ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK



© Didier Echelard

ANNEXE 7

VOVINAM VIET VO DAO

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

ANNEXE 7 – VOVINAM VIET VO DAO

REGLEMENT COUPE DE FRANCE
VOVINAM VIET VO DAO

SOMMAIRE

TITRE I. CODE DE L'ÉTHIQUE DU VOVINAM VIET VO DAO 6

CHAPITRE 1 - CODE DE L'ETHIQUE DU COMPETITEUR 6

CHAPITRE 2 - CODE DE L'ETHIQUE DU CORPS ARBITRAL 7

TITRE II. ORGANISATION 8

CHAPITRE 1 - LES DIFFERENTS ACTEURS 8

ARTICLE 1 - La commission d'organisation des compétitions VOVINAM 8

ARTICLE 2 - Le corps arbitral 10

ARTICLE 3 - Les compétiteurs 12

ARTICLE 4 - Le club 14

ARTICLE 5 - Le coach 15

ARTICLE 6 - Le corps médical 16

ARTICLE 7 - La communication 16

CHAPITRE 2 - L'INSCRIPTION AUX COMPETITIONS 17

ARTICLE 1 - Conditions d'inscription 17

ARTICLE 2 - Inscriptions 17

ARTICLE 3 - Les ententes sportives 17

CHAPITRE 3 - LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS 18

ARTICLE 1 - Le contrôle administratif 18

ARTICLE 2 - La pesée 18

ARTICLE 3 - Les surclassements 19

ARTICLE 4 - Le tirage au sort 19

ARTICLE 5 - L'appel des catégories et des compétiteurs 19

ARTICLE 6 - L'enrichissement des passeports 20

ARTICLE 7 - Réclamations 20

ARTICLE 8 - Protocole officiel de remises des médailles 21

CHAPITRE 4 - SURFACE DE COMPETITION 22

ARTICLE 1 - Aire de compétition 22
ARTICLE 2 - Matériel par aire de compétition 23

TITRE III. COUPE DE FRANCE TECHNIQUE 24
CHAPITRE 1 - PARTICIPATION 24
CHAPITRE 2 - GESTION DES CATEGORIES D'EPREUVES 24
CHAPITRE 3 - SURCLASSEMENT 25
CHAPITRE 4 - CATEGORIES D'AGE 25
CHAPITRE 5 - LISTES DES EPREUVES FEMININES 26
CHAPITRE 6 - LISTES DES EPREUVES MASCULINES 27
CHAPITRE 7 - LISTES DES EPREUVES MIXTES 28

TITRE IV. COUPE DE FRANCE COMBAT 29
CHAPITRE 1 - PARTICIPATION 29
CHAPITRE 2 - SURCLASSEMENT 29
CHAPITRE 3 - CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS 30
CHAPITRE 4 - DUREE DES COMBATS 32
CHAPITRE 5 - TABLEAU DE COMPETITION COMBAT EN VOVINAM VIET VO DAO 32

TITRE V. REGLEMENTATION ARBITRAGE 34
CHAPITRE 1 - EPREUVES TECHNIQUES 34
ARTICLE 1 - Conditions de sécurité 34
ARTICLE 2 - Protocole pour l'entrée et la sortie du compétiteur 34
ARTICLE 3 - Armes autorisées : 34
ARTICLE 4 - Sortie de tapis : 34
ARTICLE 5 - Spécificités 34
ARTICLE 6 - Décision du résultat 35
CHAPITRE 2 - EPREUVES COMBAT 36
ARTICLE 1 - Conditions de sécurité 36
ARTICLE 2 - Protocole d'entrée et sortie du compétiteur 36
ARTICLE 3 - Spécificité de la compétition enfants et vétérans : 36
ARTICLE 4 - Protections 36
ARTICLE 5 - Zone de marque 37

ARTICLE 6 - Décompte des points 37
ARTICLE 7 - Interdictions 38
ARTICLE 8 - Disqualification 39
ARTICLE 9 - Spécificité de la chute au sol avec KO 39
ARTICLE 10 - Décision du résultat 40

TITRE VI. SIGNAUX ET COMMANDES DE L'ARBITRE 42
CHAPITRE 1 - COMMANDEMENT DE L'ARBITRE 42
CHAPITRE 2 - AUTRES GESTUELLES 45
CHAPITRE 3 - COMMANDEMENT SUITE A UNE FAUTE 48

TITRE VII. ANNEXES 53
CHAPITRE 1 - AUTORISATION PARENTALE 54

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. CODE DE L'ÉTHIQUE DU VOVINAM VIET VO DAO

CHAPITRE 1 - CODE DE L'ETHIQUE DU COMPETITEUR

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.
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 COMPORTER

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.

CHAPITRE 2 - CODE DE L'ETHIQUE 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. ORGANISATION

CHAPITRE 1 - LES DIFFERENTS ACTEURS

ARTICLE 1 - La commission d'organisation des compétitions VOVINAM

La commission d'organisation est composée à minima :

- du responsable d'arbitrage VOVINAM ;
- du responsable des compétitions VOVINAM ;
- du représentant VOVINAM au sein de la commission des arts martiaux vietnamiens ;
- dans le cas d'une salle mise à disposition par un club, le représentant du club.

D'autres personnes peuvent compléter cette commission si nécessaire

Cette commission est sous la responsabilité de la direction technique adjointe responsable des disciplines associées et travaille en collaboration avec la commission AMV.

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.

Si nécessaire, la commission d'organisation nomme un ou plusieurs régulateurs.

Elle affecte les commissaires sportifs sur les aires mises en place.

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 des commissaires sportifs.

2 Le responsable des compétitions VOVINAM

Le responsable des compétitions est le responsable de l'organisation des compétitions nationales de VOVINAM.

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 et de la liste des épreuves avant la compétition ;
- 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 :

    - réceptionner les listings d'engagements des compétiteurs ;
    - enregistrer les compétiteurs et établit les listes d'engagés ;
    - procéder au tirage au sort de chaque catégorie.

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

3 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 au règlement.

4 Le responsable d'arbitrage VOVINAM

Le responsable d'arbitrage VOVINAM a en charge :

- de convoquer le corps arbitral ;
- 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 2 - 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 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 de l'arbitrage VOVINAM (et du responsable des compétitions VOVINAM dans le cas des commissaires sportifs), faisant suite à une formation et une expérience qui est sanctionnée, dans le cas des juges et arbitres, 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. Ils sont directement sous la responsabilité du responsable de l'arbitrage et seront mis en situation en doublon avec un juge national et /ou un commissaire sportif.

Le corps arbitral vérifie l'ensemble du matériel de compétition des compétiteurs lors des épreuves Techniques et Combats.

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 (dont commissaires sportifs). 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 responsable d'arbitrage ou du responsable de la compétition. 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.

2 Les arbitres

L'arbitre n'est présent que sur les compétitions combat. Il doit être majeur et titulaire au minimum d'un 1er Dang. Ses missions et responsabilités sont les suivantes :

- garantir 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 ;
- donner les avertissements et les pénalités ;
- valider 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 ;
- exclure un coach.

Aucun remplacement de l'Arbitre ne peut s'effectuer sans l'accord du Responsable de l'Arbitrage.

3 Les juges

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

Ses missions et responsabilités sont les suivantes :

Pour les épreuves combats :

- faire le décompte des points en fonction du règlement et donner son résultat à l'aide des drapeaux;
- exercer son droit de vote quand une décision doit être prise, simultanément avec les autres juges, à la demande de l'arbitre.

Pour les épreuves techniques :

- attribuer une note à la fin de la prestation.

4 Les commissaires

Les commissaires doivent être âgés au minimum de quatorze ans.

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

- la gestion administrative des catégories 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 dans le cas du remplissage des passeports en direct ;
- 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 dans le cas du remplissage des passeports en direct.

5 Le régulateur

Le régulateur est un bénévole désigné pour assister la commission d'organisation. Il a la charge d'affecter les catégories aux différents tapis mis en place, et ceci en fonction des disponibilités, de l'avancé de chaque épreuve et de la répartition de l'arbitrage.

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.

ARTICLE 3 - Les compétiteurs

1 Respect du Code de l'éthique

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'éthique du compétiteur.

2 Accès à la compétition

Les compétiteurs doivent s'inscrire aux compétitions par l'intermédiaire du club dans lequel ils sont licenciés.

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.

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, propre et repassée. Toute tenue chiffonnée sera automatiquement refusée.

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 doit porter une ceinture. :

- bleu foncée sans grade pour les catégories mini-poussins à benjamin ;

– jaune sans grade pour les catégories minimes à vétéran.



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

5 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 souple 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.

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

ARTICLE 4 - 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 5 - Le coach

Le coach est obligatoire en compétition combat. Il peut appartenir à un autre club que celui du compétiteur. Cf. document sur le règlement pour le coaching AMV.

1 Prérequis

Il doit être majeur, licencié à la FFK, 1er Dang, DAF ou au-delà et avoir suivi la formation pour les coachs, dispensée par la commission d'arbitrage.

La formation doit être renouvelée chaque année.

Il peut être demandé à ce que le coach s'inscrive en même temps que les compétiteurs.

Une carte de coach nominative avec photo peut être 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 coache.

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 coachs ;
- 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 ;
- disposer des premiers soins de secours pour les compétitions combat.

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 toute la durée de la compétition. 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 compétition.

En fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire de la fédération pourra être saisie.

ARTICLE 6 - 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 7 - 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 COMPETITIONS

ARTICLE 1 - Conditions d'inscription

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.

ARTICLE 2 - Inscriptions

Les inscriptions sont effectuées par les clubs via un fichier d'inscription à récupérer sur le site de la FFK.

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 limité par club pour les compétitions en équipe selon les modalités de la compétition. Un compétiteur ne peut 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 3 - Les ententes sportives

Des « ententes sportives » peuvent être constituées par deux clubs qui n'ont pas suffisamment de compétiteur pour participer à une épreuve d'une compétition.

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 transmettre une demande sur un formulaire officiel, à télécharger depuis le site de la FFK, à transmettre au responsable de la compétition, qui après contrôle valide ou non l'entente sportive.

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

CHAPITRE 3 - LE DEROULEMENT DES COMPETITIONS

ARTICLE 1 - 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 à minima 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).

Il est demandé à ce que le responsable du club présente l'ensemble des passeports des compétiteurs à la table de contrôle pour une vérification globale du club afin de faciliter les démarches et connaitre les compétiteurs absents

- 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 à la Coupe de France de Vovinam Viet Vo Dao.

Le seul cas particulier pour lequel l'obligation d'un certificat médical pour la saison en cours reste en vigueur est la compétition combat catégorie Sénior où le hors combat à la tête est autorisé.

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 dans les conditions prévues.

ARTICLE 2 - La pesée

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

Une tolérance de poids de 500 grammes peut être accordée

ARTICLE 3 - Les surclassements

Si le quota de compétiteurs requis n'est pas atteint après la clôture des inscriptions, 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 4 - 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 5 - L'appel des catégories et des compétiteurs

1 Appel des catégories et poules :

L'appel de la catégorie est effectué par un des commissaires sportifs du tapis

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

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

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 poule doivent impérativement rester dans la zone qui leur a été affectée.

2 Protocole d'appel :

Lors du déroulement des épreuves techniques :

- En individuel : « Se présente Monsieur, Madame X, se prépare Monsieur, Madame Y »
- En Equipe : « Se présentent Messieurs, Mesdames A, B …, se préparent Messieurs, Mesdames V, W … »

Lors du déroulement des épreuves combats :

« 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 6 - L'enrichissement des passeports

- Cas du remplissage des passeports en direct lors de la compétition

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

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

- Cas du remplissage des passeports par les clubs à l'issue de la compétition

A l'issue de la compétition, un jeu d'étiquettes, préparé par le responsable de la compétition ou un membre de la commission d'organisation, est envoyé à chaque club ayant un ou des compétiteurs avec un résultat. Ces étiquettes sont à coller sur les passeports des compétiteurs.

ARTICLE 7 - Réclamations

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

Seul le responsable du club ou son représentant pourra émettre une réclamation auprès du Responsable d'Arbitrage.

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

Lorsque le Responsable d'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est décidée.

La décision du Responsable Arbitrage n'est pas susceptible de recours.

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.

ARTICLE 8 - 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 :

- 1er de la colonne = Médaillé(e) d'Argent
- 2e de la colonne = Médaillé(e) d'Or
- 3e de la colonne = Médaillé(e) 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 club.

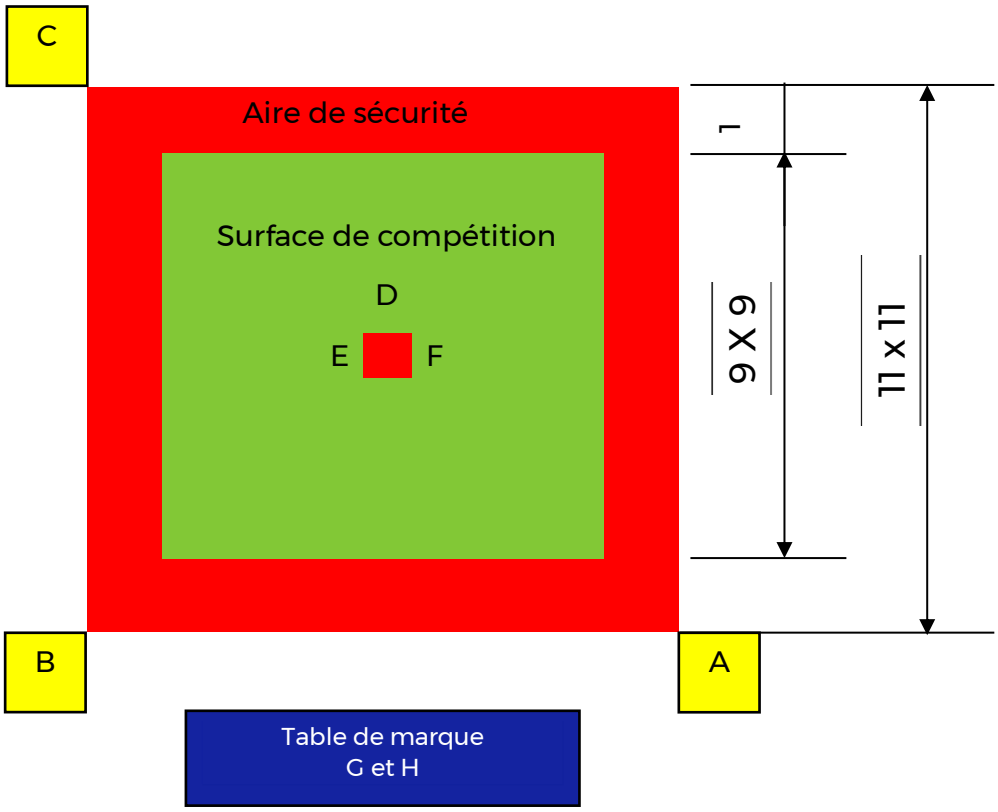
Aucun fanion ou drapeau à caractère politique et/ou religieux ne sera admis.

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

CHAPITRE 4 - SURFACE DE COMPETITION

ARTICLE 1 - Aire de compétition

- La surface de compétition standard est de 9m sur 9m avec une aire de sécurité de 1m.
- Suivant les contraintes afférentes au lieu de compétition, il sera possible de réduire la surface de compétition.
- Suivant les contraintes afférentes aux épreuves (technique et combat), l'aire de sécurité sera pénalisée en tant que « sortie de tapis ».



AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
A : 1er Juge de coin **B** : 2ème Juge de coin **C** : 3ème Juge de coin Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis Chaque juge de coin est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.	**A** : 1er Juge de coin **B** : 2e Juge de coin **C** : 3e Juge de coin Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis Chaque juge de coin est équipé d'un jeu de plaquettes de notation.
D : Arbitre L'Arbitre se place au centre de l'aire de combat face à la table de marque	

AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
E - F : Combattants	**E** : Compétiteur

AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
G : 2 Commissaires chargés d'appeler les compétiteurs et de renseigner les tableaux de marque	
H : Responsable du chronomètre. Il contrôle le temps de chaque combat et est chargé de sonner le gong, la cloche ou un autre système sonore	
Un carré rouge au centre de l'aire de compétition matérialise la position de départ	

ARTICLE 2 - Matériel par aire de compétition

Chaque aire de compétition a besoin de :

- 1 table et 3 chaises pour les commissaires sportifs ;
- Matériel informatique : ordinateurs, écran externe, souris, logiciel de gestion des compétitions et/ou de gestion des combats, le cas échéant ;
- 5 chaises (pour les 3 juges et les 2 coachs combat) ;
- Le dossier de chaque épreuve (tableaux de combat ou technique);
- Des stylos, feutres, etc.
- Pour les épreuves combat :
    - 1 chronomètre ;
    - 1 gong ;
    - 5 drapeaux rouges et 5 drapeaux bleus.
    - Le tableau pour les durées des combats ;
- Pour les épreuves techniques :
    - 3 plaquettes de notation;

TITRE III. COUPE DE FRANCE TECHNIQUE

CHAPITRE 1 - 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.

Les épreuves sont définies en fonction des catégories d'âges et sont ouvertes de mini-poussins à vétéran.

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 dans le cas des épreuves à plusieurs.

CHAPITRE 2 - GESTION DES CATEGORIES D'EPREUVES

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.

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

CHAPITRE 3 - 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.

CHAPITRE 4 - CATEGORIES D'AGE

Mini poussins	**Poussins**	**Pupilles**	**Benjamins**
4-5 ans	*6-7 ans*	*8-9 ans*	*10-11 ans*
2022-2021	*2019-2020*	*2018-2017*	*2015-2016*

Minimes	**Cadets**	**Juniors**	**Seniors**	**Vétérans**
12-13 ans	*14-15 ans*	*16-17 ans*	*18-34 ans*	*35 ans et +*
2013-2014	*2011-2012*	*2009-2010*	*2008-1992*	*1991 et avant*

CHAPITRE 5 - LISTES DES EPREUVES FEMININES

EPREUVES FEMININES				
Catégorie	Epreuve		Nom Epreuve	Remarques
Mini-Poussin ou Poussin	Individuelle	Mains nues	Khoi Mon Quyên	
Pupille ou Benjamin	Individuelle	Mains nues	Nhập Mon Quyên	
			Thập Tự Quyên	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyện một	2 féminines
Minime	Individuelle	Mains nues	Thập Tự Quyên	
			Long Hô Quyên	
		Avec arme	Tinh hoa luông nghi kiêm pháp	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyện Một	2 féminines
Cadet	Individuelle	Mains nues	Thập Tự Quyên	
			Long Hô Quyên	
		Avec arme	Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyện Một	2 féminines
Junior, Senior ou Vétéran	Individuelle	Mains nues	Long Hô Quyên	
		Avec arme	Song Dao Pháp	
			Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp	
			Thái Cực Dơn Dao Pháp	
	Par équipe	Avec arme	Song Luyên Kiêm	2 féminines

CHAPITRE 6 - LISTES DES EPREUVES MASCULINES

EPREUVES MASCULINES				
Catégorie	Epreuve		Nom épreuve	Remarques
Mini-Poussin ou Poussin	Individuelle	Mains nues	Khoi Mon Quyên	
Pupille ou Benjamin	Individuelle	Mains nues	Nhập Mon Quyên	
			Thập Tự Quyên	
	Par équipe		Song Luyện một	2 masculins
Minime	Individuelle	Mains nues	Thập Tự Quyên	
			Long Hô Quyên	
		Avec arme	Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyện Một	2 masculins
		Avec arme	Song Luyên Dao	2 masculins
Cadet	Individuelle	Mains nues	Long Hô Quyên	
			Ngu Môn Quyên	
		Avec arme	Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyện Một	2 masculins
		Avec arme	Song Luyên Dao	2 masculins
Junior, Senior ou Vétéran	Individuelle	Mains nues	Long Hô Quyên	
			Ngu Môn Quyên	
			Thập Thê Bát Thức Quyên	
		Avec arme	Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp	
			Tu Tuông Côn Pháp	
			Nhat Nguyet Dai Dao Phap	
	Par équipe	Mains nues	Song Luyên Ba (jusqu'au **21 ème ci-seau**)	2 masculins
		Avec arme	Song Luyên Dao	2 masculins
			Song Luyên Kiêm	2 masculins
			Song Luyên Ma Tau	2 masculins
		Mains nues	Dòn Chân	3 ou 4 masculins

CHAPITRE 7 - LISTES DES EPREUVES MIXTES

EPREUVES MIXTE				
Catégorie	Epreuve		Nom épreuve	Remarques
Minime	Par équipe mixte	Mains nues	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adversaire masculin
		Mains nues	Đa Luyện	1 masculin contre 3 adversaires masculins OU 1 féminin contre 3 adversaires masculins
	Regroupement	Mains nues	Quyen dong doi **Thap tu quyen**	3 féminines ou 3 masculins
Cadet	Par équipe mixte	Mains nues ou Avec arme	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adversaire masculin
		Mains nues	Đa Luyện	1 masculin contre 3 adversaires masculins
	Regroupement	Mains nues	Quyen dong doi **Thap tu quyen**	3 féminines ou 3 masculins
		Mains nues	Quyen dong doi **Long Hô Quyên**	3 féminines ou 3 masculins
Junior, Senior ou Vétéran	Par équipe mixte	Mains nues ou Avec arme	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adversaire masculin
		Mains nues ou Avec arme	Da Luyên	1 féminine contre 3 adversaires masculins
	Regroupement	Mains nues	Dong doi ky thuat can ban hon hop	3 féminines + 3 masculins ou 6 féminines ou 6 masculins
		Mains nues	Quyen dong doi **Long Hô Quyên**	3 féminines ou 3 masculins
		Avec arme	Quyen dong doi **Tinh Hoa Luông Nghi Kiêm Pháp**	3 féminines ou 3 masculins

TITRE IV. COUPE DE FRANCE COMBAT

CHAPITRE 1 - 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.

Les catégories sont définies en fonction des catégories d'âges et de poids des règlementations des Championnats Internationaux de Vovinam Viet Vo Dao et sont ouvertes de mini-poussins à vétéran.

Une catégorie n'est ouverte que si le nombre de compétiteurs est au minimum égal à 2 compétiteurs.

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.

CHAPITRE 2 - SURCLASSEMENT

Les surclassements ne sont autorisés que pour une catégorie d'âge d'écart et dans la limite de ± 10 kg entre les compétiteurs en accord avec les responsables de club.

Des catégories de poids peuvent être regroupées le jour de la compétition en fonction du nombre d'inscrits dans chacune d'elles en accord avec les responsables de club.

CHAPITRE 3 - CATEGORIES D'AGE ET DE POIDS

Catégories de poids – Saison 2026-2027				
Catégorie d'âge / Genre	**Mini poussins** *4-5 ans* *2022-2021*	**Poussins** *6-7 ans* *2019-2020*	**Pupilles** *8-9 ans* *2018-2017*	**Benjamins** *10-11 ans* *2015-2016*
Féminines	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg
	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg
	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg
	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
	35 kg et +	-40 kg	-45 kg	-50 kg
		40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +
Masculins	-20 kg	-20 kg	-25 kg	-30 kg
	-25 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg
	-30 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg
	-35 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
	-40 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg
	40 kg et +	-45 kg	-50 kg	-55 kg
		45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +

Catégories de poids – Saison 2026-2027					
Catégorie d'âge / Genre	**Minimes** *12-13 ans* *2013-2014*	**Cadets** *14-15 ans* *2011-2012*	**Juniors** *16-17 ans* *2009-2010*	**Seniors** *18-34 ans* *2008-1992*	**Vétérans** *35 ans et +* *1991 et avant*
Féminines	-35 kg	-45 kg	-50 kg	-50 kg	-50 kg
	-40 kg	-50 kg	-55 kg	-55 kg	-60 kg
	-45 kg	- 55kg	-60 kg	-61 kg	-65 kg
	-50 kg	-60 kg	-65 kg	-68 kg	-70 kg
	-55 kg	60 kg et +	-70 kg	-75 kg	-75 kg
	55 kg et +		70 kg et +	75 kg et +	75 kg et +
Masculins	-35 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg	-60 kg
	-40 kg	-55 kg	-60 kg	-65 kg	-65 kg
	-45 kg	-60 kg	-65 kg	-70 kg	-70 kg
	-50 kg	-65 kg	-70 kg	-75 kg	-75 kg
	-55 kg	- 70 kg	-75 kg	-80 kg	-80 kg
	-60 kg	70 kg et +	-80kg	-85 kg	-85 kg
	-65 kg		80 kg et +	-90kg	-90kg
	65 kg et +			90kg et +	90kg et +

CHAPITRE 4 - DUREE DES COMBATS

Ages	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Mini-poussin	1	1 Minute 15	
Poussin	1	1 minute 15	
Pupille	1	1 minute 30	
Benjamin	2	1 minute 30	1 minute
Minime	2	1 minute 30"	1 minute
Cadet	2	1minute 30	1 minute
Junior	2	2 minutes	1 minute
Senior	2	2 minutes	1 minute
Vétérans	2	1 minutes 30	1 minute

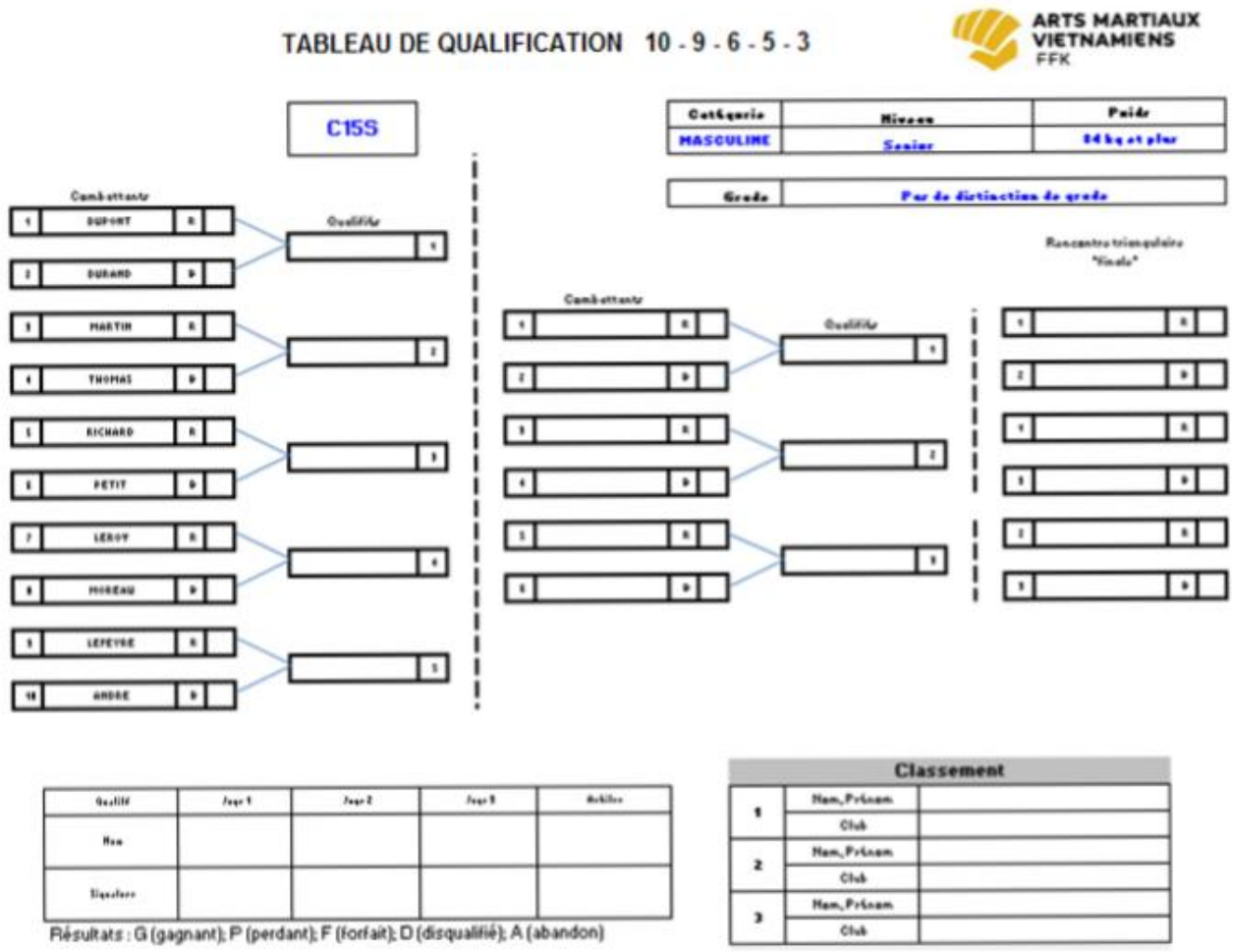
CHAPITRE 5 - TABLEAU DE COMPETITION COMBAT EN VOVINAM VIET VO DAO

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

En cas de nombre de 3 compétiteurs, il sera mis en place une triangulaire.

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

Exemple de tableau pour le combat



TITRE V. REGLEMENTATION ARBITRAGE

CHAPITRE 1 - EPREUVES TECHNIQUES

ARTICLE 1 - Conditions de sécurité

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, ...).

ARTICLE 2 - Protocole pour l'entrée et la sortie du compétiteur

- 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 au centre que les juges aient donné leur note.
- Après affichage des notes, saluer la table de marque et sortir de l'aire de compétition.

ARTICLE 3 - Armes autorisées :

Pour les catégories jusqu'à minimes :

Les épreuves Đa Luyen et Tự vệ nữ Giới seront réalisées systématiquement sans armes. L'utilisation des objets de la vie courante sont autorisés mais ne doivent pas présenter de risque pour la sécurité des compétiteurs (bouteille en verre, ...).

Pour les catégories à partir de cadets :

Dans les épreuves où le contenu n'est pas formalisé (Đa Luyen et Tự vệ nữ Giới), sont autorisées tout armes issues du programme Vovinam Viet Vo Dao ainsi que les objets de la vie courante mais qui ne présente pas de risque pour la sécurité des compétiteurs (bouteille en verre, ...).

ARTICLE 4 - Sortie de tapis :

Les épreuves Song Luyên, Đa Luyen, Tự vệ nữ Giới et Dòn Chân sont soumis au respect de la surface de compétition. Les sorties seront donc pénalisées dans la notation.

ARTICLE 5 - 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 compétiteurs des catégories juniors et seniors doivent réaliser 12 techniques de ciseaux parmi les ciseaux n°6 à n°21.

La réalisation des ciseaux peut être présentée à 3 ou 4 compétiteurs.

Chaque compétiteur doit :

- Réaliser 3 techniques de ciseaux (différentes de ses partenaires) si présentation par 4 compétiteurs
- Réaliser 4 techniques de ciseaux (différentes de ses partenaires) si présentation par 3 compétiteurs

Si 12 ciseaux différents ne sont pas présentés, la note sera réduite.

Il n'est pas possible d'effectuer une même technique deux fois.

Tự vệ nữ Giới :

Cette épreuve consiste à réaliser 5 techniques minimum 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.

Dong doi ky thuat can ban hon hop :

Pour cette épreuve, une équipe de 6 compétiteurs constitue 3 binômes avec un compétiteur A et un compétiteur B. Chaque binôme exécute un ensemble de 6 Phản đòn simultanément dans l'ordre qui suit :

Compétiteur A	Compétiteur B
Saisie de coté	Contre-attaque
Contre-attaque	Coup de poing direct à droite niveau 1
Coup de poing direct bas niveau 1	Contre-attaque
Contre-attaque	Coup de poing direct à droite niveau 2
Double coup de poing circulaire niveau 2	Contre-attaque
Contre-attaque	Coup de pied circulaire niveau 1

Sur cette épreuve, les compétiteurs sont évalués sur l'exécution technique et la qualité de la synchronisation.

ARTICLE 6 - 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.

Le vainqueur est celui qui a le total des notes le plus élevé.
En cas d'égalité, nous comptons dans l'ordre :

1. Celui qui a la note plus élevée.
2. Celui qui a la note la moins basse.

- En cas de nouvelle égalité, un nouveau passage des deux compétiteurs sera réalisé avec les mêmes juges afin de les départager entre eux.

CHAPITRE 2 - EPREUVES COMBAT

ARTICLE 1 - Conditions de sécurité

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.

ARTICLE 2 - Protocole d'entrée et sortie du compétiteur

- 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.

ARTICLE 3 - Spécificité de la compétition enfants et vétérans :

- Les frappes à la tête avec les poings et les pieds sont interdits jusqu'à benjamins inclus.
- Les frappes à la tête avec les poings et les pieds sont autorisés pour les catégories minimes, cadets, juniors et vétérans mais doivent être contrôlées et maitrisées. L'intention de nuire sur la technique sera également sanctionnée.
- Le KO est autorisé pour la catégorie sénior et est interdit dans toutes les autres catégories.

ARTICLE 4 - Protections

1 Protections obligatoires (toutes catégories) :

- Le casque (Bleu, Rouge ou Noir) :
    - avec visière ou grille de protection faciale de mini poussins à junior ;

- sans visière à partir de senior.

- Le plastron protégeant le tronc et les angles costaux. Il sera correctement attaché dans le dos et ne devra pas gêner le compétiteur pendant le combat.
- La coquille pour les hommes.
- Les gants fermés de type boxe (Bleu, Rouge ou Noir) :
  - 6 ou 8 Oz pour les catégories mini-poussins à Benjamins
  - 10 Oz pour les catégories Minimes à Vétéran.
- Les protège-tibias.
- Le protège dents.

2 Protections optionnelles (toutes catégories) :

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

- Les mitaines sous gants.
- Les bandages de mains ne sont autorisés que pour la catégorie sénior.
- La coquille et la protection de poitrine pour les femmes.
- Les protections brachiales.
- Les protections de pieds recouvrant la malléole et les orteils (fortement recommandées)

3 Couleur du compétiteur :

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 rouge, bleu ou noir.

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

ARTICLE 5 - Zone de marque

Zone marquant des points

- Le buste (face et côté).
- La tête (visage et côté de la tête).

Zone ne marquant pas de point

- Des épaules jusqu'aux gants.
- Le dos et la zone de la nuque.
- Les jambes (en dessous de la ceinture)
-

ARTICLE 6 - Décompte des points

Technique rapportant 1 point

- Coup de poing (buste ou tête).
- Coup de pied au buste.
- Série de 5 coups de poings (max).
- Série de 5 coups de pieds (max).
- Faire chuter l'adversaire (n'importe quelle partie autre que le pied qui touche le sol).

Technique rapportant 2 points

- Coup de pied à la tête.
- Série de 5 coups poings et pieds (max).
- Chem Quet ou Chem Triet entrainant la chute de l'adversaire.
- Phan Don sur une technique de coup de pied entrainant la chute de l'adversaire
- Réaliser une technique de ciseaux conforme (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.

Technique ne rapportant pas de point

- Les techniques de frappe (poings et/ou pieds) avec un impact faible pour les catégories sénior (plein contact).
- Les techniques de frappe stoppées par des actions défensives.

Points retirés

- 1 point retiré : Le compétiteur a 1 pied à l'extérieur de la surface de combat.
- 2 points retirés : Le compétiteur a reçu une pénalité.

ARTICLE 7 - 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 le corps arbitral, un compétiteur, un coach un commissaire, le public ou tout autre personne présente sur l'aire de compétition.

ARTICLE 8 - 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.

ARTICLE 9 - Disqualification

Le compétiteur qui reçoit une 3ème pénalité sera disqualifié.

Un compétiteur qui met un KO avec une technique interdite sera disqualifié.

Un comportement inapproprié entrainera une disqualification :

- cracher, mordre ;
- frapper volontairement un adversaire au sol ;
- simuler une blessure ;
- avoir un langage injurieux envers son adversaire, les juges, l'arbitre, la commission sportive ou le public ;
- avoir une gestuelle injurieuse envers son adversaire, les juges, l'arbitre, la commission sportive ou le public.

Toute disqualification sera déclarée par l'arbitre central après validation par le Responsable National Arbitrage.

ARTICLE 10 - 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.

ARTICLE 11 - 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 pour chaque combat :

- Les avertissements.
- Les pénalités.
- Les points marqués.
- 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 par chaque juge en prenant en compte les éléments suivants et dans l'ordre suivant :

- Le combattant qui a gagné le dernier round.
- Le combattant qui a reçu le moins d'avertissements et de pénalités.
- Le combattant qui a été supérieur sur l'ensemble du combat.

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 de niveau entre les deux combattants (avec validation du Responsable Arbitrage) et ce, afin de protéger l'intégrité physique du compétiteur. Cette décision n'est pas susceptible de recours.
- L'adversaire est stoppé car appel au médecin 3 fois dans le même round ou 4 fois sur le combat.
- 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.

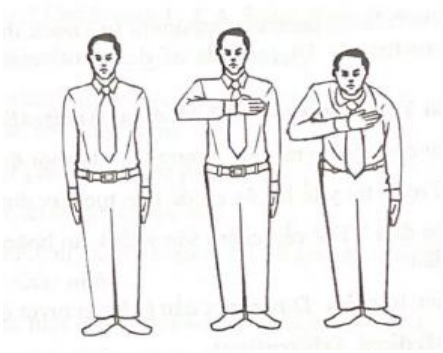
TITRE VI. SIGNAUX ET COMMANDES DE L'ARBITRE

L'arbitre doit suivre un protocole officiel et le dérouler de façon stricte, afin de permettre aux compétiteurs de pouvoir s'exprimer en toute sécurité sur l'aire de compétition.

CHAPITRE 1 - Commandement de l'arbitre

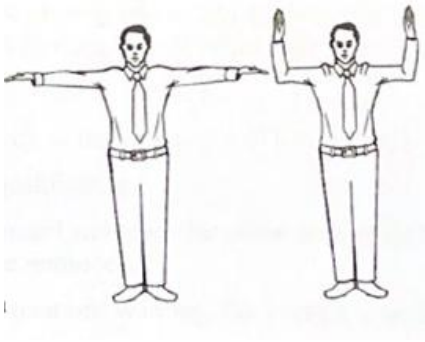
1- Préparation de l'arbitre :

L'arbitre se positionne au centre de l'aire de compétition, face à la table des commissaires et effectue le salut.



2- Appel des compétiteurs :

L'arbitre procède à l'appel des compétiteurs. Les bras sont horizontaux, paumes vers le haut puis il 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.



3- Salut de la table des commissaires :

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



4- Salut entre les deux compétiteurs :

L'arbitre recule la jambe gauche, puis la jambe droite et remet les bras à l'angle droit, paume face à face. Abaisser les bras, paumes vers le bas, pour faire saluer les compétiteurs entre eux.



5- Début du combat :

L'arbitre avance sa jambe droite (DINH TAN) et tend le bras droit vers la table, paume vers le bas. L'arbitre vérifie par un regard et une validation d'un signe de tête que les juges sont prêts puis auprès de la table des commissaires pour le chronomètre. Après avoir vérifié, l'arbitre recule sa jambe droite en même temps qu'il retire son bras droit pour autoriser le début du combat et donne le commandement « DAU »



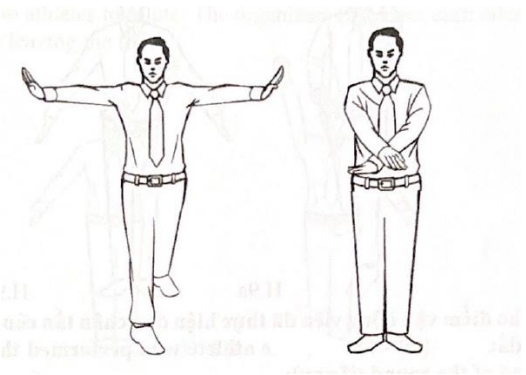
6- Arrêt du combat :

L'arbitre donne le commandement « DUNG » en même temps qu'il avance sa jambe droite (DINH TAN) et tend le bras droit afin de séparer les deux combattants. Les combattants doivent faire un pas en arrière. Le commandement d'arrêt est utilisé après une série de 5 techniques ou pour permettre une validation de techniques spéciales, une sortie de tapis, une sanction, etc...



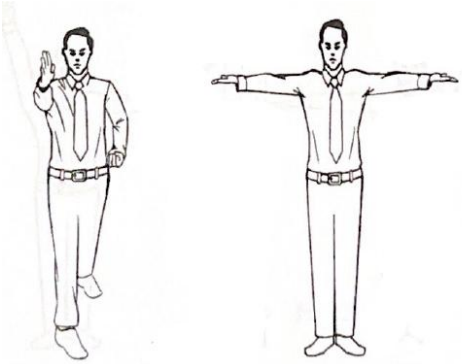
7- Reprise du combat :

L'arbitre désigne les deux compétiteurs mains tendues et recule la jambe droite en même temps qu'il croise les bras paumes vers le bas pour leurs indiquer de reprendre le combat avec le commandement « DAU ».



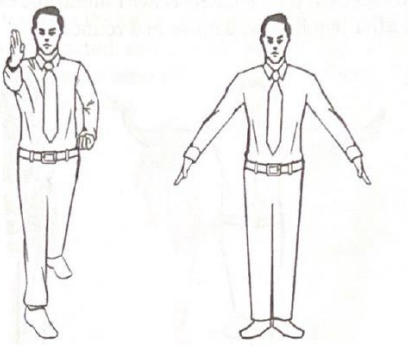
8- Fin d'un round :

L'arbitre utilise le commandement « DUNG » en même temps qu'il avance son pied gauche au niveau du pied droit afin de se retrouver entre les deux combattants puis ouvre ses bras horizontalement, paumes vers le haut afin de renvoyer les combattants vers leurs coachs.



9- Fin du combat :

L'arbitre utilise le commandement « DUNG » en même temps qu'il avance son pied gauche au niveau du pied droit afin de se retrouver entre les deux combattants, main pointant vers le bas.



10- Déclaration du résultat :

L'arbitre saisit les deux compétiteurs au niveau des poignets et attends l'annonce du résultat. Il lève la main du compétiteur vainqueur puis fait directement le protocole de salut.



CHAPITRE 2 - Autres gestuelles

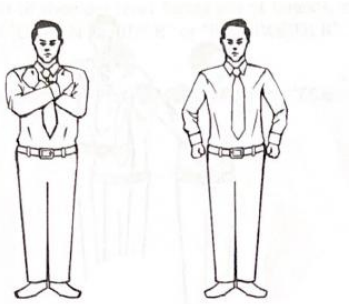
1- Arrêt du temps

L'arbitre fait un signe T avec ses bras, mains ouvertes et fait face à la table des commissaires.



2- Appel du médecin

L'arbitre se tourne vers la table médicale, fait une croix contre son torse les poings fermés puis met les bras tendus le long du corps et fait remonte les poings à la hanche en donnant le commandement MEDECIN.



3- Annuler une technique :

L'arbitre peux décider d'annuler une technique qui n'a pas été correctement réalisé et ainsi indiqué aux juges de ne pas tenir compte de la technique dans le décompte des points. Il fait un signe de croix au-dessus de la tête et s'assure que les juges ont bien pris en compte son commandement.



4- Chute à 1 point :

L'arbitre fait face au compétiteur ayant chuter et le pointe de la main gauche, bras tendu et indique avec le second bras en direction du sol, main tendue et donne le commandement « CHUTE BLEU » ou « CHUTE ROUGE ».



5- Chute à 2 points

L'arbitre fait face au compétiteur ayant chuter et le pointe de la main gauche, bras tendu et indique avec le second bras en direction du sol, main tendue puis fait une rotation du bras gauche avec le poing fermé et donne le commandement « CHUTE BLEU » ou « CHUTE ROUGE ».



6- Sortie de l'aire de combat :

L'arbitre fait face au compétiteur ayant fait une sortie de tapis et indique avec l'autre bras tendu main ouverte paume vers le bas dans la direction de la sortie du compétiteur et donne le commandement « SORTIE ROUGE » ou « SORTIE BLEUE ».



7- Comptage par l'arbitre :

L'arbitre fait face au compétiteur qui est sonné ou en souffrance ou qui ne peux pas continuer à combattre immédiatement.

Après 3 secondes, le comptage débute.

Faire des mouvements lents allant du dessus de l'épaule à bras tendu en tendant un doigt supplémentaire à chaque mouvement tout en comptant à voix haute « MOT,HAI,BA,....».

Au compte de 6, garder le bras droit tendu avec les 5 doigts ouverts et faire la suite du comptage avec le bras gauche.

Au compte de 8, vérifier le regard du combattant et venir exercer une frappe main ouverte sur les gants du combattant en garde pour s'assurer qu'il est apte à reprendre.

S'il n'est pas en état alors l'arbitre continue de compter jusqu'à 10 et déclare le combattant perdant par Knockout (KO).

8- Validation d'une technique de DCTC :

L'arbitre fait face au combattant ayant réalisé une technique de DCTC valide et le pointe avec sa main droite alors que la main gauche est à la hanche puis il ramène la main droite à la hanche. L'arbitre pousse diagonalement les deux mains paumes vers le bas pour valider la technique (main droite au-dessus).

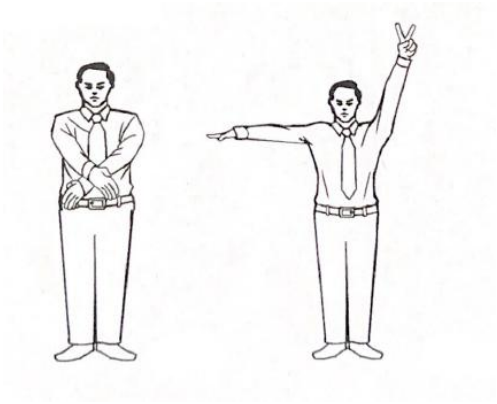


9- Validation d'une technique de DCTC à 2 points :

L'arbitre fait face au combattant ayant réalisé une technique de DCTC valide et le pointe avec sa main droite alors que la main gauche est à la hanche puis il ramène la main droite à la hanche.

L'arbitre pousse diagonalement les deux mains paumes vers le bas pour valider la technique (main droite au-dessus).

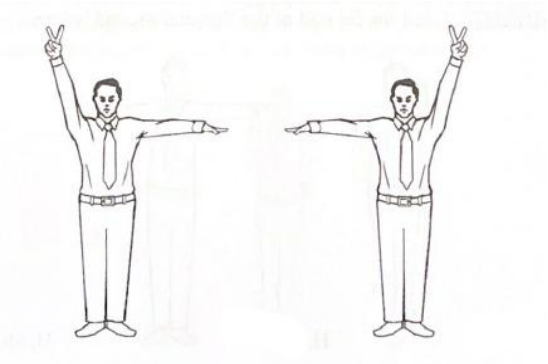
Puis il pointe le combattant avec bras tendu main ouverte et lève l'autre bras avec 2 doigts pour indiquer les points marqués par la technique de DCTC.



10- Point bonus suite validation d'une technique conforme de DCTC :

A la fin d'un round, donner 2 points bonus pour l'utilisation d'une technique valide de ciseau (DON CHAN TAN CONG).

L'arbitre point le combattant recevant les 2 points bonus avec le bras tendu, paumes vers le bas et pointe vers le haut le second bras avec deux doigts ouverts.



CHAPITRE 3 - Commandement suite à une faute

1- Commencer un commandement suite à une faute :

L'arbitre fait face au combattant ayant commis une faute, le pointe de la main gauche et positionne sa main droite verticale.



2- Finir un commandement suite à une faute :

Après avoir fait la gestuelle pour annoncer la faute commise, la main gauche pointe le combattant et la main droite annonce le nombre d'avertissement par le nombre de doigts levé. Un 3ème avertissement donne une pénalité. Puis le combat peut reprendre.



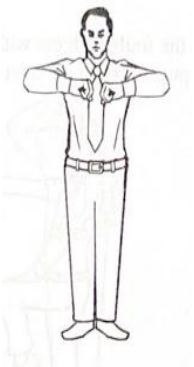
3- Donner une pénalité :

L'arbitre fait face au compétiteur, ramène le poing gauche à la hanche et lève le bras droit poing fermé pour valider une pénalité. Une pénalité est sanctionnée de -2 points.



4- Manque de combativité :

Aucune action entreprise pendant environ 20 secondes est sanctionné. L'arbitre fait un mouvement circulaire avec ses deux mains pour finir les deux poings en contact.



5- Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas et met la main droite derrière l'oreille pour rappel sur l'écoute des commandements donnés par l'arbitre



6- Coup de genoux :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, plie le genou droit et indique avec la main droite la technique interdite.



7- Coup de coude :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis effectue le geste du coup de coude.



8- Coup derrière la tête :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis indique l'arrière de la tête au niveau de la nuque avec la main droite.



9- Fauchage :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis fait le geste de fauchage.



10- Low-kick :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis main à plat montre une technique en dessous de la ceinture.



11- Mauvaise saisie de jambe :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis montre le mouvement de saisie de l'extérieur vers l'intérieur.



12- Saisie de l'adversaire :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis montre le mouvement de saisie pour finir main à plat l'une sur l'autre.



13- Lutte :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, montre la saisie pour finir main à plat l'une sur l'autre puis fait le mouvement de lutte.



14- Pousser son adversaire :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis montre la technique de poussée.



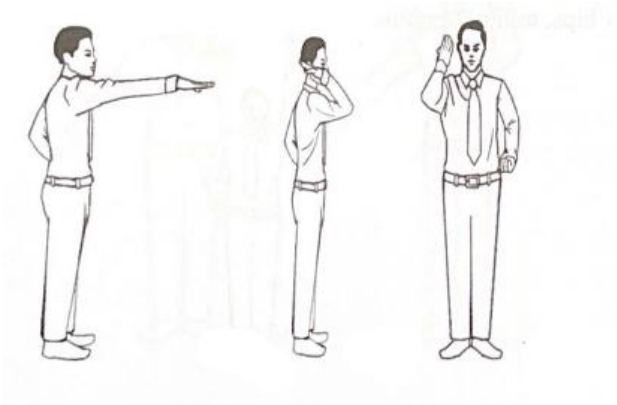
15- Coup de pied marteau :

L'arbitre pointe avec le bras gauche main ouverte, paume vers le bas, puis montre le mouvement de coup de pied marteau avec la main droite.



16- Disqualification :

L'arbitre utilise sa main droite pour pointer l'athlète qui a enfreint les règles et par un mouvement par-dessus l'épaule exclue le combattant.



TITRE VII. ANNEXES

CHAPITRE 1 - AUTORISATION PARENTALE

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS
FFK

AUTORISATION PARENTALE SAISON 2026 – 2027

Je soussigné(e) .....

Père - Mère - Tuteur (rayer les mentions inutiles)

Demeurant : .....

.....

Téléphone domicile : ..... professionnel : .....

N° sécurité sociale : .....

AUTORISE MON ENFANT

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

À participer aux manifestations de la **Saison 2026/2027** organisées par la FF KARATE et ses organismes déconcentrés (Ligues Régionales – 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 »)

SAISON 2026-2027

ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr