



**ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK**

SAISON
**23
24**

**RÈGLEMENT DES
COMPÉTITIONS**

ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS

SOMMAIRE

REGLEMENT DES COMPETITIONS ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS	3
--	---

TITRE I. CODES DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS	7
---	---

TITRE II. LES CATEGORIES	9
--------------------------------	---

REGLEMENT DES COMPETITIONS VOVIVAM VIET VO DAO.....	57
---	----

PROTOCOLE OFFICIEL DE REMISES DES MEDAILLES.....	89
--	----

AUTORISATION PARENTALE SAISON 2023 - 2024.....	90
--	----

FILIERE DE FORMATION DU CORPS ARBITRAL (AMVT ET VOVINAM VIET VO DAO)	91
--	----

REGLEMENT DES COMPETITIONS ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS

Nota Bene :

- *Dans le présent document, les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique; ils ont à la fois valeur d'un féminin et d'un masculin.*
- *Vocabulaire : l'aire de compétition représente la surface de l'épreuve technique ou de l'épreuve combat. Elle se différencie de la surface de la compétition qui représente toute l'installation de la compétition comprenant toutes les aires de compétition par épreuve ainsi que tout espace qui y est affecté comprenant les espaces de circulation.*

TITRE I. CODES DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS	7
1. Code de l'éthique du compétiteur	7
2. Code de l'éthique du corps arbitral.....	8
TITRE II. Les catégories.....	9
TITRE III. Organisation et déroulement des compétitions	11
Chapitre 1 - <i>Les différents acteurs</i>	11
ARTICLE 1 - La commission sportive nationale	11
ARTICLE 2 - Le bureau fédéral	11
ARTICLE 3 - La commission d'organisation des compétitions.....	12
1. Rôle et responsabilité	12
2. Le responsable national des compétitions	12
3. Le régulateur	13
4. Le responsable de la logistique.....	13
ARTICLE 4 - La commission nationale d'arbitrage	14
1. Composition de la commission d'arbitrage	14
2. Missions et responsabilités	14
3. Le responsable national de l'arbitrage.....	14
ARTICLE 5 - Le corps arbitral.....	14
1. Composition et règles générales.....	14
2. Le superviseur	16
3. L'arbitre.....	16
4. Le juge	16
5. Les commissaires.....	17
ARTICLE 6 - Les compétiteurs.....	18
1. Respect du Code de l'éthique	18
2. Accès à la compétition.....	18
3. Circulation pendant la compétition	18
4. Tenue du compétiteur	18
ARTICLE 7 - Le club	19
ARTICLE 8 - Le coach.....	20
1. Pré-requis.....	20
2. Rôle et responsabilités	20
3. Comportement et obligations.....	20
ARTICLE 9 - Le corps médical	21
ARTICLE 10 - La communication.....	21
Chapitre 2 - <i>L'inscription aux compétitions</i>	22

ARTICLE 11 - Conditions d'inscription	22
1. Conditions communes à toutes les compétitions.....	22
2. Conditions de participation pour les Championnats	22
ARTICLE 12 - Inscription en ligne.....	22
ARTICLE 13 - Les ententes sportives.....	23
Chapitre 3 - <i>Le déroulement des compétitions</i>	24
ARTICLE 14 - Le contrôle administratif	24
ARTICLE 15 - La pesée.....	25
ARTICLE 16 - Les surclassements.....	25
ARTICLE 17 - Le tirage au sort.....	25
ARTICLE 18 - L'appel des catégories et des compétiteurs.....	25
ARTICLE 19 - L'enrichissement des passeports	26
ARTICLE 20 - Protestations et réclamations.....	27
Chapitre 4 - <i>Les différentes compétitions</i>	28
ARTICLE 21 - Les Championnats de France.....	28
ARTICLE 22 - Les Coupes de France	28
TITRE IV. Règlement des compétitions	29
Chapitre 1 - Règlement des compétitions technique	29
ARTICLE 23 - Épreuves et catégories	29
ARTICLE 24 - Règles des compétitions techniques.....	30
ARTICLE 25 - Critères de jugement.....	30
ARTICLE 26 - Faute technique importante.....	31
ARTICLE 27 - Déroulement de la compétition.....	31
1. Temps de récupération	31
2. Disqualification.....	31
Chapitre 2 - Règlement des compétitions combat (hors Vo Tu Do)	33
ARTICLE 28 - Règles générales.....	33
ARTICLE 29 - Durée des combats	33
ARTICLE 30 - Début, suspension et fin des combats	34
ARTICLE 31 - Arbitrage.....	34
ARTICLE 32 - Techniques et actions autorisées.....	35
ARTICLE 33 - Hors combat.....	36
ARTICLE 34 - Attribution des points	36
ARTICLE 35 - Sanctions	37
ARTICLE 36 - Gain du combat	38
ARTICLE 37 - Blessures et accident en compétition	38

Chapitre 3 - Règlement des compétitions Vo Tu Do.....	40
ARTICLE 38 - Conditions d'inscription.....	40
ARTICLE 39 - Aire de compétition.....	40
ARTICLE 40 - Les catégories de poids spécifiques au Vo Tu Do.....	40
ARTICLE 41 - Règles spécifiques au Vo Tu Do.....	41
1. Déroulement du combat.....	41
2. Attribution des points.....	41
3. Le « hors combat ».....	42
4. Attribution des sanctions	42
• Les avertissements.....	42
• Les pénalités.....	42
• La disqualification.....	42
5. Interdictions.....	43
6. Fin du combat.....	43
Chapitre 4 - ANNEXES.....	44
ARTICLE 42 - Aire de compétition.....	44
1. Surface de la compétition.....	44
2. Aire de compétition.....	44
ARTICLE 43 - Gestuelle des juges.....	47
1. Compétition technique.....	47
2. Compétition combat.....	47
ARTICLE 44 - Cahier des charges des équipements	51
1. Liste des armes autorisées	51
2. Equipement / protections.....	52

TITRE I. CODES DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

1. Code de l'éthique du compétiteur

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPÉTITION

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

Je vérifie que mon passeport est à jour.

Si je suis mineur, je possède l'autorisation parentale pour participer.

Pour un championnat de France, je présente mon justificatif de nationalité française (pour les majeurs).

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

Je vérifie l'état de mon Võ Phuc, de mes ceintures, de mes équipements.

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

JE TIENS À BIEN ME COMPORTEUR

J'applique les consignes des organisateurs.

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

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite comme dans la victoire.

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

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

Le compétiteur s'engage à respecter le présent règlement.

2. Code de l'éthique du corps arbitral

A l'image des autres acteurs exerçant des responsabilités au sein de la FFK au service des licenciés, les membres du corps arbitral ont l'obligation d'être exemplaires en toute circonstance.

Ils inscrivent leur action dans un état d'esprit de désintéressement, de tolérance et d'ouverture aux autres, pour le bon déroulement de la compétition avec tout ce qu'elle comporte de lien social et de participation à la vie citoyenne et dans un projet de réussite collective pour le bien commun.

Ils s'engagent à adhérer à la finalité, aux valeurs et à l'éthique de la Fédération, à se conformer à ses objectifs et à respecter son organisation, son fonctionnement, et le présent règlement.

Ils collaborent dans un esprit de confiance, de tolérance et de loyauté avec les autres acteurs de la Fédération.

Ils s'engagent à œuvrer dans la convivialité, le respect des autres, le partage et la cohésion.

Ils s'abstiennent de tout règlement de compte personnel par le biais de leur fonction. Ils font preuve d'impartialité en toute circonstance.

TITRE II. Les catégories

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

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

Chaque catégorie est définie par le sexe et l'âge puis le poids (combat seulement). Pour les catégories en Vo Tu Do, se référer à l'article 40.

Catégories d'âges - Saison 2023 - 2024

	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3	Vétérans 4
Individuels	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +	35 - 45 ans	46 - 55 ans	56 - 65 ans	66 ans et +
Masculins	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés en	nés entre	nés entre	nés en	nés en
Féminines	2016 - 2017	2014 - 2015	2012 - 2013	2010 - 2011	2008 - 2009	2006 - 2007	2005 et avant	1978 et 1988	1968 et 1977	1958 et 1967	1957 et avant
Catégories de poids - Saison 2023 - 2024											
	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans 1	Vétérans 2	Vétérans 3	Vétérans 4
	-25 kg	-25 kg									
	-30 kg	-30 kg	-30 kg								
	-35 kg	-35 kg	-35 kg	-35 kg	-35 kg						
	-40 kg	-40 kg	-40 kg	-40 kg	-40 kg						
	-45kg	-45kg	-45kg	-45kg	-47 kg	-48 kg					
Féminines	45kg et +	45kg et +	-50kg	-50kg	-54 kg	-53 kg	-50 kg				
			50kg et +	-55 kg	54 kg et +	-59 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg
				55 kg et +		59 kg et +	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg	-61 kg
							-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg	-68 kg
							68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +	68 kg et +
	-20kg										
	-25 kg	-25 kg									
	-30 kg	-30 kg	-30 kg								
	-35 kg	-35 kg	-35 kg	-35 kg	-35 kg						
	-40 kg	-40 kg	-40 kg	-40 kg	-40 kg						
	-45 kg	-45 kg	-45 kg	-45 kg	-45 kg						
Masculins	45 kg et +	-50 kg	-50 kg	-50 kg	-50 kg						
		50 kg et +	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-55 kg					
			55 kg et +	-60 kg	-57 kg	-61 kg	-60 kg				
				-65 kg	-63 kg	-68 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg
				65 kg et +	-70 kg	-76 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg
					70 kg et +	76 kg et +	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg
							84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +	84 kg et +

TITRE III. Organisation et déroulement des compétitions

Chapitre 1 - Les différents acteurs

ARTICLE 1 - La commission sportive nationale

La commission sportive est composée du Directeur Technique National et/ou de son représentant, du chargé de mission et du responsable national des compétitions, assistés :

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

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

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

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

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

Elle est responsable de la sécurité de la compétition, ce qui consiste en particulier à :

- veiller à la présence d'une équipe de sécurité ;
- gérer les accès (entrée du lieu; accès aux aires de compétition; déplacements du public ...);
- accueillir et placer les invités ;
- accueillir les officiels chargés des contrôles anti-dopage.

ARTICLE 2 - Le bureau fédéral

Le bureau fédéral :

- valide les règlements de compétitions officielles ;
- valide leurs règlements d'arbitrage, en accord avec les règlements internationaux ;

- valide les épreuves d'animation et leurs règlements spécifiques ;
- valide les sites de déroulement des coupes et championnats nationaux ;
- détermine le cahier des charges à appliquer du début à la fin des compétitions.

ARTICLE 3 - La commission d'organisation des compétitions

1. Rôle et responsabilité

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

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

La commission détient les formulaires officiels de déclaration d'accident, à défaut, elle communique la procédure en ligne.

Elle procède à l'attribution des badges d'identification autorisant ses propres membres, le corps arbitral et les officiels à circuler dans les zones réservées.

La commission d'organisation nomme un ou plusieurs régulateurs.

Elle affecte le personnel administratif sur les aires mises en place et procède à la désignation des commissaires.

La commission d'organisation fournit les feuilles de marque aux commissaires, et récupère ces mêmes feuilles à l'issue des épreuves. Ces documents peuvent-être dématérialisés.

Elle peut procéder à diverses vérifications, notamment au contrôle du respect des procédures administratives.

Elle organise la cérémonie de remise de récompenses.

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

La commission d'organisation prend en charge la rédaction et la maintenance des supports pédagogiques afférents à son domaine de compétence. Elle assure la formation et la mise à niveau du personnel administratif.

2. Le responsable national des compétitions

Le responsable national des compétitions est désigné par le Directeur Technique National.

Il est le responsable de l'organisation de ladite compétition.

À ce titre, il doit :

- assurer le bon déroulement de la compétition, du début de la pesée jusqu'à la fin du protocole ;
- faire procéder à l'affichage des listes de compétiteurs avant la compétition, et des tableaux au cours du déroulement des compétitions ;
- gérer l'administration de la compétition ;
- assurer au nom de la fédération le respect de la réglementation ;
- intervenir pour prévenir et régler les éventuels conflits ;
- organiser le protocole des remises de récompenses.

Avant chaque compétition, le responsable de la compétition :

- réceptionne les listings d'engagements des compétiteurs ;
- enregistre les compétiteurs et établit les listes d'engagés ;
- procède au tirage au sort de chaque catégorie, le cas échéant en tenant compte des têtes de séries.

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

3. Le régulateur

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

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

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

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

4. Le responsable de la logistique

Il est désigné par la Direction Technique Nationale.

Il est chargé de la vérification de la présence et du bon état du matériel en amont de la manifestation et en particulier de :

- pointer le matériel reçu le jour de la compétition ;
- pointer le matériel à restituer, préciser s'il y a eu de la casse ou des vols ;
- s'occuper des repas du staff ainsi que des approvisionnements en eau ;
- s'assurer que le matériel nécessaire est disponible et est en bon état sur chaque aire.

Il procède à l'installation du matériel informatique et des aires de compétition conformément à l'article 43.

ARTICLE 4 - La commission nationale d'arbitrage

1. Composition de la commission d'arbitrage

La Commission nationale d'arbitrage est composée :

- du responsable national de l'arbitrage, nommé par le Bureau fédéral ;
- d'un responsable adjoint national de l'arbitrage, proposé par le responsable national de l'arbitrage et validé par le bureau fédéral ;
- de chaque responsable régional de l'arbitrage.

2. Missions et responsabilités

La Commission assure le suivi du règlement. Elle propose des mises à jour à l'issue de chaque saison sportive.

Elle développe les supports de formation du corps arbitral.

3. Le responsable national de l'arbitrage

Le responsable national de l'arbitrage et/ou son adjoint sont chargés :

- d'animer la commission nationale de l'arbitrage ;
- d'assurer le suivi et la formation de chaque responsable régional de l'arbitrage ;
- de convoquer le corps arbitral (en s'assurant que l'ensemble des régions et des styles soient représentés) ;
- de constituer les équipes arbitrales pour chaque aire de compétition.

Durant les compétitions nationales, il est chargé de :

- coordonner le travail du corps arbitral ;
- diriger les réunions d'arbitrage au début et à la fin de la compétition ;
- diriger la réunion des coachs ;
- veiller à l'application du règlement ;
- s'occuper de la rotation des équipes d'arbitrage ;
- veiller à l'équilibre des tendances dans les équipes d'arbitrage ;
- veiller aux besoins logistiques ;
- prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.

ARTICLE 5 - Le corps arbitral

1. Composition et règles générales

Le corps arbitral est constitué des personnes suivantes :

- le responsable de l'arbitrage de la compétition ou son représentant ;
- les superviseurs ;

- les arbitres (en compétition combat) ;
- les juges ;
- les commissaires.

Les membres du corps arbitral sont licenciés pour la saison en cours. Ils font l'objet d'une nomination par le directeur technique national sur proposition du responsable national de l'arbitrage, faisant suite à une formation et une expérience sanctionnée par un examen certifiant leurs compétences.

Des stagiaires pour le niveau national peuvent être amenés à officier en compétition nationale dans le cadre de leur formation et évaluation.

Dans la mesure du possible, chaque membre du corps arbitral qui officie en championnat de France est titulaire du titre d'arbitre national.

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

L'usage des téléphones portables n'est pas autorisé par le corps arbitral et le personnel administratif en activité. Dans le même esprit, il n'est pas autorisé de photographier ou filmer, quel que soit le dispositif utilisé.

Le corps arbitral et le personnel administratif ne sont pas autorisés à se restaurer lorsqu'ils officient.

Les membres du corps arbitral ne peuvent quitter l'aire de compétition ou s'absenter sans l'autorisation du superviseur ou du responsable d'arbitrage ou du responsable de l'organisation. En cas de force majeure, un membre du corps arbitral doit, avant de quitter son poste, le faire savoir au responsable de l'arbitrage afin que ce dernier puisse s'organiser pour ne pas gêner le déroulement de la compétition.

Tout membre du corps arbitral convoqué pour une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel, comme au sein d'une équipe), ni coacher un compétiteur.

Le corps arbitral doit se conformer au code vestimentaire en vigueur. La tenue officielle est composée d'un costume avec chemise blanche, blazer noir, pantalon gris foncé, cravate bleue AMV et écusson. Les chaussures doivent être adaptées aux tapis.



Les membres du corps arbitral doivent respecter le code de l'éthique (Titre I).

2. Le superviseur

Le responsable national de l'arbitrage désigne le superviseur de chaque aire de compétition pour chaque compétition. Pour rappel, l'aire de compétition est entendue comme la surface de chaque épreuve technique ou combat.

Le superviseur doit être arbitre national.

Il est responsable de l'aire de compétition.

Son rôle est de s'assurer que sur son aire de compétition, chaque membre du corps arbitral occupe la fonction pour laquelle il est qualifié. Il gère les rotations du corps arbitral si cela est nécessaire.

Lors de la compétition, le superviseur contrôle le respect du règlement. Il peut intervenir directement en cas de non-respect du règlement.

Il s'assure du bon fonctionnement administratif de son aire de compétition.

Il est chargé d'annoncer oralement le vote des juges, d'annoncer les résultats et de désigner le vainqueur.

Il a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable de l'arbitrage de la compétition.

Après la compétition, il réunit le corps arbitral de son aire pour faire un bilan collectif et individuel.

Il fait un compte-rendu au responsable de l'arbitrage.

3. L'arbitre

L'arbitre n'est présent que sur les compétitions combat.

Il doit être majeur et titulaire au minimum d'un 1^{er} Dang.

Ses missions et responsabilités sont les suivantes :

- garant de l'intégrité physique et morale des compétiteurs ;
- diriger les combats, y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat ;
- proposer aux juges les pénalités ;
- valider directement les sorties ;
- appeler le corps médical lorsque cela est nécessaire ;
- compter les hors-combats pour les compétitions les autorisant ;
- obtenir les décisions des juges et les annoncer.

4. Le juge

Le juge doit être majeur et titulaire au minimum d'un 1^{er} Dang.

Ses missions et responsabilités sont les suivantes :

Pour les épreuves combats :

- attribuer - à l'aide de drapeaux - les points et les sanctions ;

- exercer son droit de vote quand une décision doit être prise, simultanément avec les autres juges, à la demande de l'arbitre.

S'il pense que l'arbitre n'a pas vu une action, alors il se manifeste auprès de l'arbitre au moyen de ses drapeaux dans les cas suivants :

- quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux ;
- quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur ;
- dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

Pour les épreuves techniques :

- attribuer les notes lors d'un passage à la note ;
- désigner le vainqueur lors des duels techniques.

5. Les commissaires

Les commissaires doivent être âgés au minimum de quinze ans.

Les commissaires de l'aire de compétition assurent les missions suivantes :

- la gestion administrative d'une catégorie sur l'aire de compétition ;
- le bon déroulement du marquage des points (logiciel ou feuille de notation) ;
- l'appel des compétiteurs à se préparer et à se présenter ;
- la gestion du temps de chaque épreuve (chronomètre).

La gestion administrative d'une catégorie consiste à :

- réunir sur l'aire l'ensemble des compétiteurs appelés au préalable par le régulateur de la compétition ;
- réaliser un contrôle des présences à l'aide de la feuille de marque ;
- récupérer la totalité des passeports sportifs des compétiteurs en lice ;
- gérer l'avancement du tableau de l'aire de compétition ;
- préparer le passeport des compétiteurs constituant le podium avant de les transmettre à la table centrale.

ARTICLE 6 - Les compétiteurs

1. Respect du Code de l'éthique

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'éthique (Titre I).

2. Accès à la compétition

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés. Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable obligatoire.

3. Circulation pendant la compétition

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

A l'appel de la catégorie, ils n'emportent avec eux que l'équipement strictement nécessaire à cette épreuve.

4. Tenue du compétiteur

Lorsque les compétiteurs se présentent sur l'aire de compétition, ils doivent avoir la tenue conforme au règlement. Les tenues correspondent à celle du style d'arts martiaux vietnamiens pratiqué.

Võ Phuc :

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

- En mode duel, l'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue. Ces ceintures doivent mesurer environ 5 cm de large et être d'une longueur suffisante pour dépasser de 15 cm de chaque côté du nœud. Lors d'une épreuve avec plastron, il sera tenu compte de la couleur du plastron (bleu/rouge). Ces équipements doivent être en possession de chaque compétiteur.

- La veste, doit être d'une longueur suffisante pour couvrir les hanches tout en ne dépassant pas les 3/4 de la longueur de la cuisse. Il est possible d'avoir un t-shirt sous le vo phuc sous condition qu'il soit de la même couleur que le vo phuc.

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

Le port du t-shirt sans la veste de vo phuc n'est autorisé qu'en compétition Vo Tu Do.

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

- Le compétiteur doit porter une seule ceinture.
- Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.

- Hygiène et équipement

- les compétiteurs doivent avoir les cheveux coiffés ou coupés de telle sorte qu'ils ne gênent pas le bon déroulement de l'épreuve ;
- le couvre-chef n'est pas autorisé ;
- les barrettes et épingles à cheveux sont interdites ;
- les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leur adversaire ;
- le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le corps médical. Pour les enfants, les bagues orthodontiques sont autorisées ;
- les lunettes standards rigides sont interdites. Le port des lentilles de contact et/ou de lunettes souples (V. article 45) est autorisé sous la responsabilité du compétiteur ;
- l'emploi de bandage ou support (genouillère, chevillière, etc.) doit être autorisé par le corps médical ;
- pour les combattants (toutes catégories confondues), le port de protections conformes au cahier des charges est obligatoire (cf. article 45).

Tout compétiteur doit se présenter sur l'aire de compétition avec une tenue et un équipement conformes au règlement, sous peine d'être disqualifié.

ARTICLE 7 - Le club

Chaque club est chargé de l'inscription de ses compétiteurs en respectant la procédure d'inscription de ladite compétition.

Il doit signaler à la commission d'organisation de la compétition toute absence et tout changement de poids au plus tard avant l'ouverture de la compétition.

Il doit veiller à ce que chaque compétiteur soit en possession des documents nécessaires (passeport sportif, documents d'identité, autorisation parentale...)

Il doit diffuser les informations relatives à chaque compétition de la saison sportive.

Il doit sensibiliser les coaches et accompagnateurs au respect de la réglementation. En particulier, il leur rappelle qu'ils doivent adopter une attitude digne et en tout point respectueuse des officiels, des arbitres et des autres compétiteurs.

ARTICLE 8 - Le coach

Le coach est obligatoire en compétition combat. Il peut appartenir à un autre club que celui du compétiteur.

1. Pré-requis

Il doit être majeur, licencié à la FFKDA, et avoir suivi la formation pour les coaches, dispensée par la commission d'arbitrage.

La formation doit être renouvelée chaque année.

Le coach doit s'inscrire en même temps que les compétiteurs.

Une carte de coach nominative avec photo lui sera délivrée par la commission d'arbitrage, pour la saison sportive.

2. Rôle et responsabilités

Il soutient et encourage le compétiteur pendant la compétition dans le respect du corps arbitral et des autres compétiteurs.

Il respecte et fait respecter le présent règlement par son compétiteur.

Il aide le compétiteur à s'équiper avant les combats (mise en place du plastron, casque, ceinture...)

Il prépare et place le compétiteur dans les zones d'appel.

Durant toute la durée de la compétition, le coach est responsable du comportement et des actes des compétiteurs qu'il coach.

Pendant le combat, il peut donner des conseils à son compétiteur, mais son intervention ne doit pas être bruyante ou irrespectueuse. A la pause, le coach est autorisé à laisser sa place au compétiteur, à le conseiller et à l'hydrater.

Il peut décider de l'abandon du compétiteur.

3. Comportement et obligations

Le coach doit :

- porter de façon visible la carte d'accréditation spécifique pour les coaches ;
- porter une tenue sportive réglementaire : survêtement complet pantalon et veste (t-shirt toléré) et chaussures de sport. Aucun matériel additionnel n'est autorisé ;
- avoir un comportement exemplaire en toute circonstance, respectant l'éthique ;
- respecter les zones qui lui sont attribuées pour coacher ;
- rester assis sur la chaise mise en place pour le coaching pendant les reprises.

Il lui est interdit de filmer ou de prendre des photos pendant le coaching sous peine d'exclusion.

Sanctions :

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

Il peut être attribué une pénalité au compétiteur dont le coach a un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la prestation.

ARTICLE 9 - Le corps médical

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

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

Le corps médical est opérationnel pendant toute la durée des épreuves et intervient à la demande expresse des arbitres ou superviseurs.

Sur avis du corps médical, l'arbitre peut décider de mettre fin à un combat ou à une prestation technique à tout moment.

Suite à une blessure, le compétiteur peut remplir un formulaire de déclaration d'accident pour le transmettre à la compagnie d'assurance selon les modalités édictées par celle-ci.

ARTICLE 10 - La communication

Les contacts avec la presse, la diffusion des informations, sont assurés par le responsable de la communication de la fédération en collaboration avec le secrétaire général et le directeur technique national.

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

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

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

Chapitre 2 - *L'inscription aux compétitions*

ARTICLE 11 - Conditions d'inscription

1. Conditions communes à toutes les compétitions

- Les compétiteurs doivent être licenciés au plus tard 3 jours avant la date limite d'inscription. Cette date figure sur le programme de chaque compétition.
- Tout compétiteur non licencié à cette date ne pourra prétendre participer à la compétition, même si sa demande de licence arrive entre la date limite d'inscription et la date de la compétition.
- Tout dossier arrivant après la date limite, ou incomplet, sera refusé.
- Sauf exception signalée, notamment s'agissant des compétitions dites d'animation, aucune inscription ne peut être prise sur place.
- Si un qualifié ne peut se rendre à la compétition, pour une raison quelconque, il ne peut pas être remplacé.

2. Conditions de participation pour les Championnats

- Les licenciés détenant au moins la licence de la saison sportive en cours peuvent y participer, à l'exception des compétiteurs étrangers ne possédant pas la nationalité française.
- En plus des pièces administratives obligatoires précitées, les compétiteurs doivent présenter une pièce d'identité officielle.
- Les compétiteurs mineurs n'ayant pas la nationalité française, des catégories minimales, cadets et juniors nés sur le territoire français peuvent y participer. Ils devront présenter un justificatif de naissance en France (acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.
- Les juniors mineurs, atteignant la majorité en cours de saison conservent le même statut que les mineurs jusqu'à la fin de la saison sportive.

ARTICLE 12 - Inscription en ligne

Les inscriptions sont effectuées par les clubs via une plateforme d'inscription en ligne pour les compétitions.

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

Le nombre d'inscriptions est illimité en compétition individuelle.

Le nombre d'inscriptions est illimitée par club pour les compétitions en équipe que ce soit en championnat ou en coupe. Un compétiteur ne peut toutefois être membre que d'une seule équipe par épreuve.

Dans le but d'éviter les désistements abusifs et afin de gérer correctement les tableaux des compétitions, il peut être perçu un droit d'engagement aux compétitions. Ce droit d'engagement est dû par compétiteur ou par équipe. Il est non remboursable. Il est à régler par le club au moment des inscriptions. Il sera mentionné lors de la diffusion des modalités de la compétition.

ARTICLE 13 - Les ententes sportives

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

Quand deux clubs constituent une entente sportive, ils doivent ensuite rester sous cette formule pendant toute la saison. Ils ne peuvent plus participer à une quelconque compétition par équipe autrement que par cette entente sportive quel que soit le niveau géographique.

Les ententes sportives peuvent participer à tous les championnats et coupes, techniques et combats par équipe.

Un club ne peut faire partie que d'une seule entente sportive.

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

Les ententes sportives de Corse et d'Outre-mer peuvent associer plus de deux clubs.

Chapitre 3 - *Le déroulement des compétitions*

ARTICLE 14 - **Le contrôle administratif**

La commission d'organisation des compétitions est fondée à prononcer l'exclusion d'un compétiteur ne détenant pas les documents obligatoires.

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

- **Le passeport sportif**

La possession d'un passeport sportif en cours de validité est obligatoire pour participer à une compétition. Il doit contenir obligatoirement la photographie d'identité et l'étiquette nominative portant le numéro de licence.

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

Il doit être fourni une autorisation parentale pour tous mineurs (idéalement dans le passeport).

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

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

- **Certificat médical :**

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

Le seul cas particulier pour lequel l'obligation d'un certificat médical pour la saison en cours reste en vigueur est la compétition Vo Tu Do (cf. article 38).

En cas de mise hors combat à la tête (K.O) : le corps médical doit déterminer un délai de récupération du compétiteur de 30, 60 ou 90 jours, durant lequel le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit.

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

ARTICLE 15 - La pesée

Il est de la responsabilité des clubs de fournir le poids exact du compétiteur au moment de l'inscription en ligne. Le club doit informer la commission d'organisation des compétitions de tout changement de poids entre l'inscription et le jour de la compétition sous peine de refus d'accès à la compétition.

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

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

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

Aucune tolérance relative au poids ne peut être accordée.

ARTICLE 16 - Les surclassements

En Championnat de France, aucun surclassement n'est autorisé.

Seulement pour les coupes, si le quota de compétiteurs requis n'est pas atteint après la clôture des inscriptions, et en concertation avec la direction technique nationale, la commission d'organisation de la compétition est habilitée à procéder à des regroupements de poids et/ou d'âge avec l'accord préalable des responsables des clubs concernés et des compétiteurs concernés.

ARTICLE 17 - Le tirage au sort

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

ARTICLE 18 - L'appel des catégories et des compétiteurs

- Appel des catégories et poules :

L'appel de la catégorie est effectué par le régulateur.

En cas d'absence du compétiteur, le commissaire doit déclencher la procédure de 3 appels supplémentaires.

Si l'intéressé ne s'est pas présenté à l'issue des 3 appels, le commissaire déclare la disqualification et annote la feuille de marque en conséquence.

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

A l'appel de la catégorie, les compétiteurs se présentent et déposent leur passeport à la table des commissaires de leur aire de compétition, dépourvu de tout autre document. Les passeports des médaillés sont conservés jusqu'à la remise des titres et récompenses. Les autres sont rendus à la fin de la catégorie.

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

Les compétiteurs se mettent en ligne face à la table des commissaires et saluent au commandement du superviseur ou de l'arbitre désigné.

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

Les vainqueurs de chaque tour doivent impérativement rester dans la zone qui leur a été affectée. Les compétiteurs éliminés doivent rester dans cette zone jusqu'à la proclamation des résultats.

- **Protocole d'appel :**

Lors du déroulement des épreuves Techniques en mode Notation individuelle :

« Se présente Monsieur, Madame X, se prépare Monsieur, Madame Y »

Lors du déroulement des épreuves combats ou techniques en mode Duel :

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

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

ARTICLE 19 - L'enrichissement des passeports

Dès que le podium a été déterminé, seuls les passeports des concernés ont lieu d'être annotés sur les pages réservées à cet effet.

Après annotation, les passeports sont transmis à la commission d'organisation des compétitions pour validation par une signature autorisée ou par l'envoi d'étiquettes à coller aux clubs après la compétition.

Il est possible de demander à la commission d'organisation de la compétition de faire valider la participation du compétiteur.

ARTICLE 20 - Protestations et réclamations

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

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

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

S'il y a protestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme.

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

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

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

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

Cette réclamation ne pourra porter que sur un point précis du règlement, et non sur la valeur du jugement du corps arbitral.

Chapitre 4 - Les différentes compétitions

ARTICLE 21 - Les Championnats de France

Les catégories concernées sont les Minimes, Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans.

Titre de Champion de France :

Le titre de Champion de France est décerné dès lors que la catégorie ouverte permet une rencontre effective le jour de la compétition. Seul un titre honorifique peut être délivré en l'absence de rencontre effective.

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

Sélection éventuelle en équipe de France :

Seuls les compétiteurs qui ont la nationalité française peuvent être sélectionnés en équipe de France pour représenter la France dans les compétitions internationales de référence.

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

ARTICLE 22 - Les Coupes de France

Il existe deux Coupes de France :

- La Coupe de France regroupant les catégories poussins, pupilles, benjamins et minimes.
- La Coupe de France regroupant les catégories minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans.

TITRE IV.Règlement des compétitions

Chapitre 1 - Règlement des compétitions technique

ARTICLE 23 - Épreuves et catégories

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

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

- **Épreuves individuelles :**

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

Les compétitions individuelles se composent d'une compétition « Quyên » (enchaînement mains nues) et d'une compétition « Bai Vu Khi » (enchaînement avec armes). La liste des armes autorisées pour l'épreuve Bai Vu Khi se trouve à l'article 44 figurant dans les annexes du présent règlement.

- **Épreuves en équipe :**

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

Les catégories sont regroupées par tranche d'âge : poussins-pupilles ; benjamins-minimes ; cadets-juniors ; senior-vétéran.

Un club peut présenter une équipe dans laquelle les compétiteurs sont de catégories d'âge différentes dans une même équipe, cette dernière est classée dans la catégorie d'âge du compétiteur le plus âgé.

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

L'épreuve Song Luyên est unique, qu'elle soit réalisée à mains nues et/ou avec arme.

On distingue deux épreuves Quyên Dong Dien : l'une avec armes et l'autre à mains nues. La commission d'organisation de la compétition se réserve le droit de mettre en place une seule épreuve Quyên Dong Dien si cela est nécessaire.

Les compétitions en équipe « Song Luyên » et « Quyên Dong Dien » sont mixtes.

ARTICLE 24 - Règles des compétitions techniques

Pour les catégories supérieures à 16 compétiteurs, ceux-ci seront jugés par notation, sur décision de la commission d'organisation de la compétition, selon les règles suivantes :

- les notes sont un nombre entier de 0 à 20 ;
- notation par 5 juges : la note la plus basse et la note la plus haute sont retirées, puis la moyenne des 3 notes intermédiaires est retenue ;
- notation par 3 juges : la moyenne des 3 notes est retenue ;
- en cas d'égalité, il est mis en place un duel au drapeau (pour être dans les 16 sélectionnés, le cas échéant) ;
- les 16 compétiteurs ayant les meilleures notes s'affrontent ensuite en mode duel au drapeau.

Pour les catégories inférieures ou égales à 16 compétiteurs, ceux-ci seront jugés directement en mode duel au drapeau.

Le repêchage est possible pour les duels au drapeau (deux 3ème places). Seuls sont repêchés les compétiteurs qui ont perdu contre les finalistes depuis le début de la compétition. Il est mis en place par la commission d'organisation en fonction du nombre d'inscrits le jour de la compétition. Il se fait en mode duel.

ARTICLE 25 - Critères de jugement

- Règles générales :

Les prestations techniques doivent garder les valeurs et les principes traditionnels. Ils doivent être réalistes, montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques.

Devant la multitude des styles d'Arts Martiaux Vietnamiens, il n'est pas possible de prendre en considération un critère de respect d'une « forme originelle » du Quyên ou du Bai Vu Khi, la majorité des juges techniques n'ayant pas nécessairement la connaissance des Quyên des autres écoles.

Les critères objectifs de base sont :

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

Pour les Quyên Dong Dien (synchronisés), les Song Luyên (combat codifié) et les Bai Vu Khi (armes), un critère supplémentaire spécifique à chaque épreuve est à prendre en compte :

- Song Luyên : la synchronisation des compétiteurs, le réalisme des techniques ; si des armes sont utilisées, tenue de l'arme, respect du plan d'exécution ;
- Quyên Dong Dien : simultanéité des mouvements et de l'enchaînement technique ;
- Bai Vu Khi : tenue de l'arme, respect du plan d'exécution.

- Règles spécifiques à l'épreuve Song Luyên :

En équipe « Song Luyên », la durée de la prestation doit être comprise entre 1mn et 1mn30.

- Règles spécifiques à l'épreuve Quyên Dong Dien :

Les aides extérieures sont pénalisantes pour le jugement de la prestation. Sont définies comme aides extérieures, notamment :

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

ARTICLE 26 - Faute technique importante

Le compétiteur est pénalisé dans les cas suivants :

- s'il interrompt sa prestation ;
- s'il chute ;
- si l'arme chute ;
- s'il modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge ou un commissaire ;
- s'il se blesse ou s'il blesse un de ses partenaires.

ARTICLE 27 - Déroulement de la compétition

1. Temps de récupération

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

2. Disqualification

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

- le ou les compétiteurs ne se sont pas présentés ou signalés à l'issue des 3 appels (cf. article 18) ;
- le ou les compétiteurs adoptent un comportement contraire à l'esprit sportif.

Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), il (elle) ne peut pas participer aux phases de repêchage.

Chapitre 2 - Règlement des compétitions combat (hors Vo Tu Do)

ARTICLE 28 - Règles générales

Les compétitions nationales en combat se déroulent par élimination directe avec repêchages possibles (sur décision de la commission d'organisation) pour les 3^{es} places.

ARTICLE 29 - Durée des combats

- Nombre de reprises :

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

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

ARTICLE 30 - Début, suspension et fin des combats

La gestion temporelle du combat consiste :

- à déclencher le chronomètre dès l'ordre de début de combat prononcé par l'arbitre central = « Allez » ou « Đẩu » ;
- à stopper le chronomètre sur instruction de l'arbitre = « temps » ;
- à signaler les 30 dernières secondes d'un combat à haute et intelligible voix ;
- à donner le gong à la fin du temps réglementaire ;
- à procéder au décompte de 3 minutes lorsqu'un compétiteur blessé est pris en charge par le corps médical.

Temps de récupération :

Entre deux combats, un combattant doit disposer au minimum d'un temps de récupération correspondant au temps d'un combat de la même catégorie (pause incluse). En finale, ce temps correspond à celui d'un combat de la finale de la même catégorie.

ARTICLE 31 - Arbitrage

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

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

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

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

Le commissaire annote les points attribués au cours du combat. Il annote les sorties et les pénalités qui viennent diminuer le total des points déjà accordés. Si le score d'un compétiteur pénalisé est égal à zéro, le total de ses points devient négatif.

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

ARTICLE 32 - Techniques et actions autorisées

Toutes les techniques doivent faire preuve d'un contrôle absolu.

Le contrôle se définit par une touche (contact léger) effective sans force de pénétration. Les techniques autorisées sont :

- les coups de pied ;
- les coups de poing ;
- les balayages ;
- les projections ;
- les ciseaux ;
- les saisies non verrouillées ;
- uniquement pour les catégories seniors et vétérans : les coups de coude et de genou au corps.

En championnat et coupes de minimes à vétérans, les frappes dans les cuisses sont autorisées pour les majeurs à la condition d'être suivies d'un assaut, mais elles ne sont pas à prendre en compte dans l'attribution des points. Ces techniques n'ont qu'un rôle stratégique.

Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :

- tête (sauf à l'arrière) ;
- poitrine, abdomen, côtés du buste ;
- cuisses (sauf pour les mineurs) ;
- jambes hors articulation à des fins de balayage ou fauchage.

Les attaques suivies au sol ne peuvent s'effectuer que d'un coup de poing. Elles ne visent que le visage ou le buste, et doivent être contrôlées et sans contact.

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

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

Après un balayage, un fauchage, une projection ou un ciseau, le suivi technique doit être immédiat pour qu'il soit comptabilisé.

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

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

ARTICLE 33 - Hors combat

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

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

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

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

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

Dans la mesure où il reprend le combat, s'il doit être compté une 2e fois, dans la même reprise, il est déclaré perdant par l'arbitre.

ARTICLE 34 - Attribution des points

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

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

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

ARTICLE 35 - Sanctions

- Les avertissements

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

- Les pénalités (toute pénalité enlève 1 point) :

- utilisation de techniques non contrôlées à la tête (et au corps pour le mineurs) ;
- utilisation de techniques interdites ;
- attaques volontaires dans les zones non autorisées (cf. article 32) ;
- simulation de blessure ou exagération des conséquences d'une blessure ;
- à la 3^e sortie comptabilisée, 1 pénalité est attribuée. Il y a sortie dès lors qu'une partie du corps d'un combattant touche le sol en dehors des limites de l'aire de combat. Exception faite lorsque le compétiteur est poussé ou projeté ;
- chaque nouvelle sortie comptabilisée suivante compte pour 1 pénalité ;
- attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures ;
- comportements consistant à fuir le combat ;
- saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique immédiatement (dans un délai maximum de 3 secondes) ;
- corps à corps inutiles (lutter, pousser ou saisir sans tenter d'action) ;
- coups de pied à la tête avec le talon ;
- frappes aux cuisses non suivies (rappel : frappes aux cuisses strictement interdites chez les mineurs) ;
- non reprise du combat à la demande de l'arbitre, lorsque cette attitude vise à récupérer physiquement.

- Les disqualifications

- non présentation sur l'aire de combat après 3 appels ;
- mise hors combat de l'adversaire par un coup à la tête ;
- mise hors combat de l'adversaire suite à un manque de contrôle toutes zones (uniquement pour les mineurs) ;
- provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou le corps arbitral ;
- techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire ou une incapacité à reprendre le combat ;
- coups de tête ;
- attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre ;
- à la 3^e pénalité dans la même reprise.

Si un compétiteur est disqualifié, il ne peut prétendre au podium.

- **Demande de sanction disciplinaire**

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

ARTICLE 36 - Gain du combat

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

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

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

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

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

ARTICLE 37 - Blessures et accident en compétition

L'abandon est la décision prise par le compétiteur, son coach ou par décision arbitrale. Les raisons de l'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés inaptes par le corps médical, la victoire est accordée au compétiteur par décision des juges.

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

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire ne peut plus combattre dans le championnat sans l'autorisation du corps médical. S'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification mais il est immédiatement déclaré inapte à poursuivre la compétition en cours.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le corps médical.

Lorsque le corps médical est appelé plus de trois fois, le compétiteur est déclaré inapte par l'arbitre à poursuivre le combat.

Si un compétiteur est blessé pendant un combat, le corps médical a 3 mn pour soigner le compétiteur. Si la blessure nécessite plus de 3 mn d'intervention, le combattant est déclaré forfait par l'arbitre. Dans le cas de l'intervention du corps médical pendant le temps de pause réglementaire entre deux reprises, le décompte des 3 mn commence à la fin de la pause précédant la reprise du combat.

Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et qu'il ne se remet pas immédiatement debout, l'arbitre appelle le corps médical puis signale au chronométreur l'arrêt du chronomètre. Ces règles ne s'appliquent pas pour les seniors et vétérans. En effet ces derniers sont comptés dans le cadre du « hors combat » sauf à la suite d'un coup non-autorisé.

Chapitre 3 - Règlement des compétitions Vo Tu Do

ARTICLE 38 - Conditions d'inscription

Cette compétition individuelle est ouverte aux seniors et aux vétérans jusqu'à 39 ans inclus. Un certificat médical de non contre-indication à la pratique en compétition doit être présenté.

Elle est organisée par catégories d'âge, de poids et de sexe.

ARTICLE 39 - Aire de compétition

L'aire de compétition est similaire aux compétitions combats adultes.

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

ARTICLE 40 - Les catégories de poids spécifiques au Vo Tu Do

SENIORS ET VETERANS jusqu'à 39 ans	
MASCULINS	FEMININES
- 60 kg	- 50 kg
- 65 kg	- 55 kg
- 70 kg	- 60 kg
- 75 kg	- 65 kg
- 80 kg	- 70 kg
- 85 kg	+ 70 kg
- 90 kg	
+ 90 kg	

ARTICLE 41 - Règles spécifiques au Vo Tu Do

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

➤ Engagement dans l'assaut

- Des reprises de 2 minutes en combat continu.
- La mise « hors combat » par une frappe à la tête est autorisée.

➤ Diversité technique

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

☐ Lutte et sol

Le compétiteur a 10 secondes pour engager sa technique. La lutte au sol ne peut avoir lieu qu'après une attaque effective debout.

- Immobilisation au sol : l'un des compétiteurs effectue un contrôle stabilisé sur l'autre. Le contrôle est défini réglementairement par le contact d'au moins une scapula (omoplate) de l'adversaire au sol durant 5 secondes.
- Soumission au sol : technique de clefs, compressions et étranglements, entraînant l'abandon de l'adversaire ou par décision de l'arbitre.

1. Déroulement du combat

La durée du combat est la même que celle des compétitions AMV.

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

2. Attribution des points

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

- immobilisation ;
- coup de pied à la tête ;
- mise au sol ou projection suivie d'un marquage immédiat de pied ou poing au corps maîtrisé ;
- coup de pied, de genou ou de coude au corps ;
- projection (mise au sol par une saisie) entraînant une chute sur le dos ;
- mise au sol (balayage, fauchage) ;
- coup de poing à la tête ou au corps.

Les techniques autorisées mais non prises en compte dans la décision :

- les coups de pied circulaires dans les membres inférieurs ;
- les saisies de 3 secondes au maximum sans action ;

- tout point marqué après une sortie.

3. Le « hors combat »

Les règles générales relatives au hors combat sont les mêmes que celles appliquées en AMV (cf. article 33).

De plus, sont autorisés le hors combat à la tête (K.O) et la soumission.

4. Attribution des sanctions

Les actions interdites sont signalées par l'arbitre.

Il propose les pénalités, les disqualifications et les hors combats aux juges.

• Les avertissements

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

• Les pénalités

Elles concernent les actions, techniques et zones interdites.

- La 1^{re} pénalité entraîne le retrait d'1 point.
- La 2^e pénalité entraîne le retrait de 2 points.
- La 3^e pénalité entraîne le retrait de 2 points.
- La 4^e pénalité entraîne le retrait de 3 points.
- La 5^e pénalité entraîne le retrait de 3 points.
- La 6^e pénalité entraîne la disqualification.

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

• La disqualification

Elle élimine le compétiteur concerné de la compétition.

Elle est déclarée dans les cas suivants :

- 6 pénalités dans le combat ;
- blessure ou mise hors combat au moyen d'un coup interdit.

L'arbitre peut également proposer aux juges la disqualification pour :

- toute technique interdite ;
- insultes ou comportements irrespectueux ;
- technique portée après l'arrêt du combat ;
- tout combattant ne se présentant pas sur l'aire de combat au-delà d'une minute après 3 appels de son nom.

5. Interdictions

Les zones de frappe interdites sont :

- l'arrière de la tête ;
- le cou et la nuque ;
- le dos (charnière vertébrale) ;
- l'aîne et les parties génitales ;
- les genoux.

Les techniques interdites sont :

- les techniques de percussion main ouverte ;
- les coups de pied directs dans les membres inférieurs ;
- les projections entraînant volontairement une chute sur la tête, la nuque ;
- les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres inférieurs ;
- les coups de tête.

Les attitudes interdites sont :

- attitude incorrecte envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public ;
- comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité ;
- fuite ou refus du combat ;
- simulation d'avoir été touché dans une zone interdite ;
- saisie de l'adversaire sans conclusion dans les 3 secondes ;
- sortie de l'aire de combat : dès lors qu'une partie du corps d'un combattant touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est poussé ou projeté.

6. Fin du combat

Les critères de jugement sont :

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

La fin du combat avant la fin du temps réglementaire.

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

- par suite d'un hors combat ;
- suite d'une difficulté physique ou technique mettant l'intégrité physique d'un compétiteur en danger ;
- sur recommandation médicale, à la suite de l'intervention du corps médical ;
- suite d'un abandon ;
- suite d'une disqualification.

Chapitre 4 - ANNEXES

ARTICLE 42 - Aire de compétition

1. Surface de la compétition

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

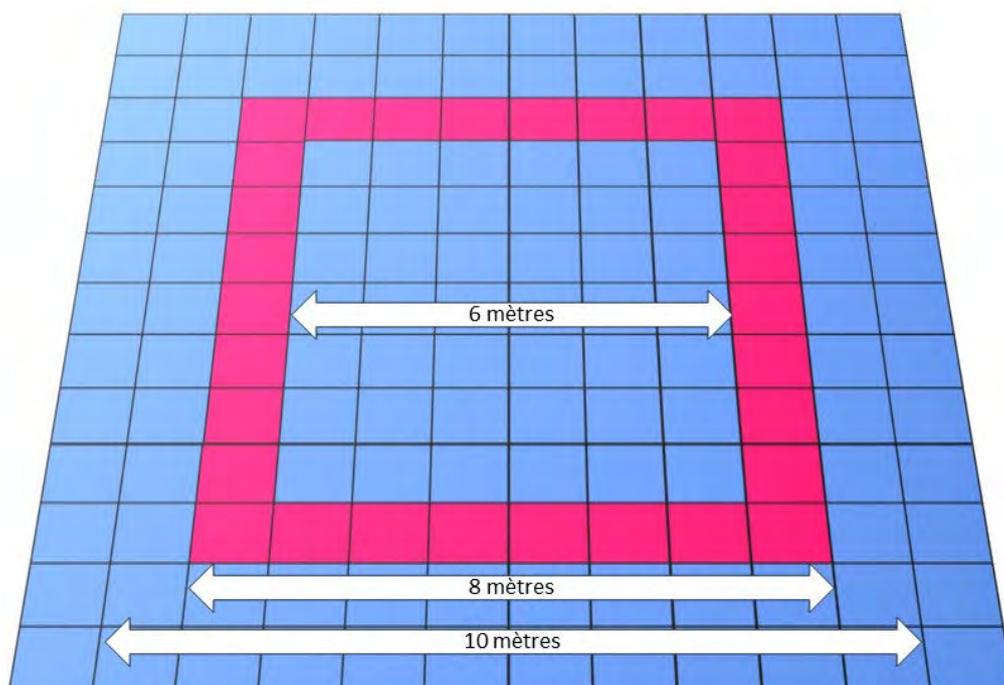
Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. Le corps arbitral doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

2. Aire de compétition

- **Dimensions :**

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

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



- **Disposition:**

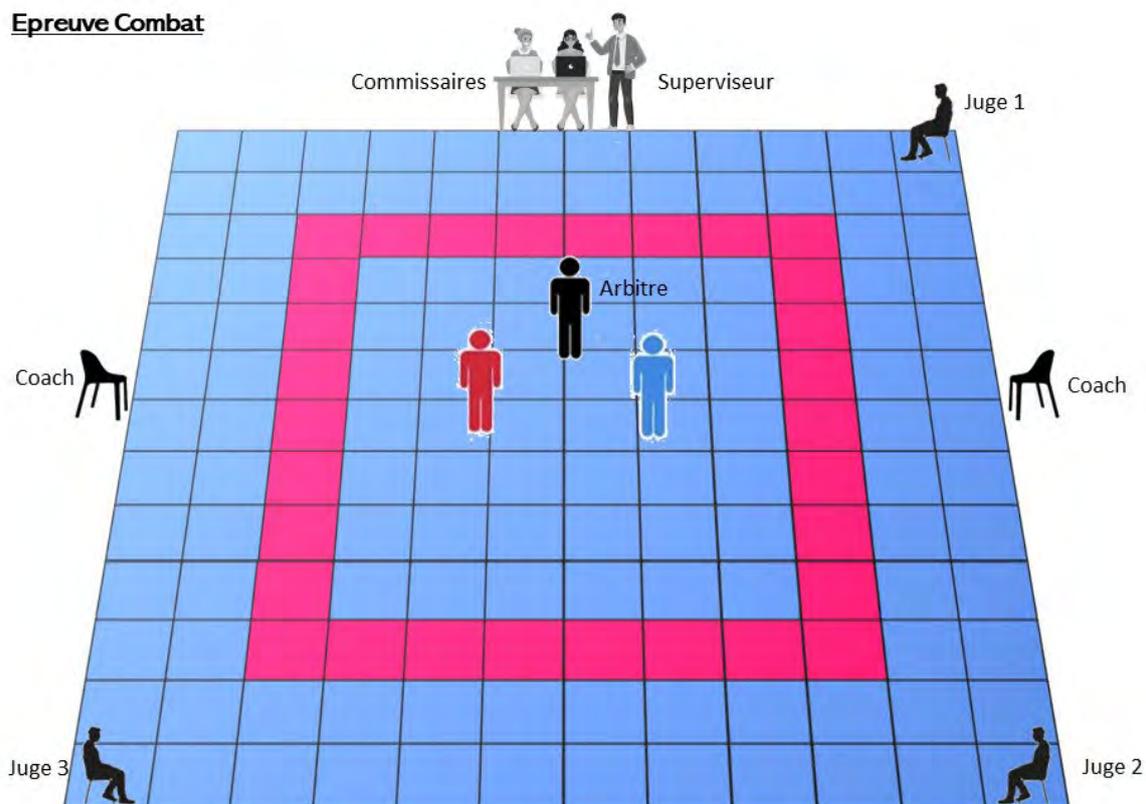
L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger apparent.

Les juges sont assis à la limite extérieure de la zone de sécurité. Chacun est équipé du matériel nécessaire (outils pour la notation et/ou drapeaux).

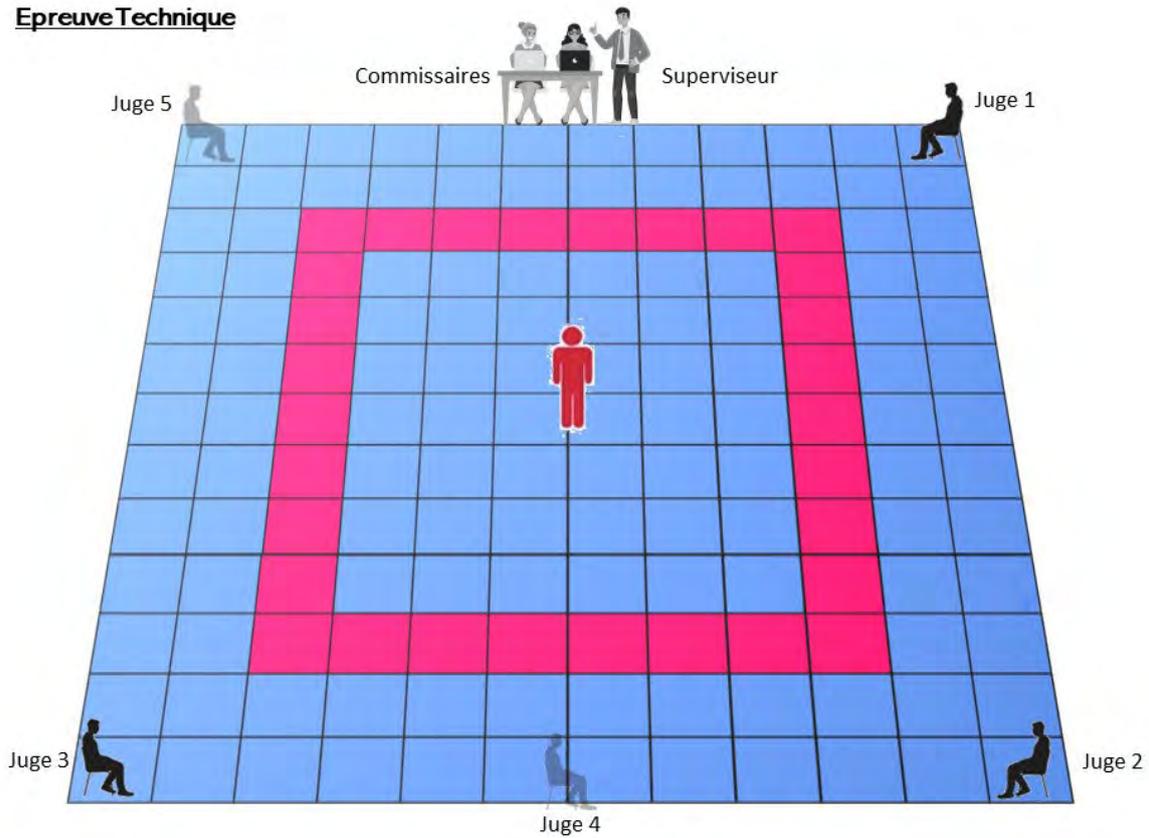
La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition doit être composée de tapis de couleur différente.

L'aire de compétition peut être mise en place en configuration à 3 ou à 5 juges.

Epreuve Combat



Epreuve Technique



● Matériel par aire de compétition

- 1 table et 3 chaises ;
- 5 chaises (pour les juges et accompagnateurs), 7 chaises si 5 juges ;
- matériel informatique : ordinateurs, écran externe, souris, logiciel de gestion des compétitions et/ou de gestion des combats, le cas échéant ;
- 1 chronomètre ;
- 1 gong ;
- 5 drapeaux rouges et 5 drapeaux bleus ;
- 1 paquet de lingettes ;
- 1 boîte de gants d'examen ;
- 1 petite poubelle ;
- des tableaux de combat ou technique si nécessaire ;
- le règlement de la compétition ;
- des stylos, feutres, ardoises, etc.

ARTICLE 43 - Gestuelle des juges

1. Compétition technique

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

En mode Duel :

Victoire du duel :

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



- Appel des notes des épreuves techniques en configuration Notation Individuelle par le superviseur :

« Juges ! »

Compter mentalement 2 secondes (regarder les juges), puis : « Prêts ? »

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

- Appel de la levée des drapeaux des épreuves Technique en configuration Duels :

« Juges ! »

Compter mentalement 2 secondes (regarder les juges), puis : « Prêts ? »

Compter mentalement 2 secondes, puis : « Levez ! »

« Vainqueur... Rouge ou Bleu »

2. Compétition combat

1. Appel des combattants par l'arbitre pour le salut

2. Salut (début et fin de combat)

3. La mise en garde

Prêt - THU : un pas en avant, bras tendu à l'horizontale hauteur moyenne.



4. Début ou reprise du combat

Allez - DAU : lever le bras en reculant d'un pas.



5. Fin ou arrêt du combat

Arrêt du combat - THOI : bras tendu devant hauteur moyenne.



6. Avertissement ou demande de pénalité

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



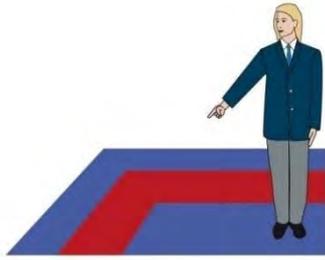
7. Pénalité validée

Bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif.



8. Sortie rouge ou bleu

Bras tendu, index pointant vers la sortie.



9. Disqualification

Bras croisés devant, puis décroiser les bras pliés devant, paumes de face, en se tournant vers le compétiteur concerné.



10. Attribution des point (par les juges)

- 1 point : bras tendu vers le bas.



- 2 points : bras tendu à l'horizontale.



- 3 points : bras tendu vers le haut.



- 4 points : bras tendu devant vers le haut.



11. Résultat (vainqueur bleu ou rouge)

Vainqueur : bras tendu vers le vainqueur. Dire à haute voix « Vainqueur ».



12. Egalité

Bras croisés au-dessus de la tête, puis décroiser les bras tendus, paumes vers le haut. Dire à haute voix « Égalité ».



13. Signal adressé par le juge à l'arbitre :

Drapeau rouge qui frappe le pied de la chaise.



ARTICLE 44 - Cahier des charges des équipements

1. Liste des armes autorisées

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

Dans tous les cas de figure, les armes devront être présentées et validées par le responsable de l'arbitrage, ou par son représentant. En cas de doute, il est le seul apte à statuer quant à la validation (ou non validation) de l'arme présentée.

- Les bâtons, courts ou longs (truong con ou bong)
- Le fléau à 2 branches(long gian)
- Les sabres et épées (kiem, guom ou dao)
- Les couteaux doubles (ho diep song dao)
- La hallebarde (dai dao)
- Le tri-bâton (tam thiet con)
- La lance (thuong kich)
- L'éventail
- La hache (doc phu ou song phu)
- Le bouclier (Thuan)
- La chaîne (Day Xich)
- L'utilisation d'armes en « métal » est autorisée pour toutes les catégories mais les armes doivent être non tranchantes et aux extrémités arrondies.

2. Equipement / protections

L'équipement doit être strictement adapté à la morphologie du compétiteur.

☐ Liste des équipements

- gants (adultes et enfants): mitaines de karaté avec pouce homologuées FFK. Sont tolérés les gants fermés rouges, bleus ou noirs (8 oz autorisés pour les féminines, les minimes, les cadets et les juniors de - 65 Kg 10 oz pour les féminines et les masculins en - 70Kg, 12 oz à partir des masculins + 70 Kg) ;
- protège-dents ;
- protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs ;
- casque rouge / bleu / noir (grille non métallique obligatoire pour les mineurs) ;
- plastron obligatoire pour les mineurs ;
- pas de plastron pour les majeurs ;
- protège-poitrine obligatoire pour les combattantes féminines majeures ;
- coquille obligatoire pour les masculins et facultatives pour les féminines ;
- les mitaines et sous gants sont autorisés. Les bandes sous les gants ne sont pas autorisées (à l'exception du Vo Tu Do) ;
- les lunettes doivent être souples et prévues à cet effet.

☐ Détail des équipements

Casque

Le casque devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- protection du menton ;
- protection des pommettes.

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

Couleur : Noir / Bleu ou Rouge

Matière : Cuir (ou simili) ou PU

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

Illustrations



Plastron

Le plastron devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- protection du tronc ;
- protection des angles costaux.

Couleur : Réversible Rouge / Bleu

Matière : PU

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

Illustrations



Gants

Gants : mitaines de karaté avec pouce homologuées FFK (adultes et enfants).

Les gants de type ouvert devront répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- protection des phalanges ;
- protection du dos de la main ;
- manchon pour le pouce.



Sont tolérés les gants de type « boxe » de 8, 10 ou 12 onces selon le poids et la catégorie.

Couleur : Rouge / Bleu / Noir

Matière : PU ou cuir

Illustrations



Protèges tibias / pieds

Description

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

- protection du tibia/fibula ;
- protection du dessus du pied ;
- Protection au niveau du talon.

Couleur : Rouge / Bleu/ Noir

Matière : PU

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

Illustrations



Exemple de lunettes souples



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

REGLEMENT DES COMPETITIONS VOVINAM VIET VO DAO

REGLEMENT DES COMPETITIONS VOVIVAM VIET VO DAO	57
1.1 Championnat de France Combat Vovinam Viet Vo Dao	57
1.2 Championnat de France Technique Vovinam Viet Vo Dao.....	57
1.2.1 Participation.....	57
1.2.2 Gestion des catégories d'épreuves.....	57
1.2.3 Surclassement.....	57
1.2.4 Regroupement d'épreuves techniques.....	58
1.2.5 Liste des épreuves.....	59
1.3 Coupe de France Enfants et compétition enfants diverses : Technique et Combat Vovinam Viet Vo Dao	61
Participation.....	61
1.3.1 Épreuves techniques	61
1.3.2 Épreuves combat.....	64
1.4 Coupe de France adultes et compétitions adultes diverses Vovinam Viet Vo Dao	65
1.4.1 Epreuves techniques	65
1.5 Règlement d'arbitrage Vovinam Viet Vo Dao.....	68
1.5.1 Notations des techniques.....	68
1.5.2 Critères de notation.....	68
1.5.3 Notation combat.....	69
1.5.4 Décision du résultat.....	73
1.6 Particularités sur les compétitions Vovinam Viet Vo Dao.....	75
1.6.1 Les coaches.....	75
1.6.2 Gants (poussins, pupilles, benjamins et minimes cadets, juniors, seniors et Vétérans).....	75
1.6.3 Surface de compétition en Vovinam Viet Vo Dao.....	76
1.6.4 Tableau de compétition combat en Vovinam Viet Vo Dao.....	78
1.6.5 Signaux et commandes de l'arbitre de centre Vovinam Viet Vo Dao....	79
 PROTOCOLE OFFICIEL DE REMISES DES MEDAILLES.....	 89
AUTORISATION PARENTALE SAISON 2023 - 2024.....	90
FILIERE DE FORMATION DU CORPS ARBITRAL (AMVT ET VOVINAM VIET VO DAO)	91

1. REGLEMENT DES COMPETITIONS VOVIVAM VIET VO DAO

1.1 Championnat de France Combat Vovinam Viet Vo Dao

Se reporter au Championnat de France AMV.

1.2 Championnat de France Technique Vovinam Viet Vo Dao

1.2.1 Participation

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

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

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

2 compétiteurs en individuel

2 équipes

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

2 compétiteurs en individuel

2 équipes dans le cas des épreuves

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

1.2.2 Gestion des catégories d'épreuves

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

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

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

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

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

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

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

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

1.2.3 Surclassement

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

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

1.2.4 Regroupement d'épreuves techniques

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

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

Ci-dessous la liste des épreuves avec regroupement :

Catégorie minime masculine

Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyên Long Hồ Quyên
--------------	-----------	--------------------------------

Catégorie cadet masculine

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

Catégorie junior, senior et vétéran masculine

Individuelle	Sans arme	Thập thê bát thức quyên Ngu môn quyên ou Long ho quyên
Individuelle	Avec arme	Tinh hoa lương nghi kiêm pháp Tu tuông côn pháp
Par équipe	Sans arme / Avec arme	Song luyện ba jusqu'au 21 ème ciseau Song luyện kiêm
Par équipe	Avec arme	Song Luyện ma tau Song luyện dao

Catégorie minime ou cadet féminine

Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyên Long Hồ Quyên
--------------	-----------	--------------------------------

1.2.5 Liste des épreuves

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

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

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

Participation

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

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

1.3.1 Épreuves techniques

- **Gestion des catégories d'épreuves**

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

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

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

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

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

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

- **Surclassement**

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

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

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

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

COUPE DE FRANCE ET COMPETITIONS DIVERSES (ENFANT)					
POUSSINS à MINIMES					
FEMININES					
Catégories	Epreuves		Niveau de ceinture	Catégories	Remarques
Poussins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện một	2 féminines
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Dong Doi Nu Khoi Quyen	3 féminines
	Par équipe	Da luyen	tous		4 féminines
Benjamins	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 féminines
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Quyền Dong Doi Nu Khoi Quyen	3 féminines
	Par équipe	Da luyen	Tous		4 féminines
Minimes	Individuelle	Quyền mains nues	Tous	Nhập Môn Quyền et Thập Tự Quyền	
	Individuelle	Quyền mains nues et Quyền avec arme	Tous	Long Hồ Quyền et Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap	
	Par équipe	Song Luyện mains nues	Tous	Song Luyện Một	2 féminines
	Par équipe mixte	Tự Vệ Nữ Giới	Tous	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine et 1 masculin
	Par équipe	Quyền synchronisé	Tous	Thập Tự Quyền	3 féminines
	Par équipe	Da luyen	Tous		4 féminines

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

1.3.2 Épreuves combat

- **Gestion des catégories de poids**

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

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

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

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

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

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

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

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

La recherche du KO est interdite.

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

- **Surclassement**

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

- **Durée des combats**

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

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

- **Participation**

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

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

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

2 compétiteurs en individuel (technique ou combat).

2 équipes dans le cas des épreuves techniques.

1.4.1 Epreuves techniques

- **Gestion des catégories d'épreuves**

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

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

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

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

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

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

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

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

- **Surclassement**

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

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

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

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

EPREUVES FEMINIENNES

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

- **Durée du combat**

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

1.5 Règlement d'arbitrage Vovinam Viet Vo Dao

1.5.1 Notations des techniques

Avant le début des épreuves techniques

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

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

Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition.

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

Saluer la table de marque avant de commencer la prestation.

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

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

1.5.2 Critères de notation

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

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

Armes autorisées :

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

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

Spécificités

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

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

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

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

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

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

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

La chorégraphie peut présenter des situations humoristiques mais sans vulgarité.

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

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

- **Décision du résultat**

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

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

Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation.

Les commissaires renseignent les tableaux.

En cas d'égalité, le vainqueur est :

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

1.5.3 Notation combat

- **Avant le début des épreuves combat**

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

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

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

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

Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition,

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

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

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

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

À la fin de la prestation, attendre le résultat donné par le commissaire sportif,
Après le résultat, attendre que l'arbitre donne l'ordre pour saluer vers la table de marque,
Saluer et congratuler l'adversaire,
Saluer à la sortie de l'air de compétition,
Un des commissaires sportifs renseigne les tableaux.

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

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

• **Décompte des points**

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

Frappes rapportant 1 point

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

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

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

Frappes rapportant 2 points

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

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

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

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

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

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

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

Point retirés

1 point retiré :

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

2 points retirés :

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

Le compétiteur a reçu une pénalité.

• **Interdictions**

Les frappes et comportements suivants sont interdits :

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

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

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

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

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

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

Utiliser le coup de pied marteau.

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

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

Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre.

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

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

Spécificité de la compétition enfants et vétérans :

Les frappes à la tête avec les poings et les pieds sont interdites jusqu'à benjamins inclus.
Le KO est interdit dans les catégories enfants, minimes, cadets, juniors et vétérans.

- **Avertissement et pénalités**

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

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

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

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

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

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

Dans le cas où le compétiteur se relève avant le décompte de 8, le combat continue.
Mais si entre le décompte de 8 et 10 le compétiteur n'arrive toujours pas à se relever, il est déclaré KO.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1.5.4 Décision du résultat

- **Victoire aux points**

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

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

Les pénalités.

Les ciseaux validés.

Le vainqueur du combat.

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

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

- **Victoire par avantage**

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

Le combattant qui a gagné le dernier round.

Le combattant qui a reçu le moins d'avertissements et de pénalités.

Le combattant dont le poids est le plus léger.

- **Victoire par abandon du combat**

À la fin de la pesée officielle, le compétiteur ne s'est pas présenté.

Après trois appels, le compétiteur ne s'est pas présenté sur l'aire de compétition.

Après la minute de récupération, le compétiteur ne s'est pas présenté sur la surface de combat.

Le coach annonce que le compétiteur abandonne.

- **Victoire par arrêt du combat**

Le compétiteur s'est blessé lors du combat et le médecin décide qu'il ne peut pas continuer. Le combat est stoppé car l'arbitre de centre considère qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.

Le combat est stoppé lorsqu'il y a 10 points d'écart entre les deux combattants, si utilisation d'un logiciel de comptage.

- **Victoire absolue**

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

- **Victoire par KO**

Un combattant qui, suite à une frappe, tombe au sol et ne se relève pas avant que l'arbitre de centre ait compté jusqu'à 10, est déclaré KO par l'arbitre.

Victoire par disqualification.

Si un compétiteur est blessé et ne peut continuer la compétition à cause d'un coup interdit, son adversaire est disqualifié.

Si les soins donnés à un compétiteur, consécutivement à un coup reçu, durent plus de trois minutes, son adversaire est déclaré vainqueur.

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

1.6 Particularités sur les compétitions Vovinam Viet Vo Dao

1.6.1 Les coaches

Qualification :

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

La formation doit être renouvelée chaque année.

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

Missions :

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

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

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

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

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

Comportement et obligations :

Les coaches doivent :

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

Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.

Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.

Respecter les zones qui leur sont attribuées pour coacher.

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

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

Sanction :

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

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

- **Description**

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

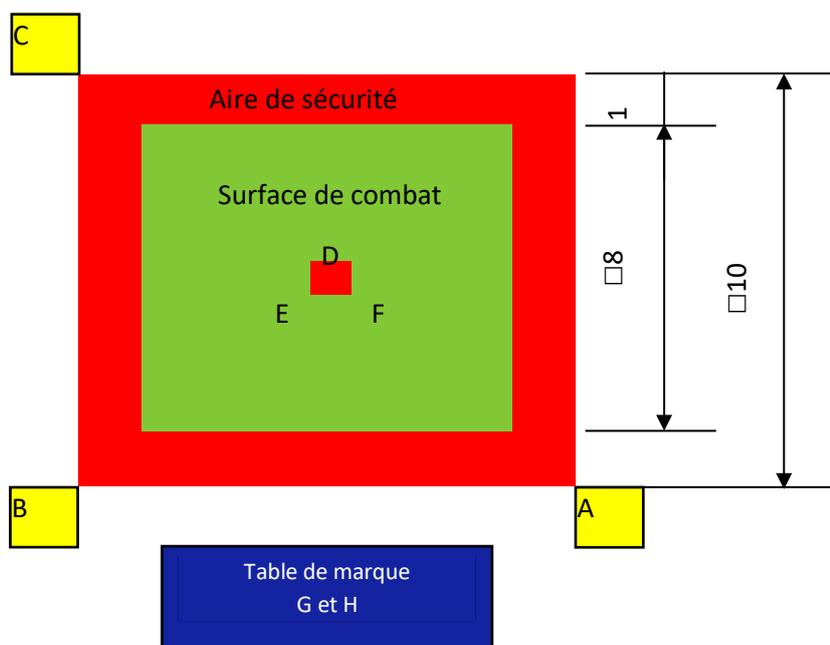
Couleur : Rouge / Bleu / Noir

Matière : PU ou cuir

Illustrations



1.6.3 Surface de compétition en Vovinam Viet Vo Dao



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

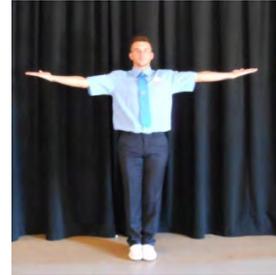
AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
<p>A : 1^{er} Juge de coin</p> <p>B : 2^e Juge de coin</p> <p>C : 3^e Juge de coin</p> <p>Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.</p>	<p>A : 1^{er} Juge de coin</p> <p>B : 2^e Juge de coin</p> <p>C : 3^e Juge de coin</p> <p>Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un jeu de plaquettes de notation.</p>
<p>D : Arbitre</p> <p>L'Arbitre se place au centre de l'aire de combat face à la table de marque</p>	
<p>E - F : Combattants</p>	<p>E : Compétiteur(s) : de 1 à 4</p>

AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
<p>G : 2 Commissaires responsables du tableau qui sont chargés d'appeler les compétiteurs et de renseigner les tableaux</p>	
<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>	
<p>Un carré rouge au centre de l'aire de compétition matérialise la position de départ</p>	

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

Appel des combattants

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



Présentation des compétiteurs sur l'aire de combat

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



Faire saluer la table des commissaires

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



Préparer le salut entre les compétiteurs

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



Demander aux combattants de se saluer

L'arbitre abaisse ses mains paumes vers le sol.



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



Annoncer le début du combat

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



Stopper le combat

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



Reprendre le combat

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



Fin de round

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



Arrêt du chronomètre

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



Pas de point comptabilisé ou retiré

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



Quand l'arbitre s'adresse à un compétiteur

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



Annnonce des résultats

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



Points comptabilisés ou retirés

Chute au sol à 1 point

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



Chute au sol à 2 points

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



Ciseau validé

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



Nombre de points pour le ciseau

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



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

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



Sortie de l'aire de combat

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



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

Frapper à la gorge

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



Balayage ou fauchage dans les jambes

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



Coup de coude

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



Coup de genoux

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



Saisie

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



Mauvaise saisie de jambe

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



Coup de pied marteau

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



Coup sous la ceinture

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



Pousser son adversaire

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



Refus d'obéir au stop

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



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

Donner un avertissement

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



Donner une pénalité

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



Disqualification

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



Description du Võ Phuc :

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

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

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

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

Le compétiteur doit avoir une tenue correcte.

Les marquages autorisés sont :

Une identification du club ou de la région, sous forme d'écusson cousu sur l'épaule droite.
Au dos de la veste du Võ Phuc peut figurer une broderie Vovinam Viet Vo Dao : le nom du département, de la ville ou du club du compétiteur.

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

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

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

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

• **Protections**

Protections obligatoires (toutes catégories) :

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

La coquille pour les hommes.

Les gants fermés de type boxe.

Les protège-tibias.

Les protections de pieds recouvrant la malléole et les orteils.

Le protège dents.

Le plastron.

Les couleurs autorisées pour les casques et gants, sont :

Bleu.

Rouge.

Noir.

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

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

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

Autres protections (toutes catégories) :

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

Les bandages de mains.

La coquille et la protection de poitrine pour les femmes.

Protocole officiel de remises des médailles

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

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

Les compétitrices et compétiteurs médaillé(e)s sont en attente sur le ou les tapis désignés par le coordonnateur du protocole.

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

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

2^e de la colonne = Médaillé d'Or

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

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

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

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

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

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

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

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

AUTORISATION PARENTALE SAISON 2023 - 2024

Je
soussigné(e).....

...

Père - Mère - Tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant.....

Téléphone domicile : Téléphone professionnel :

.....

N° SÉCURITE SOCIALE :

.....

AUTORISE MON ENFANT

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

À participer aux manifestations de la Saison 2023/2024 organisées par la FFK et ses organismes déconcentrés (Ligues, ZID et Départements)

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

Fait à..... le.....

Signature

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

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

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

Une filière de formation aux objectifs ambitieux

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

Une formation progressive et attractive

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

- Régional stagiaire, Régional, National stagiaire, National

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

Une formation construite sur l'acquisition de compétences

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

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

Une formation dispensée en ligue régionale

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

L'évaluation des compétences

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

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

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

La délivrance des titres et diplômes

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

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

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

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

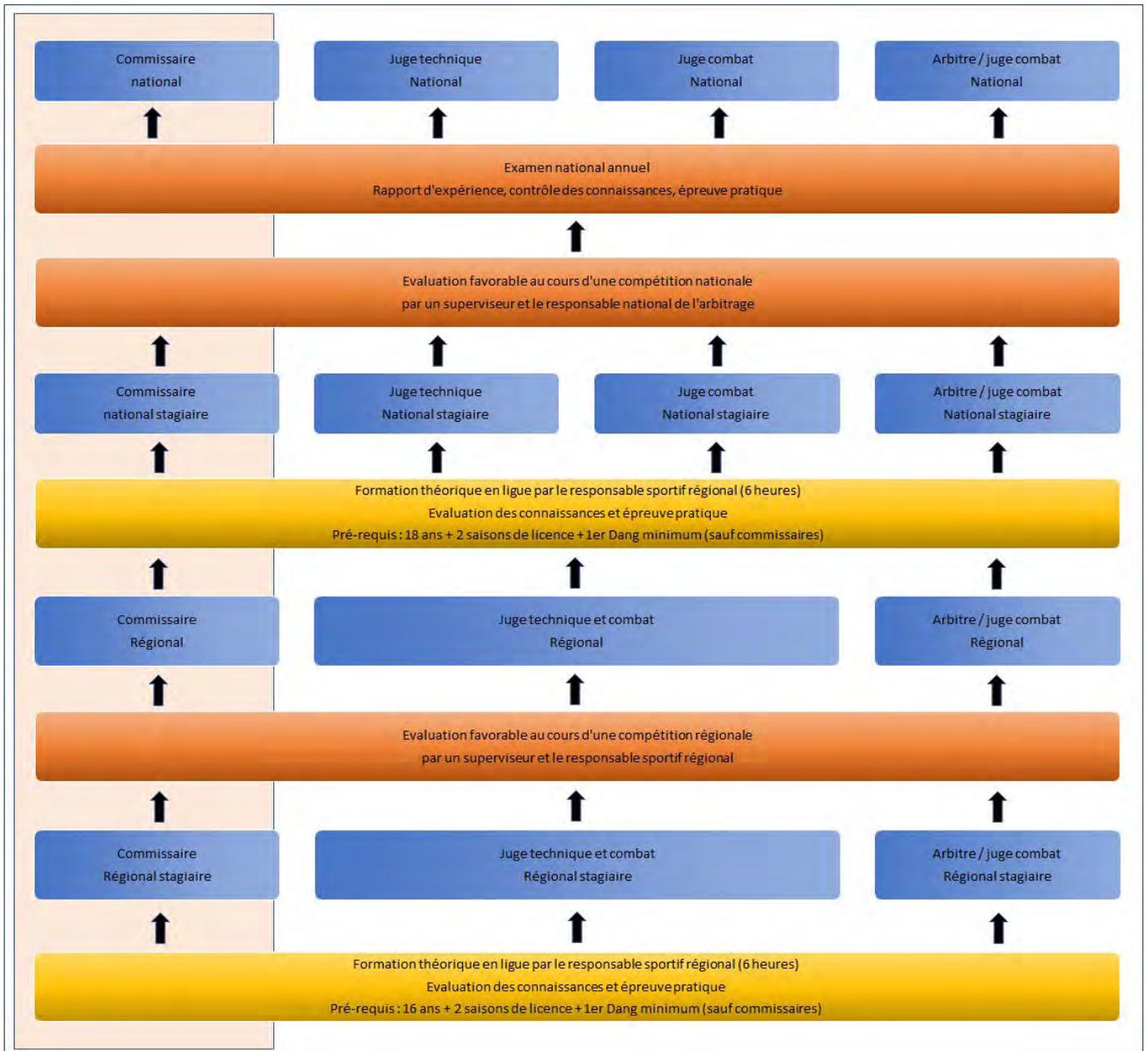
Tous les juges et arbitres suivent une formation incluant la fonction de commissaire et doivent acquérir les compétences attendues.

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

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

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

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



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



**ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK**

39 Rue Barbès 92120 MONTROUGE

ffkarate.fr

SAISON
**23
24**