INTEGRAL VOVINAM

VẬT

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

Edition de la
Vovinam World Expansion Office
sous le couvert de l'Integral Vovinam World Federation
© 1997 new edition© 2017

www.integral-vovinam.com
integralvovinamworldfederation@gmail.com

RÈGLEMENT de COMBATS

ART. 1 A :
Tous les participants à des compétitions dans la catégorie Vật Intégral Vovinam doivent avoir minimum 14 ans. Si les combattants n'ont pas 14 ANS, IL LEUR EST INTERDIT DE PARTICIPER À UNE COMPÉTITION DANS CETTE CATÉGORIE. Il existe des catégories de Vật spéciales pour les enfants. Se référer au règlement de combat Vật enfants.

ART. 1 A 2:
Dans certains pays, la légistation permet notre règlement Vật Intégral pour les mineurs de 14 ans [exemple, Russie, Maroc...]. Dans ce cas là, et sous réserve d'autorisation parentale, les mineurs de 14 ans pourront participer aux compétitions internationales.

ART. 1 B :
Le Vật Intégral Vovinam n'est ni le Vật traditionnel ni le Vật populaire. C'est le Vật adapté au Vovinam comme il a été présenté dans les Song Luyện Vật de Vovinam.

ART. 2 :
1- toute participation à une compétition dans la catégorie Vật Intégral ne se fera que si le participant en COMBATS CATÉGORIE VẬT INTEGRAL VOVINAM a une licence reconnue par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral.
2- il pourra être demandé aux athlètes participants d'exécuter un Quyen de Vovinam pour vérifier qu'ils sont bien des pratiquants de Vovinam.
3- les Quyens demandés pour la vérification seront : Thập Tự Quyền, Long Hổ Quyền et Ngũ Môn Quyền.
4- le choix du Quyen se fera au hasard, tiré au sort, dans la mesure du grade du pratiquant, aucun Quyen au dessus de son niveau ne pouvant lui être demandé.
5- l'exécution du Quyen ne donne aucun point, mais s'il s'avère que l'athlète ne connaît pas le Quyen, il sera disqualifié.
6- le grade minimum pour participer sera de *Lam Đai Nhất*, c'est-à-dire ceinture bleue 1er cap.

ART. 3 :
1) Une compétition de Vật Intégral Vovinam doit se dérouler ou bien dans un ring homologué par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral dont les dimensions sont de minimum 5m sur 5m, ou bien sur un tatami de minimum 6 m X 6 m de surface de combat.
2) Le sol du ring doit être fait d'une construction solide, lisse et recouvert de plaques de mousse de minimum 2 cm d'épaisseur placées sous une toile bien rigide. Dans le cas de tatami, celui-ci doit être conforme aux normes de combats avec projections.
3) Le ring dispose de minimum 4 cordes d'un diamètre de minimum 3 cm et de maximum 5 cm. Les cordes doivent être bien tendues et attachées aux quatre poteaux qui forment les coins du ring. La corde la plus basse sera placée à une hauteur de 40 cm du sol du ring et la plus haute à une hauteur de 120 cm du sol.
4) Les cordes doivent être recouvertes d'un matériel doux de protection et seront attachées entre elles à chaque coin du ring.
5) Les coins diagonalement opposés seront pourvus d'une zone rouge et bleue, les autres coins seront neutres.

ART. 4 : Tenues de combat
1) Le participant portera un pantalon de Võphục de Vovinam, conforme à la réglementation de Vovinam et un T-Shirt rouge ou bleu selon la couleur attribuée aux deux combattants pour le combat en question. Les vêtements moulants en lycra aux manches longues sont également autorisés.

1-b) Il est également possible de différencier les deux participants par une ceinture rouge et une ceinture bleue.

2) Les deux combattants porteront le pantalon de Võphục**, il ne pourra pas y avoir** un des deux avec un T-shirt (ou un vêtement en lycra) et l'autre avec le Võphục complet.
3) Les objets coupants ou durs (bijoux, colliers, bagues, etc.) sont interdits dans la tenue et/ou sur le combattant.
4) Tout type de chaussure est défendu.
5) Sur la tenue de combat, la publicité ou des textes commerciaux sont autorisés dans la mesure où ils sont discrets et uniquement si cette publicité ou ces textes ne sont pas contraires à l'éthique, à la courtoisie et aux intérêts du promoteur ou de la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral. Son propre nom ou le logo ou nom du club sont autorisés.

ART. 5 : Protections
1) Le port du protège-dents est obligatoire. La coquille pouvant blesser la colonne vertébrale de l'adversaire pendant les positions de dos, elle est désormais interdite.
2) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler les protections.
3) Le port d'un casque de lutte (et spécifique pour la lutte corps à corps) est autorisé mais pas obligatoire.

ART. 6 : Durée du combat
2 X 3 mn en phases éliminatoires
3 x 5 mn en phases demi-finales et finales
Repos de 1 mn entre les rounds

ART. 7 : Catégories de poids
1) La Fédération Mondiale de Vovinam Intégral reconnaît les classes de poids suivantes pour les titres nationaux et fédéraux :
- de 55 kg, – 60 kg, – 65 kg, - 70, - 75, - 80, - 85, - 90 kg, – 95 kg, + 95 kg
2) A partir de + 95 kg il n'y a plus de restriction sur le poids des participants.

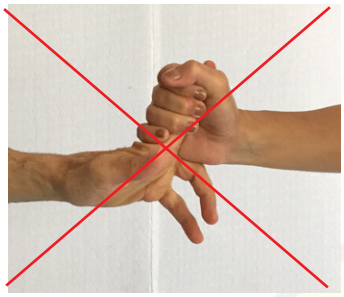
ART. 7B: Pesée
1) Le contrôle du poids sera effectué juste avant le PREMIER combat. Cela évite les tricheries sur le poids et le regain de poids perdu avant la pesée.
2) Après avoir été appelé par l'annonceur *"le combattant X doit se préparer pour le combat..."*, le combattant devra aller immédiatement au contrôle de poids.
3) Trois (3) essais seront effectués, mais les essais ne doivent pas retarder le combat.
4) Si après 3 essais le combattant ne peut pas entrer dans la catégorie, par une très légère différence (moins de 2,2 livres, soit moins d'1 kg), il aura alors le choix de faire la compétition dans la catégorie supérieure, ou d'abandonner, permettant à son adversaire de passer à la phase suivante.
5) Si, au troisième essai, le combattant ne peut pas entrer dans la catégorie pour plus de 2,2 livres [+ de 1kg], alors le combattant ne pourra pas participer à la compétition. Les combattants doivent s'inscrire dans leur véritable catégorie de poids.
6) Si le combattant ne peut pas venir au contrôle de poids, ou ne peut pas confirmer son poids avant l'heure du combat, il sera déclaré "ne rentrant pas dans la catégorie de poids" et ne pourra pas changer de catégorie de poids.
7) Le contrôle de poids peut être effectué en habits complets, ou seulement en pantalons, (avec au minimum des pantalons ET un T-shirt pour les catégories feminines).

ART. 8 : Techniques pour la partie debout

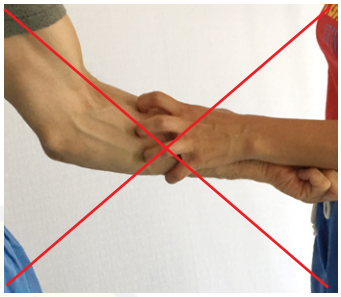
1) toutes les techniques de Vật du Vovinam et des diverses écoles de Vật du Vietnam
2) toutes les projections et les balayages sont autorisés sauf les projections sur la tête

ART. 9 : Techniques interdites

1) clés sur doigts (pieds et mains)



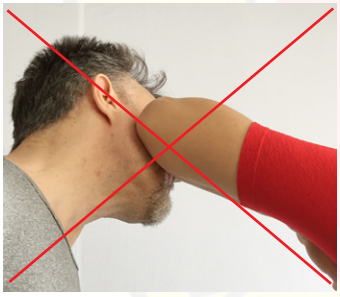
2) mordre, griffer et cracher



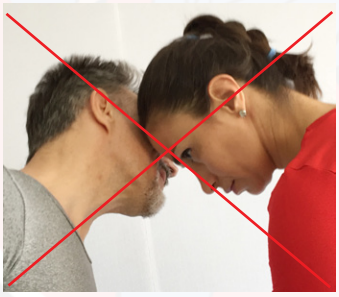
3) tirer les cheveux, le nez, les oreilles ou les paupières

4) toutes les techniques ou actions sur les parties génitales

5) **les coups de coude**



6) **les coups de tête**



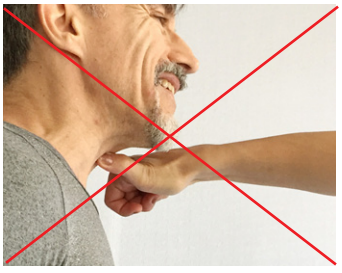
7) **les coups de poing et les coups de pied**

8) donner un coup de pied, de poing ou de coude sur la colonne vertébrale et d'utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale

9) les coups à la gorge

10) mettre des doigts dans les yeux

11) écraser la pomme d'Adam



12) tenir les cordes du ring
13) passer volontairement sous les cordes ou hors de la zone combat du tatami pour fuir le combat
14) aller au sol sans aucune action ou technique avec l'adversaire

15) fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense

16) utiliser la prise de cou et torsion du coup avec combinaison d'un mouvement tombant.

17) projeter ou essayer de projeter son adversaire hors du ring ou hors de la zone de combat du tatami volontairement
18) cracher volontairement son protège dents
19) ne pas suivre les conseils de l'arbitre

20) feinter d'être touché par une technique interdite
21) couvrir son corps d'une substance qui peut influencer le résultat du combat
22) utiliser le slam (soulever l'adversaire et le projeter de sorte que sa tête ou son dos frappe au sol).
23) dans le cas de combats avec casques, si le casque se défait durant une technique au sol l'arbitre ordonnera une pause, puis il enlèvera le casque et fera continuer le combat. Si les adversaires reprennent la position debout plus tard, l'arbitre remettra le casque.
24) dans le cas d'un casque qui s'enlèverait plus de deux fois durant le round, celui-ci devra être changé pour un casque plus serré. Toute tactique utilisée grâce au casque pour gagner du temps ou des conseils sera sanctionnée par l'arbitre.

ART. 10 : COMBAT AU SOL

1) **avant de passer au combat au sol, les antagonistes doivent d'abord avoir eu un contact mutuel debout en garde (garde de Vật dans ses diverses formes)**

1 -b) Attention, attrapper les poignets n'est pas une position de Vật !

2) si pendant le combat au sol l'un des combattants reste passif plus de 5 secondes, l'arbitre pourra arrêter le combat et déclarer l'autre combattant vainqueur.
3) si au cours de la phase au sol aucune action ne permet de discerner une supériorité évidente, le combat recommencera debout.
4) si un combattant fait savoir que sur un étranglement, sur une prise ou pour une autre cause il abandonne, l'arbitre arrêtera immédiatement le combat et le combattant qui a fait savoir qu'il arrêtait sera reconnu perdant.

5) le combattant peut faire savoir qu'il abandonne en tappant au sol ou sur l'adversaire, ou en faisant signe avec la main ou le pied ou verbalement.

6) si un combattant refuse d'abandonner sur un étranglement, une clé ou une prise, alors l'arbitre peut intervenir pour arrêter le combat si l'intégrité physique du combattant lui semble en danger. Tout cri de douleur de la part d'un combattant qui reçoit une clé, un étranglement ou une pression, amènera l'arbitre à arrêter le combat et à déclarer vainqueur l'autre combattant, si la technique est une technique autorisée.

7) si le combat se déplace sous les cordes, ou en dehors des limites de combat du tatami, l'arbitre donnera l'ordre *Thôi* ! ou *Stop* ! Il les fera ensuite prendre la même position au milieu du ring et demandera aux combattants s'ils sont d'accord avec le positionnement avant de refaire démarrer le combat.

ART. 11 : CLINCH (DEBOUT)

Le clinch debout est autorisé du moment qu'il n'y a pas de passivité.
S'il n'y a pas beaucoup d'actions, l'arbitre donnera d'abord une remontrance avant d'interrompre le combat, pour ensuite refaire démarrer le combat dans une position neutre.

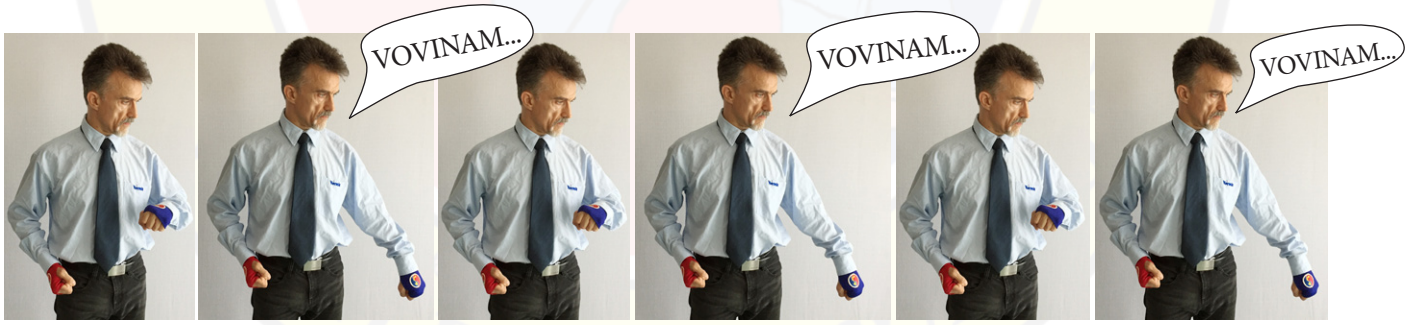
ART. 12 : ATTRIBUTION DE POINTS

1) Projections ou balayages avec chute, 4 points

2) Amenée au Sol (*Takedown*):

En Vật traditionnel et en Vật populaire, le seul fait de toucher le dos au sol, de tomber, ou d'avoir les deux pieds décollés du sol donne la victoire à l'adversaire. Ce n'est pas le cas en Vật de Vovinam Intégral :

2 - 1) Au sol, les points sont attribués si l'athlète peut maintenir la position de contrôle dominant au sol durant au moins 3 secondes.
Voici l'exemple de comptage pour attribuer ou non les points au lutteur Bleu. L'arbitre, pour avoir un rythme de secondes, prononce le mot «Vovinam» pour chaque seconde.



Et voici l'exemple de comptage pour attribuer ou non les points au lutteur Rouge...

Si le combattant qui est dominé se libère de la position avant les 3 secondes, seuls les points de la projection sont comptés, mais pas les points de la position dominante. L'arbitre place alors ses bras croisés devant lui pour signifier que les points de contrôle ne sont pas obtenus.

2 - 2) Les combattants partant d'une position neutre debout, si un des combattants réussi à faire tomber son adversaire au sol, il obtient 4 points qui peuvent être cumulés avec les points de maintien au sol.
2 - 3) Si, avec cette technique de projection le combattant obtient une position de contrôle dominante, il recevra en plus les points correspondants :

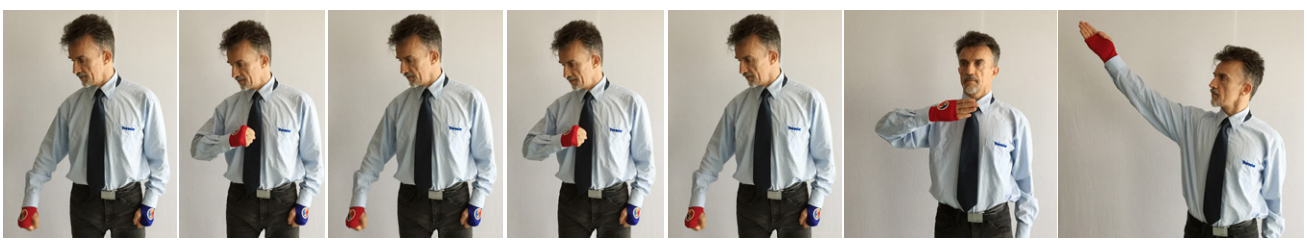
4 points + 2 points pour amenée au sol + position croisée ;

Comptage au sol, et si la position de contrôle est maintenue au moins 3 secondes ... + 2 points

4 points + 3 points pour amenée au sol et position montée ;

4 points + 4 points pour amenée au sol + immobilisation de dos...

3) **Immobilisation totale au sol pendant plus de 5 secondes = victoire**



Remarque : Si le combattant dominé se libère avant les 5 secondes (et si la position a été maintenue plus de 3 secondes) ce sont les points de la position dominante qui sont attribués à son adversaire.

ART. 12 B

Situations particulières:

1) sauter à la garde ou s'asseoir en garde dans une position debout, avec ou sans contact, sera toujours pénalisé, que cette action se fasse avec ou sans intention de soumission, et 1 point sera retiré à l'auteur de la faute.

2) sauter en ciseaux aux jambes (Đòn Chân) en pénétrant au lieu de virer en ciseaux étant dangereux, pouvant arriver à briser les genoux, cette technique sera particulièrement réglementée durant le combat, différenciant l'intention de ciseaux pour faire tomber l'adversaire latéralement, de l'intention de briser ou blesser les genoux de l'adversaire.

3) s'asseoir devant l'adversaire sans qu'il y ait eu de contact ou faire semblant d'avoir été projeté à terre pour éviter de se mettre debout en combat, sera pénalisé par un avertissement et **5 points** seront donnés à l'autre combattant. L'arbitre central devra arrêter l'action et replacer les combattants en position centrale neutre.

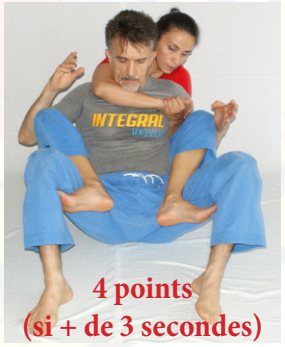
ART. 12 C
Positions dominantes, 2 points, 3 points et 4 points :
1) Position croisée, 2 points: quand un combattant contrôle latéralement son adversaire en passant la défense de jambes et maintient le dos de son adversaire au sol pendant au moins 3 secondes (y compris position «nord / sud» et le genou sur le ventre).

Attention, les positions ci-dessous ne donnent pas de point car elle ne constituent pas un contrôle total :

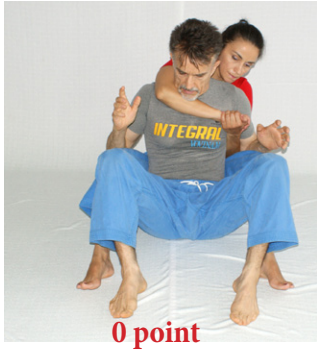
2) Position montée, 3 points: quand un combattant contrôle son adversaire qui est allongé sur le dos, depuis le dessus (nord ou sud) avec ses genoux qui touchent le sol des deux côtés de l'adversaire pendant 3 secondes au moins.

Attention, les positions ci-dessous ne donnent pas de point car elle ne constituent pas un contrôle total :

3) Position de dos, 4 points: quand un combattant contrôle son adversaire depuis son dos, avec sa poitrine dans le dos de l'adversaire et ses jambes accrochées à l'intérieur de celles de son adversaire pendant au moins 3 secondes (l'accrochage de triangle de jambe dans le dos ne donne pas de point car il n'est pas dominant).



Attention, les positions suivantes **ne donnent pas de point,** elle ne constituent pas un contrôle total :

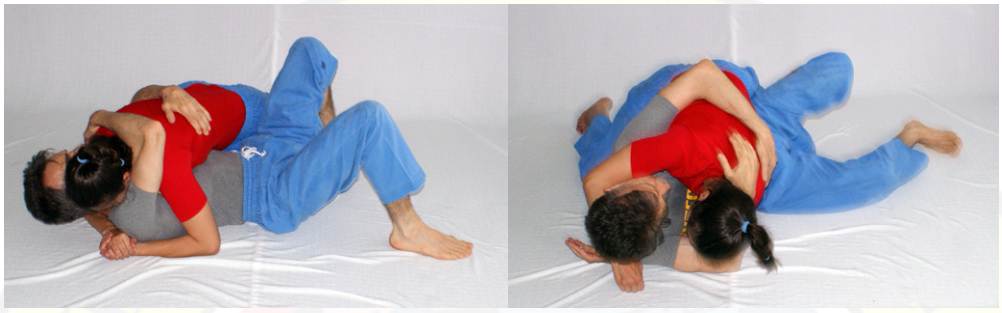


3 - 2) Dans le but d'assurer un plus grand nombre de soumissions, les points pour les positions de contrôle dominantes (ex: croisée, montée, et de dos) suivront un système de progression. Cela signifie que les positions devront aller en améliorant pour pouvoir gagner des points.
3 -3) Les positions de contrôle dominantes recommencent si le combattant situé au dessus perd le contrôle et celui situé en dessous réussi à récupérer le contrôle de la position, avec la garde fermée, ou la position neutre debout, au moins durant 3 secondes.

4) - Inversion de situation, 1 point:
4 - 2) L'inversion est la sortie d'une position de désavantage ou de toute autre position inférieure, sans obtention directe d'une position dominante. 1 point sera obtenu si l'inversion est maintenue durant au moins 3 secondes.

Autres exemples d'inversion (mais il y en a d'autres possibles) :

Attention, dans les actions suivantes, il n'y a pas d'inversion car il ne s'agit pas d'un passage de position inférieure à position dominante : 0 points



4 - 3) Quand un combattant réussi à invertir une position avantageuse (ex: croisée, montée, et de dos) et que en plus il maintient le contrôle pendant 3 secondes, **les points de la position dominante seront alors ajoutés au point de l'inversion.**

ART. 13

1) toute technique commencée dans la limite de la zone de combat du tapis ou tatami et terminée en dehors de cette zone sera considérée valide, et recevra les points correspondants, à moins qu'il y ait une claire intention de l'exécuter en dehors de la zone.
2) pour toute attaque commencée une fois dépassée la zone réglementaire de combat le responsable de l'attaque se verra pénalisé.
3) toute technique commencée après que le gong de début de round ait sonnée sera considérée comme valide et les points correspondants seront attribués.
4) tout combattant effectuant une technique après que le gong de fin de round ait sonné sera pénalisé.

ART. 14 : FIN DU COMBAT

Un combat est terminé si :
1) un des adversaires a été immobilisé au sol plus de 5 secondes. Cela donnera la victoire à celui qui a réalisé l'immobilisation.
2) un adversaire est très touché et que l'arbitre intervient et arrête le combat avec un mouvement de bras, aussi bien debout qu'au sol, ou si le combattant crie de douleur.
3) si un combattant refuse d'abandonner sur une prise, un étranglement réussi, l'arbitre doit

intervenir si la sécurité du combattant est en jeu.
4) un participant abandonne (par mouvement ou verbalement) sur une prise, un étranglement ou pour n'importe quelle autre raison.
5) le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.
6) un combattant est disqualifié.
7) le coach d'un combattant jette la serviette/l'éponge dans le ring ou sur la surface de combat du tatami.
8) la durée du combat est dépassée.

ART. 15 : AVERTISSEMENT PUBLIC ET DISQUALIFICATION

1) si un combattant fait un mouvement défendu ou une technique défendue ou se comporte d'une manière non sportive ou qui nuit au renom sportif du VOVINAM INTÉGRAL, il risque un avertissement public.
2) comptage en points suite à un avertissement public
Au 1°avertissement public = 1 point retiré

Au 2°avertissement public = 1 point retiré

Au 3°avertissement public = disqualification

3) Un combattant est directement disqualifié :

a) s'il fait une action contraire au caractère sportif de la compétition ou qui atteint l'intégrité morale de l'adversaire ou si la sécurité de la compétition est mise en cause.

b) si le combattant ou son coach/soigneur ne suit pas les ordres de l'arbitre.

c) si le combattant ou son coach/soigneur a un comportement qui nuit au bon déroulement de la compétition.

d) si une (ou plusieurs) action(s) d'un combattant peut (peuvent) être vue(s) comme technique(s) ou mouvement(s) défendu(s).

e) si un combattant ne montre pas assez de combativité ou se tient uniquement sur la défensive

f) si le combattant ne porte pas les protections prescrites.

g) si un adversaire s'est enduit (massage) d'huile.

h) s'il a une tenue clairement non sportive.

i) s'il y a plus de trois soigneurs/coach dans le coin.

4) s'il y a eu une disqualification, le Chef arbitre fera un rapport qui sera communiqué au secrétariat de la Fédération ou de l'Association responsable.

5) pendant le combat l'arbitre peut donner des avertissements informels (remontrances) sans limite. Ceci n'influence pas directement le score.

ART. 16 : Comité administrateur DE COMPÉTITION

1) Composition du Comité administrateur DE COMPÉTITION :

- Chef de compétition
- Responsable du Chronomètre et du Gong
- Chef du jury SCORE KEEPER (la personne qui inscrit **les points dans l'ordinateur**)
- (Chef arbitre)
- Arbitres
- Juges
- Médecin
- (Présentateur speaker ou annonceur)

ART. 17 : **Blessures**

1) si un participant est *«blessé »* en raison d'une action fautive et que l'arbitre a constaté l'action, il a l'obligation de sanctionner immédiatement le participant qui a commis l'action fautive.

2) si un participant est *«hors combat »* suite à une action fautive (action interdite de son adversaire) et qu'il n'est pas capable de continuer le combat, selon l'avis médical du docteur, son adversaire sera disqualifié.

3) si un participant a une ou plusieurs blessures encourues lors de la compétition et qui ne sont pas causées par l'adversaire (accidentelles), mais qui ne lui permettent pas de continuer le combat et qu'il désire arrêter le combat, ou que le médecin veut le retirer de la compétition, alors il sera considéré comme perdant (TKO).

4) Si les deux combattants se blessent simultanément et que, suite à cela, ils ne peuvent plus continuer le combat, la décision sera « match nul ».

5) la décision du médecin est contraignante et sans appel.

ART. 18 : **arrêt d'un combat**

Le chef arbitre peut arrêter un combat :

1- si le médecin du ring estime qu'une ou plusieurs blessures mettent en danger le ou les participants

2- si un coach ou soigneur d'un des participants ne sait pas se tenir décemment, alors son combattant sera puni par un avertissement public, et s'il y a répétition de ce comportement, il sera disqualifié

3- si le public ne se comporte pas comme il le faut, et qu'à cause de cela le bon déroulement de la compétition est mis en danger.
4- si un des lutteurs a plus de trois personnes dans son coin, il sera puni par avertissement public, et disqualifié si répétition
5- si l'arbitre décide d'arrêter le combat, il informera le chef de table du motif.
6- si la rencontre est arrêtée durant le premier round à cause d'une calamité ou à cause d'une action involontaire. Dans ce cas, la victoire n'est pas proclamée (« NO CONTEST »). On ne publiera pas de résultat.

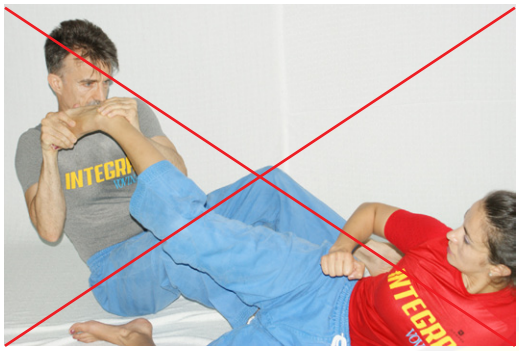
ART. 19 : **produits stimulants**
1) l'emploi de produits stimulant est interdit.
2) Les participants à une compétition organisée par, ou sous les auspices, de la FÉDÉRATION MONDIALE DE VOVINAM INTÉGRAL sont obligés de passer le contrôle du médecin de ring/de la surface de combat du tatami, ou le contrôle des membres de la commission anti dopage.
3) Si un compétiteur mais aussi le coach et le soigneur sont contrôlés positifs aux produits interdits alors cette (ou ces) personne(s) est (seront) suspendue(s) pour une période indéterminée, et le résultat du combat sera revu.
2) le règlement fédéral sur le dopage est d'application dans tous les événements de la FÉDÉRATION MONDIALE DE VOVINAM INTÉGRAL.

ART 20 : **Accompagnateurs**
1) un combattant peut avoir 3 personnes comme accompagnateurs (soigneurs/coaches) au ring.
2) on attend des accompagnateurs qu'ils soient clairement identifiables, et ceci en portant des survêtements du club ou du pays, ou des T-shirts distinctifs du club ou du pays.
3) les accompagnateurs resteront pendant toute la durée du combat dans leur coin désigné (rouge ou bleu)
4) les coaches peuvent seulement donner des instructions de manière décente.
5) nous optons pour le **«Silent coaching»** : les coaches ne peuvent jamais interférer sur le déroulement du combat pendant sa durée.
6) **seul le coach principal** peut **pénétrer le ring** pendant le début du combat ou pendant les pauses.

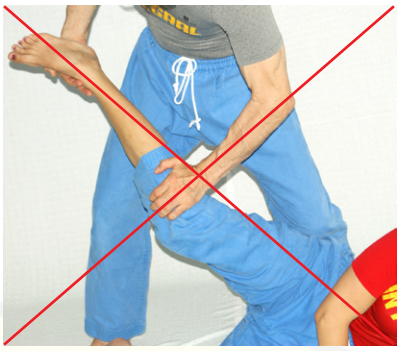
ART. 21 : **Contestations**
1) si une décision d'arbitrage ou un résultat final est en conflit avec le règlement ci-dessus, seuls peuvent la ou le contester le participant, son coach ou tout autre représentant officiel.
2) les contestations doivent être remises par écrit au Comité Organisateur, à la Fédération ou Association, directement après le combat sur lequel la contestation est basée.
3) le chef de compétition consultera le chef arbitre et les juges.
4) si tous les faits disponibles sont pris en considération, le chef de compétition prendra une décision.
4) le droit de contestation expire un mois après le jour de la compétition contestée.
5) la partie qui dépose une contestation, doit le faire avec une vidéo du combat comme preuve à l'appui.
6) cette vidéo sera demandée à l'organisateur.
7) les vidéos prises par le public ou des membres de l'équipe pourront être étudiées en cas d'absence de vidéo de l'organisateur.
8) Les contestations sans vidéo à l'appui ne seront pas prises en compte.

ART. 22 : Assurance et licence
1) tous les combattants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une licence /assurance valide.

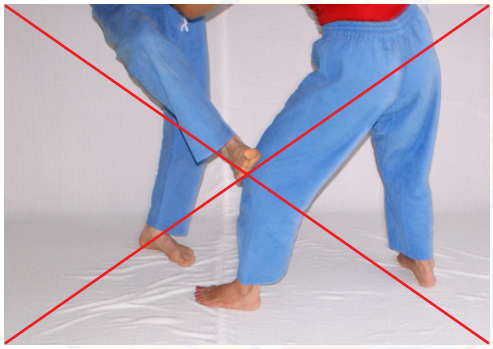
Annexes A : Exemples et précisions en photos de quelques techniques interdites



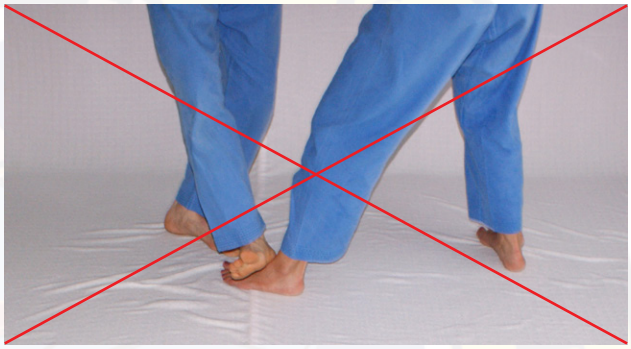
Clés de cheville «hors axe»



Clés de genou «hors axe»



Appuyer (ou frapper) sur le genou



Marcher sur le pied

Jeter l'adversaire en «slam»

Ciseau N. 1 (Đòn Chân Số Một)

Clés de cheville simultanées

INTEGRAL VOVINAM **Feuille DE POINTS** N……..……
COMBATS **VẬT VOVINAM**

Jour ..... mois ..... année ..... Poids..... Kg Cat. Masculine – Féminine

ROUGE
Nom : .....
Équipe : .....

BLEU
Nom : .....
Équipe : .....

Avert.	Points retirés	Points		Rounds		Points	Points retirés	Avert.
				1				
				2				
				3				
Total :								

Vainqueur : ..... Couleur : ..... Équipe : .....

Nom et prénom du juge .....
Signature :

INTEGRAL VOVINAM **Feuille DE POINTS** N……..……
COMBATS **VẬT VOVINAM**

Jour ..... mois ..... année ..... Poids..... Kg Cat. Masculine – Féminine

ROUGE
Nom : .....
Équipe : .....

BLEU
Nom : .....
Équipe : .....

Avert.	Points retirés	Points		Rounds		Points	Points retirés	Avert.
				1				
				2				
				3				
Total :								

Vainqueur : ..... Couleur : ..... Équipe : .....

Nom et prénom du juge .....
Signature :

INTEGRAL VOVINAM feuille **de DÉCISION** N°……

COMBAT VẬT VOVINAM Jour ..... mois ..... année .....

CATÉGORIE. MASCULINE	CATÉGORIE FÉMININE

POIDS ..... Kg

ROUGE : .....
ÉQUIPE : .....

BLEU : .....
ÉQUIPE : .....

JUGES	ROUGE Vainqueur	BLEU Vainqueur
Juge 1		
Juge 2		
Juge 3		
Juge 4		
Juge 5		

VAINQUEUR : .....

Responsable de l'arbitrage
Signature :

SECRÉTAIRE
Signature :

INTEGRAL VOVINAM feuille **de DÉCISION** N°……

COMBAT VẬT VOVINAM Jour ..... mois ..... année .....

CATÉGORIE. MASCULINE	CATÉGORIE FÉMININE

POIDS ..... Kg

ROUGE : .....
ÉQUIPE : .....

BLEU : .....
ÉQUIPE : .....

JUGES	ROUGE Vainqueur	BLEU Vainqueur
Juge 1		
Juge 2		
Juge 3		
Juge 4		
Juge 5		

VAINQUEUR : .....

Responsable de l'arbitrage
Signature :

SECRÉTAIRE
Signature :

DZIECIECA LIGA GRAPPLINGOWA
CHILDREN GRAPPLING LEAGUE
YOUNG GRAPPLERS
GRAPPLING LEAGUE BAMBINI

CHI-VAT
WORLD ORGANIZATION

RÈGLEMENT COMBATS
CATÉGORIE VAT VOVINAM ENFANTS

Ce règlement spécial enfants est le fruit du travail du Maître Tue Chuong (Pologne).
Conformément à notre accord de collaboration avec le Viet Chi Vat de Pologne, nous avons adopté ce règlement pour enfants. Il permet des compétitions de Vat pour les plus jeunes, tout en leur assurant des combats en toute sécurité en fonction de l'âge et du poids des participants.

Il y a 4 catégories principales, chacune de ces catégories a un éventail de techniques autorisées qui sécurise les enfants tout en leur permettant de s'exprimer en compétition de Vat.

Catégories d'âges par années (en 2017) :

Groupe A	8 – 9 ans	(2009-2008 en 2017)
Groupe B	10 – 11 ans	(2007-2006 en 2017)
Groupe C	12 – 13 ans	(2005-2004 en 2017)
Groupe D	14 – 15 ans	(2003-2002 en 2017)

Catégories de poids :

Groupe A 8 – 9 ans : -20kg; -24kg; -28kg; -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; +48kg;

Groupe B 10 – 11 ans : -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; +60kg;

Groupe C 12 – 13 ans : -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; +64kg;

Groupe D 14 – 15 ans : -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; -68kg; -72kg; +72kg;

Durée du combat :

Groupe A 1 round de 1 minute;
Groupe B 1 round de 2 minutes;
Groupe C 1 round de 3 minutes;
Groupe D 1 round de 4 minutes;

En cas d'égalité, l'arbitre peut décider d'ajouter un round supplémentaire d'une minute.
Ceci s'applique à tous les groupes.

Techniques et actions INTERDITES:

- Tous les coups (coups de poing, de pied, etc.);
- Toutes les projections, sauf les projections de hanche du moment qu'elles ne terminent pas en retombant sur l'adversaire; le manque de contrôle ou la chute avec tombée sur la tête.
- Toutes les clés et les étranglements (sauf ceux autorisés pour les Groupes C, D);
- Mordre, tirer ou accrocher les cheveux;
- Pincer, griffer, chatouiller, etc.
- lancer l'adversaire hors du tatami;
- le « slam » est strictement interdit (faire percuter le corps de l'adversaire sur le tatami);
- cracher;
- utiliser des insultes pendant le combat;
- attaquer pendant l'arrêt ;
- attaquer l'adversaire sous la protection de l'arbitre
- attaquer après le signal sonore d'arrêt;
- ignorer consciemment les indications de l'arbitre;
- éviter avec persistance le contact avec l'adversaire ou s'enfuir hors de la zone de combat.
- simuler une blessure;
- retarder délibérément le combat;
- attaquer après l'ordre "STOP";
- discuter avec l'arbitre au sujet d'une décision;

VIET CHI VAT – Catégorie Jeunes lutteurs

SYSTÈME DE COMPÉTITION :

- Tous les combats sont basés sur un système de Coupe ;

- En cas de ne pas avoir le nombre suffisant de compétiteurs, l'organisateur pourra combiner des groupes de poids et/ou de genres.

- Pour les 1e, 2e, et 3e places, les vainqueurs recevront à la fois médailles et diplômes.

- Dans chaque catégorie de poids il y a : un premier, un second et un ou deux troisièmes Ex æquo.

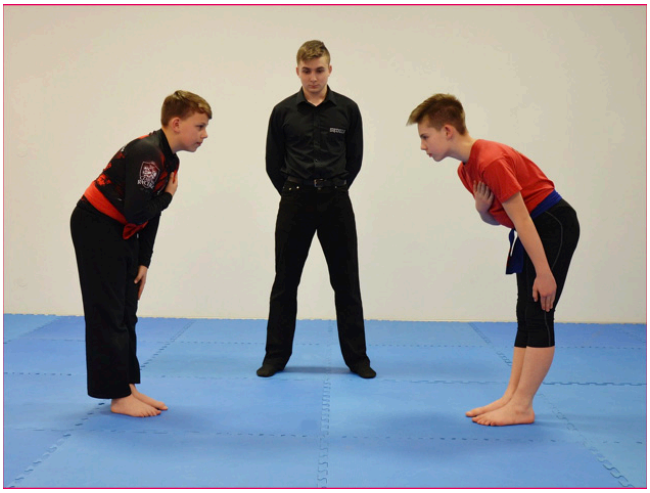
- En recevant la première place générale, le club se verra remettre une coupe et un diplôme.

- Chaque victoire dans la compétition sera incluse dans le ranking des lutteurs masculins ou féminins de la *Children Grappling League Young Grapplers;*

Le Combat – avant le début du combat,

Les compétiteurs arrivent sur l'aire de combat pour confirmer qu'ils/elles sont prêts/prêtes.

Les compétiteurs se saluent avant le combat …et ils feront de même à la fin du combat



Le Combat– GROUPE A :

2 points – Amener l'adversaire sur le dos ou l'estomac depuis la position à genou; Contrôle latéral.
4 points – Obtention de la position dominante (position montée complète avant ou arrière).

Le Combat – Groupe A – commence à partir de la position un genou à terre.

GROUPE A – exemple de technique de mise à terre :

Il faut maintenir cette position durant 5 secondes. Ensuite, séparation des adversaires qui reviennent à la position de départ pour recommencer le combat.

GROUPE A – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE A – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE A – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE A – Position Montée Complète

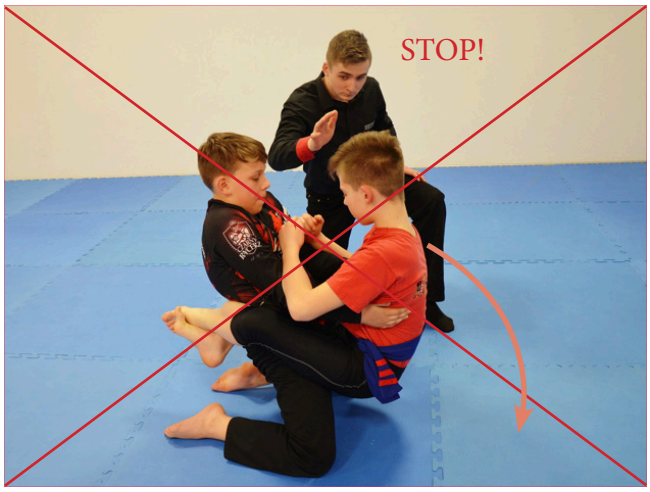
GROUPE A – Position Contrôle Latéral A

GROUPE A – Position Contrôle Latéral B

GROUPE A – Position Montée Arrière *"Cóc vàng"*

GROUPE A – Inversion avec contrôle

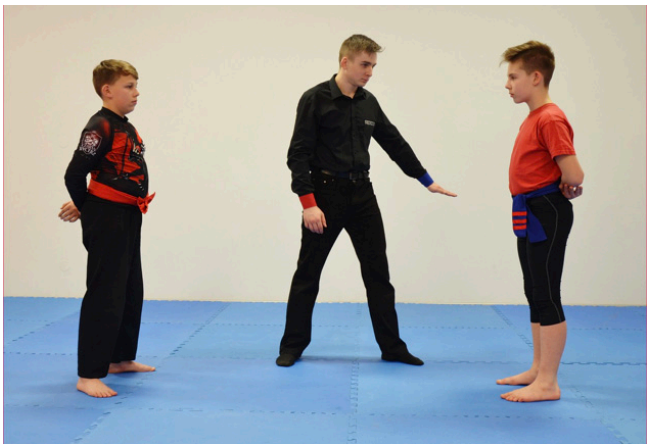
Interdit : Slam. Il est interdit de faire percuter au sol le dos ou la nuque de l'adversaire



Les gestes de l'arbitre durant le combat

Avertissement : il étend son bras au dessus de la tête en pointant du doigt

Point retiré – mouvement diagonal de la main vers le bas



Disqualification : en croisant les bras face au compétiteur.

Chi Vat Règlement enfants- 2e partie
Préparé par maître Tue Chuong

Le Combat – GROUPE B:

2 points – Amener l'adversaire au sol en lui enroulant la jambe, en accrochant la jambe avant ou arrière, en prenant la jambe avant ou la jambe arrière, en poussée avec prise de jambe simple ou double par derrière (sans élévation de l'adversaire) avec amenée au sol, contrôle latéral.

4 points – Obtenir la position dominante Montée Avant complète ou position Montée arrière complète *"Cóc Vàng"* (sans étranglement).

Dans le cas du maintien de l'adversaire durant 10 secondes dans une position de contrôle (Contrôle Latéral, Position Montée Complète, Montée Arrière) sans que ne suive une action, alors le combat sera interrompu, et les adversaires reprendront le combat depuis la position de départ debout.

Le Combat du Groupe B commence à partir de la position debout.

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

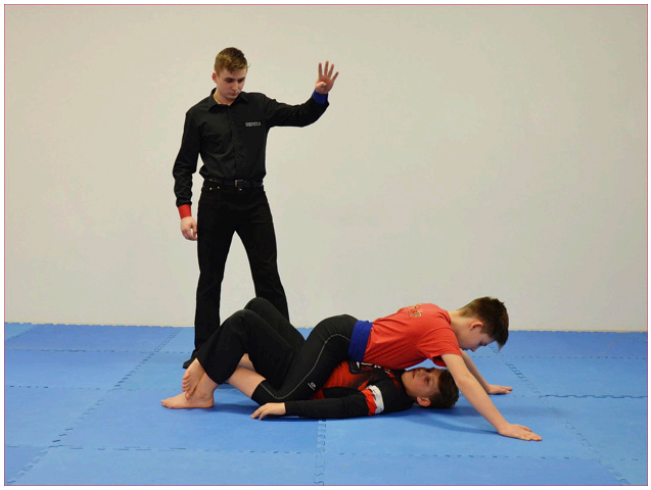
GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE B – Position Montée Complète



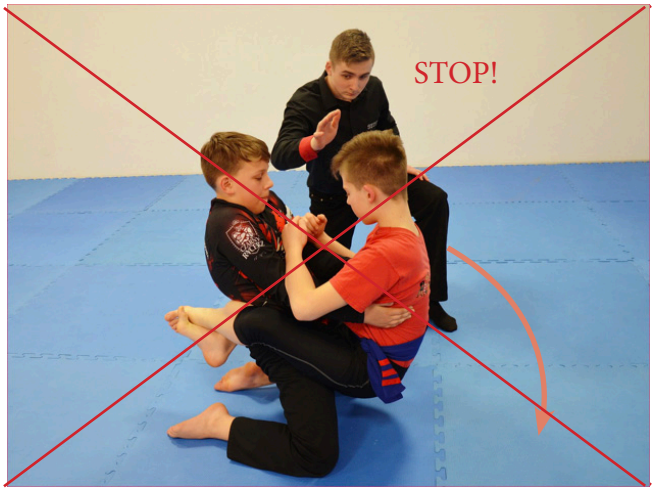
GROUPE B - Position Contrôle Latéral A

GROUPE B - Position Contrôle Latéral B

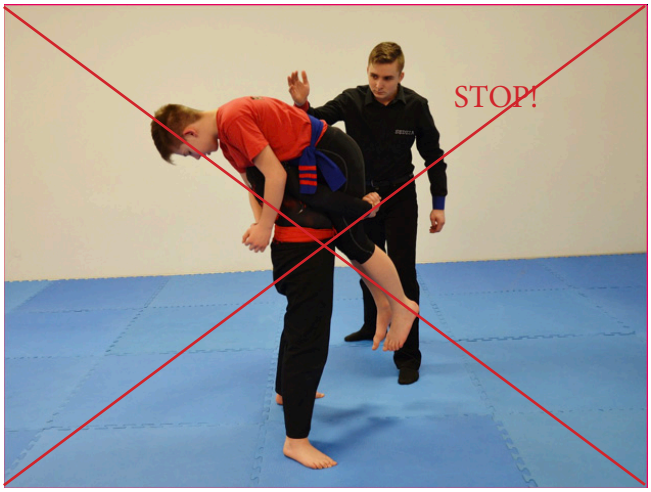
GROUPE B – Position Montée Arrière *"Cóc vàng"*

GROUPES A, B, C, D - Inversion

Interdit : Slam.



Interdit : toute élévation.



VIET CHI VAT – Catégorie Jeunes lutteurs
Le Combat– GROUPE B:

• 10 – 11 ans ;

• -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; +60kg;

• un round de 2 minutes;

En cas d'égalité, l'arbitre peut décider d'ajouter un round supplémentaire d'une minute.

Chi Vat Règlement Enfants - 3e partie
Préparé par Maître Tue Chuong

Le Combat – GROUPE C:

2 points – Amenée au sol par enroulement de la jambe, accrochage de la jambe avant ou arrière, prise double ou simple de jambes par derrière avec amenée au sol, Contrôle latéral.

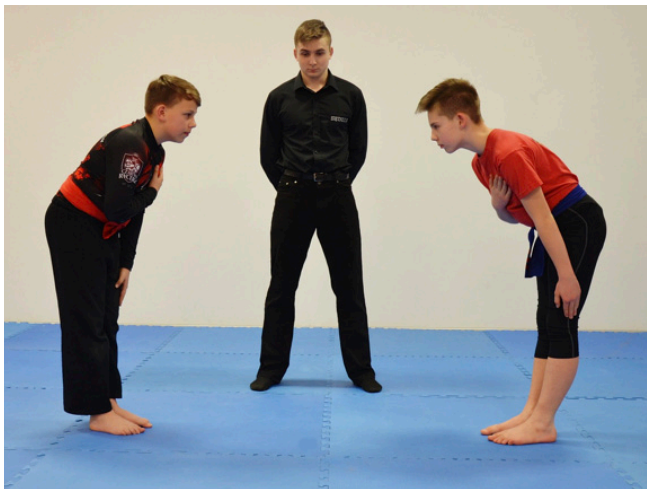
4 points – Obtention de la position Dominante Montée Complète, ou obtention de la Position Arrière *"Cóc vàng"* **(mais sans étranglement).**

Technique de finalisation autorisée: Jiuji-Gatame *"Khóa Thập Tự"* (seulement au sol).

Dans le cas du maintien de l'adversaire durant 10 secondes dans une position de contrôle (Contrôle Latéral, Position Montée Complète, Montée Arrière *"Cóc vàng"*) sans que ne suive une action, alors le combat sera interrompu, et les adversaires reprendront le combat depuis la position de départ debout

Le Combat – avant le début du combat, les compétiteurs arrivent sur l'aire de combat pour confirmer qu'ils/elles sont prêts/prêtes.

Les compétiteurs se saluent avant le combat …et ils feront de même à la fin du combat



Le Combat du Groupe C commence à partir de la position debout.

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

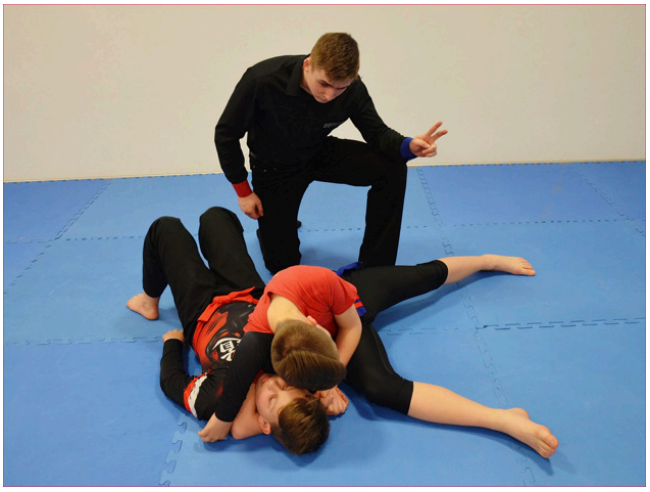
GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE C - Position Montée Complète

GROUPE C - Position Contrôle Latéral A

GROUPE C - Position Contrôle Latéral B



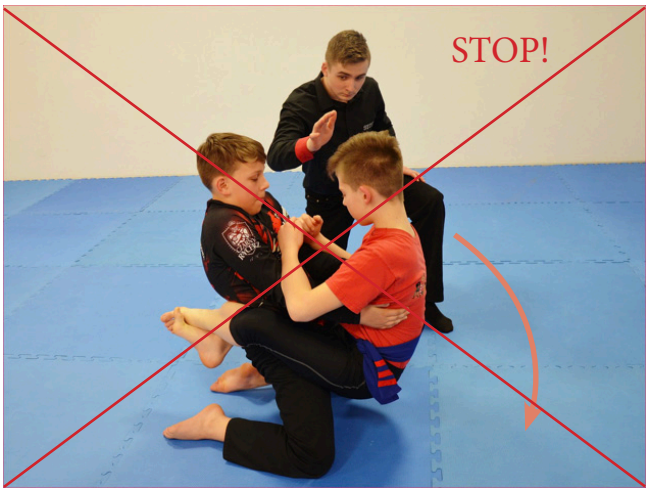
GROUPE C – Position Montée Arrière

GROUPE C – Technique de finalisation du combat – Jiuji Gatame *"Khóa Thập Tự"*

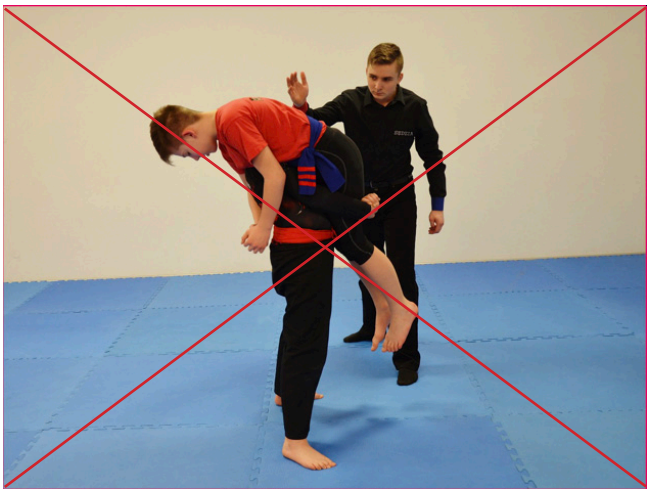
GROUPE C – Techniques de finalisation du combat

GROUPES A, B, C, D - Inversion

Interdit: Slam.



Interdit: toute élévation.



Le Combat– GROUPE C:

- 12 – 13 ans ;
- -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; +64kg;
- un round de 3 minutes;

En cas d'égalité, l'arbitre peut décider d'ajouter un round supplémentaire d'une minute.

Chi Vat Règlement Enfants - 4e partie
Préparé par Maître Tue Chuong

Le Combat – GROUPE D:

2 points - Amener l'adversaire au sol depuis la position debout, Contrôle latéral.

4 points – Obtention d'une position dominante (Position Montée Complète ou Position Arrière).

Également autorisés : Jiuji-Gatame *"Khóa Thập Tự"*, Kimura moyenne, triangle de bras *"Khóa Tay Tam Giác"* et de jambes *"Khóa chân Tam Giác"*, étranglement avec bras par derrière **(pression sur les vertèbres cervicales INTERDITE**).

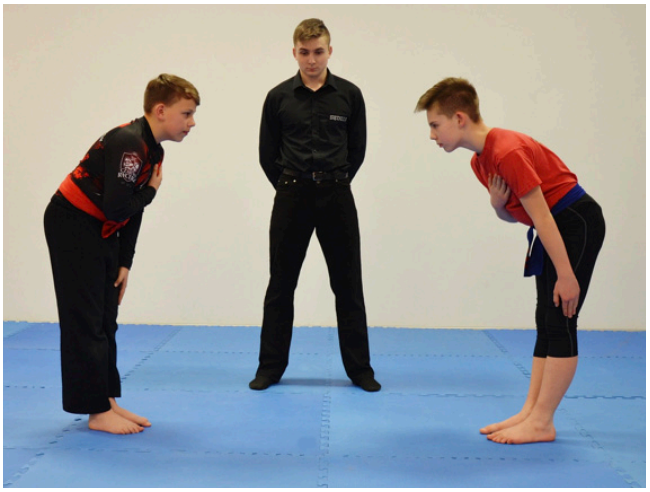
Ces techniques mettent fin au combat.

L'arbitre arrête le combat dès que la clé est placée **SANS ATTENDRE les signes de l'étouffement**, et SANS ATTENDRE la finalisation complète ou l'abandon de l'adversaire.

Dans le cas du maintien de l'adversaire durant 10 secondes dans une position de contrôle (Contrôle Latéral, Position Montée Complète, Montée Arrière) sans que ne suive une action, alors le combat sera interrompu, et les adversaires reprendront le combat depuis la position de départ debout.

Le Combat – avant le début du combat, les compétiteurs arrivent sur l'aire de combat pour confirmer qu'ils/elles sont prêts/prêtes.

Les compétiteurs se saluent avant le combat …et ils feront de même à la fin du combat



Le Combat du Groupe D commence à partir de la position debout.

GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

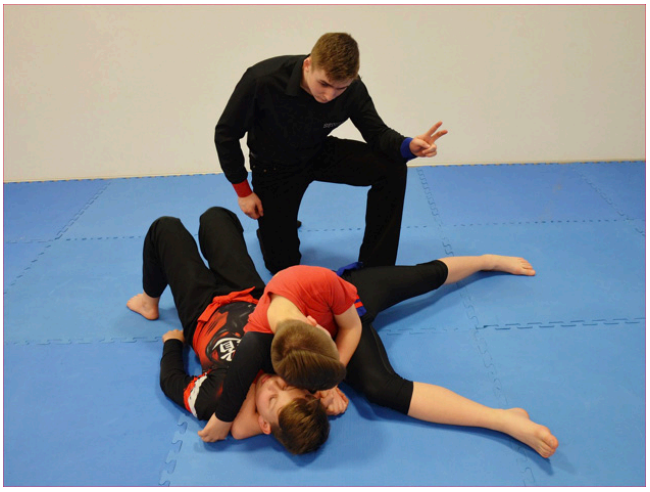
GROUPE D – exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D– exemple de technique de mise à terre :

GROUPE D - Position Montée Complète

GROUPE D - Position Contrôle Latéral A

GROUPE D - Position Contrôle Latéral B



GROUPE D – Position Montée Arrière

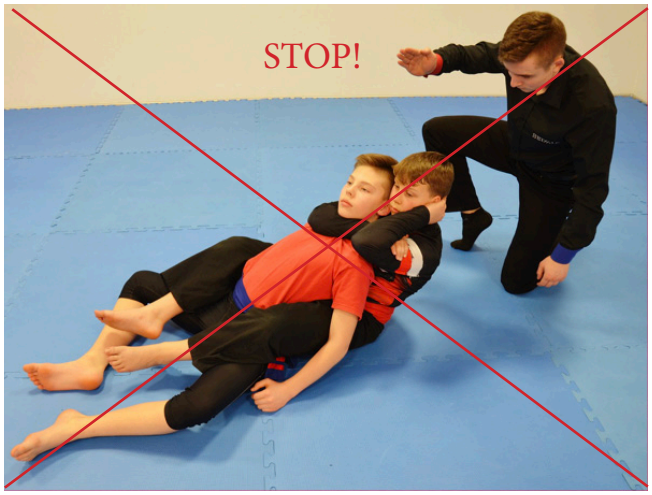
GROUPE D – Techniques de finalisation du combat – Jiuji Gatame *"Khóa Thập Tự"*

GROUPE D – Techniques de finalisation du combat

GROUPES A, B, C, D - Inversion

GROUPE D – Technique de finalisation du combat - Kimura "*Khóa Tay Dắt*"

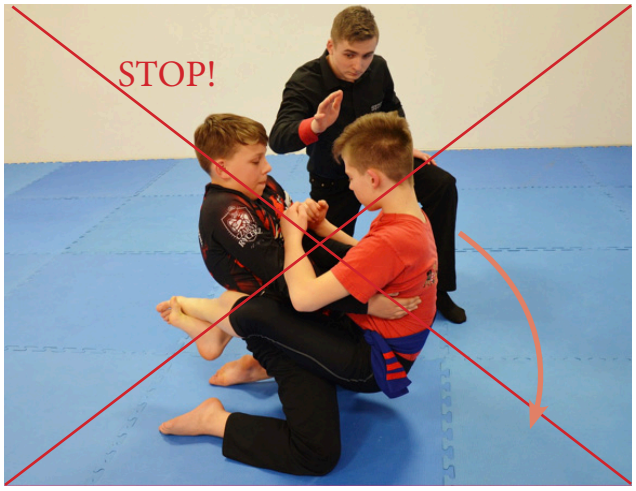
Attention:
l'application du "Mata Leon" est interdite
(Faire suffoquer l'adversaire par pression des bras)



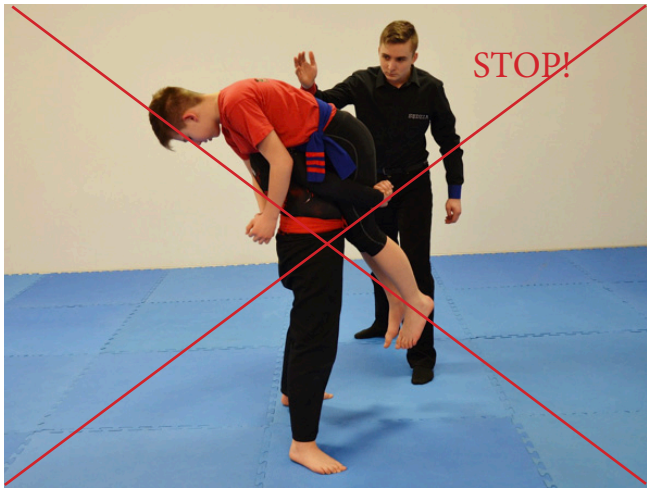
GROUPE D – Technique de finalisation du combat – "*Khóa Tay Tam Giác*" Triangle de bras

GROUPE D – Technique de finalisation du combat – triangle de jambes *"Khóa Chân Tam Giác"*

Interdit : Slam.



Interdit : toute élévation.



Le Combat– GROUPE D:

- 14 – 15 ans ;
- -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; -68kg; -72kg; +72kg;
- un round de 4 minutes;

En cas d'égalité, l'arbitre peut décider d'ajouter un round supplémentaire d'une minute.

Nos vifs remerciements à Maître Piotr Bonikowski (Pologne)