

**Việt Võ Đạo**



**Combat**



**VIET VO DAO**  
**ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS FSGT**  
Saison 2018/2019



# **RÉGLEMENTATION**

# **COMPÉTITIONS ET ARBITRAGE ENFANTS**

**(poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets)**

# TABLE DES MATIÈRES

GÉNÉRALITÉS	4
1 — La COUPE DE FRANCE :	4
2 — LA CATÉGORIE « CADETS »	4
3 — LES SURCLASSEMENTS	4
4 — L'ENVOI DES INSCRIPTIONS	4
5 — TENUE OFFICIELLE	4
6 — AIRE DE COMPÉTITION	6
RÈGLEMENT – COMBATS POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS	6
ARTICLE 1 – ORGANISATION DES COMPÉTITIONS	6
ARTICLE 2 – L'ÉQUIPE ARBITRALE	6
ARTICLE 3 – DURÉE DU COMBAT	7
ARTICLE 4 – SCORE	7
ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION	8
ARTICLE 6 – SANCTIONS	9
ARTICLE 7 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION	10
ARTICLE 8 – PROTESTATION OFFICIELLE	11
ARTICLE 9 – DÉBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS	11
ARTICLE 10 – POUVOIRS ET DEVOIRS DU CORPS ARBITRAL	12
RÈGLEMENT – COMPÉTITIONS TECHNIQUES	14
ARTICLE 1 – RÈGLES GÉNÉRALES	14
ARTICLE 2 – PROTESTATION OFFICIELLE	14
ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPÉTITION	15
ARTICLE 4 – L'ÉQUIPE ARBITRALE	15
ARTICLE 5 – CRITÈRES DE JUGEMENT	16
ARTICLE 6 – DISQUALIFICATIONS	17
ARTICLE 7 – DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	17
ARTICLE 8 – LISTE DES ARMES AUTORISÉES	17
Annexes – Documents en annexe	18
ANNEXE 1 – AIRE DE COMPÉTITION TECHNIQUE 3 ET 5 JUGES	19
ANNEXE 2 – AIRE DE COMPÉTITION TECHNIQUE 3 ET 5 JUGES	20
ANNEXE 3 – PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS	24
ANNEXE 4 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL	22
ANNEXE 4 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DU JUGE DE COIN	24
ANNEXE 5 — AIRE DE COMPÉTITION COMBAT POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES	25
ANNEXE 6 – TERMINOLOGIE COMBAT	26
ANNEXE 7 — DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE	27

# GÉNÉRALITÉS

## 1 — LA COUPE DE FRANCE

### En individuel et en équipe

La coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FSGT sans restriction de nationalité. Sauf réglementation spécifique, la coupe de France se déroule par élimination directe avec repêchage pour les troisièmes places.

## 2 - LA CATÉGORIE « CADET »

### En individuel et en équipe

Les cadets féminins et masculins participent au Championnat de France et non à la coupe de France enfant.

Néanmoins, ils doivent se conformer à la réglementation enfant dans son intégralité.

Les organisateurs et le corps arbitral s'appuieront sur cette base afin de faciliter le bon déroulement de la compétition.

## 3 — LES SURCLASSEMENTS

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

COMBATS : Si le surclassement n'est pas autorisé de manière automatique et générale, les fiches de chaque compétition précisent les cas de surclassement autorisés.

Aux coupes de zone, les surclassements sont autorisés dans toutes les catégories après autorisation de l'équipe d'organisation des parents ou tuteurs légaux.

TECHNIQUE : Le surclassement est autorisé en individuel et en équipe et par catégorie d'épreuve.

## 4 — L'ENVOI DES INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions à la coupe de France sont envoyés au siège de la fédération ou à son représentant.

Les compétiteurs doivent être licenciés FSGT (saison en cours) au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition.

Chaque club doit mentionner son Représentant du club présent lors de la compétition.

## 5 — TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs doivent porter la tenue officielle telle que définie ci-après.
2. La commission d'arbitrage ou son représentant officiel peuvent exclure tout compétiteur ou personne qui ne se conforme pas à cette réglementation.

### ARBITRES

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la commission d'arbitrage.

Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.

2. La tenue officielle est :

Un tee-shirt (rouge, blanc, bleu relativement à la fonction). Pantalon gris ou noir. Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utilisation sur l'aire de compétition.

### COMPÉTITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter une tenue (Vo Phuc). Aucun marquage n'est autorisé, à l'exception d'un emblème du club qui peut être porté sur le côté gauche de la veste (poitrine ou épaule), l'emblème ne doit pas déborder d'une surface de 100 cm<sup>2</sup>. Un numéro d'identification, délivré par le comité d'organisation, peut être fixé au dos de la veste. Les compétiteurs se présentent sur l'aire de combat sans ceinture. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue fournie par l'organisation
2. 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.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir les coudes.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas dépasser la cheville. En aucune manière un pantalon ne devra être retroussé.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres, courts ou attachés en arrière et plaqués en fonction de leur longueur. Les barrettes, les bandeaux de tête et épingles à cheveux sont interdits, les cheveux peuvent être attachés par un élastique.
6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
7. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le corps médical officiel.
8. Les lunettes sont interdites. Le port de lunettes souples ou des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité écrite du compétiteur ou de son représentant légal.
9. Pour les combattant(e) s sont obligatoires :
  - a Le port des gants **conformes aux présentes directives fédérales** et autorisant la saisie (type karaté). Conformes au cahier des charges.
  - b Les protège-dents.
  - c. Le port de la coquille, le protège poitrine pour les féminines sous le Vo Phuc.
  - d. Les protège-tibias souples, les protège-pieds souples et recouvrant le talon, et le port d'un casque ouvert ou avec grille en polycarbonate.
  - e. Les combattant(e) s portent des plastrons. (obligatoire)
10. Les féminines doivent porter un tee-shirt noir uni sous la veste du Vo Phuc.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit.
- 12 L'emploi de bandage peut être autorisé par le corps médical.

13. Le Coaching est autorisé entre les reprises (1minute de repos)

## PRÉCISIONS

Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

## 6 — AIRE DE COMPÉTITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Elle est formée de tapis de chute de norme NF de un mètre sur deux ou de un mètre sur un.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 6 mètres de côté (mesures prises à l'intérieur).
3. Une zone de danger de couleur rouge et d'un mètre de large est située à la périphérie de l'aire de compétition.
4. Une zone de sécurité de deux mètres, à l'extérieur et de couleur différente, doit être clairement délimitée.
5. Les juges de coin sont debout en dehors de la zone de danger.
6. Les coachs sont assis sur une chaise en dehors de la zone de danger.

## PRÉCISIONS

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone 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. L'arbitre doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

## RÈGLEMENT - COMBATS ENFANTS

*Les catégories concernées sont les poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets, masculins et féminins*

*Chaque catégorie est définie par l'âge, le poids et le sexe (voir annexe 7). Les cadets participent au Championnat de France (voir les généralités au paragraphe 2).*

## ARTICLE 1 - ORGANISATION DES COMPÉTITIONS

1. Les compétitions COMBAT sont divisées en catégories de poids et d'âges.
2. Il n'y a pas de distinction de grade pour la coupe de France. Les cadets participent au Championnat de France (voir les généralités, paragraphe 2).
3. Les compétiteurs ne se présentant pas après 3 appels sont disqualifiés.
4. Un compétiteur ne peut participer qu'à une épreuve (dans une seule catégorie de poids et d'âge).
5. **Toute épreuve individuelle et par équipe est unisexe (masculin ou féminin), il ne peut y avoir de mixité due à la catégorisation officielle des titres décernés.**

**Une disqualification sans demande de sanction disciplinaire n'exclut pas le repêchage.**

## **ARTICLE 2 - L'ÉQUIPE ARBITRALE**

1. Pour chaque combat, le corps arbitral est composé de : 1 commissaire sportif, 1 juge de table, 1 arbitre central, 3 juges de coin (pour la coupe de France).
2. La table de l'aire de compétition est composée d'un commissaire sportif et d'un juge de table.
3. Le corps arbitral national est sous la responsabilité du responsable national de l'arbitrage ou de son représentant. Il est seul compétent pour officier lors de la coupe de France.
4. Pour la coupe de France, un superviseur est nommé pour la compétition.
5. Le corps arbitral convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

## **ARTICLE 3 - DURÉE DU COMBAT**

La durée des combats est limitée en fonction de la catégorie d'âge et est d'un assaut de :

	DURÉE
Poussins, pupilles	1 minute
Benjamins	1 minute 30 secondes
Minimes	2 minutes
Cadets	2 x 1 minute 30 secondes

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « Temps » au juge de table. Le décompte repart automatiquement quand l'arbitre relance le combat.

Le juge de table signale distinctement la fin du combat au moyen d'un coup de gong.

## **ARTICLE 4 - SCORE**

**Les attaques de poing de genou, de coude à la tête et sous la ceinture sont interdites.**

1. Les points accordés pour les poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets sont les suivants :

Trois points.  
Deux points.  
Un point

### **2. Trois points sont accordés pour :**

Coup de pied sauté au corps.  
Les techniques de fauchage, ciseaux ou projection suivies d'un marquage pied ou poing.

### **3. Deux points sont accordés pour :**

Coups de pied retournés au buste.  
Coups de pied tête avec maîtrise.

### **4. Un point est accordé pour :**

Coups de poing, coups de pied simples au buste

### **5. Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :**

- o Tête (interdites dans le triangle facial)
- o Abdomen.
- o Poitrine.

Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat de l'arbitre n'est pas comptabilisée, et entraîne une sanction adaptée.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les deux compétiteurs sont hors de l'aire de combat. Quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de combat, mais que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition avant le commandement **THOI** de l'arbitre, la technique est comptabilisée.

Pour des raisons de sécurité, les projections et ciseaux dont le point de pivot est uniquement la tête ou le cou, sont interdites et entraînent au fautif une sanction. Sont acceptées les techniques de balayage qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution. Après une projection, un balayage ou un ciseau, 3 secondes sont accordées pour marquer une technique suivie.

Technique de jambe aux cuisses sans enchaînement sont interdits.

Les techniques visant le dos sont interdites.

L'arbitre central doit instantanément arrêter le combat au signal annonçant la fin de celui-ci. Les combattants doivent immédiatement cesser le combat. Toute action réalisée après l'arrêt du combat entraînera une sanction adaptée. Toute remarque ou comportement déplacé de la part d'un combattant, après la fin du combat, entraînera une demande de sanction auprès de la commission de discipline.

## **ARTICLE 5 - CRITERES DE DECISION**

### **Le vainqueur d'un combat est déterminé par :**

Quand le temps est écoulé. Le compétiteur ayant obtenu le plus de points est déclaré vainqueur.

la disqualification de son adversaire

La fin du temps réglementaire, le compétiteur vainqueur étant celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité, une prolongation d'une minute est annoncée. Il n'y a pas de temps de récupération. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur (proposé par l'arbitre et validé par la majorité des juges). Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de la prolongation, une décision finale est prise par l'arbitre central. Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire.

## PRÉCISIONS

Quand l'issue d'un combat doit être prise par décision arbitrale à la demande de l'arbitre, les juges indiquent leur avis par levée de drapeau. L'arbitre annonce alors le vainqueur.

### La décision est prise sur les bases suivantes :

1. L'attitude, l'esprit combatif, et la vigueur démontrée par les compétiteurs.
2. La supériorité des tactiques et des techniques.
3. Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

## PRÉCISIONS

Quand l'issue d'un combat doit être prise par décision arbitrale à la demande de l'arbitre, les juges indiquent leur avis par levée de drapeau. L'arbitre annonce alors le vainqueur.

### Critères généraux pour les attitudes techniques :

**Bonne forme** : technique réalisée sans déséquilibre volontaire.

**Attitude correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.

**Vigueur d'application** : définis la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.

**Vigilance** : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre-attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.

**Bon timing** : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis ou elle crée potentiellement le plus d'effet possible.

**Distance correcte** : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

## ARTICLE 6 - SANCTIONS

### Les avertissements

Les avertissements sont des mises en garde données par l'arbitre à un compétiteur. Ils ne retirent pas

de point.

### **Les pénalités (toute pénalité enlève 1 point)**

1. Utilisation de techniques non contrôlées.
2. Attaques à l'aine et aux articulations.
3. Projections jugées dangereuses ou interdites.
4. Simulations : feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure.
5. Sorties répétées de l'aire de compétition
  - a. Après les 4 premières sorties, 1 pénalité est attribuée.
  - b. Chaque nouvelle sortie suivante compte pour une pénalité.
6. Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures.
7. Comportements consistant à fuir le combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
8. Saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique dans un délai maximum de 3 secondes
9. Corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
10. Coups de pied à la tête avec le talon.
11. Technique de jambe aux cuisses.

### **Les disqualifications**

1. Manque de contrôle.
2. Provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou l'équipe arbitrale.
3. Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire.
4. Coups de tête.
5. Non-présentation sur l'aire de combat après 3 appels.
6. Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre.
7. À la 3ème pénalité.

### **Demande de sanction disciplinaire**

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire.

## PRÉCISIONS

La compétition est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être contrôlées. Toute technique non contrôlée provoquant une blessure doit être sanctionnée.

Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés. Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

Sortie de l'aire :

- Une sortie se réfère à la situation où un pied du compétiteur touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition.
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie.
- Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et que par l'impact de celle-ci il fait sortir de l'aire de compétition son adversaire, l'arbitre compte la technique si elle est effective, mais ne comptabilise pas la sortie.
- Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et qu'immédiatement son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et donne le point pour la technique et comptabilise la sortie de l'autre compétiteur.

## ARTICLE 7 - BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPÉTITION

1. L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur est incapable de continuer ou abandonne le combat. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le corps médical, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, l'arbitre central décide quelle issue donner au combat.
3. 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.
4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre sans l'autorisation du corps médical. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions COMBAT de cette compétition.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le corps médical, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

6. Quand un compétiteur est blessé pendant un combat et est déclaré apte à reprendre le combat par le corps médical, 20 secondes lui sont accordées pour reprendre le combat.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le corps médical puis signale au juge de table l'arrêt du chronomètre.

## PRÉCISIONS

Lorsque le corps médical déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être relevée sur le compte rendu de la compétition fait par le responsable de la compétition. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.

Le juge de table ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'arbitre central le lui signale. L'arbitre central fera reprendre le décompte du temps à la reprise du combat.

## ARTICLE 8 - PROTESTATION OFFICIELLE

L'arbitre central doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou son représentant et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

## PRÉCISIONS

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. S'il y a contestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme auprès du corps arbitral. Seul le responsable du club est habilité à porter réclamation, à émettre ses observations et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de la catégorie concernée. Ces observations ne pourront porter que sur un point précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier. La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou de son représentant. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

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 responsable du club, et le cas échéant au public.

## ARTICLE 9 - DÉBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre central et les juges lors du déroulement d'un combat sont décrits en annexe.
2. Les juges se positionnent. L'arbitre central place les compétiteurs au centre de l'aire. Après échange de salut avec l'arbitre puis entre les compétiteurs, l'arbitre central annonce « **THU** », les compétiteurs se mettent en garde, puis « **DAU** » ; le combat commence.
3. L'arbitre central arrête le combat en annonçant « **THOI** ». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position initiale.

4. À la fin du combat, l'arbitre central retourne à sa position et à sa demande les juges indiquent leur opinion à l'aide de drapeaux.
5. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre central lève alors la main afin de désigner le vainqueur. Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité, l'arbitre central annonce « égalité » et retourne à sa position. Il signale la prolongation aux compétiteurs et relance le combat immédiatement. Le premier point marqué ou la première pénalité déterminera le vainqueur.
7. À la fin de la prolongation, s'il y a égalité l'arbitre central désigne le vainqueur.
8. Dans les situations suivantes, l'arbitre central arrête le combat.
  - a. Quand il constate qu'un point a été marqué.
  - b. Quand un juge signale une action ou un danger à l'aide de ses drapeaux.
  - c. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.
  - d. Quand l'arbitre central ordonne à un compétiteur d'ajuster sa tenue ou les équipements de protection.
  - e. Quand l'arbitre central remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
  - f. Quand l'arbitre central considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
  - g. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 3 secondes suivantes.
  - h. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective ne soit effectuée dans les 3 secondes suivantes.
  - i. Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau.

## PRÉCISIONS

Au début d'un combat, l'arbitre central appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent au centre de l'aire. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.

Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre central doit s'assurer que les deux compétiteurs sont en place et que leur attitude est correcte.

Un combattant doit avoir au minimum 10 minutes de récupération entre deux combats.

## ARTICLE 10 - POUVOIRS ET DEVOIRS

### À - COMMISSION D'ARBITRAGE

#### Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque compétition en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.

2. Déléguer, nommer et superviser le corps arbitral, pour toutes les compétitions programmées. Désigner et répartir les juges et arbitres centraux sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres centraux et juges de coin officiel, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
5. 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.

## **B - ARBITRE**

### **Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre sont les suivants :**

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Valider les points et les sanctions après avoir consulté ses juges de coin.
3. Expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
4. Imposer des pénalités (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir l'avis des juges.
6. Annoncer les prolongations.
7. Annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.
10. Assurer la sécurité des combattants.

## **C - JUGE**

### **Les pouvoirs et devoirs du juge sont les suivants :**

**Lors des combats, le juge annonce avec ses drapeaux son avis à l'arbitre central dans les cas suivants :**

1. Quand il constate qu'un point a été marqué.
2. Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
3. Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
4. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
5. Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre central.

## **D - COMMISSAIRE SPORTIF**

Le commissaire sportif tient sa propre feuille de score. Il supervise simultanément le juge de table et le marqueur officiel.

## **E - JUGE DE TABLE**

Le juge de table annonce la fin du temps de combat à l'aide d'un gong.

## **F- SUPERVISEUR**

Le superviseur est nommé au niveau national. Il est présent lors de la coupe de France. Il doit superviser la compétition. Son rôle est de s'assurer que les commissaires, juges et arbitres nommés sont qualifiés.

Lors de la compétition, il ne doit pas intervenir directement, mais a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable national de l'arbitrage ou de son représentant.

Après la compétition, il doit préparer un rapport officiel si nécessaire et le remettre à la commission d'arbitrage.

## **PRÉCISIONS**

Lorsque l'arbitre central arrête le combat, il requiert l'avis des trois juges à l'aide de leurs drapeaux. L'arbitre central annonce alors le résultat, puis ordonne la reprise du combat. Le chronomètre sera arrêté sur demande explicite de l'arbitre central dans la mesure où la situation l'exige.

Pendant le combat, les juges peuvent signaler à l'arbitre central tout danger, comportement dangereux ou sortie à l'aide de leurs drapeaux.

L'arrêt du combat avant la fin du temps réglementaire est annoncé par un coup de gong par le juge de table (ex. : différentiel de 8 points).

À la fin de la prolongation, en cas d'égalité, une décision est prise par l'arbitre central.

Le rôle du commissaire sportif est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.

L'autorité de l'arbitre central ne se limite pas uniquement à la surface de compétition, mais également à tout son périmètre immédiat.

# **RÈGLEMENT - COMPÉTITIONS TECHNIQUES**

## **ARTICLE 1 - RÈGLES GÉNÉRALES**

Suivant les catégories, on pourra distinguer différents types de compétitions.

- 1.** Il n'y a pas de distinction de grade pour la coupe de France.
- 2.** Le jugement se fera par duels au lever de drapeaux.

- 3. Toute épreuve individuelle est unisexe (masculin ou féminin). Il ne peut y avoir de mixité due à la catégorisation officielle des titres décernés.**
- 4. La mixité est autorisée par équipe.**
5. Les quyen individuels « armes » ne sont autorisés que pour les catégories benjamins, minimes et cadets.
6. Les équipes en Quyen synchronisé sont composées de 3 pratiquants.
7. Les armes en quyen synchronisé par équipes sont interdites, quelle que soit la catégorie.
8. Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes (Quyen individuel, Quyen synchronisé etc.), mais dans une seule catégorie d'âge par épreuve.
9. Une disqualification sans demande de sanction disciplinaire n'exclut pas le repêchage

## **ARTICLE 2 - PROTESTATION OFFICIELLE**

L'arbitre central doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou son représentant et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

### **PRÉCISIONS**

En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. S'il y a contestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme auprès du corps arbitral. Seul le responsable du club est habilité à porter réclamation, à émettre ses observations et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de la catégorie concernée. Ces observations ne pourront porter que sur un point précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier. La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou de son représentant. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

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 responsable du club, et le cas échéant au public.

## **ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPÉTITION**

- 1.** Les compétitions QUYEN (mains nues et armes) sont divisées en épreuves individuelles et par équipes.
- 2.** Les Quyen individuels (mains nues) sont ensuite, divisés par catégories d'âge.
- 3.** Une seule équipe par catégorie peut être présentée par club et par type d'épreuve.
- 4.** Les compétiteurs en Individuel, ou par équipes (Quyen), ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés.

5. Pour les compétitions Quyên synchronisé par équipes, chaque équipe est composée de 3 personnes, et peut être enrichie d'un remplaçant.
6. Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement durant les épreuves n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement en cours de compétition.

## ARTICLE 4 - L'ÉQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'équipe de trois juges ou cinq juges est désignée par la commission d'arbitrage.
2. La table est composée d'un commissaire sportif et d'un juge de table.
3. Pour la coupe de France, un superviseur est nommé pour la compétition.
4. Les juges nationaux, sous la responsabilité du responsable national de l'arbitrage, sont les seuls compétents pour officier lors de la coupe de France.
5. Tout juge convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

### PRÉCISIONS

**Avec 3 juges :** Le juge central Quyên sera assis à la table de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres juges resteront assis à droite et à gauche de l'aire d'évolution.

Les trois disposeront de drapeaux rouge et bleu.

**Avec 5 juges :** Le juge central Quyên sera assis à la table de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres juges resteront assis à chaque angle du tapis. Les cinq juges disposeront de drapeaux rouge et bleu.

## ARTICLE 5 - CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Le Quyên doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les juges tiendront compte de :
  - a. La démonstration réaliste de la signification du Quyên.
  - b. La compréhension des techniques utilisées.
  - c. Du bon timing, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance.
  - d. L'utilisation convenable et correcte de la respiration.
  - e. La focalisation convenable de l'attention et de la concentration.
  - f. La forme correcte du style présenté.
  - g. Pour les Quyên armes, la manipulation correcte de l'arme.

Dans le Quyên par équipe, la synchronisation sans aide extérieure est un critère essentiel. Pour l'évaluation de l'exécution, il faut tenir compte de tous les critères.

### PRÉCISIONS

Le Quyên doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit démontrer à la fois : résistance, puissance, vitesse, rythme et équilibre.

Dans le Quyên synchronisé par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Quyên face au juge central.

Pour les Quyên par équipe, sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :

- Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
- Les coups de pieds donnés au sol.
- Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Vo Phuc.
- Les respirations inappropriées.

## ARTICLE 6 - DISQUALIFICATIONS

### **Le compétiteur est disqualifié :**

S'il interrompt sa démonstration.

S'il chute.

Si l'arme chute.

S'il commet une faute grave ou une erreur.

S'il modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge.

**Une disqualification sans demande de sanction disciplinaire n'exclut pas le repêchage.**

## ARTICLE 7 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au commissaire sportif. Après avoir salué l'équipe arbitrale, les compétiteurs se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour. À l'appel de leur nom, les compétiteurs s'avancent sur l'aire de compétition. Au signal du commissaire, ils commencent leur prestation. À la fin de celle-ci, le compétiteur, ou l'équipe, salue l'équipe arbitrale, et quitte l'aire de compétition sur l'instruction du commissaire sportif.
2. Quand le Quyên n'est pas conforme aux règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le juge central annonce à haute voix la disqualification  
.
4. Quand la prestation est terminée, le commissaire sportif demande la décision en proclamant « Juges ». Les juges lèvent simultanément leurs drapeaux. Le compétiteur ayant obtenu le plus de drapeaux de couleur en sa faveur est déclaré vainqueur.
5. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de huit minutes de récupération entre chaque prestation.

## **ARTICLE 8 - LISTES DES ARMES AUTORISÉES**

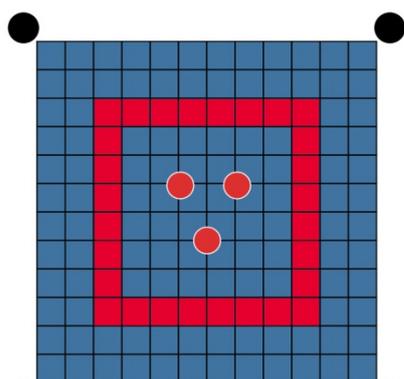
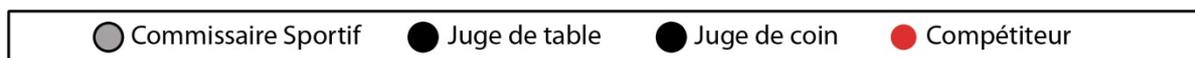
- Le bâton long & court truong con
- Le fléau à 2 branches long gian (en mousse)
- Le couteau doan dao (en bois)
- Le sabre dao (en bois)
- L'épée kiem (en bois)
- L'éventail quat

Toute arme métallique est strictement interdite. Les armes doivent être présentées au corps arbitral pour homologation à l'appel de la catégorie.

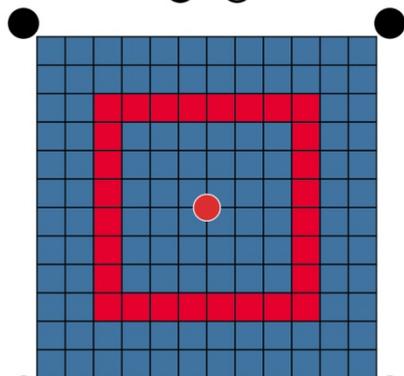
# ANNEXES



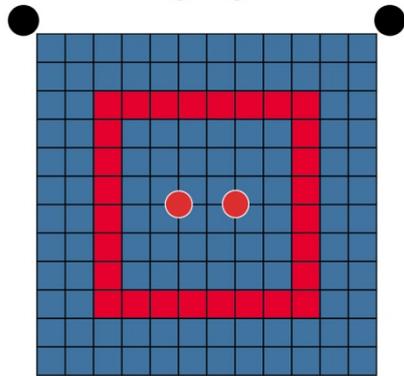
## ANNEXE 1 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE 3 ET 5 JUGES QUYÊN PAR ÉQUIPE, INDIVIDUEL ET SONG LUYÊN



Position des compétiteurs par équipe



Position des compétiteurs en individuel

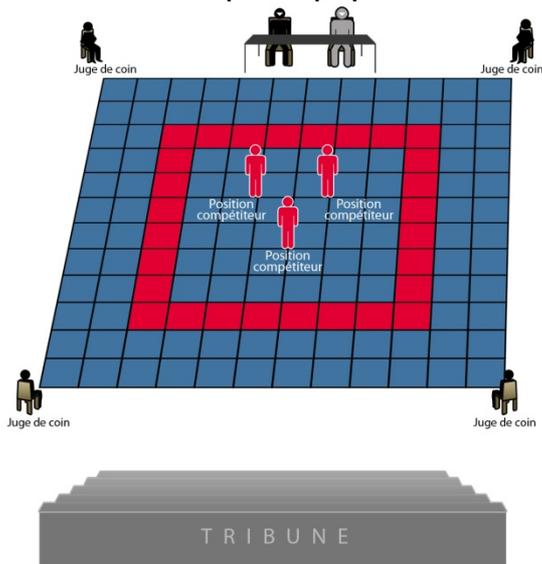


Position des compétiteurs Song Luyên

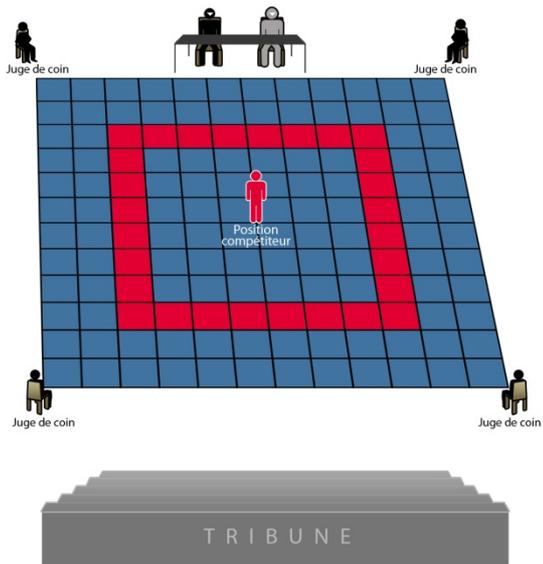


## ANNEXE 2 – AIRE DE COMPÉTITION TECHNIQUE 3 ET 5 JUGES QUYÊN PAR ÉQUIPE, INDIVIDUEL ET SONG LUYÊN

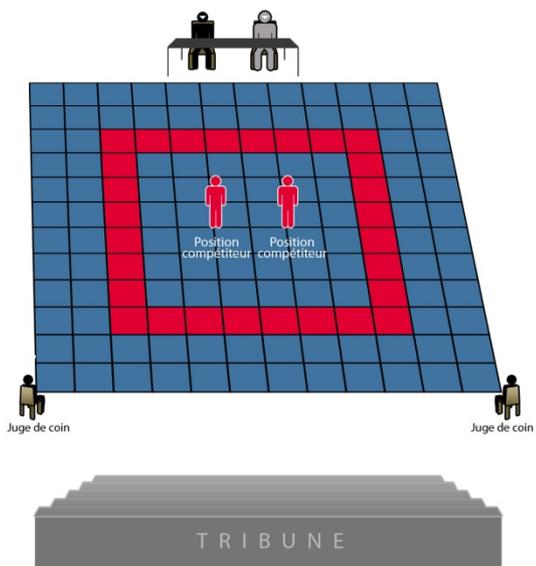
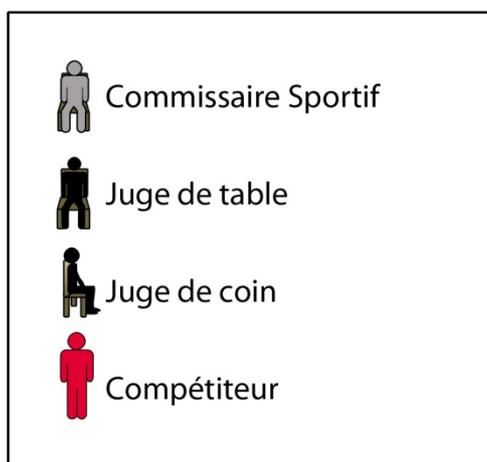
### Position des compétiteurs par équipe



### Position des compétiteurs en individuel



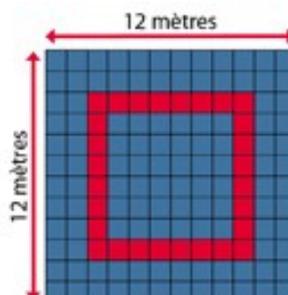
### Position des compétiteurs Song Luyên



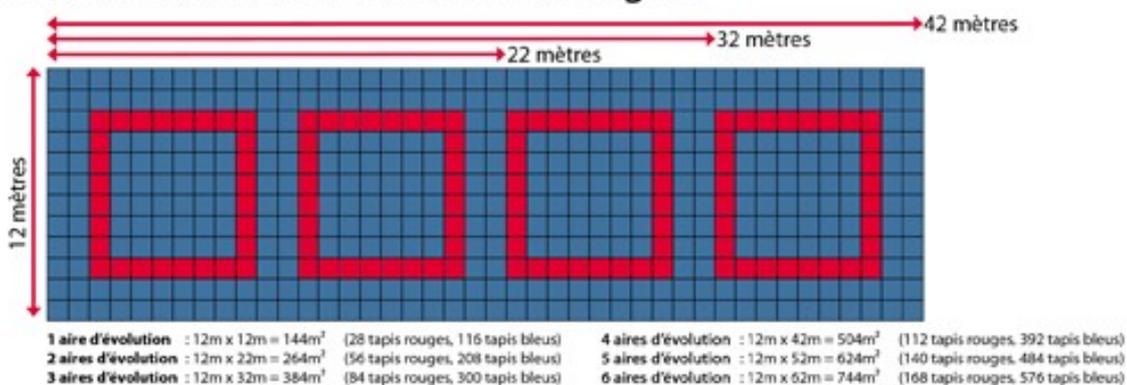
## ANNEXE 3 – PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

### Une aire d'évolution

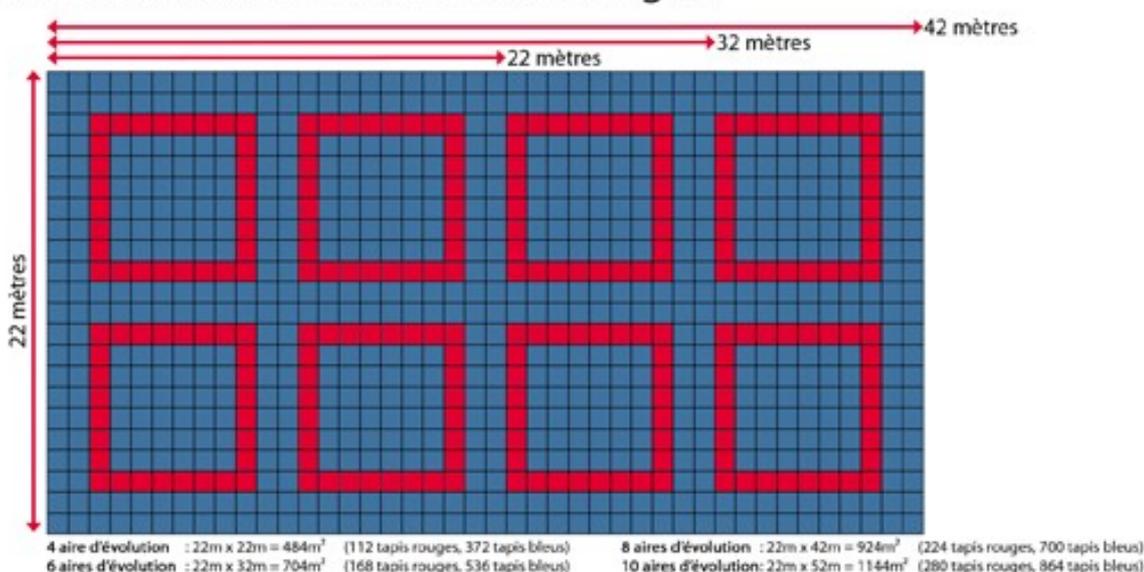
Tapis bleus centre	: 36
Tapis rouges	: 28
Tapis bleus extérieurs	: 80
Total tapis	: 144
Totals surface	: 144 m <sup>2</sup>



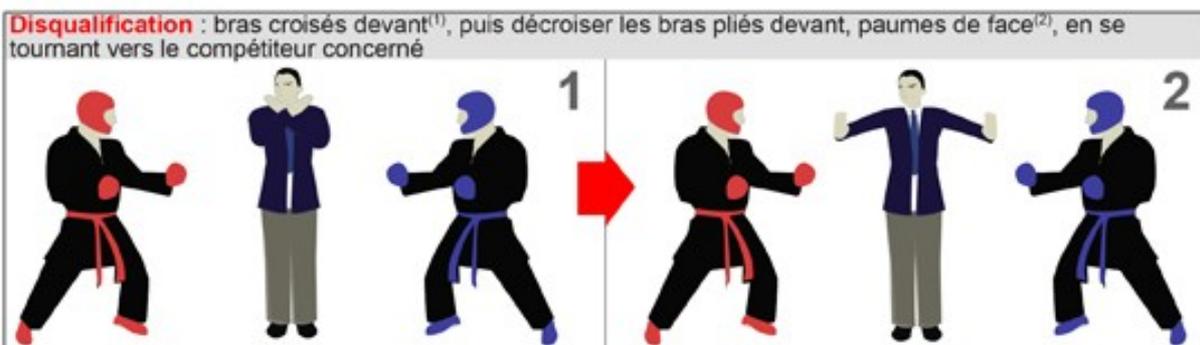
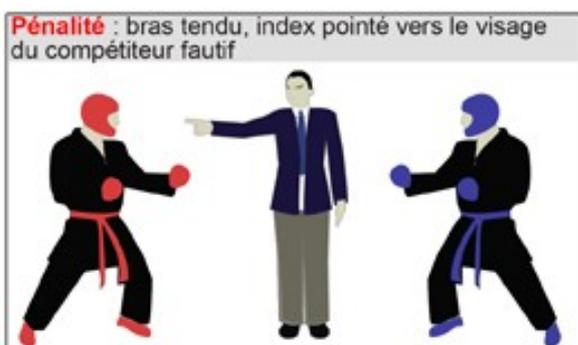
### Positionnement avec 1 aire sur la largeur



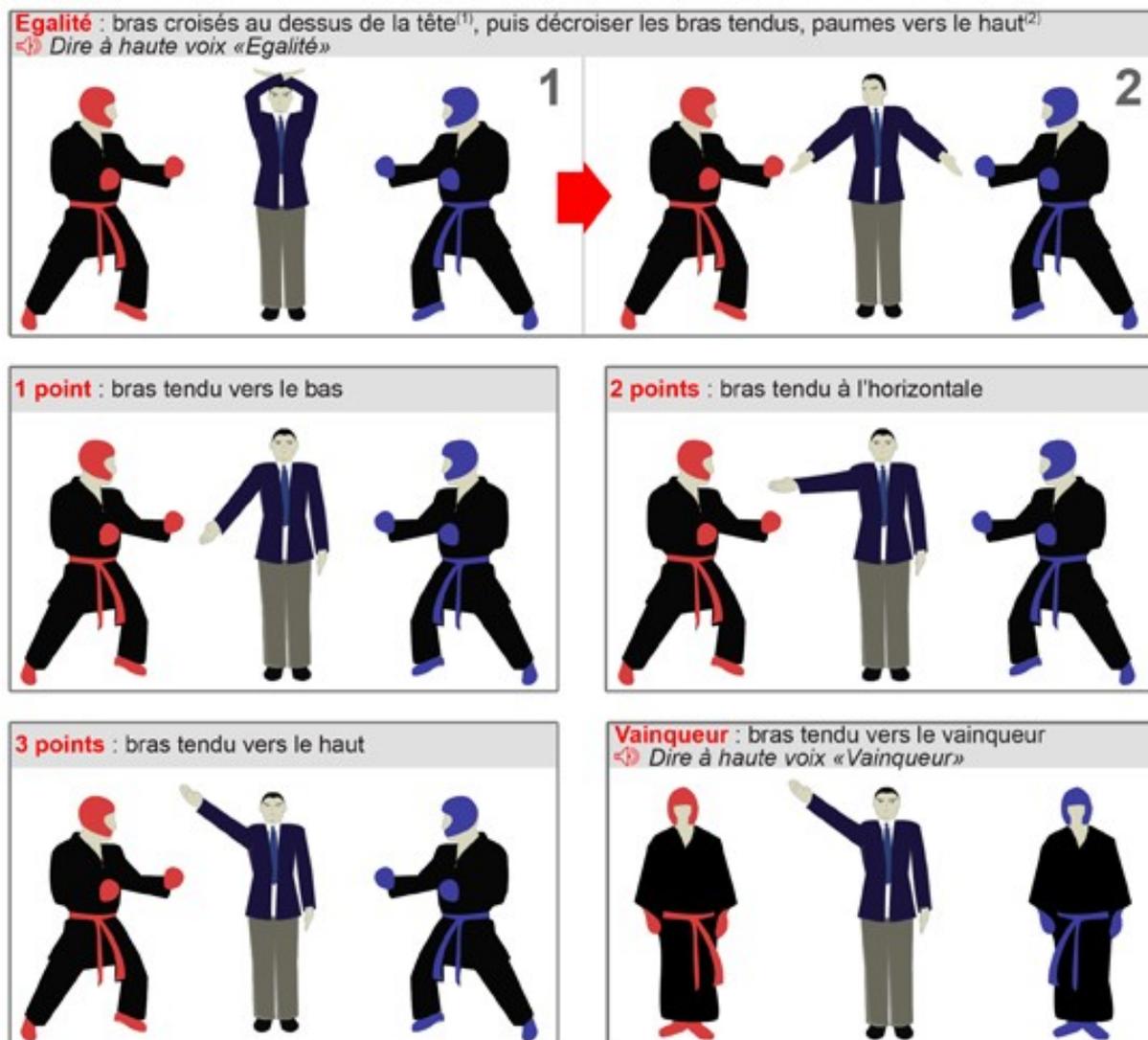
### Positionnement avec 2 aires sur la largeur



ANNEXE 4 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL  
 Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets  
 Masculin & Féminin



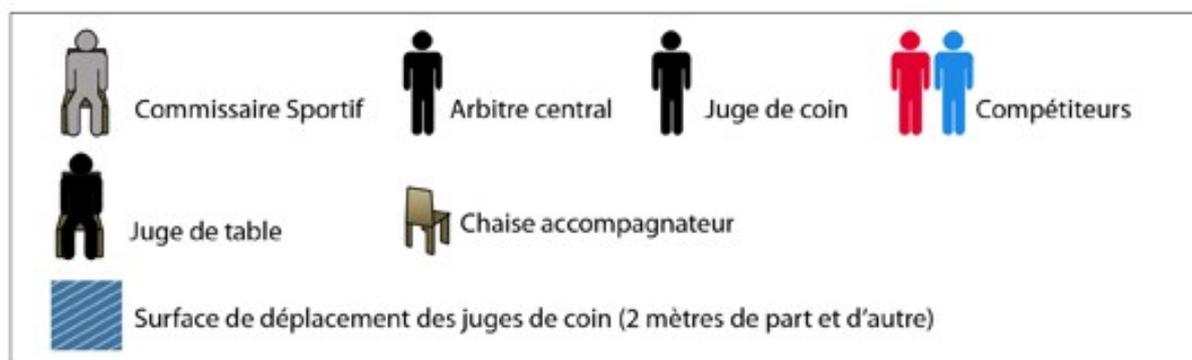
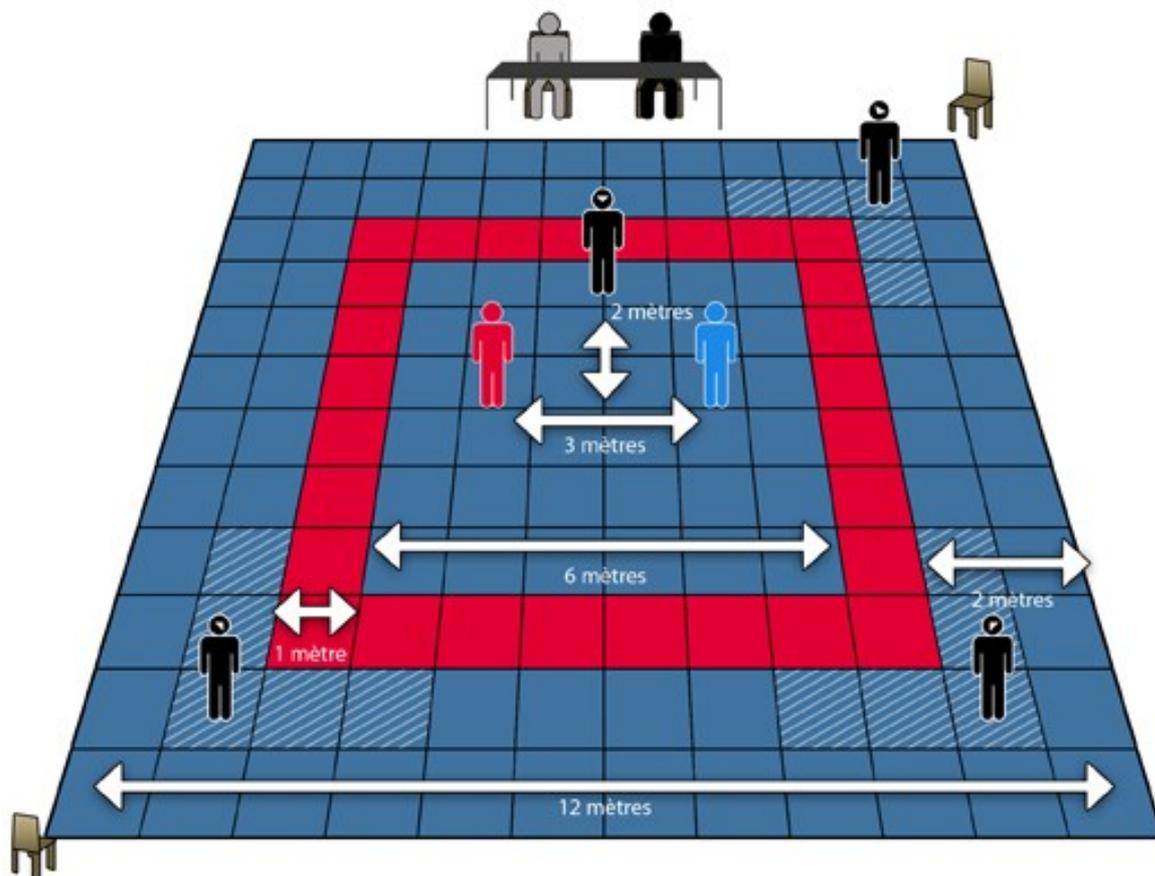
ANNEXE 4 – GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL  
 Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets  
 Masculin & Féminin



ANNEXE 4 – GESTUELLE D'ARBITRAGE DU JUGE DE COIN  
 Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets  
 Masculin & Féminin



ANNEXE 5 – AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes Masculin & Féminin



## ANNEXE 6 – TERMINOLOGIE COMBATS

ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	PRÉCISIONS
<b>THU</b>	En garde	À l'annonce de l'arbitre
<b>DAU</b>	Début du combat.	Après l'annonce l'arbitre fait un pas en arrière.
<b>THOI</b>	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
<b>CHAO</b>	Salut.	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.
<b>JUGES</b>	Décision.	L'arbitre demande une décision aux juges au moyen des drapeaux. Il matérialise le résultat en recourant à la gestuelle en vigueur.
<b>PAS DE POINT</b>	Aucune action n'est suffisamment significative pour comptabiliser des points.	L'arbitre croise les bras vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
<b>VAINQUEUR ROUGE (BLEU)</b>	Rouge (Bleu) vainqueur.	L'arbitre lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué.
<b>ROUGE (BLEU) 3 POINTS</b>	Rouge (Bleu) marque trois points.	L'arbitre lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué.
<b>ROUGE (BLEU) 2 POINTS</b>	Rouge (Bleu) marque deux points.	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, en direction de celui qui a marqué.
<b>ROUGE (BLEU) 1 POINT</b>	Rouge (Bleu) marque un point.	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, en direction de celui qui a marqué.
<b>ROUGE (BLEU) PÉNALITÉ</b>	Pénalité pour le Rouge (Bleu).	Bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif.
<b>ROUGE (BLEU) DISQUALIFICATION</b>	Disqualification	Bras croisés devant, puis décroiser les bras pliés devant paumes de face, en se tournant vers le compétiteur concerné.
<b>ROUGE (BLEU) AVERTISSEMENT</b>	Avertissement	Bras plié, index levé en se tournant vers le compétiteur concerné.
<b>ROUGE (BLEU) SORTIE DE TAPIS</b>	Sortie de tapis	Bras tendu, index pointant vers la sortie.
<b>ROUGE (BLEU) ÉGALITÉ</b>	Égalité	Bras croisés, au-dessus de la tête puis décroiser les bras tendus paumes vers le haut. Dire à haute voix « égalité ».

## ANNEXE 7 – DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

Compétition			
Date		Lieu	

Nom et prénom		Fonction	
Club			

Nom et prénom		Grade		Catégorie	

Ér


Nom et prénom	
Fonction(s) fédérale(s)	
Grade	

Nom et prénom	
Fonction(s) fédérale(s)	
Grade	

Nom et prénom	
Fonction(s) fédérale	
Grade	
<b>Signature</b>	

