



Règlement de la commission spécialisée des DAN et grades équivalents

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS

**ÉDITION
26 novembre 2009**

TABLE DES MATIERES

REGLEMENT DES GRADES AMV TRADITIONNELS

CHAPITRE I : CSDGE : organisation, démembrements et fonctionnement

CHAPITRE II : Conditions d'inscription aux examens de passage de dans et grades équivalents

CHAPITRE III : Juges et arbitres des examens de dans et grades

PARTIE TECHNIQUE 2

CHAPITRE IV

PROGRAMME DES EXAMENS DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS DES ARTS

MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS 3

Article 401 – REGLES COMMUNES 3

Article 401-1 – Règles communes du 1^{er} au 3^{ème} DAN

Article 401-2 – Règles communes des 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} DAN 4

Article 401-3 – Dispositions particulières aux arbitres..... 4

Article 402 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} DAN 5

Article 402-1 – Examen 1^{er} Dan voie « traditionnelle » 5

Article 402-2 – Examen 1^{er} Dan voie « compétition » 7

Article 403 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2^{ème} DAN 8

Article 403-1 – Examen 2^{ème} Dan voie « traditionnelle » 8

Article 403-2 – Examen 2^{ème} Dan voie « compétition » 10

Article 404 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3^{ème} DAN 12

Article 405 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 4^{ème} DAN 15

Article 406 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN 16

Article 407 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6^{ème} DAN 18

Article 407-1 – Soutenance du mémoire..... 18

Article 407-2 – Test technique..... 18

ANNEXES 20

ANNEXE I – TECHNIQUES DE BASES 21

ANNEXE II – EXERCICES D'ASSAUTS 26

ANNEXE III – QUYEN : FORME FONDAMENTALE OU CONVENTIONNELLE..... 30

ANNEXE IV – PROGRAMME QUYEN PAR DAN ET PAR STYLE 32

ANNEXE V – DECOUPAGE TERRITORIAL DES INTERREGIONS..... 38

ANNEXE VI – REGLEMENTS SPECIFIQUES..... 39

ANNEXE VII – TEXTES OFFICIELS 40

PARTIE TECHNIQUE

CHAPITRE IV

PROGRAMME DES EXAMENS DE DANS ET GRADES EQUIVALENTS DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS

Article 401 – REGLES COMMUNES

Les candidats aux examens de grade doivent impérativement se présenter en Vo Phuc de couleur noire.

Le règlement et le contenu de l'examen sont identiques pour les hommes et les femmes.

Le jury doit tenir compte de l'âge du candidat dans l'évaluation de la prestation technique.

Le nombre d'années requis entre chaque grade est indiqué dans les articles 205 et 206 du présent règlement.

Lors des tests « compétition », seuls sont autorisés les surclassements permis par les règlements FFKDA pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

L'ensemble des examens se déroule sans public. Un seul enseignant par club, ayant un ou des candidat(s) inscrit(s), est admis. Un partenaire non candidat est autorisé seulement pour les candidats présentant l'épreuve « enchaînement à 2 pré-arrangé ».

Article 401-1 – Règles communes du 1^{er} au 3^{ème} Dan

Jusqu'au 3^{ème} Dan inclus, les passages de Dan et grades équivalents sont obligatoirement constitués de la :

- Voie traditionnelle : 6 épreuves, chacune notée sur 20 ;
- Voie compétition : 4 épreuves, dont 3 notées sur 20, et des tests compétition.

Au premier passage, le candidat doit présenter toutes les UV.

Pour l'obtention de l'examen le candidat doit obtenir la moyenne générale :

- Voie traditionnelle : sur 120 points, soit 60 sur 120 ;
- Voie compétition : sur 60 points, soit 30 sur 60, et les tests compétition réussis.

Si le candidat n'obtient pas la moyenne générale, les UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à 10/20 restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n'ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées.

En participant à des stages listés dans un calendrier fédéral validé par la CSDGE, les candidats peuvent bénéficier d'une bonification de points (1 point par stage) en prévision de l'examen de grades qu'ils préparent.

Le nombre de points maximal pouvant être obtenus est égal à :

- 3 points pour un passage de 1^{er} Dan ;
- 4 points pour un passage de 2^{ème} Dan (2 points maximum par saison sportive) ;
- 6 points pour un passage de 3^{ème} Dan (2 points maximum par saison sportive).

La validation de chaque point obtenu est certifiée sur le passeport du candidat, par le responsable de chacun des stages auquel il a participé.

La validation du responsable du stage certifie la présence du candidat et sa capacité technique à pouvoir se présenter à l'examen.

Note éliminatoire

Si un candidat obtient une note éliminatoire inférieure ou égale à 5/20, l'examen n'est pas validé même si le candidat obtient plus que la moyenne. Dans ce cas, le candidat devra repasser l'épreuve pour laquelle il a eu une note éliminatoire, ainsi que les épreuves où il n'a pas obtenu la moyenne.

Article 401-2 – Règles communes des 4^{ème}, 5^{ème}, et 6^{ème} DAN

Le passage des 4^{ème} et 5^{ème} DAN est composé de 3 unités de valeur.

Bien qu'indépendantes, ces unités de valeur forment un même examen, ce qui conduit aux situations suivantes :

- au premier passage le candidat doit présenter toutes les U.V.
- en cas d'échec total ou partiel, il doit présenter l'ensemble des U.V. qui lui manquent.

Pour le 6^{ème} Dan, l'examen est constitué de 4 unités de valeur (soutenance de mémoire, Quyen, Techniques de base, Exercices d'assauts). Pour obtenir le 6^{ème} Dan, il faut obtenir la note minimale requise dans chacune des 4 U.V.

Article 401-3 - Dispositions particulières aux arbitres

Des dispositions particulières concernent les titulaires du diplôme d'arbitre ayant au moins 16 ans :

- du diplôme d'arbitre départemental en activité depuis au moins une année ;
- du diplôme d'arbitre régional en activité depuis au moins une année ;
- du diplôme d'arbitre national en activité depuis au moins une année.

Pour les passages de 1^{er}, 2^{ème}, et 3^{ème} Dan, ces derniers peuvent être exemptés d'une épreuve. Le candidat qui choisit l'exemption se verra attribuer une note de 12/20 à l'épreuve concernée.

Les arbitres Quyen sont exemptés de l'épreuve Quyen.

Les arbitres combats sont exemptés de l'épreuve combat.

Au cas où l'arbitre officierait en Quyen et combat, il choisit l'UV dont il souhaite être exempté.

Pour l'épreuve «applications Quyen» de la voie traditionnelle, le candidat titulaire du diplôme d'arbitre départemental, régional ou inscrit à la formation du diplôme d'arbitre national effectue les «applications Quyen» du Quyen de son choix, qu'il aura annoncé.

Ainsi :

- le titulaire du diplôme d'arbitre départemental en activité depuis au moins une année bénéficie d'une procédure d'exemption pour l'examen de la ceinture noire 1^{er} Dan ;
- le titulaire du diplôme d'arbitre régional en activité depuis au moins une année bénéficie d'une procédure d'exemption pour l'examen de la ceinture noire 2^{ème} Dan ;
- le titulaire du diplôme d'arbitre national bénéficie d'une procédure d'exemption pour l'examen de la ceinture noire 3^{ème} Dan.

La certification de la durée de l'activité comme arbitre est validée par le président du comité départemental ou de la ligue, ou le responsable de l'arbitrage national.

La procédure d'exemption n'est autorisée que pour un seul examen. Cependant, à chaque nouveau diplôme d'arbitre acquis, le candidat bénéficie d'une nouvelle possibilité d'exemption.

Article 402 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 1^{er} DAN

Article 402-1 – Examen 1^{er} Dan voie « traditionnelle »

L'examen du 1^{er} Dan voie « traditionnelle » est composé de 6 épreuves notées chacune sur 20.

Les épreuves sont :

- 1/ Techniques de bases
- 2/ Contre attaque sur 1 pas
- 3/ Quyen
- 4/ Applications Quyen
- 5/ Enchaînements à 2
- 6/ Combat souple

Le candidat est examiné par un jury composé de 3 juges pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le jury note les épreuves, qui sont :

- Module 1 : Techniques de bases et Contre attaque sur 1 pas
- Module 2 : Quyen et Applications Quyen
- Module 3 : Enchaînements à 2 et Combat souple

A. Module 1

1/ Techniques de bases (annexe 1)

On ne peut évaluer que deux candidats à la fois à l'épreuve « Techniques de bases ».

Les candidats sont évalués sur des techniques simples sur trois pas.

Les candidats sont ensuite évalués sur des techniques d'enchaînements simples, au maximum trois mouvements, toujours sur trois pas ;

2/ Contre attaque sur 1 pas (annexe 2, §A)

- Coup de poing direct niveau haut
- Coup de poing direct niveau moyen
- Coup de pied direct niveau moyen
- Coup de pied circulaire niveau moyen ou haut
- Coup de pied latéral.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche

Les candidats inverseront les rôles lorsque l'attaquant aura réalisé toutes ses attaques.

B. Module 2

1/ Quyen (annexe 3)

Pour l'épreuve Quyen, le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser un Quyen libre. Il peut le choisir dans la liste des Quyen de 1^{er} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Quyen de 1^{er} Dan qui relèvent de tout autre style.

Il doit enfin réaliser un Quyen imposé. Ce Quyen est tiré au sort parmi la liste des Quyen de 1^{er} Dan du style annoncé lors de son inscription.

2/ « Applications Quyen »

Le candidat est évalué avec un partenaire sur les différentes techniques ou séquences issues des Quyen de sa liste. Les techniques ou séquence seront déterminées par les membres du Jury formant la table d'examen.

C. Module 3

1/ Enchaînements à 2 (Annexe 2 §D)

Le candidat a le choix entre réaliser:

- Un enchaînement à 2 pré-arrangé avec un partenaire de son choix (candidat ou non candidat à l'examen). Sa durée doit être comprise entre 30s et 1mn30s

Ou bien

- Un travail d'enchaînements libres à deux avec un candidat : 3 à 5 enchaînements de 3 à 8 mouvements.

2/ Combat souple (Annexe 2 §C)

Il est demandé 1 assaut souple afin d'examiner les qualités techniques des deux candidats. La durée de cet assaut est de 2 mn maximum.

Article 402-2 – Examen de 1^{er} Dan voie « compétition » (Quyên ou combat)

Un candidat qui choisit le passage de 1^{er} Dan voie « compétition » doit passer 4 épreuves, qui sont :

- 1/ Techniques de bases
- 2/ Contre attaque sur 1 pas
- 3/ Quyên
- 4/ les tests compétition

Les 3 épreuves : Techniques de bases, Contre attaque sur 1 pas et Quyên, sont notées par un jury composé de 3 juges pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le contenu de ces épreuves est identique à la voie « traditionnelle ».

Pour réussir le test compétition, deux possibilités s'offrent aux candidats :

A. Le système par poule

Les candidats combattent par poule de 5 à 9. Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage correspond à la réglementation fédérale des compétitions. Les protections sont obligatoires.

Chaque candidat effectue 4 assauts.

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce « temps »).

Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants :

- 4 victoires
- 3 victoires 1 nul
- 3 victoires 1 défaite

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test "combat". Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 10 victoires obtenues dans plusieurs «poules combat ».

B. Le système par "relation Grades-Championnats et Coupes"

Epreuve Combat :

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises lors des compétitions officielles (Coupes et Championnats de Département, Ligue, inter région, ou national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront comptabilisées les victoires acquises après le premier passage des épreuves techniques du 1^{er} Dan, réussies ou non. Les finalistes (1^{er} et 2^{ème}) des Championnats de France (sauf Armée, Corporatif et Police) bénéficient à titre exceptionnel du test « compétition » en combat. Les victoires obtenues en poule lors du passage de Dan et les victoires obtenues lors des compétitions officielles peuvent se cumuler.

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification :

- par le Président du comité départemental ou son représentant au niveau départemental ;
- par le Président de ligue ou son représentant au niveau régional ;
- par le responsable de la compétition au niveau inter régional et au niveau national.

Epreuve Quyen :

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises lors des compétitions officielles (Coupes et Championnats de Département, Ligue, inter région, ou national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront comptabilisées les victoires acquises après le premier passage des épreuves techniques du 1^{er} Dan, réussies ou non.

Les finalistes (1^{er} et 2^{ème}) des Championnats de France (sauf Armée, Corporatif et Police) bénéficient à titre exceptionnel du test « compétition » en Quyen.

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification :

- par le Président du comité départemental ou son représentant au niveau départemental ;
- par le Président de ligue ou son représentant au niveau régional ;
- par le responsable de la compétition au niveau interrégional et au niveau national.

Le candidat doit mentionner sur son dossier d'inscription son choix définitif entre l'épreuve combat et l'épreuve Quyen. Il ne pourra pas cumuler les deux épreuves.

Article 403 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 2^{ème} DAN

Article 403-1 – Examen 2^{ème} Dan voie « traditionnelle »

L'examen du 2^{ème} Dan voie « traditionnelle » est composé de 6 épreuves notées chacune sur 20.

Les épreuves sont :

- 1/ Techniques de bases
- 2/ Contre attaque sur 1 pas
- 3/ Quyen
- 4/ Applications Quyen
- 5/ Enchaînements à 2
- 6/ Combat souple

Le candidat est examiné par un jury composé de 3 juges pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le jury note les épreuves, qui sont :

- Module 1 : Techniques de bases et Contre attaque sur 1 pas
- Module 2 : Quyen et Applications Quyen
- Module 3 : Enchaînements à 2 et Combat souple

A. Module 1

1/ Techniques de bases (Annexe 1)

On ne peut évaluer que deux candidats à la fois à l'épreuve « Techniques de bases ».

Les candidats sont évalués sur des techniques simples sur trois pas.

Les candidats sont ensuite évalués sur des techniques d'enchaînements simples, au maximum trois mouvements, toujours sur trois pas ;

2/ Contre attaque sur 1 pas (annexe 2, §A)

Les deux candidats sont en garde. Les attaques ainsi que le niveau sont annoncés.

A chaque fois, les attaques et les contre attaques devront être différentes. Le test sera composé des 6 attaques suivantes, exécutées d'abord à droite puis à gauche.

- 1 fois coup de poing direct niveau haut
- 1 fois coup de poing direct niveau moyen
- 1 fois coup de pied direct niveau moyen
- 1 fois coup de pied circulaire de la jambe avant
- 1 fois coup de pied circulaire de la jambe arrière
- 1 fois coup de pied latéral de la jambe arrière.

Le jury pourra demander des attaques supplémentaires dans la liste des techniques, fixée en annexe 1 du présent règlement.

La perception de l'attaque devra être supérieure à celle exigée pour un prétendant au 1^{er} Dan, ce qui conduira à une meilleure opportunité dans la contre attaque.

B. Module 2

1/ Quyen (Annexe 3)

Le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser un Quyen libre. Il peut le choisir dans la liste des Quyen de 2^{ème} Dan qui relèvent de son style, mais aussi dans la liste des Quyen, de 2^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

Il doit enfin réaliser un Quyen imposé. Ce Quyen est tiré au sort parmi la liste des Quyen de 2^{ème} Dan du style annoncé lors de son inscription.

2/ Applications Quyen

Le candidat est interrogé avec un partenaire sur les différentes techniques et séquences issues des Quyen de sa liste. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury formant la table d'examen.

C. Module 3

1/ Enchaînements à 2 (Annexe 2 §D)

Le candidat a le choix entre réaliser :

- Un enchaînement à 2 pré-arrangé avec un partenaire de son choix (candidat ou non candidat à l'examen). Sa durée doit être comprise entre 30s et 1mn30s

Ou bien

- Un travail d'enchaînements libres à deux avec un candidat : 3 à 5 enchaînements de 3 à 8 mouvements.

2/ Combat souple (Annexe 2 §C)

Il est demandé un assaut souple afin d'examiner les qualités techniques des deux candidats. La durée de cet assaut est déterminée par la table d'examen.

Article 403-2 – Examen 2^{ème} Dan voie « compétition » (Quyen ou combat)

Un candidat qui choisit le passage de 2^{ème} Dan voie « compétition » doit passer 4 épreuves, qui sont :

- 1/ Techniques de bases
- 2/ Contre attaque sur 1 pas
- 3/ Quyen
- 4/ les tests compétition

Les 3 épreuves : Techniques de bases, Contre attaque sur 1 pas et Quyen, sont notées par un jury composé de 3 juges pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le contenu de ces épreuves est identique à la voie « traditionnelle ».

Test compétition :

Pour réussir ce test, deux possibilités s'offrent aux candidats :

A. Le système par poule

Les candidats combattent par poule de 5 à 9. Il n'existe pas de catégorie de poids mais les poules sont constituées, dans la mesure du possible, de telle sorte que les écarts de poids entre les candidats ne soient pas trop importants.

Le système d'arbitrage correspond à la réglementation fédérale des compétitions.

Les protections sont obligatoires.

La durée des combats est de 2 minutes (le chronomètre étant arrêté à chaque fois que l'arbitre annonce « temps »).

Chaque candidat effectue 4 assauts. Le test est considéré comme acquis dans les cas suivants :

- 4 victoires,
- 3 victoires 1 nul,
- 3 victoires 1 défaite.

Dans tous les autres cas de figure, le candidat devra représenter son test «combat». Les victoires obtenues resteront néanmoins acquises et le test sera considéré comme réussi lorsque le candidat totalisera 10 victoires obtenues dans plusieurs « poules combat ».

B. Le système par "relation Grades-Championnats et Coupes"

Epreuve Combat :

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises lors des compétitions officielles (Coupes et Championnats de Département, Ligue, inter région, ou national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront comptabilisées les victoires acquises après le premier passage des épreuves techniques du 2^{ème} Dan, réussies ou non. Les finalistes (1^{er} et 2^{ème}) des Championnats de France (sauf Armée, Corporatif et Police) bénéficient à titre exceptionnel du test « compétition » en combat. Les victoires obtenues en poule lors du passage de Dan et les victoires obtenues lors des compétitions officielles peuvent se cumuler.

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification :

- par le Président du comité départemental ou son représentant au niveau départemental ;
- par le Président de ligue ou son représentant au niveau régional ;
- par le responsable de la compétition au niveau inter régional et au niveau national.

Epreuve Quyen :

Les candidats pourront bénéficier des victoires acquises lors des compétitions officielles (Coupes et Championnats de Département, Ligue, inter région, ou national). Chaque victoire obtenue sera comptabilisée jusqu'à l'obtention de 10 victoires. Seules seront

comptabilisées les victoires acquises après le premier passage des épreuves techniques du 2^{ème} Dan, réussies ou non.

Les finalistes (1^{er} et 2^{ème}) des Championnats de France (sauf Armée, Corporatif et Police) bénéficient à titre exceptionnel du test « compétition » en Quyen.

Pour bénéficier de ces victoires, le candidat devra veiller à leur report sur le passeport sportif et leur authentification :

- par le Président du comité départemental ou son représentant au niveau départemental ;
- par le Président de ligue ou son représentant au niveau régional ;
- par le responsable de la compétition au niveau interrégional et au niveau national.

Le candidat doit mentionner sur son dossier d'inscription son choix définitif entre l'épreuve combat et l'épreuve Quyen. Il ne pourra pas cumuler les 2 épreuves.

Article 404 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 3^{ème} DAN

L'examen pour l'obtention du 3^{ème} Dan est constitué de 6 unités de valeur :

Les épreuves sont :

- 1/ Techniques de bases
- 2/ Contre attaque sur 1 pas
- 3/ Quyen
- 4/ Applications Quyen
- 5/ Assaut libre sur 1 attaque
- 6/ Combat souple

Le candidat est examiné par un jury composé de 3 juges pour les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le jury note les épreuves, qui sont :

- Module 1 : Techniques de bases et Contre attaque sur 1 pas
- Module 2 : Quyen et Applications Quyen
- Module 3 : Assaut libre sur 1 attaque et Combat souple

A. Module 1

1/ Techniques de bases

On ne peut évaluer que deux candidats à la fois à l'épreuve « Techniques de bases ».

Les candidats sont évalués sur des techniques simples sur trois pas.

Les candidats sont ensuite évalués sur des techniques d'enchaînements simples, au maximum trois mouvements, toujours sur trois pas ;

2/ Contre attaque sur 1 pas (annexe 2, §A)

A chaque fois, les attaques et les contre attaques devront être différentes. Le test sera composé des 6 attaques suivantes, exécutées d'abord à droite puis à gauche:

- 1 fois coup de poing direct niveau haut
- 1 fois coup de poing direct niveau moyen
- 1 fois coup de pied direct niveau moyen
- 1 fois coup de pied circulaire de la jambe avant
- 1 fois coup de pied circulaire de la jambe arrière
- 1 fois coup de pied latéral de la jambe arrière.

Le jury pourra demander des attaques supplémentaires dans la liste des techniques, fixée en annexe 1 du présent règlement.

La perception de l'attaque devra être supérieure à celle exigée pour un prétendant au 2^{ème} Dan, ce qui conduira à une meilleure opportunité dans la contre attaque.

B. Module 2

1/ Quyen

Le candidat rappelle d'abord au jury son style renseigné sur la fiche d'inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser un Quyen libre. Il peut le choisir dans la liste des Quyen de 3^{ème} Dan de son style, mais aussi dans la liste des Quyen de 3^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

Le candidat doit enfin réaliser un Quyen imposé. Ce Quyen est tiré parmi la liste des Quyen de 3^{ème} Dan du style annoncé lors de son inscription.

2/ Applications Quyen

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les différentes techniques et séquences issues des Quyen de sa liste. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury formant la table d'examen.

C. Module 3

1/ Assaut libre sur 1 attaque (annexe 2§B)

Le nombre d'attaques est de 5 (au choix à droite ou à gauche).

L'attaquant doit lancer son attaque au moment opportun. Il effectuera un travail de recherche de distance afin de placer efficacement sa technique.

L'attaque est libre. Elle peut être effectuée à droite ou à gauche. Les candidats se repositionnent en distance après chaque exercice.

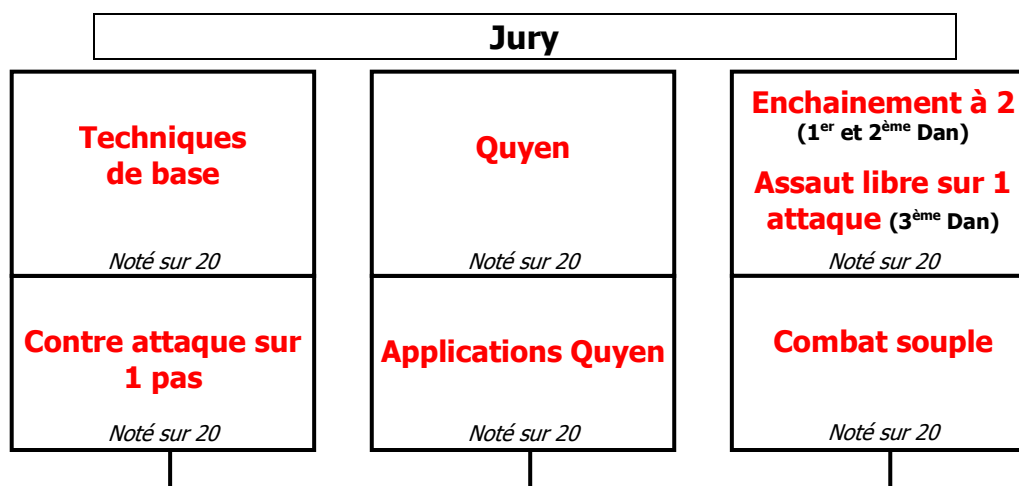
La perception de l'attaque devra être particulièrement sensible et la contre attaque judicieusement utilisée.

La notation prendra en compte le travail du défenseur et celui de l'attaquant, les candidats assurant tour à tour les deux rôles.

2/ Combat souple (Annexe 2 §C)

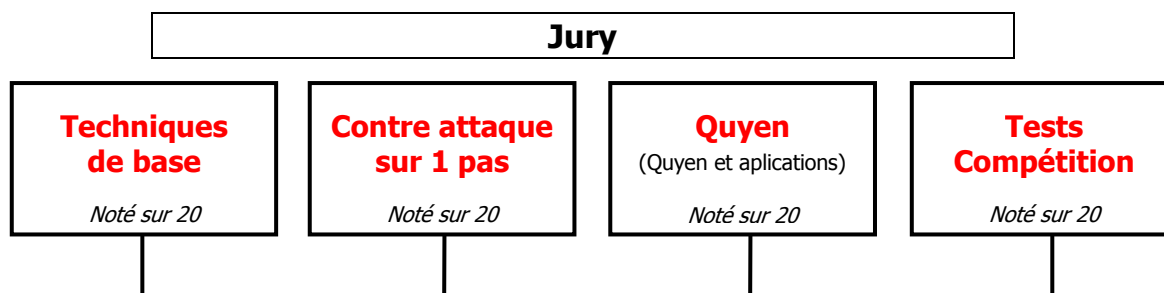
Il sera demandé un assaut souple afin d'examiner les qualités techniques des deux candidats. La durée de ces assauts sera déterminée par la table d'examen.

Organigramme du passage de grade Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels 1^{er} au 3^{ème} Dan Voie Traditionnelle



Obtention du grade (si moyenne générale $\geq 60/120$ et pas de note ≤ 5)

Organigramme du passage de grade Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels 1^{er} au 2^{ème} Dan Voie Compétition



Obtention du grade (si moyenne générale $\geq 30/60$ + victoires et pas de note ≤ 5)

Article 405 – EXAMEN POUR L’OBTENTION DU 4^{ème} DAN

L’examen pour l’obtention du 4^{ème} Dan est constitué de 3 unités de valeur : Techniques de bases, Quyen, Exercices d’assauts. Le candidat doit obtenir la note minimale requise dans chacune des trois U.V. pour obtenir son grade.

A. TECHNIQUES DE BASES

Ce test est noté sur 20.

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le principe directeur est identique à celui défini dans les autres examens de Dan (Voir annexe 1 et Techniques de bases du 3^{ème} Dan).

Le nombre et la diversité des techniques sont laissés à l’appréciation du Jury.

Le candidat doit démontrer qu’il maîtrise parfaitement l’ensemble des techniques des Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels, aussi bien dans leur forme de base que dans leurs autres adaptations. Il doit en outre être capable d’expliquer quelques techniques de base et de les appliquer en self- défense.

B. QUYEN

Ce test est noté sur 60 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Cette épreuve se compose de 3 notes :

Le candidat rappelle d’abord au jury son style renseigné sur la fiche d’inscription.

Le candidat doit ensuite réaliser un Quyen libre noté sur 20. Il peut le choisir dans la liste des Quyen de 4^{ème} Dan, qui relèvent de son style, mais aussi dans la liste des Quyen de 4^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style.

Il doit enfin réaliser un Quyen imposé, noté sur 20. Ce Quyen est tiré au sort parmi la liste des Quyen de 4^{ème} Dan du style annoncé lors de son inscription.

Enfin le candidat doit réaliser les Applications Quyen noté sur 20 points

Le candidat est interrogé avec un partenaire (qu’il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les techniques et séquences des Quyen de sa liste. Le candidat doit pouvoir démontrer plusieurs applications. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury composant la table d’examen.

C. EXERCICES D’ASSAUTS

Ce test est noté sur 20 points.

La forme retenue pour ce grade est l’assaut libre sur 1 attaque (Annexe 2 §B).

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le nombre d'attaques est fixé à 5 (au choix à droite ou à gauche).

L'attaquant doit chercher à attaquer au moment opportun. Il doit effectuer un travail de recherche de distance afin de placer efficacement sa technique.

Pour défenseur, la perception de l'attaque doit être particulièrement sensible et la contre-attaque judicieusement utilisée.

La notation prendra en compte le travail du défenseur et celui de l'attaquant, les candidats assurant tour à tour les deux rôles.

Article 406 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 5^{ème} DAN

L'examen pour l'obtention du 5^{ème} Dan est constitué de 3 unités de valeur : Techniques de bases, Quyen, Exercices d'assauts. Le candidat doit obtenir la note minimale requise dans chacune des trois U.V. pour obtenir son grade.

A. TECHNIQUES DE BASES

Ce test est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Pour cette épreuve au 5^{ème} Dan, les candidats passent un par un. Le candidat doit réaliser des techniques de bases libres, pendant une durée maximale de 10 minutes, ces techniques (choisies parmi les techniques fixées en annexe du présent règlement) sont proposées aux membres du jury par le candidat. Le candidat doit être capable d'expliquer les techniques présentées aux membres du jury.

B. QUYEN

Ce test est noté sur 60 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 30/60.

Cette épreuve se compose de 3 notes :

Le candidat doit d'abord rappeler au jury son style tel que renseigné sur sa fiche d'inscription.

- 1 Quyen libre noté sur 20 points. Le candidat peut choisir le Quyen dans la liste des Quyen de 5^{ème} Dan qui relèvent de son style, mais aussi dans la liste des Quyen de 5^{ème} Dan qui relèvent de tout autre style ;
- 1 Quyen imposé noté sur 20 points. Ce Quyen est tiré au sort parmi la liste des Quyen de 5^{ème} Dan du style annoncé lors de son inscription ;
- Les applications Quyen noté sur 20 points

Le candidat sera interrogé avec un partenaire (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau) sur les techniques et séquences des Quyen de sa liste. Le candidat doit pouvoir démontrer plusieurs applications. Les techniques et séquences seront déterminées par les membres du jury composant la table d'examen.

C. EXERCICES D'ASSAUTS

Ce test est noté sur 20 points.

La forme retenue pour ce grade est l'assaut libre sur 1 attaque (Annexe 2 §B).

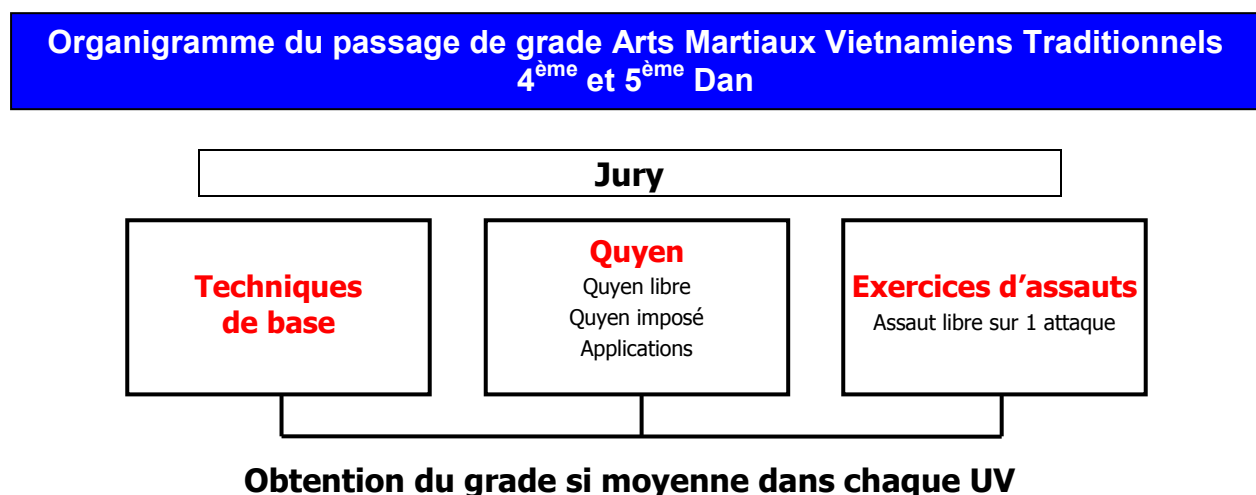
Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le candidat se présente, avec un partenaire de son choix (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau).

Le nombre d'attaques libres est fixé à six (à droite ou à gauche). Les mêmes principes que pour l'examen du 4^{ème} Dan sont appliqués à la différence qu'après chaque action et réaction, les deux candidats reprennent leur distance et restent en position de combat.

De plus l'attaque comme la défense est à chaque fois variée selon les opportunités offertes.

Tous les paramètres relatifs au combat sont à démontrer.



Article 407 – EXAMEN POUR L'OBTENTION DU 6^{ème} DAN

L'examen comporte la soutenance d'un mémoire ainsi que 3 parties basées sur la connaissance technique des Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels. Pour réussir son examen, le candidat doit obtenir la note minimale de 10 sur 20 dans chacune des épreuves.

Article 407-1 - Soutenance du mémoire

Le mémoire est noté sur 20.

Le candidat soutiendra son mémoire devant le jury avant de réaliser sa prestation technique. La durée de la soutenance de mémoire ne peut excéder 20 minutes. La soutenance pourra éventuellement être effectuée en présence du directeur de mémoire. A l'issue de la soutenance du mémoire, les membres du jury interrogent le candidat sur le contenu de son exposé.

Article 407-2 - Test Technique

A. TECHNIQUES DE BASES

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle (durée : 10 mn maximum) sur un thème au choix du candidat se rapportant à la technique des Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix.

B. EXERCICES D'ASSAUTS

Ce test est noté sur 20 points.

Exécution, explication et justification d'une prestation personnelle basée sur les formes d'assauts conventionnelles (durée maximum 10mn).

Le candidat se présente avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

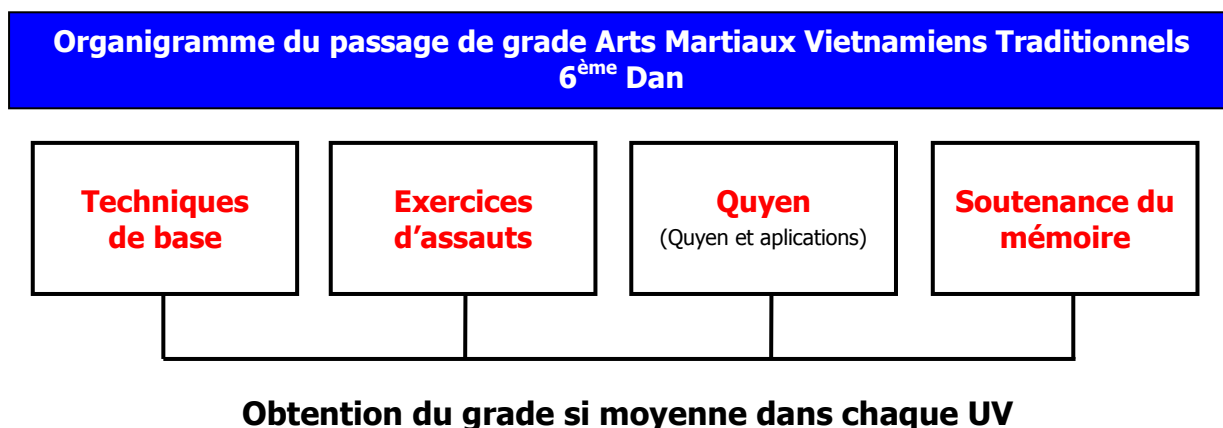
C. QYEN

Ce test est noté sur 20 points.

Le candidat doit présenter deux Qyén. Ces Qyén sont choisis dans la liste officielle des Qyén fixée en annexe du présent règlement.

Il doit expliquer et démontrer les différentes techniques ou séquences de ces Quyen (Applications Quyen) avec un partenaire de son choix. Ce partenaire doit être âgé de plus de 18 ans et être ceinture noire 1^{er} Dan minimum.

Remarques : Les prestations techniques sont suivies d'un entretien avec le jury au cours duquel le candidat doit justifier et expliquer sa prestation sous l'aspect technique et pédagogique.



ANNEXES

ANNEXE I – TECHNIQUES DE BASES

Le candidat est interrogé sur tout le programme technique de sa discipline. Dans les Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels, les techniques demandées sont choisies parmi celles de la progression officielle. Le jury emploiera la terminologie officielle énoncée en Vietnamien et traduite en français (indépendante des différentes spécificités terminologiques des styles). Le jury peut interroger les candidats sur quelques spécificités techniques de leur style.

Le Techniques de bases comporte :

- Des coups de poing, des coups de pied, des blocages et différentes techniques de percussion des membres supérieurs et inférieurs,
- Différentes positions de base,
- Différentes formes de déplacement,
- Différentes techniques de défense,
- Quelques enchaînements simples.

Remarque : Les enchaînements ne doivent pas comporter plus de 3 techniques.

Les candidats sont évalués d'après les critères suivants :

- Puissance et vitesse d'exécution,
- Aisance des déplacements,
- Équilibre et stabilité,
- Bonne attitude corporelle,
- Détermination.

PROGRAMME TECHNIQUE OFFICIEL

Les techniques de bases sont choisies parmi le programme technique suivant :

POSITIONS : BO PHAP		
Description	Nom Vietnamien	Traduction
Debout pieds écartés et parallèles	CHUAN BI	Se préparer
Debout, les pieds joints	LAP TAN	Position dressée
Appui sur un pied et l'autre pied remonté	HAC TAN	Position de la grue
Appui équilibré sur les 2 pieds écartés et parallèles	TRUNG BINH TAN	Position moyenne
Fente avant	DINH TAN	Position du caractère Dinh
Appui équilibré sur les 2 pieds écartés et à 90 degré	AM DUONG TAN	Position du positif et du négatif
Appui majeur sur le pied arrière, appui léger sur la pointe du pied avant	CHAO MA TAN	Position du cheval
Jambes et pieds joints genoux fléchis	LIEN HO TAN	Position de la fleur de nénuphar
Appui majeur sur un pied avec les 2 jambes croisées	QUY TAN	Position de la tortue
Appui majeur sur un pied avec les 2 jambes croisées au ras du sol	XA TAN	Position du serpent
Appui majeur accroupi sur un pied et un genou au sol	TOA TAN	Position assise
DEPLACEMENTS : THAN PHAP		
Description	Nom Vietnamien	Traduction
Avancer en Dinh Tan	TIEN DINH TAN	Avancer de Dinh Tân en Dinh Tân
Reculer en Dinh Tan	LUI DINH TAN	Reculer de Dinh Tân en Dinh Tân
Avancer en Dinh Tan en pas chassés	TRUONG DINH TAN	Avancer de Dinh Tân en Dinh Tân en pas chassés
Avancer en Trung Binh Tan	TIEN TRUNG BINH TAN	Avancer de Trung Binh Tân en Trung Binh Tân
Reculer en Trung Binh Tân	LUI TRUNG BINH TAN	Reculer de Trung Binh Tân en Trung Binh Tân

Avancer en Trung Binh Tan en pas chassés

TRUONG TRUNG BINH TAN

Avancer de Trung Binh Tân en Trung Binh Tân en pas chassés

TECHNIQUES DE L'AVANT BRAS (blocages) : CUONG TIEN PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Avant bras vers le haut	CUONG TIEN THUONG	Bâton dur vers le haut
Avant bras vers le bas	CUONG TIEN HA	Bâton dur vers le bas
Avant bras vers l'extérieur	CUONG TIEN NGOAI	Bâton dur vers l'extérieur
Avant bras vers l'intérieur	CUONG TIEN NOI	Bâton dur vers l'intérieur

TECHNIQUES DE POING : THOI SON PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Poing direct	THOI SON	Arrêter la montagne
Poing direct bras et jambe inverses	DI SON	Déplacer la montagne
Crochet vers le haut	DOC THU THANG THIEN	La main qui monte au ciel
Coup de poing circulaire	HOANH SON	Contourner la montagne
Crochet vers l'arrière	HAU SON	La montagne qui frappe vers l'arrière
Marteau de haut vers le bas	GIANG SON	Asséner un coup sur la montagne

TECHNIQUES DE TRANCHANT DE MAIN : CUONG DAO PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Coupe de haut vers le bas	CUONG DAO TRAM THACH	Le sabre coupe le rocher
Coupe en diagonale	CUONG DAO PHAT MOC	Le sabre coupe l'arbre
Coupe horizontale vers l'extérieur	CUONG DAO TRAM XA NGOAI	Le sabre décapite un serpent vers l'extérieur
Coupe horizontale vers l'intérieur	CUONG DAO TRAM XA NOI	Le sabre décapite un serpent vers l'intérieur

TECHNIQUES DE COUDE : PHUONG DUC PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Coude vers le haut	PHUONG DUC THUONG	Aile de phénix vers le haut
Coude vers le bas	PHUONG DUC HA	Aile de phénix vers le bas
Coude vers l'extérieur	PHUONG DUC NGOAI	Aile de phénix vers l'extérieur
Coude vers l'intérieur	PHUONG DUC NOI	Aile de phénix vers l'intérieur
Coude vers l'arrière	PHUONG DUC HAU	Aile de phénix vers l'arrière

TECHNIQUES DE PAUME : HUNG CHUONG PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Frappe vers l'avant	HUNG CHUONG TRUC	Patte de l'ours vers l'avant
Frappe vers le haut	HUNG CHUONG THUONG	Patte de l'ours vers le haut
Frappe vers le bas	HUNG CHUONG HA	Patte de l'ours vers le bas
Frappe vers l'extérieur	HUNG CHUONG NGOAI	Patte de l'ours vers l'extérieur
Frappe vers l'intérieur	HUNG CHUONG NOI	Patte de l'ours vers l'intérieur

TECHNIQUES DE GRIFFE : HO TRAO PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Frappe vers l'avant	HO TRAO TRUC	Griffes du tigre vers l'avant
Frappe vers le haut	HO TRAO THUONG	Griffes du tigre vers le haut
Frappe vers le bas	HO TRAO HA	Griffes du tigre vers le bas
Frappe vers l'extérieur	HO TRAO NGOAI	Griffes du tigre vers l'extérieur
Frappe vers l'intérieur	HO TRAO NOI	Griffes du tigre vers l'intérieur

TECHNIQUES DE PIEDS : CUOC PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Coup de pied direct	TIEN CUOC	Coup de pied vers l'avant
Coup de pied vers le haut avec le talon	LONG THANG CUOC	L'envol du dragon
Coup de pied circulaire	HOANH CUOC	Le pied latéral
Coup de pied latéral	BAN LONG CUOC	Le pied latéral du dragon
Circulaire de l'intérieur vers l'extérieur avec le tranchant externe du pied	TAO PHONG CUOC	Balayer comme le vent
Circulaire de l'extérieur vers l'intérieur avec le tranchant interne du pied	DAO SON CUOC	Le pied qui renverse la montagne
Marteau de haut vers le bas	LOI CONG CUOC	Le pied de la foudre
En crochet avec le talon	CAU LIEM CUOC	La faucille
Retourné circulaire avec le talon	NGHICH LAN CUOC	Le revers de la licorne
Retourné droit avec le talon	HO VI CUOC	La queue du tigre
Balayage	TAO DIA CUOC	Balayer le sol
Double pieds sautés	SONG PHI CUOC	Les deux pieds qui volent

TECHNIQUES DE GENOU : TAT PHAP

Description	Nom Vietnamien	Traduction
Genou de bas vers le haut	THANG TAT	Le genou montant
Genou vers l'avant	TRUONG TAT	Le genou en longueur
De l'extérieur vers l'intérieur	HOANH TAT	Le genou de côté

ANNEXE II - EXERCICES D'ASSAULTS

Chaque style possède un certain nombre d'assaults conventionnels que l'on appelle Exercices d'assaults. Si un certain nombre d'entre eux est pratiqué par tous les styles, il en existe de spécifiques à chaque style. De plus, chacun des ces assaults conventionnels présente un intérêt pédagogique particulier.

A) CONTRE ATTAQUE SUR 1 PAS

Cet exercice se déroule de la manière suivante:

Les deux candidats sont placés à une distance de 1 m l'un de l'autre et de profil par rapport au jury.

Après s'être salués, les deux candidats se mettent garde reculant la jambe droite. Le jury annonce l'attaque à réaliser, après un moment de concentration l'attaquant lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible. La défense et la contre attaque du défenseur sont libres. Le défenseur devra rester un instant sur sa technique de contre-attaque afin de bien la définir.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en garde inverse pour répéter la même attaque du membre opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

Critères de notation

- Bonne distance dans les attaques et les défenses, elles doivent «porter» et ne pas arriver à 10 ou 15 cm du point visé. (Le contrôle impose une retenue dans la technique et non pas une technique qui arrive en fin de course.)
- Puissance et détermination des attaques et des défenses
- Maîtrise et précision de la contre attaque
- Esprit de décision, précision et efficacité extrêmes
- Disponibilité mentale et concentration
- Variété dans les défenses et contre-attaques qui seront constituées de blocage et contre attaque, esquive et contre attaque, contre direct, etc.
- Stabilité et équilibre aussi bien dans l'attaque que dans la défense
- L'attitude générale des pratiquants durant l'exercice qui doit refléter l'esprit dans lequel se pratique l'art martial en général et les exercices d'assaults en particulier.

B) ASSAUT LIBRE SUR UNE ATTAQUE

Dans le contexte des examens cet exercice est basé sur une attaque libre, non annoncée. L'attaquant et le défenseur sont désignés d'avance.

L'exercice se déroule de la manière suivante:

L'attaquant et le défenseur se placent à une distance de 3 mètres, après s'être salués, ils se mettent en garde. Au commandement lancé par un des membres du jury, ils commencent le combat. L'attaquant doit rechercher une opportunité pour attaquer et le défenseur doit adapter sa réaction.

Le nombre d'attaques peut varier entre trois et cinq et sera fixé par le jury.

L'attaquant et le défenseur reviennent en garde après chaque échange. L'exercice terminé, ils inversent les rôles.

Critères de notation

Ils sont plus ou moins identiques à l'exercice d'assaut libre sur une attaque et sont basés entre autres sur les éléments suivants:

- Aisance dans les déplacements: ces déplacements ne sont pas des sautilllements à l'instar des pratiques de compétition, mais des déplacements permettant au jury de juger la maîtrise de la distance de chacun des combattants.
- Puissance et détermination des attaques et des défenses
- Maîtrise et précision des techniques
- Esprit de décision, précision et efficacité extrême
- Vacuité mentale et concentration. La concentration doit être maintenue durant tout l'exercice, et avec la même intensité aussi bien avant qu'après l'attaque (ou la défense)
- Les défenses et les contre attaques doivent démontrer la maîtrise par les candidats de deux notions fondamentales: blocage-contre attaque et contre direct.
- Stabilité et équilibre dans l'attaque et la contre-attaque.
- Recherche de l'opportunité
- L'attaquant ne doit pas s'approcher trop près du défenseur pour déclencher son attaque. Une distance trop réduite autoriserait le défenseur à contrer et ceci même si l'attaquant n'a pas encore attaqué.
- Le défenseur ne doit pas refuser le combat en reculant systématiquement ou en prenant une garde telle que l'attaque soit difficile à réaliser.

C) COMBAT SOUPLE

L'assaut souple est non réglementé. Sous forme d'entraînement, il est un moyen pédagogique de préparation à la compétition ou à l'assaut libre. Pour le passage de grade, il permet de juger la maîtrise technique des postulants. Il faut impérativement distinguer cet exercice à deux d'un combat libre ou arbitré. Sa durée est de deux minutes maximum.

Critères de notation

- Travail en souplesse avec contrôle absolu à tous les niveaux.
- Aisance dans les déplacements.
- Variétés des techniques.
- Equilibre et stabilité.
- Opportunité.
- Disponibilité mentale et concentration.

D) ENCHAINEMENTS A 2

Le candidat a le choix entre les 2 épreuves suivantes:

- Enchaînement pré-arrangé
- Enchaînements libres

a) Enchaînement pré-arrangé

Les enchaînements pré arrangés sont des combats simulés au cours desquels les pratiquants reproduisent fidèlement un enchaînement de techniques préalablement préparé ou codifié par leur école. S'agissant d'un enchaînement codifié, le candidat l'exécute avec le partenaire de son choix. Si le partenaire n'est pas candidat, le jury ne tiendra compte dans sa notation que de l'exécution du candidat. Si le partenaire est aussi candidat, les 2 pratiquants seront notés.

La durée de l'enchaînement est comprise entre 30s et 1mn30.

Critères de notation

- La tenue et le comportement des candidats doivent être impeccables.
- Le cérémonial (salut, prise de position, présentation) doit être correct. Le combat pré-arrangé commence et se termine par un salut.
- Le candidat doit dégager une impression de détermination, d'unité de corps et d'esprit. Toute hésitation et tout comportement témoignant du besoin de réfléchir avant d'agir seront sanctionnés.
- L'enchaînement pré-arrangé doit se dérouler sur un rythme suffisamment rapide et avec une conviction suffisamment marquée pour donner l'illusion d'un combat réel.
- L'enchaînement des techniques doit être logique.
- La variété des techniques utilisées est un critère important.

b) Enchaînements libres

Les exercices d'enchaînements libres à 2 démontrent la capacité d'enchaîner les attaques d'un pratiquant.

Ces exercices différents du combat libre proprement dit: dans le combat libre le pratiquant peut contrer dès la première ou la deuxième attaque de son adversaire, voire même anticipé. Dans ces exercices les deux candidats sont des « partenaires » : Chacun doit attendre la fin de l'enchaînement du partenaire avant d'attaquer à son tour.

Le contrôle des techniques est impératif.

Les enchaînements d'attaques doivent comprendre de 3 à 8 mouvements.

Les examinateurs appellent deux candidats. Après les saluts d'usage les deux candidats se mettent en position de combat (positions laissées à leur libre choix). Le candidat attaquant lance son premier enchaînement d'attaque qu'il termine avec le Hêt; dès qu'il a fini, son partenaire exécute son enchaînement (travail en alternance).

Le Jury note les prestations des candidats en tant qu'attaquants.

Au minimum 3 et au maximum 5 enchaînements libres seront demandés à chacun des candidats.

Remarque: Le candidat jouant le rôle de défenseur peut bloquer, esquiver ou reculer. En aucun cas il ne doit gêner le travail de son partenaire. S'agissant d'une épreuve technique,

il ne doit pas résister lorsqu'il y a projection ou ciseau. Il ne doit pas non plus faciliter une mauvaise projection ou un ciseau dit « à contresens ».

Critères de notation

1) Présentation

La tenue et le comportement du candidat doivent être impeccables: tenue propre, ceinture correctement nouée, comportement et attitude générale irréprochable.

Le cérémonial (salut, prise de position, présentation) doit être scrupuleusement respecté.

2) Equilibre et Stabilité

Ces exercices se rapprochant du combat, le candidat n'est pas tenu d'avoir des positions bien définies. Cependant tout manque d'équilibre, de faux-pas, ou de chute involontaire est pénalisé.

3) Logique technique

Les enchaînements d'attaques doivent être spontanés, bien suivis, sans précipitation, puissants et surtout logiques.

Un enchaînement « logique » tient compte des techniques d'attaques, de la réaction du partenaire et de la distance séparant les deux pratiquants.

Exemples d'enchaînements non logiques:

- En corps à corps avec coups de genou et coude, le candidat cherche à placer un coup de pied retourné.
- Le partenaire étant en déséquilibre arrière, le candidat essaie de le faire tomber en avant.

4) Sensation générale

Puissance mentale dégagée par le regard et l'attitude générale du candidat attaquant:

Les examinateurs doivent avoir l'impression d'une bonne détermination.

L'hésitation ou l'attente chez un candidat doit être pénalisée.

En général, le cri ou l'expiration sonore termine l'enchaînement.

ANNEXE III - QUYEN : FORME FONDAMENTALE OU CONVENTIONNELLE

Il est primordial de ne jamais oublier qu'un Quyen n'est pas un simple exercice de style. Il représente un combat dans ce qu'il y a de plus pur et de plus extrême et, à ce titre, il possède, comme ce dernier, un rythme propre. Ce n'est ni une course de vitesse ni un travail en lenteur. L'expression "vivre son Quyen" traduit mieux que toute autre cette capacité que doit posséder le pratiquant, de contrôler tous les paramètres de son exécution, de telle sorte que le jury ressente cette impression de combat au travers de la démonstration qui lui est faite.

Tout comme en Techniques de bases, la "beauté" n'est pas un critère essentiel, mais l'efficacité est incontournable.

Pour les armes (Binh Khi), le pratiquant doit se munir de son propre matériel.

✓ CRITERES DE NOTATION DU QUYEN

- La présentation

La tenue et le comportement du candidat doivent être impeccables : Vo Phuc propre de couleur noire, ceinture correctement nouée, comportement et attitude générale irréprochable.

- Le cérémonial et l'étiquette

Le cérémonial (salut, prise de position, présentation) doit être scrupuleusement respecté. Le Quyen est annoncé à haute voix, il commence et se termine par le salut.

- La concentration

Dans sa démonstration, le candidat doit dégager une impression d'unité corps/esprit.

- L'équilibre et la stabilité

Les positions doivent être bien marquées. La position du bassin, de la colonne vertébrale, de la nuque et des épaules bien contrôlée. La maîtrise des déplacements est essentielle et toute perte d'équilibre, glissade ou chute doit être sanctionnée.

- Le rythme et le tempo

Les techniques enchaînées, les mouvements lents (s'ils existent dans le Quyen présenté), les temps morts doivent être placés de manière judicieuse tandis que les Hét devront être placés selon les normes communément acceptées.

- La puissance

Les techniques doivent dégager une impression d'efficacité.

- Le regard

Le regard doit être empreint de toute la détermination du candidat. Il doit suivre la direction dans laquelle les techniques ou enchaînements sont utilisés.

- La respiration et le Hét

La respiration est le support de l'énergie, elle conditionne les moments de force et de faiblesse de notre organisme.

Elle doit être correctement synchronisée avec les techniques, sauf pour certains Quyen dit "respiratoires", elle est inaudible. Généralement, un Quyen comporte suivant les styles un, ou plusieurs expirations sonores (Hét) qui expriment un dégagement maximum d'énergie.

- Le respect des techniques et du diagramme original du Quyen

Le Quyen est exécuté dans sa forme originale, c'est-à-dire en respectant les positions, les techniques et les directions préconisées par le style ou l'école auquel se réfère le candidat.

✓ CRITERES DE NOTATION DES APPLICATIONS DU QUYEN

La connaissance des Quyen impose leur parfaite maîtrise technique et la connaissance des applications sur un adversaire des techniques ou séquences de combat contenues dans le Quyen (Applications Quyen).

Le candidat doit parfaitement connaître les explications techniques et les applications se rattachant aux différents Quyen de la liste correspondante au Dan présenté. A partir de l'examen de 3ème Dan et au-dessus, un manque à ce niveau sera considéré comme une erreur grave.

ANNEXE IV - PROGRAMME DES QUYEN PAR DAN ET PAR STYLE

	BACH HO VO DAO	CHUONG QUAN KHI DAO	CUU LONG VO DAO
1^{er} Dan	1) LIEN SON QUYEN 2) LOA THAN QUYEN 3) PHUNG HOANG QUYEN 4) THAP THU QUYEN 5) LONG HO QUYEN 6) TRUONG CON (arme) 7) DOC DAO (arme) 8) DAI KIEM (arme)	1) THIEN LOI QUYEN 2) NHAT BO HUYEN CONG QUYEN 3) NHI BO HUYEN CONG QUYEN 4) TAM BO HUYEN CONG QUYEN 5) TU BO HUYEN CONG QUYEN	1) PHUC LONG DA HO QUYEN 2) SONG LONG NAO HAI QUYEN 3) TAM LONG XUAT DONG QUYEN 4) TU LINH DAO (sabre) 5) CUU LONG DOAT MENH CON (bâton)
2^{ème} Dan	1) LOA THAN QUYEN 2) PHUNG HOANG QUYEN 3) THAP THU QUYEN 4) LONG HO QUYEN 5) KI LONG QUYEN 6) TRUONG CON (arme) 7) DOC DAO (arme) 8) DAI KIEM (arme) 9) SONG KIEM (arme)	1) KINH SON CUOC 2) MANH HO XUAT LAM 3) TU BO HUYEN CONG QUYEN 4) BACH HO LY SON 5) BAI CON NHAT (bâton)	1) SONG LONG NAO HAI QUYEN 2) TAM LONG XUAT DONG QUYEN 3) TU LONG VU LO QUYEN 4) TU LINH DAO (sabre) 5) THIEN DIA LINH QUANG CON (bâton)
3^{ème} Dan	1) PHUNG HOANG QUYEN 2) THAP THU QUYEN 3) LONG HO QUYEN 4) KI LONG QUYEN 5) LO MAI QUYEN 6) TRUONG CON (arme) 7) DOC DAO (arme) 8) DAI KIEM (arme) 9) SONG KIEM (arme)	1) BACH HO LY SON 2) LONG HO QUYEN 3) LOI TRAN QUYEN 4) TU MA QUYEN 5) BAI CON NHI (bâton)	1) TAM LONG XUAT DONG QUYEN 2) TU LONG VU LO QUYEN 3) NGU LONG TRANH CHAU QUYEN 4) THIEN DIA LINH QUANG CON (bâton) 5) VAN TRUONG SONG TIEU ĐAO (poignard)
4^{ème} Dan	1) THAP THU QUYEN 2) LONG HO QUYEN 3) KI LONG QUYEN 4) LO MAI QUYEN 5) BACH HO QUYEN 6) TRUONG CON (arme) 7) DOC DAO (arme) 8) DAI KIEM (arme) 9) SONG KIEM (arme)	1) LONG HO QUYEN 2) TU MA QUYEN 3) THACH SU QUYEN 4) DIA SAT QUYEN 5) BAI GUOM NHAT (sabre)	1) TU LONG VU LO QUYEN 2) NGU LONG TRANH CHAU QUYEN 3) LUC LONG BAI TO QUYEN 4) CUU LONG HAC LONG DAO (sabre) 5) HOA VIET LONG HO KIEM (épée)
5^{ème} Dan	1) THAP THU QUYEN 2) LONG HO QUYEN 3) KI LONG QUYEN 4) LO MAI QUYEN 5) BACH HO QUYEN 6) TRUONG CON (arme) 7) DOC DAO (arme) 8) DAI KIEM (arme) 9) SONG KIEM (arme) 10) SONG DAO (arme)	1) THACH SU QUYEN 2) DIA SAT QUYEN 3) KIM LAN QUYEN 4) HAU XA LINH DONG 5) BAI GUOM NHI (sabre)	1) NGU LONG TRANH CHAU QUYEN 2) LUC LONG BAI TO QUYEN 3) THAT LONG BAT BAO QUYEN 4) HOA VIET LONG HO KIEM (épée) 5) SIEU XUNG THIEN

	HAN BAI	HAU QUYEN TRUNG DUNG DAO	HONG GIA VO DAO
1^{er} Dan	1) THIEN MEN 2) LONG SU 3) LOA THANH 4) PHUNG HOANG 5) THAP TU QUYEN	1) TU TRU QUYEN 2) LONG SU QUYEN 3) HU QUYEN MOT 4) LOA THANH QUYEN 5) HAU QUYEN HAI	1) TU MON QUYEN 2) TU HOP QUYEN 3) NGU HANH QUYEN 4) TU MON CHUONG PHAP 5) HO HAU QUYEN
2^{ème} Dan	1) LONG SU 2) LOA THANH 3) PHUNG HOANG 4) THAP TU QUYEN 5) LONG HO	1) LONG SU QUYEN 2) HAU QUYEN MOT 3) LOA THANH QUYEN 4) HAU QUYEN HAI 5) NGOC TRANG QUYEN	1) NGU HANH QUYEN 2) HO HAU QUYEN 3) SONG LONG PHI THIEN 4) HO HAE QUYEN 5) TU MON CON (bâton)
3^{ème} Dan	1) PHUNG HOANG 2) TAP TU QUYEN 3) LONG HO 4) NGU BO KHI 5) TIEU PHUC HO	1) LOA THANH QUYEN 2) HAU QUYEN HAI 3) PHUONG HOANG QUYEN 4) THUAN NGHICH QUYEN 5) HAU QUYEN BA	1) SONG LONG PHI THIEN 2) HO HAE QUYEN 3) THAT THAP NHI SAT THU 4) DON CUNG PHUC HO QUYEN 5) TU MON SONG DAO (doubles couteaux)
4^{ème} Dan	1) PHUNG HOANG 2) LONG HO 3) NGU BO KHI 4) TIEU PHUC HO 5) THAI-AM KHI-CONG	1) PHUONG HOANG QUYEN 2) HAU QUYEN HAI 3) HAU QUYEN BA 4) HAU QUYEN BON 5) HAU QUYEN KIEM PHAP	1) DON CUNG PHUC HO QUYEN 2) LONG HO NHI HINH 3) LA HAN PHUC HO QUYEN 4) LA HAN HO DAO CON (bâton) 5) AM DUONG HO DIEP SONG DAO
5^{ème} Dan	1) LONG HO 2) TIEU PHUC HO 3) THACH-SU 4) THAI-AM KHI-CONG 5) THIEU-NHIEM DAU	1) HAU QUYEN BA 2) HAU QUYEN BON 3) HAU QUYEN NAM 4) HAU QUYEN BONG PHAP (Bâton) 5) TAY SON KIEM PHAP (Epée)	1) LONG HO NHI HINH 2) LA HAN PHUC HO QUYEN 3) AM DUONG HO DIEP SONG DAO 4) CUNG TU PHUC HO QUYEN 5) THANH SONG TUYEN NGUYET DAO

	KIM LONG	LAM SON VO DAO	MINH LONG
1^{er} Dan	1) KIM LONG QUYEN MOT 2) KIM LONG QUYEN HAI 3) KIM LONG QUYEN BA 4) KIM LONG QUYEN BON 5) KIM LONG QUYEN NAM	1) THUAN NGHICH QUYEN 2) CUONG DAO QUYEN 3) LUU HOA QUYEN 4) LIEN CHAU QUYEN 5) HONG GIA CON (Bâton)	1) NHAP MON QUYEN 2) LONG SU QUYEN 3) LOA THANH QUYEN 4) PHUONG HOANG QUYEN 5) MANH LONG CONG QUYEN 6) DOAN CON (Bâton long)
2^{ème} Dan	1) KIM LONG QUYEN HAI 2) KIM LONG QUYEN BA 3) KIM LONG QUYEN BON 4) KIM LONG QUYEN NAM 5) KIM LONG BONG PHAP	1) TIEU LA HAN 2) DONG NHI QUYEN 3) LA HAU QUYEN 4) MIEU QUYEN 5) HONG GIA KIEM (Epée)	1) PHUC HO QUYEN MOT 2) TU MON DAO (Sabre fin) 3) CO TRUONG CON (Bâton long) 4) LAO HO THUONG SON 5) GIAO CHIEN DOAN DAO MOT (Couteau)
3^{ème} Dan	1) KIM LONG QUYEN BA (Cap2) 2) KIM LONG QUYEN NAM 3) KIM LONG QUYEN SAU 4) KIM LONG LONG GIAN PHAP 5) KIM LONG TIEU CON PHAP	1) LIEN HOA QUYEN 2) NGOC TRANG QUYEN 3) TIEU HO QUYEN NHAT LO 4) LAO HO THUONG SON QUYEN 5) HO DIEP DAO <u>ou</u> TU LINH DAO (Sabre).	1) PHUC HO QUYEN HAI 2) GIAO CHIEN DOAN DAO HAI (Couteau) 3) MANH LUC MA DAO (Cimeterre) 4) THAO BO LAO MAI 5) TAY SON CON (Bâton long)
4^{ème} Dan	1) KIM LONG QUYEN BA (Cap3) 2) KIM LONG QUYEN SAU 3) KIM LONG QUYEN BAY 4) KIM LONG BONG PHAP 5) KIM LONG DAO PHAP	1) PHUONG HOANG QUYEN 2) TIEU HO QUYEN NHI LO 3) ANH HUNG QUYEN 4) THAN DONG QUYEN 5) TAN NHAT CON <u>anciennement</u> O DU THAO (Bâton)	1) DOAT HON DAO (Sabre dragon) 2) TAM LONG NAO HAI 3) THIEN TIEN NHAT KIEM (Epée) 4) SIEU ONG BAT QUAI DAI DAO (Hallebarde) 5) NGOC TRAN
5^{ème} Dan	1) KIM LONG LONG GIAN PHAP 2) KIM LONG BONG PHAP 3) KIM LONG TIEU CON PHAP 4) KIM LONG KIEM PHAP 5) KIM LONG QUYEN BAY	1) THACH SU QUYEN 2) LAO MAI QUYEN 3) NGOC TRANG QUYEN 4) MAI HOA QUYEN 5) ROI THAI SON (Bâton)	1) KIM BAO QUYEN MOT 2) DOC LU THUONG (Lance) 4) SIEU XUNG TIEN (Hallebarde) 5) SONG LONG KIEM PHAP 6) KIM BAO QUYEN HAI

	NGHIA LONG	QWAN KI DO	SA LONG CUONG
1^{er} Dan	1) KY LAN KHAI MON QUYEN 2) DIEN HUU QUYEN 3) MOC CAN 4) PHUONG HOANG GIAO LONG QUYEN 5) BAO TAM QUYEN 6) SO DO QUYEN	1) CUU CHAN QUAN KY MOT 2) CUU CHAN QUAN KY BA 3) HUNG QUYEN MOT 4) HUNG QUYEN HAI 5) LONG HO	1) THAN DONG QUYEN 2) YEN PHI QUYEN 3) THIEN SU QUYEN 4) THAI SON CON (Bâton) 5) DOC KIEM LE HOA (Epée)
2^{ème} Dan	1) BACH HO 2) THANH LONG 3) LONG GIAN QUYEN 4) BONG PHAP CO BAN 5) KHOAI DAO TRAM THU	1) CUU CHAN QUAN KY BON 2) KIM CUONG LOI TRAN QUYEN 3) KIM LAN NHAP DONG QUYEN 5) BONG PHAP MOT 6) LONG GIAN MOT 7) MOC CAN MOT 8) SONG COT DOC LUYEN MOT	1) PHUONG HOANG QUYEN 2) LAO MAI QUYEN 3) TU HAI QUYEN 4) ROI TRUONG BINH TIEN (Bâton) 5) DO LONG DAO (Sabre)
3^{ème} Dan	1) HAU QUYEN 2) THAI SON KIEM PHAP 3) BONG PHAP TRUNG DANG 4) LONG GIAN QUYEN 5) KHOAI DAO TRAM THU	1) CUU CHAN NOI DAN QUAN KY MOT 2) DIA SAT LIEN HOAN QUYEN 3) HUNG QUYEN MOT 4) CAN TRU QUYEN (<i>masculin seulement</i>) OU KIM LAN NHAP DONG (<i>fémminin</i>) 5) BONG PHAP MOT 6) LONG GIAN MOT 7) MOC CAN MOT 8) SONG COT DOC LUYEN MOT	1) BAT BO LIEN HOA QUYEN 2) LONG HO HOI QUYEN 3) MAI HOA QUYEN 4) DOC GIAN (Brise lame) 5) SONG SI (Double ailes de fer)
4^{ème} Dan	1) HAC XA QUYEN 2) BAT QUAI CON 3) NGU LINH DAO 4) HAU QUYEN 5) THAI SON KIEM PHAP	1) CUU CHAN NOI DAN QUAN KY HAI 2) TU MA LIEN HOAN QUYEN 3) THACH SU QUYEN 4) KIM CUONG LOI TRAN QUYEN 5) BONG PHAP MOT 6) LONG GIAN MOT 7) MOC CAN MOT 8) SONG COT DOC LUYEN MOT	1) TU MON CHUONG QUYEN 2) NGOC TRANG QUYEN 3) HONG QUYEN 4) SONG KIEM (Double épée) 5) LE HOA THUONG (Lance)
5^{ème} Dan	1) QUY QUYEN 2) TRUONG THUONG 3) LUC BO DAI DAO 4) NGU LINH DAO 5) HAC XA QUYEN	1) CUU CHAN NOI DAN QUAN KY BA 2) CUU CHAN QUAN KY NAM 3) THACH SU QUYEN 4) NGU DIEU QUY SAO 5) BONG PHAP MOT 6) LONG GIAN MOT 7) MOC CAN MOT 8) SONG COT DOC LUYEN MOT 9) MA DAO QUYEN MOT 10) SONG DIEP DAO QUYEN MOT 11) YEN DAO QUYEN MOT	1) MIEU TAY DIEN QUYEN 2) CAM PHUONG TRI QUYEN 3) ROI TAN NHAT (Bâton) 4) SONG TO (Couteaux papillons) 5) THANH LONG YEM NGUYET DAO (Hallebarde)

	TAY SON VO DAO	THAI CUC QUYEN	TINH VO DAO
1^{er} Dan	1) SONG KIEM CAN BAN QUYEN 2) TRUNG HOA LOA THANH QUYEN 3) HO NHAN TRANH HUNG QUYEN (forme respiratoire) 4) SONG CHUY THIET TUYEN QUYEN 5) TAM DUONG HUY KIEM PHAP (Sabre)	1) SU YI QUYEN 2) YU-KING QUYEN 3) T'ONG-JEN QUYEN 4) T'AI QUYEN 5) SOU-EI QUYEN	1) HAC MIEU QUYEN 2) NGU HO XUAT SON 3) TAY SON KIEM PHAP 4) BACH LINH XA CON (Bâton) 5) MANH HO HOI LAM 6) LAO HO THUONG SON
2^{ème} Dan	1) SONG CHUY THIET TUYEN QUYEN 2) TAM DUONG HUY KIEM PHAP (Sabre) 3) HUNG KE QUYEN 4) LONG GIAN MOT (nunchaku) 5) SONG HO DI HANH QUYEN <u>ou</u> LAO TU QUYEN <i>pour les féminines</i>	1) YU-KING QUYEN 2) T'ONG-JEN QUYEN 3) T'AI QUYEN 4) SOU-EI QUYEN 5) TCHOU-EN QUYEN	1) MANH HO HOI LAM 2) LAO HO THUONG SON 3) LONG TUYEN KIEM (Epée) 4) TU LINH DAO (Cimeterre) 5) NGOC TRAN QUYEN
3^{ème} Dan	1) HO NHAN TRANH HUNG QUYEN (forme respiratoire) 2) TAM DUONG HUY KIEM PHAP (Sabre) 3) SONG HO DI HANH QUYEN <u>ou</u> LAO TU QUYEN <i>pour les féminines</i> 4) TAY SON NHAN QUYEN PHAP 5) LE HOA DOC KIEM (Epée)	1) T'ONG-JEN QUYEN 2) WOU-WANG QUYEN 3) SOU-EI QUYEN 4) TCHOU-EN QUYEN 5) T'AI QUYEN	1) NGOC TRAN QUYEN 2) LAO MAI QUYEN 3) ROI THAI SON (Bâton) 4) BAT QUAI CON (Bâton) 5) THAT TINH HOA (Hallebarde)
4^{ème} Dan	1) TAY SON NHAN QUYEN PHAP 2) LE HOA DOC KIEM (Epée) 3) THAT TRUYEN QUYEN 4) MAI HOA QUYEN 5) TAM DUONG HUY KIEM PHAP PHAN HAI (Sabre)	1) T'ONG-JEN QUYEN 2) MING-YI QUYEN 3) WOU-WANG QUYEN 4) TCHOUNG-FOU QUYEN 5) T'AI QUYEN	1) ROI THAI SON (Bâton) 2) BAT QUAI CON (Bâton) 3) THAT TINH HOA (Hallebarde) 4) HAC LONG TU CHI 5) HUNG KE QUYEN
5^{ème} Dan	1) MAI HOA QUYEN 2) TAM DUONG HUY KIEM PHAP (les 2 parties) 3) SONG CHUONG 4) LAO MAI QUYEN 5) DAI DAO BONG PHAP (Bâton ou hallebarde)	1) MING-YI QUYEN 2) SOU-EI QUYEN 3) WOU-WANG QUYEN 4) TS'OU EI QUYEN 5) T'AI QUYE	1) HUNG KE QUYEN 2) SIEU XUNG THIEN (Hallebarde) 3) HUYNH LONG DOC KIEM (Epée) 4) DOC LU THUONG (Lance) 5) DOC LU THUONG (Lance)

	TRUC LIEN VO DAO	
1^{er} Dan	1) THUAN NGHICH QUYEN 2) TU MON QUYEN 3) HONG HOA QUYEN 4) TU TRU QUYEN 5) DA HO LUONG DAU CON (Bâton)	
2^{ème} Dan	1) NAM HONG QUYEN 2) BAO HINH QUYEN 3) TIEU LIEN HOA QUYEN 4) BINH HAC QUYEN (Epée) 5) HOANG GIA DAO (Sabre)	
3^{ème} Dan	1) THUAN NGHICH HOA QUYEN 2) HOANG GIA QUI CHAU QUYEN 3) BAO GIA QUYEN 4) HOANG GIA SONG KIM (Doubles épées) 5) THIET KIM THUONG (Lance)	
4^{ème} Dan	1) ANH HUNG QUYEN 2) LIEN HOA QUYEN 3) MAI HOA QUYEN 4) LUYEN CONG VAN KHI LIEN HOA PHAP QUYEN (Respiration) 5) LUONG HO DIET SON (Couteaux papillons)	
5^{ème} Dan	1) LIEN HOA QUI CHAU QUYEN 2) LAM MON TRAN QUYEN 3) THIET TUYEN QUYEN (Respiration avec anneaux de fer) NGU LONG SONG TIEN (Fléau long) DAI DAO THAO PHAP (Hallebarde)	

ANNEXE V - DECOUPAGE TERRITORIAL DES INTERREGIONS

INTER REGIONS	REGIONS
1	75 Paris
	77 Seine et Marne
	78 Yvelines
	91 Essonne
	92 Hauts de Seine
	93 Seine Saint Denis
	94 Val de Marne
	95 Val d'Oise
2	01 Flandres Artois
	24 Picardie
	02 Normandie
3	04 Champagne Ardennes
	25 Lorraine
	05 Alsace
	09 Franche Comté
4	06 Bretagne
	18 Pays de la Loire
	07 Touraine Berry Orléanais
5	16 Languedoc Roussillon
	17 Provence
	29 Côte d'azur
	30 Corse
6	08 Bourgogne
	11 Auvergne
	12 Lyonnais
	13 Dauphiné Savoie
7	10 Poitou Charente
	19 Limousin
	14 Aquitaine
	15 Midi Pyrénées

ANNEXE VI - REGLEMENTS SPECIFIQUES

Les disciplines suivantes font l'objet de règlements techniques spécifiques, validés par la CSDGE :

- karaté contact
- toreikan budo
- Yoseikan budo
- Nanbudo
- Kempo
- Shidokan
- Wadokan
- Shintaibudo
- Shorinji kempo
- Tai jitsu
- Nihon tai jitsu
- Kobudo
- Arts martiaux vietnamiens traditionnels
- Vo Vinam Viet Vo Dao
- Krav Maga
- Pencak-Silat
- Kali Escrima
- Aïto Bâton Self Défense

Lors de chaque Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents, de nouveaux règlements techniques spécifiques pourront être validés.

ANNEXE VII - TEXTES OFFICIELS

I. La Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents

✓ Article L.212-5 du code du sport

« Dans les disciplines relevant des arts martiaux, nul ne peut se prévaloir d'un Dan ou d'un grade équivalent sanctionnant les qualités sportives et les connaissances techniques, et, le cas échéant, les performances en compétition s'il n'a pas été délivré par la commission spécialisée des Dans et grades équivalents de la fédération délégataire ou, à défaut, de la fédération agréée consacrée exclusivement aux arts martiaux.

Un arrêté du ministre chargé des sports fixe la liste des fédérations mentionnées au premier alinéa. »

✓ Article L.212-6 du code du sport

« Les commissions spécialisées des dans et grades équivalents, dont la composition est fixée par arrêté du ministre chargé des sports après consultation des fédérations concernées, soumettent les conditions de délivrance de ces dans et grades au ministre chargé des sports qui les approuve par arrêté ».

✓ Arrêté du 10 août 1999 relatif à la délivrance des dans ou des grades équivalents

« La liste des fédérations dont les commissions spécialisées des dans et grades équivalents délivrent des dans ou grades équivalents est la suivante :

- *Union des Fédérations d'Aïkido,*
- *Fédération Française de judo, jujitsu, kendo et disciplines associées (FFJDA),*
- *Fédération française de taekwondo et disciplines associées (FFTDA),*
- *Fédération française de Karaté et Arts Martiaux Affinitaires (FFKAMA) (arrêté du 28 mars 2000) ».*

✓ Arrêté du 19 janvier 2001 fixant la composition de la commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires

« Article 1er

La commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires est composée :

- 1) *D'un président désigné, après consultation de la fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires, par le ministre chargé des sports ;*
- 2) *Du Directeur Technique National ;*
- 3) *De Huit membres proposés par l'instance dirigeante compétente de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires, dont six au moins sont titulaires du brevet d'Etat d'éducateur sportif, option karaté et arts martiaux affinitaires, ou d'un titre équivalent ;*
- 4) *De six membres désignés par les Fédérations multisports, affinitaires et scolaires et universitaires concernées ;*
- 5) *De quatre membres désignés par les organisations professionnelles d'enseignants les plus représentatives dans le karaté ou les disciplines affinitaires.*

Les membres des 3ème, 4ème et 5ème catégorie doivent être titulaires du 6ème dan ou d'un grade équivalent de karaté ou d'une discipline affinitaire. Toutefois, en l'absence de membre remplissant cette condition, des membres titulaires d'un 5ème ou d'un 4ème dan ou d'un grade équivalent pourront être désignés.

Lorsque le Directeur Technique National n'est pas titulaire au moins du 4ème dan ou d'un grade équivalent, il assiste aux réunions de la commission spécialisée des dans et grades équivalents avec voix consultative. L'instance dirigeante compétente de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires désigne alors un membres ayant voix consultative.

Article 2

Les membres de la commission spécialisée des dans et grades équivalents de la Fédération française de karaté et arts martiaux affinitaires sont nommés par arrêté du ministre chargé des sports ».

✓ Arrêté du 5 septembre 2005 portant nomination à la Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents de la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées.

II. La protection des Dans et grades équivalents

✓ Article 433-17 du code pénal

« L'usage, sans droit, d'un titre attaché à une profession réglementée par l'autorité publique ou d'un diplôme officiel ou d'une qualité dont les conditions d'attribution sont fixées par l'autorité publique est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 euros d'amende ».

✓ Article L 121-1 du code de la consommation

« est interdite toute publicité comportant, sous quelque forme que ce soit, des allégations, indications ou présentations fausses ou de nature à induire en erreur, lorsque celles-ci

portent sur un ou plusieurs des éléments ci-après ; existence, nature, composition, qualités substantielles, teneur en principes utiles, espèce, origine, quantité, mode et date de fabrication, propriétés, prix et conditions de vente de biens ou services qui font l'objet de la publicité, conditions de leur utilisation, résultats qui peuvent être attendus de leur utilisation, motifs ou procédés de la vente ou de la prestation de services, portée des engagements pris par l'annonceur, identité, qualités ou aptitudes du fabricant, des revendeurs, des promoteurs ou des prestataires ».

Les peines prévues pour ces délits sont identiques à celles prévues pour le délit de tromperie : emprisonnement de deux ans et amende de 50 000 euros, ou l'une de ces deux peines seulement.

Ce règlement a été adopté à l'unanimité en Commission Spécialisée des Dans et Grades Equivalents le 18 juin 2009.

Ce règlement a été validé par le Ministère chargé des Sports dans un arrêté du 6 octobre 2009.