sont pas retirés.

- L'adversaire est déjà tombé au sol ou est déjà sorti des tapis.
- L'adversaire est sorti des tapis car l'adversaire l'a poussé volontairement.
- Un compétiteur suit l'adversaire en dehors de l'aire de combat.

Cas où les points ne sont pas attribués.

- Saisie au corps, lutte au sol, tirer ou pousser l'adversaire pour l'entraîner au sol ou le faire sortir en dehors des tapis.
- Suivre l'adversaire au sol quand il tombe.

3.10 SYSTEME DE DEFINITION DU « KNOCK-DOWN » (CHUTE AU SOL)

KD suite à une frappe : Le compétiteur suite à une frappe touche les tapis avec son corps (hormis les pieds).

KD « debout » : Quand le combattant suite à une frappe ne se contrôle plus et qu'après 2 secondes dans cet état il ne peut reprendre le combat.

3.11 DECISION DU RESULTAT

Victoire aux points

- A la fin du dernier round, le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points dans le combat (décision de la majorité des juges).
- Dans le cas où 2 compétiteurs se blessent et ne peuvent pas continuer le combat, le nombre de points que possédaient les compétiteurs avant la blessure sera comptabilisé. Le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points (décision de la majorité des juges). Seul un avis médical pourra autoriser les combattants à continuer la compétition.

Victoire par avantage

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

- Le combattant qui a gagné le dernier round.
- Le combattant qui a le plus attaqué et le mieux défendu.
- Le combattant qui a pris le moins d'avertissement et qui s'est le mieux comporté.

Victoire par abandon du combat

- A la fin de la pesée officielle, le compétiteur ne s'est pas présenté.
- Après trois appels, le compétiteur ne s'est pas présenté sur l'aire.
- Après la minute de récupération, le compétiteur ne s'est pas présenté sur le tapis.
- Le coach annonce à la commission que le combattant 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 les juges et arbitres considèrent qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.

Victoire absolue

- Le combattant place un ciseau de 11 à 21 qu'il serre et maintien jusqu'au bout
- L'adversaire est compté 3 ou 4 fois au sol dans un round.

KO

Un combattant qui suite à une frappe tombe au sol et ne se relève pas avant les 10 secondes et est annoncé K.O par l'arbitre.

Victoire par disqualification

Lors du combat, si un compétiteur enfreint volontairement les règles et ne respecte pas l'éthique de l'art martial sera automatiquement disqualifié.

3.12 FAUTES ET INTERDICTIONS

Il y a faute si le compétiteur enfreint une des règles suivantes :

- Attaquer la gorge, l'aine (les parties), et les genoux.
- Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire.
- Attraper, lutter, bloquer et tirer l'adversaire.
- Aller chercher directement les jambes de l'adversaire dans le but de le mettre KD.
- Attaquer l'adversaire quand il est KD.
- Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat.
- Le combattant ne fait pas un pas en, arrière après que l'arbitre ait arrêté le combat.
- Avoir un mauvais comportement et proférer des insultes.
- Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité).
- Utiliser des produits dopants.
- Se jeter par terre pour balayer l'adversaire.
- Utiliser le coup de pied marteau (Da Hat n°2).
- Essayer d'attaquer l'adversaire en dessous de la ceinture.

3.13 PENALITES

Le compétiteur qui effectue une des fautes mentionnées dans l'article 3.12 - FAUTES ET INTERDICTIONS se verra pénalisé par l'arbitre :

- S'il a reçu 3 avertissements, le compétiteur se verra adjugé une pénalité qui lui fera perdre 2 points.
- Si le compétiteur reçoit 3 pénalités, il est alors disqualifié.

Un compétiteur peut être averti directement et disqualifié dans les cas suivant :

- Il a une mauvaise attitude à l'encontre des arbitres.
- Il a une mauvaise attitude à l'encontre de son adversaire, de la commission d'organisation et du public.
- Il enfreint volontairement les règles de l'article 3.12 - FAUTES ET INTERDICTIONS.
- Il met KO son adversaire à cause d'un coup interdit. Le compétiteur sera éliminé de la compétition.

3.14 SYSTEME DE FONCTIONNEMENT QUAND SE PRODUIT UN KD

- Quand un compétiteur tombe au sol sur une frappe, l'arbitre stop le combat en disant « ngung ». Si après 3 secondes, il ne s'est pas relevé, il commence le décompte. Dans le cas où le compétiteur se relève avant les 8 secondes, le combat continue. Mais si entre 8 et 10 le compétiteur n'arrive toujours pas à se relever, il est déclaré KO.
- L'arbitre se tourne vers le chronomètre, d'une voix claire et forte, il commence le décompte en faisant un geste du bras lors de chaque seconde écoulée. Il doit se tenir près du compétiteur au sol pendant tout le décompte. Le temps entre chaque chiffre est de 1 seconde. Pendant ce décompte, personne ne peut intervenir y compris le docteur.
- Dans le cas où le compétiteur aurait été mis KO par un coup extrêmement violent. L'arbitre, dès la première seconde peut déclarer le KO. Le docteur viendra s'occuper du compétiteur. Egalement, pendant le décompte, si on se rend compte qu'il y a un danger pour le compétiteur, le docteur interviendra de suite.
- Dans le cas où un compétiteur tombe au sol et qu'avant la 8ème seconde, il décide de continuer, si le compétiteur ne fait pas mine de se relever, l'arbitre reprendra le décompte à 9.
- Si un compétiteur tombe KD, il est compté par l'arbitre. Si dans le même temps, le second compétiteur est également KD, il sera compté par le chronomètre.
- Dans le cas d'un double KD et que les compétiteurs en peuvent pas continuer le combat, le compétiteur ayant marqué le plus de point avant de prendre le KO sera désigné vainqueur. Dans le cas où un compétiteur se relève avant le 8 et un autre se relève après le 8. La victoire sera attribuée au premier qui s'est relevé. Au cas où, les deux compétiteurs se sont relevés avant le 8, le combat continue normalement.
- Dans le cas où un compétiteur a été mis KD par un coup interdit : s'il se relève après le 8, l'arbitre avertira le compétiteur et le combat continuera. Par contre, si le compétiteur ne peut pas se relever après le 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.

3.15 SIGNAUX DES JUGES / ARBITRES

Plus que tout, l'arbitre et les juges de coins représentent le Vovinam Việt Võ Đạo.

Se reporter en annexe 5 pour la définition des signaux des juges et arbitres.

3.16 TABLEAU DE NOTATION

3.16.1 Feuilles de notation des Juges de coins

Ces fiches sont une aide pour les juges de coins, elles permettent de simplifier le cumul des points et de justifier une décision lors d'une éventuelle réclamation.

3.17 COMBAT PAR EQUIPE

3.17.1 Généralités

Chaque club participant ne peut présenter qu'une équipe.

Une entente sportive peut être créée par des clubs d'un même département n'ayant pas assez de compétiteurs.

Chaque équipe est composée de 4 personnes.

Catégorie des combattants : **Toutes catégories confondues.**

Pour maintenir un niveau de compétition minimum, le nombre d'équipes minimum inscrites doit être de 4. En deçà la compétition par équipe peut être annulée.

3.17.2 Composition d'une équipe

Chaque équipe est composée :

- D'un Capitaine.
- De deux équipiers.
- D'un remplaçant.

3.17.3 Attribution des dossards

Chaque combattant porte un dossard avec son numéro :

- Le Capitaine porte le dossard **N°1**,
- Les deux équipiers portent les dossards **N°2** et **N°3**,
- Le remplaçant porte le dossard **N°4**.

Chaque combattant portera un dossard avec son numéro qu'il gardera pendant toute la durée de la compétition combat par équipe.

- Le **N°1** rencontrera le **N°1** de l'équipe adverse,
- Le **N°2** rencontrera le **N°2** de l'équipe adverse,

- Le N°3 rencontrera le N°3 de l'équipe adverse,
- Le N°4 rencontrera le N°4 de l'équipe adverse si égalité.

3.17.4 Déroulement de la compétition, combats par équipe

Compétition par élimination directe sans repêchage.
Chaque combat dure 1 minute.

L'ordre de passage des équipes est établi par tirage au sort. En cas de nombre impair, l'équipe restante passe au tour suivant sans combattre. Lors du tour suivant, elle sera obligatoirement dans la première manche.

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

Si les deux équipes sont à égalité les remplaçants (N°4) devront combattre.

En cas d'égalité lors de ce combat les Capitaines (N°1) s'affronteront pendant 1 minute.

En cas d'égalité la victoire est attribuée à celui qui portera le premier coup décisif.

3.17.5 Règlements / notation

La réglementation et la notation sont totalement identiques aux combats individuels.

3.18 PROTECTIONS, HYGIENE ET SECURITE

3.18.1 Les protections individuelles

Les protections individuelles seront réglementaires et homologuées FFKDA. Leur état devra être correcte, elles ne comporteront pas de partie dure ou saillante.

Pour des raisons d'hygiène évidentes et de maladies contagieuses le compétiteur aura ses protections personnelles. Sauf les plastrons qui seront mis à disposition.

Les protections citées ci-dessous doivent se porter sous le Võ Phuc:

- Coquille.
- Protection avant bras.
- Protège tibia.
- Protège poitrine.

Protections obligatoires - Toutes catégories :

- **HORS CHAMPIONNAT** : casque avec ou sans visière de protection faciale. Un jeu de couleur bleu et de couleur rouge. Ce jeu est fourni ou non par l'organisation selon le type de compétition.
- **CHAMPIONNAT** : casque sans visière de protection faciale. Un jeu de couleur bleu et de couleur rouge. Ce jeu est fourni ou non par l'organisation selon le type de compétition.

- La coquille pour les hommes.
- La coquille et la protection de poitrine pour les femmes.
- Les gants fermés de type boxe, sans bandage des mains.
- Les protections de pieds.
- Le protège dents.
- Le plastron (fourni par l'organisation).
- Les protège-tibias avec la protection de pieds.

3.18.2 Hygiène et sécurité

En plus des règles d'hygiène et sécurité précisées Au § 2, le combattant devra se conformer aux règles ci-dessous

Hygiène :

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

Les compétiteurs ayant une blessure risquant de s'ouvrir ou présentant des plaies ou infections cutanées visibles ou cachées seront interdites de combat.

En cas de saignement consécutif à un coup, le combattant sera écarté de l'aire de combat, le temps des soins. La tenue (Võ Phuc) devra être remplacée, si elle est souillée, pour pouvoir reprendre la compétition.

Les matériels de combats devront être nettoyés à l'aide de produits désinfectants.

Si le compétiteur ne peut ou refuse de se conformer à cet article, l'arbitre déclarera son adversaire vainqueur (victoire par disqualification).

4 COMPETITION TECHNIQUE

Les éléments ci-dessous sont spécifiques à la compétition technique, ils précisent ou complètent le chapitre 2.

4.1 ORGANISATION DE LA COMPETITION TECHNIQUE

4.1.1 Généralités

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves par catégories de grade et d'âge. Il y a tirage au sort des compétiteurs pour l'ordre de passage.

Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre pour la technique d'un titre individuel.

Les compétiteurs ne se présentant pas à l'appel en début de compétition sont disqualifiés.

4.1.2 Participation au Championnat de France

Compétition par élimination directe.

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

4.1.3 Participation à la Coupe de France ou au Challenge

Compétition par élimination directe.

4.1.4 Organisation des compétitions techniques à la Coupe de France ou au Challenge

Pour chaque catégorie d'épreuve technique, il y a 2 poules :

Poule 1 : Ceinture bleu jusqu'à la ceinture jaune.

Poule 2 : A partir de la ceinture 1^{er} Đẳng

Chaque poule entre en compétition pour déterminer les 2 vainqueurs de chaque type d'épreuve et de catégorie d'âge.

Se reporter au tableau récapitulatif en annexe 6

4.1.5 Organisation des compétitions techniques au Championnat de France

Se reporter au tableau récapitulatif en annexe 7

4.2 CATEGORIES COMPETITION TECHNIQUE

4.2.1 Catégories d'âge

Se reporter au tableau en annexe 3

La catégorie auquel appartient le compétiteur est celle qui figure sur sa licence FFKDA de la saison en cours.

A partir de 10 compétiteurs dans une catégorie des tableaux sont établis.

Selon le nombre de tableaux les deux ou trois premiers de chaque tableau vont en finale.

4.2.2 Epreuves techniques avec armes

Seuls les catégories Junior et senior peuvent participer aux épreuves « QUYỀN AVEC ARMES » et « SONG LUYỆN AVEC ARMES ».

4.2.3 Surclassement

« SONG LUYỆN » : Il y a possibilité de surclassement d'âge d'une catégorie pour un seul des 2 compétiteurs. L'équipe concours dans la catégorie du compétiteur le plus âgé ou gradé,

« QUYỀN » :

Seul le surclassement d'âge de junior à senior est autorisé.

Il n'y a pas de surclassement d'épreuve sauf en phase finale du championnat de France.

4.3 AVANT LE DEBUT DES EPREUVES

4.3.1 Rôle des Juges

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

4.4 DEROULEMENT DES EPREUVES

4.4.1 Cérémonial du compétiteur

Saluer avant de pénétrer sur l'air de compétition.

Se placer en son centre et attendre le signal du jury, en position « lâp tân ».

Saluer avant de commencer l'exécution de l'exercice proposé

A la fin de la prestation, attendre, en position « lâp tân », le signal du jury pour se retirer.

Saluer en direction du jury puis à la sortie de l'air de compétition.

4.5 NOTATION

4.5.1 Critères de notation

ÉPREUVE : « QUYỀN »

Les « Quyền » à mains nues ou avec armes sont ceux du Vovinam Việt Võ Đạo

Les 3 juges **A, B, C** notent l'ensemble du « Quyền » en observant :

- La connaissance du « Quyền ».
- L'exactitude des mouvements et la précision.
- Les positions, les directions, la synchronisation des techniques.

- La fluidité.
- Le rythme et la vitesse.
- La force.
- Le réalisme et l'harmonie.
- La conviction, le regard.
- Le cri.

- Le comportement : attitude et expression martiale.
- La personnalité.
- La présentation (Võ Phuc, allure).
- La forme physique.

ÉPREUVE : « SONG LUYỆN »

Les « Song Luyện » à mains nues ou avec armes sont ceux du Vovinam Việt Võ Đạo.

Les 3 juges **A, B, C** notent l'ensemble du « Song Luyện » en observant :

- La connaissance du « Song Luyện »
- L'exactitude des techniques la précision et leur efficacité.
- Les clés, les attaques, les défenses, les chutes correctes et claires.

- La fluidité.
- Le rythme et la vitesse.
- La force.
- L'harmonie et la synchronisation.
- La conviction.

- Le comportement : attitude et expression martiale.
- La présentation (Võ Phuc, allure).
- La forme physique.

ÉPREUVE : « ĐA LUYỆN »

Les techniques des « Đa Luyện » à mains nues ou avec armes sont ceux du Vovinam Việt Võ Đạo. Cette épreuve se pratique à 1 contre 2 minimum et à 4 maximum.

La constitution des équipes est soit :

- Féminine (1 fille au centre et 3 garçons « en adversaire »).
- Masculine (4 garçons).

Les 3 juges **A, B, C** notent l'ensemble du « Đa Luyện » en observant :

- La structure cohérente, fluidité dans la continuité des attaques.
- L'utilisation crédible d'attaques des techniques de Vovinam Việt Võ Đạo
- Des clés correctement exécutées.
- Des ciseaux bien serrés.
- Des défenses clairement exécutées.
- Des chutes claires réalisées en toute sécurité.

- La chorégraphie.
- La synchronisation et la prestance.
- La vitesse.
- La force.
- Le réalisme.

- Le comportement : attitude et expression martiale.
- La présentation (Võ Phuc, allure).
- La forme physique.

ÉPREUVE : « DÒN CHÂN TẤN CÔNG » (Ciseaux)

Cette épreuve doit être un exercice structuré et créatif, et bien coordonné réalisé à 4 personnes.

Cette épreuve doit montrer l'exécution précise des « Dòn chân tấn công » (ciseaux) du Vovinam Việt Võ Đạo.

Les participants devront réaliser les 16 techniques n° 6 à 21.

Par équipe : **il n'est pas possible** d'effectuer une **même** technique « Dòn chân tấn công » deux fois.

Les 3 juges **A, B, C** notent l'ensemble du « Dòn chân tấn công » en observant :

- Des ciseaux bien serrés.
- Des défenses clairement exécutées.
- Des chutes claires réalisées en toute sécurité.
- Une exécution des techniques en toute sécurité.

- La chorégraphie.
- La synchronisation et prestance.
- La vitesse.
- La force.
- L'harmonie.
- Le réalisme.

- Le comportement : attitude et expression martiale.
- La présentation (Võ Phuc, allure).
- La forme physique.

ÉPREUVE : « TỰ VỆ NỮ GIỚI » (Self défense féminine)

Cette épreuve consiste à réaliser 10 à 12 techniques de self-défense du Vovinam Việt Võ Đạo avec un adversaire masculin.

Cette épreuve doit s'inscrire durant un temps maximum de 3 minutes.

La chorégraphie proposée pourra présenter des situations humoristiques mais sans vulgarité.

Les 3 juges **A, B, C** notent l'ensemble du « Tự vệ nữ Giới » en observant :

- La structure cohérente, fluidité dans la continuité des attaques.
- L'utilisation crédible d'attaques des techniques de Vovinam Việt Võ Đạo
- Des clés correctement exécutées.
- Des ciseaux bien serrés.
- Des défenses clairement exécutées.
- Des chutes claires réalisées en toute sécurité.

- La chorégraphie.
- La synchronisation et prestance.
- La vitesse.
- La force.

- La présentation (Võ Phuc, allure).
- La forme physique.

4.5.2 Barème de notation

- Note pénalisante : 5.00, suite à un comportement incorrect ou l'impossibilité de finir l'exercice demandé.
- Notes basses : ≥ 5.1 et < 5.75
- Notes moyennes : ≥ 5.75 et < 7
- Notes hautes : ≥ 7 et < 8.5
- Notes exceptionnelles : ≥ 8.5 et < 10

4.6 SIGNAUX DES JUGES DE COINS

Les juges de coins représentent le Vovinam Việt Võ Đạo.

Se reporter en annexe 8 pour la définition des signaux des juges.

4.7 FICHE DE NOTATION

Les fiches de notation sont renseignées par les commissaires sportifs.

Avant chaque épreuve, l'ordre de passage des compétiteurs est établi par tirage au sort. les commissaires sportifs renseignent les fiches de notation au fur et à mesure des tirages.

Ces fiches doivent être remises aux organisateurs.

5 - ANNEXES -

5.1 Annexe 1 – Description du Võ Phục



PRENOM

Ceintures bleues

PRENOM

Ceinture jaune, 1^{er}, 2^{ème} et 3^{ème} Đẳng

PRENOM

4^{ème} Đẳng

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 Việt Võ Đạo: le nom du département ou de la ville du compétiteur.

Le Võ Phuc ne peut pas porter le nom du pays si la compétition est seulement de niveau national ou inférieur.

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

Le compétiteur devra être en conformité sous peine de disqualification.

Descriptif 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 sous la veste du Võ Phuc.

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.

5.2 Annexe 2 – Articles relatifs au dopage

Article 1er

Le présent règlement, établi en application des articles L.131-8 et L.232-21 du code du sport et du décret n°2006-1768 du 23 décembre 2006, remplace toutes les dispositions du règlement du 12 janvier 2002 relatif à l'exercice du pouvoir disciplinaire en matière de lutte contre le dopage.

Article 2

I - Aux termes de l'article L.232-9 du code du sport :

«Il est interdit, au cours des compétitions et manifestations sportives organisées ou autorisées par des fédérations sportives ou par une commission spécialisée instituée en application de l'article L.131-19, ou en vue d'y participer :

- d'utiliser des substances et procédés de nature à modifier artificiellement les capacités ou à masquer l'emploi de substances ou procédés ayant cette propriété ;
- de recourir à ceux de ces substances ou procédés dont l'utilisation est soumise à des conditions restrictives lorsque ces conditions ne sont pas remplies.

La liste des substances et procédés mentionnés au présent article est celle qui est élaborée en application de la convention contre le dopage, signée à Strasbourg le 16 novembre 1989, ou de tout accord ultérieur qui aurait le même objet ou qui s'y substituerait. La liste est publiée au Journal Officiel de la République Française ».

II - Aux termes de l'article L.232-10 du même code :

«Il est interdit de prescrire, sauf dans les conditions fixées aux deuxième et troisième alinéas de l'article L.232-2, de céder, d'offrir, d'administrer ou d'appliquer aux sportifs participant aux compétitions et manifestations mentionnées à l'article L.232-9, une ou plusieurs substances ou procédés mentionnés à cet article, ou de faciliter leur utilisation ou d'inciter à leur usage.

Il est interdit de se soustraire ou de s'opposer par quelque moyen que ce soit aux mesures de contrôle prévues par les dispositions du présent titre».

III - Aux termes de l'article L.232-15 du même code :

«Pour mettre en œuvre les contrôles individualisés mentionnés au III de l'article L.232-5, le directeur des contrôles désigne les personnes qui doivent transmettre à l'Agence française de lutte contre le dopage les informations propres à permettre leur localisation pendant les périodes d'entraînement ainsi que le programme des compétitions ou manifestations mentionnées au 2° du I de l'article L.232-5 auxquelles elles participent.

Ces informations peuvent faire l'objet d'un traitement informatisé par l'agence, en vue d'organiser des contrôles. Ce traitement automatisé portant sur les données relatives à la localisation individuelle des sportifs est autorisé par décision du collège de l'agence prise après avis motivé et publié de la Commission nationale de l'informatique et des libertés.

Ces personnes sont choisies parmi, d'une part, celles qui sont inscrites sur les listes de sportifs de haut niveau fixées en application de l'article L.221-2 et, d'autre part, les sportifs professionnels licenciés des fédérations sportives agréées».

IV – Aux termes de l'article L.232-17 du même code :

« Le refus de se soumettre aux contrôles prévus aux articles L.232-12 à L.232-14, ou de se conformer à leurs modalités, est passible des sanctions administratives prévues par les articles L.232-21 à L.232-23 ».

V – Aux termes de l'article L.232-2 du même code :

« Si le praticien prescrit des substances ou des procédés dont l'utilisation est interdite en application de l'article L.232-9, le sportif n'encourt pas de sanction disciplinaire s'il a reçu une autorisation, accordée pour usage à des fins thérapeutiques, de l'Agence française de lutte contre le dopage. Cette autorisation est délivrée après avis conforme d'un comité composé de médecins placés auprès d'elle.

Lorsque la liste mentionnée à l'article L.232-9 le prévoit, cette autorisation est réputée acquise dès réception de la demande par l'agence, sauf décision contraire de sa part ».

5.3 Annexe 3 – Catégories d'âges

Les catégories d'âge définies pour la saison 2009 - 2010 sont les suivantes :

Catégorie	Année de naissance	Age
Cadets	1994 / 1995	14-15 ans
Juniors	1992 / 1993	16-17 ans
Seniors	1991 et avant	18 ans et plus

5.4 Annexe 4 – Catégories de poids

Les catégories de poids définies pour la saison 2009 – 2010 sont les suivantes :

Catégorie Masculine		
Cadets	Juniors	Senior
-52 kg	-55 kg	-60 kg
-57 kg	-61 kg	-67 kg
-63 kg	-68 kg	-75 kg
-70 kg	-76 kg	-84 kg
70 kg et +	76 kg et +	84 kg et + Open

Catégorie Féminine		
Cadets	Juniors	Senior
-47 kg	-48 kg	-50 kg
-54 kg	-53 kg	-55 kg
54 kg et +	-59 kg	-61 kg
	59 kg et +	-68 kg
		68 kg et + Open

5.5 Annexe 5 – signaux des arbitres et juges – Epreuve combat

5.5.1 Signaux des arbitres

Gestes utilisés pour la gestion du combat

Préparation au combat : L'arbitre se situe au centre de l'aire de compétition face à la table des commissaires sportifs, les bras tendus, paumes face au sol.



Ordonner aux combattants de se présenter sur l'aire de combat : Les deux avant bras se lève à l'angle droit, les paumes se regardent. L'arbitre indique au compétiteur de venir en disant « vao san » ou « venir ».



Faire saluer les commissaires sportifs : Les deux paumes se dirige face à la commission et s'abaisse pour faire signe de .saluer.



Ordonner aux compétiteurs de se regarder : Remettre les bras à l'angle droit, paume face à face.



Ordonner aux compétiteurs de se saluer : Les bras à l'angle droit, l'arbitre recule la jambe gauche puis la droite et abaisse ses mains paumes vers le sol.



Annoncer que l'on va débiter le combat : L'arbitre recule la jambe droite, jambe gauche légèrement fléchie. Il élève le bras droit en direction de la commission d'organisation avec la main tendue le pouce orienté vers le bas.



Annoncer le début du combat : Crie « Dau » en abaissant la main droite plus basse que l'épaule et en reculant la jambe droite simultanément.



Ordonner de stopper le combat :
Crie Stop, « Ngung » en plaçant ta main droite entre les deux compétiteurs à hauteur de leur épaule. Les combattants devront en même temps faire un pas en arrière et ne reprendront le combat qu'une fois que le geste de démarrage de l'arbitre leur permettra de recommencer.



Quand il y a besoin de stopper le combat : L'arbitre fait un T avec ses bras. (Les mains partent du centre au niveau du visage la paume de la main droite sur le haut des doigts de la main gauche).



Arrêt du chrono : L'arbitre fait un « T » avec ses 2 mains



Fin de round : L'arbitre écarte les bras sur le côté



Faire venir le médecin : Fait le geste de stopper le combat puis il regarde l'aire où: se situe le médecin et ramène ses deux mains au centre de sa poitrine en disant « y te » ou « médecin ».



Rappel à l'ordre : L'arbitre pointe le compétiteur qui à fait une faute avec son doigt.



Point non compté : L'arbitre croise les avants bras avec les paumes vers lui



Chute au sol : L'arbitre pointe du doigt le combattant



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 et contrôle que les compétiteurs saluent les commissaires sportifs puis se saluent et ensuite se serrent la main avant de partir.



Gestes utilisés pour annoncer une faute

Manque de combativité des compétiteurs : L'arbitre secoue ses mains de l'intérieur vers l'extérieur et ses 2 poings touchent les compétiteurs.



Low kick : L'arbitre pointe le compétiteur avec la main et se touche la cuisse avec la paume de l'autre main.



Coup de coude : L'arbitre pointe le compétiteur avec la main et montre un coup de coude avec l'autre bras.



Coup de genou : Il pointe le compétiteur avec la main et lève le genou et se le touche dans le même temps avec l'autre main.



Attaque à la gorge : il pointe le compétiteur avec la main et se touche la gorge avec l'autre main.



Balayage avec la jambe : Il pointe le compétiteur avec la main et fait un signe de balayage avec sa jambe.



Attrape la mauvaise jambe : Il pointe le compétiteur avec la main et fait un signe de saisie vers l'extérieur.



Coup de pied marteau : Il pointe le compétiteur avec la main et fait un signe haut en bas avec le bras.



Lutte : Il pointe le compétiteur avec la main et fait un signe de saisie avec ses 2 bras les deux paumes vers le bas.



Pousser : Il pointe le compétiteur avec la main et fait un signe qu'il pousse vers l'avant avec ses 2 paumes.



Refus d'obéir au stop : Il pointe le compétiteur avec la main et abaisse son autre bras pour qu'il, arrive au niveau de sa poitrine.



Sortie de l'aire de combat : L'arbitre pointe du doigt le combattant



Gestes utilisés pour annoncer un avertissement ou une disqualification

Gestes d'avertissements : l'arbitre pointe le compétiteur de la main gauche et de la main droite il symbolise le mouvement interdit puis il regarde la commission d'organisation et plie le coude en levant le poing droit en ramenant la main gauche au niveau de ses cotes, ce qui enlèvera 2 points au compétiteur.



Gestes de disqualification : l'arbitre montre la paume la paume de la main au compétiteur fautif et fait mine de le pousser vers l'arrière (en direction de la sortie de la surface)



Gestes et commandes verbales quand un compétiteur tombe au sol suite à un coup

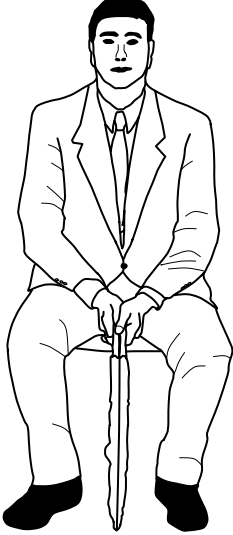

KD sur attaque autorisé : l'arbitre utilise la main gauche pour pointer le compétiteur au sol et avec la main droite il pointe le sol avec un geste ayant une direction de 45 degré se dirigeant vers le sol en annonçant : Bleu ou Rouge KD




KD sur attaque interdite : Il fait une croix avec ses bras devant son visage.



5.5.2 Signaux des Juges de coins

 <p>Le juge est assis et observe les compétiteurs. Il note les points portés.</p>	 <p>A la demande du responsable de table, les trois juges de coins lèvent leurs drapeaux de la couleur du plastron que chacun estime gagnant après le décompte des points.</p>
--	---

<p>Si l'arbitre ne peut déterminer un gagnant, il lève ces deux drapeaux et les croisent, prononçant ainsi une égalité.</p>	
---	---

5.6 Annexe 6 - Programme technique Challenge / Coupe de France

ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES MASCULINES

ÉPREUVES QUYỀN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB - 1 ^{er} CẤP	Khai môn
		Nhập môn
	CB 1 ^{er} - 2 ^{ème} CẤP	Thập tự
	CB 2 ^{ème} à CJ	Tứ Tru
	CB 3 ^{ème} CẤP - CJ	Long hổ
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Ngũ Môn
Viên Phương		
Thập Thê Bát Thức		

ÉPREUVES QUYỀN AVEC ARME		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song dao pháp.
		Luông nghi kiếm pháp
	CJ 2 ^{ème} Đẳng et plus	Tú tuông côn pháp


ÉPREUVES SONG LUYỆN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB 1 ^{er} et 2 ^{ème} cấp	Song Luyện một
	CB 3 ^{ème} cấp à CJ	Song Luyện vật một
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song Luyện ba jusqu'au 21 ^{ème} ciseau

Annexe 6 - SUITE - Programme technique Challenge / Coupe de France
ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES MASCULINES - SUITE

ÉPREUVES SONG LUYỆN AVEC ARMES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB 2 ^{ème} CẤP à CJ	Song Luyện dao
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song Luyện kiếm
	CJ 2 ^{ème} Đẳng et plus	Song Luyện côn

ÉPREUVES ĐA LUYỆN - DÒN CHÂN		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB à CJ	Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes
		Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Dòn chân (Đa Luyện) - Équipe de 3 à 4 personnes - 4 ciseaux différents (7 à 21)

CB = Ceinture bleue CJ = Ceinture Jaune

Concernant les épreuves avec armes	
	<p>ATTENTION</p> <p>Veiller à n'utiliser exclusivement que des matériels non tranchants et non piquants.</p> <p>N'utiliser que des matériaux souples (plastique ou caoutchouc par exemple).</p>

Annexe 6 - SUITE - Programme technique Challenge / Coupe de France

ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES FEMININES

ÉPREUVES QUYỀN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB - 1 ^{er} cấp	Khai môn
		Nhập môn
	CB 1 ^{er} - 2 ^{ème} cấp	Thập tự
	CB 2 ^{ème} à CJ	Tứ Trụ
	CB 3 ^{ème} cấp - CJ	Long hổ
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Ngũ Môn
		Viên Phương
Thập Thê Bát Thức		

ÉPREUVES QUYỀN AVEC ARME		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song dao pháp.
		Luông nghi kiếm pháp
	CJ 2 ^{ème} Đẳng et plus	Tù tuông côn pháp


ÉPREUVES SONG LUYỆN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB 1 ^{er} et 2 ^{ème} cấp	Song Luyện một
	CB 3 ^{ème} cấp à CJ	Song Luyện vật một
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song Luyện ba jusqu'au 21 ^{ème} ciseau

Annexe 6 - SUITE - Programme technique Challenge / Coupe de France
ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES FEMININES - SUITE

ÉPREUVES SONG LUYỆN AVEC ARMES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB 2 ^{ème} cấp à CJ	Song Luyện dao
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Song Luyện kiếm
	CJ 2 ^{ème} Đẳng et plus	Song Luyện côn

ÉPREUVES ĐA LUYỆN - TU VÉ NU GIOI		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	CB à CJ	Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes - 1 fille au centre
		Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes - 1 fille au centre
	CJ 1 ^{er} Đẳng et plus	Tu vé nu gioi - 1 fille - 1 adversaire masculin

CB = Ceinture bleue CJ = Ceinture Jaune

Concernant les épreuves avec armes	
	<p>ATTENTION</p> <p>Veiller à n'utiliser exclusivement que des matériels non tranchants et non piquants.</p> <p>N'utiliser que des matériaux souples (plastique ou caoutchouc par exemple).</p>

5.7 Annexe 7 - Programme technique Championnat de France

ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES MASCULINES

ÉPREUVES QUYỀN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Khai môn
		Nhập môn
		Thập tự
		Tứ Trụ
		Long hổ
		Thập Thê Bát Thức

ÉPREUVES QUYỀN AVEC ARME		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Tinh hoa luân nghi kiếm pháp
		Tu tông côn pháp
		Nhật nguyệt đại đao pháp

ÉPREUVES SONG LUYỆN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Song Luyện một
		Song Luyện vật một
		Song Luyện ba jusqu'au 21 ^{ème} ciseau

ÉPREUVES SONG LUYỆN AVEC ARMES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Song Luyện đao
		Song Luyện kiếm
		Song Luyện mã tấu

Annexe 7 - SUITE - Programme technique Championnat de France

ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES MASCULINES - SUITE

ÉPREUVES ĐA LUYỆN - DÒN CHÂN		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	Pas de distinction de grade	Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Dòn chân (Đa Luyện) - Équipe de 3 à 4 personnes - 4 ciseaux différents (7 à 21)

CB = Ceinture bleue CJ = Ceinture Jaune

Concernant les épreuves avec armes



ATTENTION

Veiller à n'utiliser exclusivement que des matériels non tranchants et non piquants.

N'utiliser que des matériaux souples (plastique ou caoutchouc par exemple).

Annexe 7 - SUITE - Programme technique Championnat de France

ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES FEMININES

ÉPREUVES QUYỀN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Khai môn
		Nhập môn
		Thập tự
		Tứ Trụ
		Long hổ
		Ngũ Môn

ÉPREUVES QUYỀN AVEC ARME		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Song dao pháp
		Tinh hoa lương nghi kiếm pháp
		Thái cực đơn đao pháp

ÉPREUVES SONG LUYỆN À MAINS NUES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Song Luyện một
		Song Luyện vật một
		Song Luyện ba jusqu'au 21 ^{ème} ciseau


ÉPREUVES SONG LUYỆN AVEC ARMES		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Song Luyện đao
		Song Luyện kiếm

Annexe 7 - SUITE - Programme technique Championnat de France

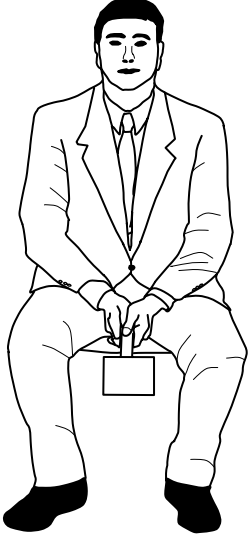
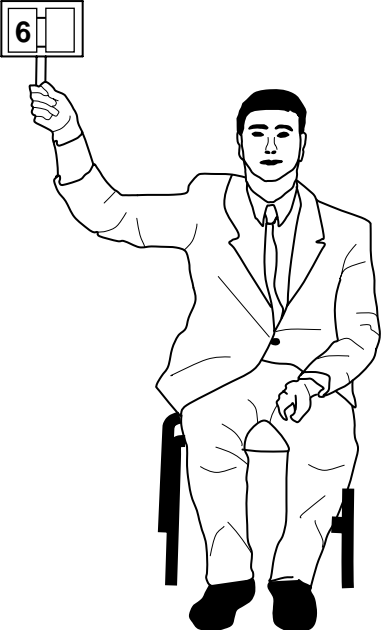
ÉPREUVES TECHNIQUES - CATEGORIES FEMININES - SUITE

ÉPREUVES ĐA LUYỆN - TU VÉ NU GIOI		
Catégorie	Grade	Epreuve
Cadet, junior et senior	Pas de distinction de grade	Đa Luyện - Équipe de 3 à 4 personnes - 1 fille au centre
Cadet, Junior, Senior	Pas de distinction de grade	Tu vé nu gioi - 1 fille - 1 adversaire masculin

CB = Ceinture bleue CJ = Ceinture Jaune

Concernant les épreuves avec armes	
	<p>ATTENTION</p> <p>Veiller à n'utiliser exclusivement que des matériels non tranchants et non piquants.</p> <p>N'utiliser que des matériaux souples (plastique ou caoutchouc par exemple).</p>

5.8 Annexe 8 - Signaux des juges - Epreuve technique

 <p>Le juge est assis et observe le compétiteur</p>	 <p>A la demande du responsable de table, les trois juges de coins présentent leurs notes</p>
--	--

5.9 Annexe 9 – Protocoles

Protocole d'ouverture de la compétition :

- Réunion des compétiteurs et des juges / arbitres.
- Mise en place des compétiteurs par ordre de grades de droite à gauche.
- Alignement des juges / arbitres.
- Salut entre compétiteurs et juges / arbitres.
- Salut au public.
- Discours de bienvenue par le responsable de compétition.
- Intervention des divers responsables.
- Rappel par le superviseur des lignes principales du règlement et du bon respect de l'esprit sportif.
- Présentation des officiels, des services de secours...
- Libération des compétiteurs.

Protocole d'appel des compétiteurs :

Les commissaires sportifs procéderont à l'appel des candidats correspondants à leurs tableaux.

Après trois appels, le compétiteur ne se présentant pas est considéré absent.

Demande aux compétiteurs de libérer l'aire mais de se tenir à proximité.

Pour les combattants, le commissaire sportif demandera aux deux premiers combattants de s'équiper de leurs protections et demandera aux deux suivants de se préparer.

Protocole de remise des récompenses :

Les remises de récompense peuvent être faites à différents stades de la compétition (en cours de compétition ou à la fin de la compétition).

- Les trois compétiteurs sont priés de se placer face au public pour la remise des récompenses.
- Remise des récompenses par les officiels.
- Salut compétiteurs aux officiels.
- Salut des compétiteurs au public.
- Retour des récompensés à leurs places, etc...

Protocole de clôture de la compétition :

- le responsable de la compétition demande aux compétiteurs et aux juges / arbitres de ce replacer de façon identique au protocole de l'ouverture de la compétition.
- Bilan final présenté par le responsable de la compétition.
- Remerciements divers.
- Salut final compétiteurs / officiels.
- Salut final au public.
- Libération des compétiteurs, des officiels et du public.

5.10 Annexe 10 – Fiches de notation juges combat

VOVINAM VIET VO DAO

FEUILLE DE NOTATION «COMBAT»

COMPÉTITION : _____ DATE : 12/01/2010

CATÉGORIE DE POIDS : _____ KG SEXE : M F

COMPÉTITEUR ROUGE Nom : _____ COMPÉTITEUR BLEU Nom : _____

TOTAL POINTS	POINTS DE PÉNALTÉS	POINTS RETIRÉS	POINTS MARQUÉS	ROUND	ROUND	POINTS MARQUÉS	POINTS DE PÉNALTÉS	POINTS RETIRÉS	TOTAL POINTS
				1	1				
				2	2				
				3	3				
TOTAL DES POINTS					TOTAL DES POINTS				

Juge : A B C

Nom : _____

Signature : _____

COMPÉTITEUR ROUGE COMPÉTITEUR BLEU

* Mettez une croix dans les cases du tableau adjacent

M00001 - notation page 12 / 11 2009

5.11 Annexe 11 – Exemple de fiche de tableau pour combat

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

Catégorie F M

Niveau Cadet Junior Sénior

Poids _____

Qualifiés

1 B | 1

2 B | 1

3 B | 2

4 B | 2

5 B | 3

6 B | 3

7 B | 4

8 B | 4

9 B | 5

10 B | 5

11 B | 6

12 B | 6

13 B | 7

14 B | 7

Qualifiés

1 B | 2

2 B | 2

3 B | 3

4 B | 3

5 B | 4

6 B | 4

7 B | 1

Qualifiés

1 B | 1

2 B | 1

3 B | 2

4 B | 2

Combat 3ème place

1 B | B

2 B | B

Finale

1 B | B

2 B | B

Qualification par tirage au sort

Qualité	Juge A	Juge B	Juge C	Arbitre
Nom				
Signature				

Classement final

Première place

Nom _____
Prénom _____
Club _____

Deuxième place

Nom _____
Prénom _____
Club _____

Troisième place

Nom _____
Prénom _____
Club _____

Résultat: G: gagnant P: perdant F: forfait D: disqualifié

5.12 Annexe 12 – Exemple de fiche de note pour épreuve technique

VOVINAM VIỆT VŨ ĐẠO
Championnat de France - date

Epreuve : Niveau : Catégorie : Cadet / Junior / Senior

TABLEAU :

	Nom et prénom	Notes			Total des 3 notes	Classement
		Juge A	Juge B	Juge C		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

TABLEAU :

	Nom et prénom	Notes			Total des 3 notes	Classement
		Juge A	Juge B	Juge C		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

Date : A B C

Nom et signature des juges

VOVINAM VIỆT VŨ ĐẠO
Championnat de France - date

Epreuve : Niveau : Catégorie : Cadet / Junior / Senior

Sélection des finalistes

	Noms et prénoms	Notes			Total des 3 notes	Classement
		Juge A	Juge B	Juge C		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						

FINALISTES


1						
2						
3						
4						
5						

Date (1) : A B C

Nom et signature des juges (1)

(1) A renseigner si non renseigné page recto (pré-sélection)

5.16 Annexe 16 – Exemple de fiche d'inscription



CHAMPIONNAT DE FRANCE VOVINAM VIET VO DAO

Lieu _____
Date _____

Club N° FFKAMA : _____ Ville : _____

Nom et signature du responsable

Tableau d'inscription Quyen

Se reporter à la **liste des épreuves** pour déterminer quelles sont les **catégories** (cadet junior et senior) autorisées en fonction des **épreuves**

NOM	PRENOM	SEXE F ou M	Année de naiss (19XX)	N° licence FFKAMA	GRADE CB 0 1,2,3 DANG 1 et +	Mains Nues					Avec arme			
						Khai Môn Quyen	Nhập Môn Quyen	Thập tu Quyen	Tu tru Quyen	Long ho Quyen	Thập thế bát Thúc Quyen	Tinh hoa lưỡng nghi kiếm pháp	Tử tướng côn pháp	Nhiệt nguyệt ở ối dao pháp

SPECIMEN

5.17 Annexe 17 – Spécificité Compétitions enfants

5.17.1 Généralités

Ce règlement s'applique également pour toutes les catégories enfants citées ci-après.

5.17.2 Catégories d'âges

Les catégories d'âge définies pour la saison 2009 - 2010 sont les suivantes :

Catégorie	Année de naissance	Age
Mini Poussins	2004 / 2005	5 ans
Poussins	2002 / 2003	6 - 7 ans
Pupilles	2000 / 2001	8 - 9 ans
Benjamins	1998 / 1999	10 - 11 ans
Minimes	1996 / 1997	12 - 13 ans

5.17.3 Catégories de poids

Les catégories de poids définies pour la saison 2009 - 2010 sont les suivantes :

Catégorie Masculine				
Mini poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Poids mini 20 kg	Poids mini 20 kg	Poids mini 20 kg	Poids mini 25 kg	-
-25 kg	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg
-30 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg
-35 kg	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg
-40 kg	-40 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
40 kg et +	-45 kg	-45 kg	-50 kg	-60 kg
	45 kg et +	-50 kg	-55 kg	-65 kg
		50 kg et +	55 kg et +	65 kg et +

Catégorie Féminine				
Mini poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Poids mini 20 kg	Poids mini 20 kg	Poids mini 20 kg	Poids mini 25 kg	-
-25 kg	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-40 kg
-30 kg	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-45 kg
-35 kg	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-50 kg
35 kg et +	-40 kg	-40 kg	-45 kg	-55 kg
	40 kg et +	-45 kg	-50 kg	55 kg et +
		45 kg et +	50 kg et +	

5.17.4 Surclassement compétition combat

1. Catégorie masculine (Mini-Poussin, Poussin, Pupille, Benjamin et Minime)

La compétition se déroule par catégorie d'âge et de poids.

Aucun surclassement d'âge n'est accepté.

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

Le surclassement doit être approuvé par écrit par :

- Le Responsable de la compétition
- Le président du club ou l'enseignant de la compétitrice ou du compétiteur
- Le tuteur légal.

2. Catégorie féminine (Mini-Poussin, Poussin, Pupille, Benjamin et Minime)

La compétition se déroule par catégorie d'âge et de poids.

Aucun surclassement d'âge n'est accepté.

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

Le surclassement doit être approuvé par écrit par :

- Le Responsable de la compétition.
- Le président du club ou l'enseignant de la compétitrice ou du compétiteur
- Le tuteur légal.

5.17.5 Particularités concernant les combats enfant

Les attaques à la tête ou sous la ceinture sont interdites.

De même les coups de genoux et de coudes sont interdits.

Durée du combat

Mini-Poussins, Poussins, Pupilles	Benjamins, Minimes
Durée du combat : 1'00 En cas d'égalité, un 2 ^{ème} combat de 30''	Durée du combat : 1'30 En cas d'égalité, un 2 ^{ème} combat de 30''
En cas d'égalité : utilisation de la notion de mort subite	En cas d'égalité : utilisation de la notion de mort subite

5.17.6 Programme des épreuves de compétition technique : Challenge / Coupe de France

Catégorie	Catégorie de grade	Epreuves techniques	Masculin / Féminin / Mixte
Mini Poussins	Ceinture bleu clair 1 barrette bleu foncé	Khai môn	Masculin / Féminin
		Nhập môn	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
		Tự vệ nữ Giới	Féminin
	Ceinture bleu clair 2 barrettes bleu foncé	Khai môn	Masculin / Féminin
		Nhập môn	Masculin / Féminin
		Thập tự	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
Tự vệ nữ Giới	Féminin		
Poussins	Ceinture bleu clair 1 barrette bleu foncé	Khai môn	Masculin / Féminin
		Nhập môn	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
		Tự vệ nữ Giới	Féminin
	Ceinture bleu clair 2 barrettes bleu foncé	Khai môn	Masculin / Féminin
		Nhập môn	Masculin / Féminin
		Thập tự	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
	Tự vệ nữ Giới	Féminin	
	Ceinture bleu clair 3 barrettes bleu foncé	Thập tự	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
Tự vệ nữ Giới		Féminin	
Pupilles	Ceinture bleu clair 1 barrette bleu foncé	Nhập môn	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
		Tự vệ nữ Giới	Féminin
	Ceinture bleu clair 2 barrettes bleu foncé	Nhập môn	Masculin / Féminin
		Thập tự	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
		Tự vệ nữ Giới	Féminin
	Ceinture bleu clair 3 barrettes bleu foncé	Thập tự	Masculin / Féminin
		Song Luyện một	Masculin / Féminin
		Đa Luyện	Mixte
		Tự vệ nữ Giới	Féminin

Catégorie	Catégorie de grade	Epreuves techniques	Masculin / Féminin / Mixte	
Benjamins	Ceinture bleu foncé 1 barrette jaune	Nhập môn	Masculin / Féminin	
		Song Luyện một	Masculin / Féminin	
		Đa Luyện	Mixte	
		Tự vệ nữ Giới	Féminin	
	Ceinture bleu foncé 2 barrettes jaunes	Thập tự	Masculin / Féminin	
		Song Luyện một	Masculin / Féminin	
		Đa Luyện	Mixte	
		Tự vệ nữ Giới	Féminin	
	Dòn chân tấn công	Masculin		
		Ceinture bleu foncé 3 barrettes jaunes	Thập tự	Masculin / Féminin
			Long hổ	Masculin / Féminin
			Song Luyện một	Masculin / Féminin
Đa Luyện	Mixte			
Tự vệ nữ Giới	Féminin			
Dòn chân tấn công	Masculin			
Minimes	Ceinture bleu foncé 1 barrette jaune	Nhập môn	Masculin / Féminin	
		Song Luyện một	Masculin / Féminin	
		Đa Luyện	Mixte	
		Tự vệ nữ Giới	Féminin	
	Ceinture bleu foncé 2 barrettes jaunes	Thập tự	Masculin / Féminin	
		Song Luyện một	Masculin / Féminin	
		Đa Luyện	Mixte	
		Tự vệ nữ Giới	Féminin	
	Dòn chân tấn công	Masculin		
		Ceinture bleu foncé 3 barrettes jaunes	Thập tự	Masculin / Féminin
			Long hổ	Masculin / Féminin
			Song Luyện một	Masculin / Féminin
Đa Luyện	Mixte			
Tự vệ nữ Giới	Féminin			
Dòn chân tấn công	Masculin			

5.17.7 *Complément d'information pour Đa luyện / Tự vệ nữ giới / Dòn chân tấn công*

Đa luyện : 3 à 4 participants
<p>Epreuve libre sans contraintes techniques particulières. Un Võ sinh devra se défendre face à 2 ou 3 adversaires en utilisant des techniques propre au Vovinam Việt Võ Đạo (Self défense, Contre attaque, Ciseau, Acrobatie...).</p> <p>L'épreuve n'excédera pas 1min 30 et l'utilisation d'armes est interdite.</p> <p>Cependant, il y a la possibilité d'utiliser des objets de la vie de tous les jours (Parapluie, morceau de bois, ...).</p>

Tự vệ nữ giới : 2 participants
<p>Epreuve libre ou une fille se défendra vis-à-vis des attaques d'un garçon. Pour cela, elle aura à sa disposition les différentes techniques que possède le Vovinam Việt Võ Đạo (Self défense, Contre Attaque, Ciseaux,...).</p> <p>L'utilisation d'armes est interdite.</p> <p>Cependant, l'utilisation d'objet de la vie de tous les jours reste possible (parapluie, éventail, revue, sac à main...). Les techniques sont effectuées avec maîtrise et en toute sécurité.</p>

Dòn chân tấn công : 3 à 4 participants
<p>Epreuve libre ou les participants devront présenter les ciseaux de 1 à 10 du Vovinam Việt Võ Đạo.</p> <p>Les ciseaux sont mis en scène à travers différentes phases de combat entre les participants.</p> <p>Le jury notera les ciseaux. Si tous les ciseaux ne sont pas présents dans le Dòn chân, la note sera réduite.</p>

Particularités

QUYỀN : 1 seule épreuve de quyền par compétiteur

Les épreuves techniques de Khai môn quyền et Nhập môn quyền seront regroupées en une seule épreuve.

Rassemblement de catégorie	
Dòn chân tấn công	Catégorie où l'on réunit les benjamins et les minimes
Tự vệ nữ Giới	Catégorie Open où toutes les catégories sont mélangées. En fonction du nombre de participants, on peut opérer les mêmes découpages que pour les Đa Luyện.
Đa Luyện	Deux catégories
	1 - Mini Poussin, Poussin et Pupille
	2 - Benjamin – Minime
	En cas de partenariat avec un enfant de catégorie supérieur, le groupe sera surclassé dans la catégorie la plus haute
Song Luyện một	En cas de partenariat avec une féminine, l'équipe sera obligatoirement redirigé en catégorie masculine.
	En cas de partenariat avec un enfant de catégorie supérieur, le groupe sera surclassé dans la catégorie la plus haute