

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS
FFK

RÈGLEMENT ARBITRAGE & COMPÉTITION

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

ffkarate.fr

SAISON 2026-2027

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

Règlement Compétitions

SOMMAIRE

1 CODES DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS 6
1.1 Code de l'éthique du compétiteur 6
1.2 Code de l'éthique du corps arbitral 6
LES CATÉGORIES 7
2 ORGANISATION ET DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS 8
2.1 Les différents acteurs 8
2.1.1 La Direction Technique Nationale 8
2.1.2 La Commission nationale de la discipline 8
2.1.3 Le responsable national de la compétition 8
2.1.4 Le responsable national de la logistique 8
2.1.1 L'arbitrage 8
2.2 Le corps arbitral 9
2.2.1 Composition et règles générales 9
2.2.2 Les superviseurs 10
2.2.3 Les arbitres 10
2.2.4 Les juges 10
2.2.5 Les commissaires 11
2.3 Les compétiteurs 11
2.3.1 Respect du Code de l'éthique 11
2.3.2 Accès à la compétition 12
2.3.3 Circulation pendant la compétition 12
2.3.4 Tenue du compétiteur 12
2.4 Le club 13
2.5 Le coach 13
2.5.1 Pré-requis 13
2.5.2 Rôle et responsabilités 14
2.5.3 Comportement et obligations 14
2.6 Le corps médical 14
2.7 La communication 15
2.8 L'inscription aux compétitions 15
2.8.1 Conditions d'inscription 15
2.9 Le déroulement des compétitions 16
2.9.1 Le contrôle administratif 16
2.9.2 La pesée 17
2.9.3 Les surclassements 17
2.9.4 Le tirage au sort 18

2.9.5 L'appel des catégories et des compétiteurs 18
2.9.6 L'enrichissement des passeports 19
2.9.7 Protestations et réclamations 19
2.10 Les différentes compétitions 20
2.10.1 Les Championnats de France 20
2.10.2 Les Coupes de France 20
3 REGLEMENT DES COMPETITIONS AMVT 22
3.1 Règlement des compétitions technique 22
3.1.1 Épreuves et catégories 22
3.1.2 Règles des compétitions techniques 23
3.1.3 Critères de jugement 23
3.1.4 Déroulement de la compétition 24
3.2 Règlement des compétitions combat (hors Vo Tu Do) 25
3.2.1 Règles générales 25
3.2.2 Durée des combats 25
3.2.3 Début, suspension et fin des combats 25
3.2.4 Arbitrage 26
3.2.5 Techniques et actions autorisées 26
3.2.6 Hors combat 27
3.2.7 Attribution des points 28
3.2.8 Sanctions 28
3.2.9 Gain du combat 29
3.2.10 Blessures et accident en compétition 30
4 REGLEMENT DES COMPETITION VO TU DO 31
4.1.1 Conditions d'inscription 31
4.1.2 Aire de compétition 31
4.1.3 Les catégories de poids spécifiques au Vo Tu Do 31
4.1.4 Règles spécifiques au Vo Tu Do 31
ANNEXES 35
ANNEXE 1 - Aire de compétition 35
Surface de la compétition 35
Aire de compétition 35
ANNEXE 2 - Gestuelle des juges 38
Compétition technique 38
Compétition combat 39
ANNEXE 3 - Cahier des charges des équipements 44
Liste des armes autorisées 44
Equipement / protections 45

ANNEXE 4 - PROTOCOLE OFFICIEL DE REMISES DES MÉDAILLES 47
ANNEXE 5 - AUTORISATION PARENTALE SAISON EN COURS..... 48
ANNEXE 6 - FILIÈRE DE FORMATION DU CORPS ARBITRAL (AMVT ET VOVINAM VIET VO DAO)..... 49

REGLEMENT COMMUN AUX ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

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.*

1 CODES DE L'ÉTHIQUE DES ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS

1.1 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 ou pour les mineurs étrangers un justificatif de naissance en France (acte de naissance ou photocopie du livret de famille) ainsi qu'un justificatif de domiciliation en France.
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.

1.2 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.

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 au REGLEMENT DES COMPETITION VO TU DO
- Pour les catégories en Vovinam, Boxe Vietnamienne, 8-strike, oriental rules, se référer aux annexes spécifiques

Poussins 6 – 7 ans	Pupilles 8 – 9 ans	Benjamins 10-11ans	Minimes 12-13ans	Cadets 14-15ans	Juniors 16-17ans	Seniors 18 ans et +
Féminines						
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-47 kg	-48 kg	-50 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-54 kg	-53 kg	-55 kg
25kg (+)	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-61 kg	-59 kg	-61 kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	61kg (+)	-66 kg	-68 kg
	-45 kg	-50 kg	-55 kg		66 kg (+)	68kg (+)
	45 kg (+)	50 kg (+)	55kg (+)			
Masculins						
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-52 kg	-55 kg	-60 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-57 kg	-61 kg	-67 kg
25 kg (+)	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-63 kg	-68 kg	-75 kg
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-70 kg	-76 kg	-84 kg
	-45 kg	-50 kg	-55 kg	70 kg (+)	76 kg (+)	84 kg (+)
	-50 kg	-55 kg	-60 kg			
	50 kg (+)	55 kg (+)	-65 kg			
			65kg (+)			

Vétérans 1 35 – 45 ans	Vétérans 2 46 – 55 ans	Vétérans 3 56 – 65 ans	Vétérans 4 66 – 75 ans	Vétérans 5 76 ans et +
Féminines				
-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg	-55 kg
-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 (+)	68 kg (+)	68 kg (+)	68 kg (+)
Masculins				
-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg	-67 kg
-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg	-75 kg
-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg	-84 kg
84 kg et (+)	84 kg (+)	84 kg (+)	84 kg (+)	84 kg (+)

2 ORGANISATION ET DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS

2.1 Les différents acteurs

2.1.1 La Direction Technique Nationale

La Direction Technique Nationale assure, dans le cadre de ses attributions, la coordination technique de la discipline et veille à son articulation avec l'organisation fédérale.

Elle peut solliciter les responsables nationaux, référents et experts concernés afin d'instruire les propositions émanant de la Commission.

2.1.2 La Commission nationale de la discipline

La Commission nationale des Arts Martiaux Vietnamiens est une **commission technique nationale rattachée à la Direction Technique Nationale**.
Sa composition est proposée par la Direction Technique Nationale et soumise à l'approbation des instances fédérales compétentes.

Elle contribue, dans son domaine d'expertise, à la définition, au développement et à l'organisation de la discipline au sein de la Fédération.

Elle élabore et rédige, dans le respect des orientations fédérales et des directives de la Direction Technique Nationale, les propositions relatives aux règlements spécifiques de la discipline, aux modalités de pratique et de compétition ainsi qu'aux évolutions nécessaires à son développement.

Elle s'appuie, pour les domaines nécessitant une expertise particulière, sur les responsables nationaux concernés, des référents de discipline ou des experts qualifiés.

Les propositions de la Commission sont transmises à la Direction Technique Nationale pour instruction et, le cas échéant, pour présentation aux instances fédérales compétentes.

2.1.3 Le responsable national de la compétition

Le responsable national de la compétition assure, dans le cadre défini par la Fédération, la coordination technique et opérationnelle des compétitions nationales de la discipline.
Il établit le cahier des charges
Il veille notamment à la mise en œuvre des dispositions réglementaires applicables, à la préparation des compétitions et à leur bon déroulement sur le plan sportif.
Il travaille en coordination avec la Commission nationale de la discipline, la Direction Technique Nationale, le responsable de l'arbitrage et le responsable logistique.

2.1.4 Le responsable national de la logistique

Le responsable national de la logistique contribue à la préparation et à la coordination des moyens nécessaires au déroulement des compétitions de la discipline.
Il identifie les besoins spécifiques liés à la discipline, notamment en matière de matériel, d'installations et de dispositifs nécessaires au bon déroulement des compétitions.
Il travaille en coordination avec le responsable national de la compétition, la Commission nationale de la discipline et les services fédéraux concernés.

2.1.1 L'arbitrage

L'organisation de l'arbitrage relève du cadre fédéral de l'arbitrage.

La Commission Nationale d'Arbitrage assure la coordination générale de l'arbitrage au sein de la Fédération. Pour les spécificités propres à la discipline, elle peut s'appuyer sur un responsable ou référent arbitrage désigné pour celle-ci.

Lorsque les spécificités techniques de la discipline le nécessitent, la formation des arbitres peut être assurée dans le cadre fédéral de l'arbitrage, par le responsable de l'arbitrage ou, à la demande de la Commission nationale de la discipline, par un formateur qualifié disposant de l'expertise requise.

Les modalités de formation, d'évaluation et de qualification des arbitres sont définies dans le respect du cadre fédéral applicable et en tenant compte des caractéristiques propres à la discipline.

2.2 Le corps arbitral

2.2.1 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 (et du responsable national des compétitions 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.

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.



2.2.2 Les superviseurs

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.

2.2.3 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 ;
- 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.

2.2.4 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 :

- 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 à l'aide des drapeaux

2.2.5 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 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 les passeports des compétiteurs constituant le podium avant de les transmettre à la table centrale, dans le cas du remplissage des passeports en direct.

2.3 Les compétiteurs

2.3.1 Respect du Code de l'éthique

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'éthique.

2.3.2 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.

2.3.3 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.

2.3.4 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 cm^2.
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 Võ Phuc sous condition qu'il soit de la même couleur que le Võ Phuc.
Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum couvrir le biceps.
Le port d'un pantalon noir et d'un T-shirt noir de type « rashguard » est obligatoire pour tous les combattants en VO TU DO. Un écusson, flocage ou marquage du club peut être apposé sur ce T-shirt
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 doivent pas dépasser la cheville.
Le compétiteur doit porter une seule ceinture rouge ou bleue.
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 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 pour l'AMV-T
- Tout compétiteur doit se présenter sur l'aire de compétition avec une tenue et un équipement conforme au règlement, sous peine d'être disqualifié.

2.4 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.

2.5 Le coach

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

2.5.1 Pré-requis

Il doit être majeur, licencié à la FFKDA, 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.

2.5.2 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.

2.5.3 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.

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 pourra 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 compétition.

2.6 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.

2.7 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.

2.8 L'inscription aux compétitions

2.8.1 Conditions d'inscription

2.8.1.1 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.

2.8.1.2 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 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 minimes, 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.

2.8.1.3 Inscriptions

Les inscriptions sont effectuées par les clubs via :

- une plateforme d'inscription en ligne.
- 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 que ce soit en championnat ou en coupe pour une même épreuve 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.

2.8.1.4 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 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.

2.9 Le déroulement des compétitions

2.9.1 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 a minima la photographie d'identité
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.
Remarque : En fonction de la compétition, Il peut être aussi 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.

- Médical :

La surveillance médicale est assurée par l'équipe médicale.
Pour toutes les dispositions relatives à l'organisation, aux missions, aux procédures et aux règles applicables au médical, il convient de se référer au Règlement médical de la Fédération Française de Karaté et Disciplines associées en vigueur.

2.9.2 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.

2.9.3 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.

Il pourra y avoir un regroupement des catégories de poids dans la limite de +/- 5kg

2.9.4 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.

2.9.5 L'appel des catégories et des compétiteurs

2.9.5.1 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 (dans le cas du remplissage des passeports en direct), 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.

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.

2.9.5.2 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) ».

2.9.6 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 compétiteur(s) avec un résultat. Ces étiquettes sont à coller sur les passeports des compétiteurs

2.9.7 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.

2.10 Les différentes compétitions

2.10.1 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.

Ouverture des catégories à partir de 4 inscriptions pour les compétitions nationales

Dans chaque catégorie d'âge, de poids ou d'épreuve technique, le vainqueur (ou l'équipe 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.

2.10.2 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 cadets, juniors, seniors et vétérans.

Ouverture des catégories à partir de 4 inscriptions pour les compétitions nationales

PARTIE II - REGLEMENT POUR LES COMPETITIONS ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS

3 REGLEMENT DES COMPETITIONS AMVT

3.1 Règlement des compétitions technique

3.1.1 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 Quên Dong Dien si cela est nécessaire.

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

3.1.2 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 des duels. 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.

3.1.3 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 coordination 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. Le non-respect du temps pénalise les compétiteurs.

- Règles spécifiques à l'épreuve Quyen 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 Võ Phuc.

- 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.

3.1.4 Déroulement de la compétition

3.1.4.1 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.

3.1.4.2 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.

3.2 Règlement des compétitions combat (hors Vo Tu Do)

3.2.1 Règles générales

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

Ouverture des catégories à partir de 4 inscriptions pour les compétitions nationales

3.2.2 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

3.2.3 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 « Đấu » ;
- 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.

3.2.4 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.

3.2.5 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.

Pour les catégories Poussins, Pupilles et Benjamins, tout contact à la tête est interdit.

La visée de la tête est toutefois autorisée et comptabilisée, sous réserve que la technique soit exécutée sans contact.

L'intention et la trajectoire de la technique sont donc prises en compte. À titre indicatif, la distance de contrôle est d'environ 5 cm pour les techniques de poing et 10 cm pour les techniques de pied.

Ces distances sont indicatives et ne constituent pas une mesure stricte : un écart inférieur à ces valeurs ne doit pas, à lui seul, entraîner une pénalité dès lors que la technique est clairement contrôlée et qu'aucun contact n'est établi.

En championnat et coupes de minimes à vétérans, les frappes dans les cuisses sont autorisées pour les seniors et vétérans 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.

3.2.6 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.

La mise hors combat est interdite en combat AMV traditionnels et ce pour toutes les catégories

3.2.7 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.

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

3.2.8 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 ;
- 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 3e 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;
- 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 3ème pénalité dans la même reprise.

Si un compétiteur est disqualifié à la suite d'une action ou d'un comportement inapproprié, 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.

3.2.9 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.

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

3.2.10 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 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.

4 REGLEMENT DES COMPETITION VO TU DO

4.1.1 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.

Ouverture des catégories à partir de 4 inscriptions pour les compétitions nationales

4.1.2 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.

4.1.3 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	

4.1.4 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 ou au buste 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. La soumission est effective lorsque l'un des compétiteurs abandonne ou sur décision de l'arbitre central. Le combat est alors terminé.

4.1.4.1 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.

4.1.4.2 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.

4.1.4.3 Le « 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.

La mise hors combat au corps ou à la tête est autorisée suite à une action autorisée.

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.

4.1.4.4 Attribution des sanctions

Les actions interdites sont signalées par l'arbitre.

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

4.1.4.5 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.

4.1.4.6 Les pénalités

Elles concernent les actions, techniques et zones interdites.

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

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

4.1.4.7 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.

4.1.4.8 Interdictions

Les zones de frappe interdites sont :

- l'arrière de la tête ;
- le cou et la nuque ;
- le dos (charnière vertébrale) ;
- l'aine 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.

4.1.4.9 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 règlementaire :

- 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.

ANNEXES

ANNEXE 1 - Aire de compétition

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.

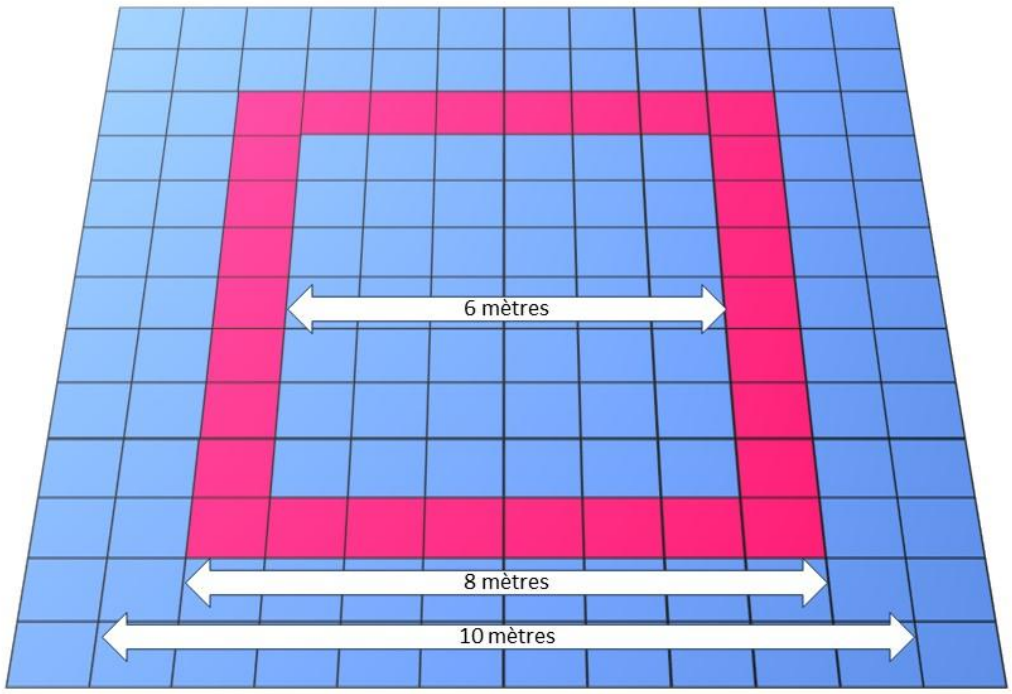
Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. Le corps arbitral doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

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.



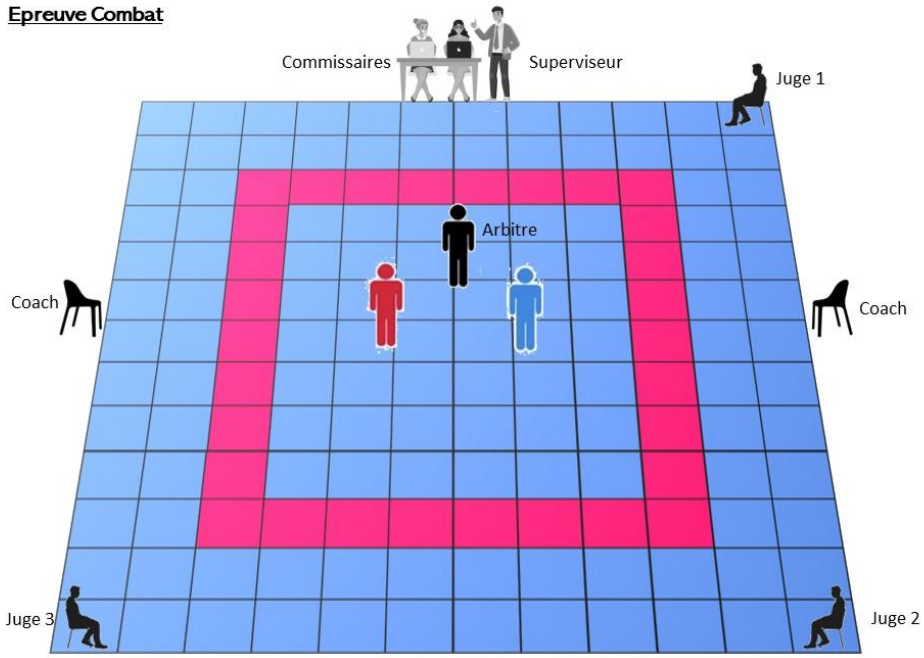
- Disposition :

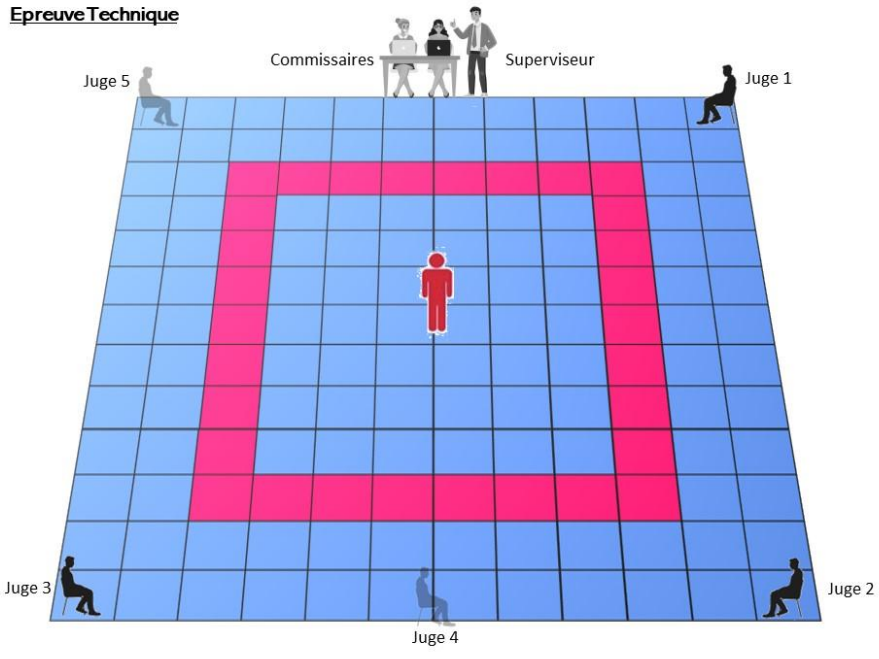
L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger apparent.

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.





- 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.

ANNEXE 2 - Gestuelle des juges

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 »

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.



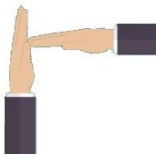
4. **Début ou reprise du combat**
   Allez - DAU : lever le bras en reculant d'un pas.



5. **Fin ou arrêt du combat**
   Arrêt du combat - THOI : bras tendu devant hauteur moyenne.



6. **Demande de « Temps «**



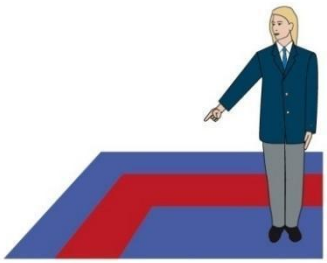
7. **Avertissement ou demande de pénalité**
   Bras plié index levé en se tournant vers le compétiteur concerné.



8. **Pénalité validée**
   Bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif.



9. **Sortie rouge ou bleu**
   Bras tendu, index pointant vers la sortie.



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



11. **Appel des juges et arbitres**



12. **Attribution des points (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.



13. Résultat (vainqueur bleu ou rouge)

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



14. **Egalité**

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



15. **Signal adressé par le juge à l'arbitre :**

Drapeau rouge qui frappe le pied de la chaise.



ANNEXE 3 - Cahier des charges des équipements

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.

Equipement / protections

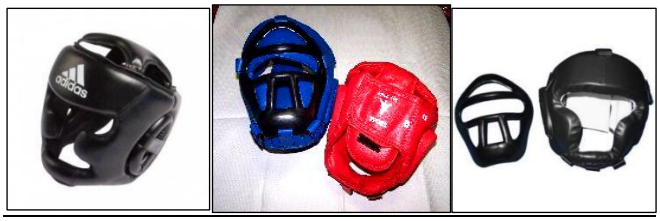
L'équipement doit être strictement adapté à la morphologie du compétiteur.

Liste des équipements

- **CASQUE**

Casque rouge / bleu / noir (grille non métallique obligatoire pour les mineurs) ;
Le casque devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes :

- protection du menton ;
- protection des pommettes.
- 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.



- **Lunettes**

Les lunettes adaptées à la pratique sportive (souples et prévues à cet effet) sont autorisés, elle ne doivent pas présenter de risque pour le compétiteur ou son adversaire.

Exemple :



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

- **Protège-dents ;**
- **Protège-poitrine obligatoire pour les combattantes féminines seniors et vétérans ;**
- **Plastron**

Plastron obligatoire pour les combattants mineurs (non seniors et vétérans) ;
Le plastron devra répondre aux caractéristiques de protections suivantes : protection du tronc et 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**

En AMVT : mitaines Karaté homologués, les mitaines doivent maintenir le pouce
En VO TU DO Gants ouverts 6 OZ : type K-mix (RDX ou équivalent)



- **Coquille**

Coquille obligatoire pour les masculins et fortement recommandée pour les féminines ;

- **Protèges tibias / pieds**

Protège pieds-tibias rouges / bleus / noirs ;

Les protèges tibias/pieds devront répondre aux caractéristiques de protections suivantes : protection du tibia/fibula, du dessus du pied et 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 de la cheville

Illustrations



ANNEXE 4 - 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 d'Argent
- 2e de la colonne = Médaillé d'Or
- 3e et 4e 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.

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS
FFK

ANNEXE 5 - AUTORISATION PARENTALE SAISON EN COURS

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 FFK 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 »)

ANNEXE 6 - FILIÈRE 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.

SAISON 2026-2027

ARTS MARTIAUX
VIETNAMIENS
FFK

39, Rue Barbès 92120 MONTROUGE
ffkarate.fr