

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

VOVINAM VIỆT VÕ ĐẠO



SAISON SPORTIVE
2016/ 2017

Sommaire

INTRODUCTION	6
ÉTHIQUE	7
GÉNÉRALITES	8
1 Champ d'application	8
2 Modifications et révisions.....	8
3 Lieux et dates des compétitions.....	8
LES DIFFÉRENTS ACTEURS.....	9
4 DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE - COMMISSION SPORTIVE	
VOVINAM	9
4.1 Généralités	9
4.2 Missions du responsable de l'organisation de la compétition	10
4.3 Missions du responsable de la gestion de la compétition.....	11
5 LE SERVICE COMPÉTITIONS DE LA FFKDA	11
6 ARBITRAGE	11
6.1 Missions du responsable d'arbitrage	11
6.2 Qualification des juges et arbitres	12
6.3 Rôles des juges et arbitres	12
7 LES COMMISSAIRES SPORTIFS.....	12
8 LES COACHES	13
9 LES COMPÉTITEURS.....	14
10 LES MÉDECINS ET LES SERVICES DE SECOURS.....	14
11 LES PRÉSIDENTS DE CLUBS	15
12 LE PUBLIC.....	15
DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS.....	16
13 CONDITIONS ADMINISTRATIVES D'INSCRIPTION	16
13.1 Communication	16
13.2 Inscriptions.....	16

13.3	Convocations des juges, arbitres et commissaires sportifs.....	17
14	AMÉNAGEMENT DE LA SALLE	17
14.1	Aires de compétition	17
14.2	Divers.....	17
15	MATÉRIEL NÉCESSAIRE	18
15.1	Matériel général.....	18
15.2	Accueil et contrôle des documents	18
15.3	Table de Pesée	18
15.4	Tables de marque.....	18
15.5	Table centrale	18
15.6	Juges.....	18
15.7	Remise des médailles et coupes.....	18
16	DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION	19
16.1	Accueil, contrôle des passeports et pesée.....	19
16.2	Composition des équipes par aire de compétition.....	19
16.3	Accueil des services de secours et du médecin.....	19
16.4	Déroulement des épreuves.....	19
17	RÉCLAMATIONS.....	20
17.1	Cadre	20
17.2	Délai de réclamation	21
17.3	Précisions.....	21
CHAMPIONNAT DE FRANCE COMBAT ET TECHNIQUE CADETS		
/ JUNIORS / SENIORS / VÉTÉRANS		22
18	PARTICIPATION	22
19	ÉPREUVES TECHNIQUES.....	22
19.1	Gestion des catégories d'épreuves	22
19.2	Surclassement.....	23
19.3	Liste des épreuves.....	23
20	ÉPREUVES COMBAT.....	25
20.1	Gestion des catégories de poids.....	25
20.2	Surclassement.....	25
20.3	Durée du combat	26
21	LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS.....	26

COUPE DE FRANCE COMBATS ET TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES 28

22	PARTICIPATION.....	28
23	ÉPREUVES TECHNIQUES.....	28
	23.1 Gestion des catégories d'épreuves.....	28
	23.2 Surclassement.....	28
	23.3 Listes des épreuves.....	29
24	ÉPREUVES COMBAT.....	31
	24.1 Gestion des catégories de poids.....	31
	24.2 Surclassement.....	31
	24.1 Durée du combat.....	32
25	LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS.....	32

COUPE DE FRANCE TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS..... 34

26	PARTICIPATION.....	34
27	ÉPREUVES TECHNIQUES.....	34
	27.1 Gestion des catégories d'épreuves.....	34
	27.2 Surclassement.....	34
	27.3 Listes des épreuves.....	35
28	ÉPREUVES COMBAT.....	38
	28.1 Gestion des catégories de poids.....	38
	28.2 Surclassement.....	38
	28.3 Durée du combat.....	38
29	LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS.....	39

AUTRES COMPÉTITIONS DÉPARTEMENT / RÉGION / INTER-RÉGION..... 40

30	PRINCIPES À ADOPTER.....	40
31	SPÉCIFICITE DES COMBATS PAR ÉQUIPE.....	40
	31.1 Généralités.....	40
	31.2 Composition d'une équipe.....	40
	31.3 Attribution des dossards.....	40
	31.4 Déroulement de la compétition.....	40
	31.5 Réglementation et attribution des points.....	41

31.6	En cas de « triangulaire ».....	41
	RÈGLEMENT D'ARBITRAGE	42
32	NOTATIONS.....	42
32.1	TECHNIQUE.....	42
32.2	COMBAT	44
	ANNEXES.....	49
	ANNEXE 1 : Catégories d'âges et de poids pour la saison en cours.....	49
	ANNEXE 2 : Installation des aires de compétition.....	50
	ANNEXE 3 : Tableau compétition combat	52
	ANNEXE 4 : Signaux et commandes de l'arbitre de centre.....	53
	ANNEXE 5 : Hygiène et sécurité.....	64
	ANNEXE 6 : Circulation le jour de la compétition	65
	ANNEXE 7 : Suivi médical	67
	A. Généralités.....	67
	B. Anti-dopage	67
	C. Hors Combat	67
	ANNEXE 8 : Tenues.....	68
	A. Tenue du corps arbitral	68
	B. Tenue des commissaires sportifs	68
	C. Tenue des coaches	68
	D. Tenue des compétiteurs	68
	ANNEXE 9 : protections	70

INTRODUCTION

Vous trouverez dans les pages qui suivent l'essentiel des renseignements qui contribueront à vous assister, soit dans l'organisation des compétitions dont vous aurez la charge, soit pour y faire participer vos élèves ou pour y participer vous-même.

Le règlement des compétitions et d'arbitrage contient d'abord des tableaux de synthèse qui récapitulent les catégories d'âge et de poids qui seront mises en œuvre durant toute la saison sportive. Il présente ensuite en une douzaine de pages les règles générales qui encadrent l'organisation et le déroulement des manifestations. Leur lecture est indispensable pour bien comprendre les responsabilités de chacun des acteurs. Les compétitions officielles placées sous l'égide de la fédération française sont ensuite listées une à une.

En plus des compétitions officielles, s'agissant notamment des enfants et des jeunes, des formes de compétition plus ludique pourront cette année être organisées à l'initiative des ligues ou des départements, ou mieux encore à l'initiative des clubs. J'espère qu'elles seront mises en application pour que les plus jeunes puissent trouver dans les compétitions officielles mais aussi dans ces compétitions amicales, les meilleures raisons de se sentir bien dans notre fédération.

La lecture du livret se termine enfin par le Règlement d'arbitrage présenté dans sa version complète, pour toutes les formes de compétition. Il doit être connu des organisateurs et des arbitres, mais aussi des professeurs et des compétiteurs. Il contient le cahier des charges officiel des protections.

ÉTHIQUE

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 et comporte :

- les timbres de licence nécessaires ;
- mon certificat médical de non contre-indication à la compétition ;
- si je suis mineur, l'autorisation parentale d'y participer ;
- pour un championnat, mon justificatif de nationalité française.

Je contrôle l'état de mon Vo Phuc, de mes ceintures, de mes protections.

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

JE TIENS À BIEN ME COMPORTEUR

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur le tatami 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.

GÉNÉRALITES

1 Champ d'application

Ce règlement s'applique pour les compétitions nationales (coupe ou championnat), régionales et départementales.

Il est préconisé, afin de familiariser l'ensemble des acteurs à ce règlement, de l'appliquer pour toutes les autres compétitions (clubs, interclubs ...).

En outre, il sert de support à la formation du corps arbitral au niveau national, ligue ou département.

2 Modifications et révisions

Ce règlement peut être révisé par la commission sportive Vovinam sous l'autorité de la Direction Technique Nationale, pour prendre en compte de nouveaux aspects et respecter la législation en vigueur.

Ce document est révisable annuellement en fin de saison sportive.

3 Lieux et dates des compétitions

Les lieux et les dates des compétitions nationales sont fixés par la FFKDA, celles des compétitions régionales par les ligues et celles des compétitions départementales par les comités départementaux.

Les dates des compétitions nationales sont fixées lors de l'élaboration du planning en fin de chaque année sportive.

Concernant les ligues et comités départementaux, les lieux et dates sont définis suivant les calendriers fédéraux.

Les salles retenues doivent répondre aux normes et à la législation en vigueur relative au déroulement d'une compétition en salle avec accueil du public.

Ses équipements, dimensions et aménagements devront satisfaire à la manifestation en fonction :

- de l'importance du public,
- du nombre de compétiteurs,
- du type de compétition.

Les diverses autorisations doivent être acquises avant le début de la compétition (commission de la sécurité, audiovisuel,...).

Les interdictions et les obligations relatives à l'utilisation d'une salle publique doivent être respectées.

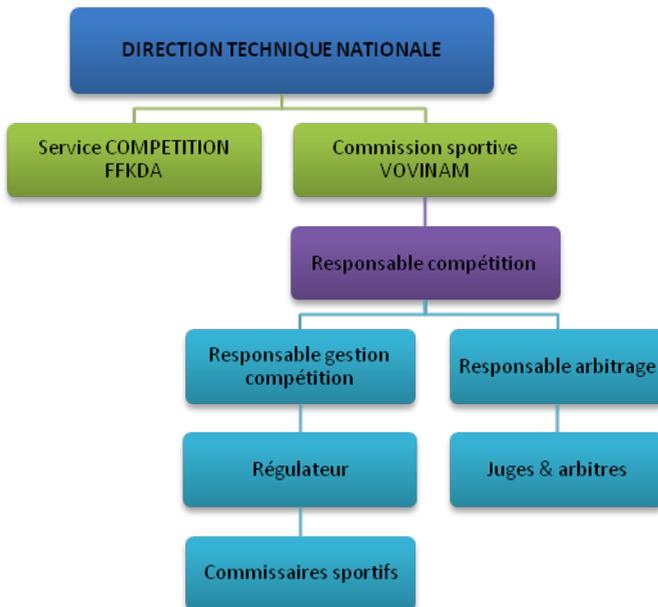
LES DIFFÉRENTS ACTEURS

4 DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE - COMMISSION SPORTIVE VOVINAM

4.1 Généralités

Cette commission est composée du Directeur Technique National, de son adjoint et du chargé de mission. De plus, elle est complétée des personnes ci-dessous :

- Responsable l'organisation de la compétition: M. Georges MECHAIN
- Responsable de la gestion de la compétition : M. Claude GOMEZ
- Responsable de l'arbitrage: M. Stéphane ARTAUD



Cette commission a pour mission :

- d'établir le calendrier annuel des compétitions pour validation par le bureau directeur fédéral,
- de rédiger le règlement de compétition et d'arbitrage et ses mises à jour annuelles,

- d'assurer le bon déroulement des compétitions sous la responsabilité de la FFKDA.

Dans ce cadre, elle peut être assistée par d'autres acteurs lorsque la compétition se déroule en banlieue parisienne ou en province. Le club accueillant, le comité départemental et la ligue peuvent ainsi apporter leur concours et participer à l'organisation des compétitions, notamment en ce qui concerne la logistique.

La commission a également en charge :

- la diffusion des informations :
 - courrier auprès des clubs, comprenant toutes les informations utiles liées à la compétition,
 - tableaux d'inscriptions (cas des inscriptions hors site FFKDA),
 - convocations des juges, arbitres et commissaires sportifs,
 - règlements de la compétition.
- le suivi des encaissements des droits d'engagement,
- le suivi des remboursements de frais des différents intervenants.

Un membre de la commission sportive constitue et conserve les dossiers des différentes compétitions nationales.

La compétition est gérée et organisée par 2 personnes :

- le responsable de l'organisation de la compétition,
- le responsable de la gestion de la compétition.

L'arbitrage de la compétition est sous la responsabilité du responsable arbitrage.

4.2 Missions du responsable de l'organisation de la compétition

En amont

- Préparer le courrier d'annonce et détailler les modalités d'inscription;
- Relancer et répondre aux questions des clubs concernant les inscriptions.

Le jour de la compétition

- Affecter les différentes catégories sur les aires de compétition avec l'aide du régulateur ;
- Organiser la pesée de contrôle ;
- Réaliser l'affectation définitive des compétitrices/compétiteurs à l'issue du relevé des poids ;
- Veiller au bon déroulement de l'organisation, en toute sécurité pour les pratiquants ;
- Organiser la remise des médailles dans le respect du protocole fédéral.

En aval

- Adresser le compte rendu et les résultats de la compétition à la Direction Technique Nationale ;
- Conserver les feuilles de note et les résultats.

4.3 Missions du responsable de la gestion de la compétition

En amont

- Préparer le tableau d'inscription ;
- Collecter les inscriptions ;
- Réaliser le traitement préliminaire des inscriptions en procédant à la répartition des compétitrices/compétiteurs dans leurs catégories d'âge, de poids et de thèmes techniques respectives.

Le jour de la compétition

- Finaliser les tableaux d'inscription (gestion des absents) ;
- Editer les tableaux ;
- Préparer les documents pour la pesée et le contrôle ;
- Participer à l'affectation définitive des compétitrices/compétiteurs à l'issue du relevé des poids et générer les tableaux combats ;
- Enregistrer les résultats.

En aval

- Mettre en forme et préparer le compte rendu de la compétition.

5 LE SERVICE COMPÉTITIONS DE LA FFKDA

Ce service prend en charge les actions suivantes :

- Réception des inscriptions en ligne des clubs.
- Enregistrement des compétiteurs et établissement des listes par catégorie.
- Vérification des licences des compétiteurs.

6 ARBITRAGE

6.1 Missions du responsable d'arbitrage

Le responsable d'arbitrage a en charge de :

- définir la liste des juges et arbitres à convoquer pour chaque compétition,
- préparer les fichiers de notations pour les juges et arbitres,
- s'assurer de la réservation du matériel utilisé par les juges et arbitres lors de la compétition,

- d'installer et de ranger le matériel utilisé par les juges et arbitres lors de la compétition,
- d'intervenir pour régler les éventuels conflits,
- de superviser et coordonner les prestations des juges et arbitres,
- d'envoyer les feuilles d'émargements des juges et arbitres à la Direction Technique nationale (DTN).

6.2 Qualification des juges et arbitres

Pour mémoire :

Ils doivent être majeurs, au minimum 1^{er} Dang et licenciés à la FFKDA.

Ils doivent également être titulaires du diplôme de juge et/ou arbitre, ou avoir suivi la formation pour les juges et arbitres.

Le titre de juge et/ou arbitre est valide pour l'olympiade sous réserve de suivre le recyclage annuel enregistré sur le passeport sportif.

6.3 Rôles des juges et arbitres

Juges dans les compétitions techniques :

Ils donnent les notes suite à la prestation du compétiteur à l'aide des tablettes de notation.

Juges dans les compétitions combat :

Ils comptabilisent les points marqués et retirés.

Ils enregistrent les avertissements et les pénalités donnés par l'arbitre.

Ils donnent leur résultat à l'aide du jeu de drapeaux.

L'arbitre utilise les signaux et commandes prévus pour faire respecter les règles d'arbitrage (se reporter à l'annexe 4).

Comportement :

Les juges et arbitres doivent respecter la déontologie du Vovinam Việt Võ Đạo.

Ils ont valeur d'exemple.

Ils font preuve d'impartialité, ils ne doivent jamais prendre parti pour l'un ou pour l'autre des compétiteurs.

Ils ne doivent en aucun cas commenter leurs décisions et discuter avec les compétiteurs, les coaches ou le public.

7 LES COMMISSAIRES SPORTIFS

Qualification :

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

La formation doit être renouvelée chaque année.

Missions :

Ils procèdent à l'appel de la catégorie et des compétiteurs.

Ils enregistrent les résultats.

Ils donnent le signal du départ, en accord avec l'arbitre pour les combats.

Ils assurent le chronométrage de la durée des combats.

8 LES COACHES

Qualification :

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

La formation doit être renouvelée chaque année.

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

Missions :

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

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

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

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

Pendant les épreuves combat, ils peuvent donner quelques conseils à leurs athlètes, mais leurs interventions ne doivent pas être bruyantes ou irrespectueuses.

L'essentiel des conseils et recommandations doit être donné avant le combat et pendant la pause.

Comportement et obligations :

Les coaches doivent :

- Porter une tenue sportive règlementaire : survêtement complet pantalon et veste (tee short toléré) à l'effigie du club et chaussures de sport (Aucun matériel additionnel, casquette, sac, sac à dos, caméra, appareil photo...).
- Porter la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.
- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.
- Respecter les zones qui leur sont attribuées pour coacher.
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il se verra retirer la carte d'accréditation et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition. (En fonction de la gravité des faits, la commission disciplinaire de la fédération pourrait être saisie).

Sanction :

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

9 LES COMPÉTITEURS

Ce sont les pratiquants participants à la compétition et ayant satisfait aux formalités d'inscription.

Les compétiteurs doivent respecter le code de l'Éthique et se conformer au présent règlement.

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

Les inscriptions doivent s'effectuer en respectant impérativement les dates fixées pour chaque compétition. Les dates sont publiées sur le site internet fédéral et sur les fiches d'inscription transmises aux clubs.

Un club ne peut pas refuser d'inscrire un de ses pratiquants licenciés qui demande à participer à une compétition sans sélection préalable obligatoire.

10 LES MÉDECINS ET LES SERVICES DE SECOURS

Se référer au règlement médical FFKDA en vigueur pour plus de détails.

Pour rappel, l'organisation de toute compétition doit prévoir une assistance médicale :

- Un médecin et/ou une antenne médicale avec une équipe spécialisée en soins de première urgence (ex : croix rouge, protection civile, etc.).
- Un nécessaire médical de premier secours disposé à un emplacement spécifique en vue des premiers soins à apporter en cas d'accident.
- Un téléphone disponible, en cas de nécessité, pour appel du SAMU, des pompiers, d'un médecin (prévoir une liste avec les numéros d'appel).

Contrôle antidopage :

Des contrôles antidopage du sportif peuvent être opérés à tout moment et plus particulièrement à l'occasion des compétitions officielles de la fédération dans le respect des textes en vigueur.

Suivi médical :

La protection de la santé des sportifs représente une préoccupation essentielle de la FFKDA et de sa commission médicale, tel que prévu par l'article L. 231-5 du Code du Sport.

Le règlement médical (téléchargeable sur le site de la FFKDA, rubrique Médical) précise les conditions médicales à la pratique des disciplines fédérales, notamment pour les compétitions combat pour lesquelles le KO est autorisé.

11 LES PRÉSIDENTS DE CLUBS

Ce sont des élus représentant les clubs sur le plan moral et pénal.

Ils sont responsables du bon comportement des membres et des accompagnants de leur club.

Ils assurent également les liens administratifs avec les organisateurs de la compétition.

Le responsable du club pourra émettre ses observations par écrit et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de la catégorie concernée.

Ces observations ne pourront porter que sur des points précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier.

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.

Les clubs doivent fournir au moins un commissaire sportif ou un juge ou un arbitre pour chaque compétition.

12 LE PUBLIC

Il est demandé au public d'avoir un comportement digne et respectueux vis-à-vis des intervenants (juges, arbitres, commissaires sportifs...) et des compétiteurs.

Il peut être demandé à des personnes ayant un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la compétition, de quitter la salle.

DÉROULEMENT DES COMPÉTITIONS

13 CONDITIONS ADMINISTRATIVES D'INSCRIPTION

13.1 Communication

L'ensemble des informations, les dates, lieux et horaires des compétitions sont mis sur le site de la FFKDA (rubrique AMV, Vovinam Viêt Vo Dao).

Pour chaque compétition, il est transmis :

- L'affiche de la compétition pour communiquer l'événement dans les clubs ;
- Les listes des épreuves techniques ;
- Les listes des épreuves combat ;
- Les catégories d'âge et de poids pour la saison en cours ;
- Les conditions administratives d'inscription ;
- Les tableaux d'inscription ;
- La date limite pour les inscriptions.

13.2 Inscriptions

Le compétiteur s'inscrit à la compétition par l'intermédiaire du club où il est licencié.

Seules les inscriptions en ligne ou établies sur les documents prévus sont prises en compte.

Tout dossier arrivant après la date limite d'inscription ou incomplet sera refusé.

Aucune inscription ne sera enregistrée le jour de la compétition.

Le compétiteur devra posséder un passeport sportif en cours de validité comportant :

- Deux timbres de licences minimum, dont celui de la saison en cours.
- La partie réservée au médecin signée ou si la partie réservée au médecin dans le passeport n'est pas complétée, le compétiteur doit fournir un certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à la pratique et à la compétition du karaté et des disciplines associées.
- L'autorisation parentale pour les mineurs.
- Un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France à partir de la catégorie CADETS pour le championnat de France.

Information importante : Pour les championnats de France un justificatif d'identité française ou un justificatif de naissance en France est demandé.

Il n'y a pas de frais d'inscription pour le championnat de France.

Les frais d'inscription, non remboursables, pour les autres compétitions sont de :

- 4 € par participant pour les catégories individuelles.....
- 12 € par équipe pour les catégories par équipe.

13.3 Convocations des juges, arbitres et commissaires sportifs

La FFKDA envoie les convocations aux juges, arbitres et commissaires ayant été désignés par les responsables de l'organisation des compétitions et de l'arbitrage.

14 AMÉNAGEMENT DE LA SALLE

14.1 Aires de compétition

- Une aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté, soit une surface de 64 mètres carrés.
- Pour les combats, cette aire est entourée d'une aire de sécurité de 1 mètre.
- La surface totale d'une aire de compétition combat couverte de tapis est donc un carré de 10 mètres de côté soit une surface totale de 100 mètres carrés.
- La surface de combat et l'aire de sécurité doivent être de couleurs distinctes. L'aire de sécurité doit être constituée de tapis rouges ou oranges.
- Une zone de taille 2m x 2m, située au milieu de l'aire de compétition, est matérialisée de la même couleur que l'aire de sécurité.
- L'aire doit être composée de tapis de chutes, conformes aux normes en vigueur.
- Les tapis sont placés de façon à former une surface parfaitement plane et sans interstice.
- Il ne doit pas y avoir d'obstacles (panneaux publicitaires, de murs, de piliers, etc.), risquant de nuire à la sécurité des compétiteurs.
- En cas d'aires multiples, un panneau indique le numéro de chacune d'elles.
- Se reporter à l'annexe 2 pour la mise en place des aires de compétition.

14.2 Divers

Les éventuels fanions des régions sont placés sur le mur face au public.
Les stands (buvettes, ventes diverses) sont placés en dehors de la zone de compétition.

15 MATÉRIEL NÉCESSAIRE

15.1 Matériel général

- Une sonorisation avec lecteur de CD et clé USB et micros (1 micro par aire et 1 pour la table centrale).
- Badges d'identification des juges, arbitres et commissaires sportifs.

15.2 Accueil et contrôle des documents

Cet espace est placé le plus près possible de l'entrée de la salle ou au niveau de l'accès immédiat à la zone de compétition. Cette zone est composée de :

- 2 tables,
- 4 chaises.

15.3 Table de Pesée

Les tables de pesées sont placées à proximité des vestiaires ou de la zone d'échauffement et sont composées de :

- 2 tables,
- 4 chaises,
- 2 balances étalonnées.

15.4 Tables de marque

Prévoir une table de marque par aire de compétition. Ces tables sont placées face au public ou exceptionnellement perpendiculairement à celui-ci. Chaque table de marque est composée de :

- 1 table,
- 4 chaises minimum,
- Pour les combats :
 - 1 chronomètre,
 - 1 gong,
 - 3 paires de drapeaux (1 rouge et 1 bleu).
- Pour la technique:
 - 1 calculatrice,
 - 3 jeux de plaquettes de notation.

15.5 Table centrale

- 2 tables et 6 chaises

15.6 Juges

- 3 chaises par aire de compétition (1 par juge).

15.7 Remise des médailles et coupes

- 2 tables,
- 1 podium.

16 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

16.1 Accueil, contrôle des passeports et pesée

Le contrôle des passeports a pour but :

- De contrôler les conditions de participation du pratiquant: passeport renseigné, certificat médical et autorisation parentale.
- De confirmer la présence des compétiteurs.

La pesée (pour les combattants):

- La pesée s'effectue le jour de la compétition combat. Néanmoins, pour des raisons d'organisation, la pesée peut être réalisée la veille de la compétition.
- La pesée se déroule sous le contrôle d'un officiel désigné par le responsable de l'organisation de la compétition.
- Les compétiteurs se présentent en vo phuc, sans ceinture et sans protection.
- Les compétiteurs qui n'ont pas été pesés lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition, sont exclus de la compétition.

16.2 Composition des équipes par aire de compétition

Le responsable de l'organisation des compétitions définit les équipes des commissaires sportifs avec le coordonnateur sur chaque table de marque.

Le responsable de l'arbitrage définit les équipes de juges et arbitre sur chaque aire de compétition.

16.3 Accueil des services de secours et du médecin

Le responsable de l'organisation des compétitions accueille les services de secours et le médecin afin de :

- Leur indiquer leur emplacement : local pour stocker le matériel et effectuer les premiers soins.
- Les informer du déroulement de la compétition.

16.4 Déroulement des épreuves

a) Remise des tableaux d'épreuves

- Pour chaque épreuve, un tableau est remis aux commissaires sportifs via le coordonnateur. Ces tableaux servent pour l'appel des compétiteurs et pour noter les résultats.
- A la fin de l'épreuve, le tableau est remis à la table centrale et une nouvelle épreuve est annoncée.

- b) Appel des compétiteurs, des juges et de l'arbitre
- Les commissaires sportifs procèdent à l'appel de l'épreuve et demandent à chaque compétiteur de se présenter sur l'aire de compétition. Il peut être demandé aux compétiteurs de présenter leur passeport sportif pour une identification éventuelle.
 - Les compétiteurs qui ne se présentent pas sur l'aire de compétition au premier appel, sont appelés à deux autres reprises. S'ils ne se présentent pas après le troisième appel, ils sont disqualifiés.
 - Les commissaires sportifs demandent aux juges et à l'arbitre de se présenter devant l'aire de compétition pour procéder au salut entre les compétiteurs et le corps arbitral.
- c) Remise des médailles et coupes
- Les remises des médailles sont organisées sous la direction du responsable de la compétition.
 - Les compétiteurs doivent être en Võ Phuc pour monter sur le podium.
 - Les résultats sont proclamés par épreuve ; les trois premiers sont invités à prendre place sur le podium en fonction de leur classement.

17 RÉCLAMATIONS

17.1 Cadre

Le représentant officiel du club, désigné au moment de l'envoi des inscriptions, est seul habilité à faire une réclamation.

Le représentant officiel du club pourra émettre ses observations par écrit et les remettre au responsable de l'arbitrage avant la fin de l'épreuve concernée.

La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage.

Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.

Cet examen consiste, entre autres, à étudier les témoignages fournis.

Ces observations ne pourront porter que sur des points précis du règlement et non sur la valeur du jugement d'un juge en particulier.

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.

Si le cadre de la réclamation n'est pas respecté notamment en :

- faisant des réclamations en public,
- ayant un comportement indigne,
- ayant des actes inconvenants,

Le compétiteur concerné peut être sanctionné par une disqualification immédiate.

Cette disqualification est donnée après délibération entre les juges, l'arbitre et les responsables de l'arbitrage et de la compétition.

En cas de faute grave, la commission disciplinaire de la FFKDA peut être saisie.

17.2 Délai de réclamation

La réclamation doit intervenir avant la clôture de l'épreuve.

L'arbitre doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra alors les mesures qui s'imposent.

Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après l'épreuve.

La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

17.3 Précisions

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

Le support Vidéo n'est pas accepté pour contester une décision d'arbitrage.

CHAMPIONNAT DE FRANCE COMBAT et TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS / VÉTÉRANS

18 PARTICIPATION

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

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

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

- 5 compétiteurs en individuel (technique ou combat).
- 5 équipes dans le cas des épreuves techniques.

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

- 8 compétiteurs en individuel (technique ou combat).
- 8 équipes dans le cas des épreuves techniques.

Dans le cas où la catégorie est inférieure à 8 inscrits, il ne sera pas décerné de titre de champion mais le vainqueur de la catégorie concernée sera récompensé.

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

19 ÉPREUVES TECHNIQUES

19.1 Gestion des catégories d'épreuves

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

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

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

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

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

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

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

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

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

19.2 Surclassement

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé.

19.3 Liste des épreuves

CHAMPIONNAT DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS				
EPREUVES MASCULINES				
Agés	Epreuve		Catégorie	Remarques
Cadet	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen	
			Ngu môn quyen	
	Par équipe	Sans arme	Song luyen một	2 masculins
			Avec arme	Song luyện dao
		Sans arme	Da luyện	4 masculins
			Dòn chôn	4 masculins
			Quyên dông doi nam Thap tu quyen	3 masculins
Quyên dông doi nam Long ho quyen	3 masculins			
Junior	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen	
			Ngu môn quyen	
			Thâp thê băt thúc quyen	
		Avec arme	Tinh hoa luông nghi kiệm pháp	
			Tu tuông côn pháp	
	Par équipe	Sans arme	Song luyện ba jusqu'au 21 ème ciseau	2 masculins
			Avec arme	Song luyện kiệm
		Sans arme	Da luyện	4 masculins
			Dòn chôn	4 masculins

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

CHAMPIONNAT DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS				
EPREUVES MASCULINES				
Senior ou Vétéran	Individuelle	Sans arme	Ngu môn quyên	
			Thập thê bát thức quyên	
		Avec arme	Tinh hoa luông nghi kiêm pháp	
			Tu tuông côn pháp	
			Nhat nguyet dai dao phap	
	Par équipe	Sans arme	Song luyên ba jusqu'au 21 ème ciseau	2 masculins
		Avec arme	Song luyên dao	2 masculins
			Song luyên kiêm	2 masculins
			Song Luyên ma tau	2 masculins
		Sans arme	Da luyên	4 masculins
			Avec arme	Da luyên
Sans arme	Dòn chân	4 masculins		
Sans arme	Quyên dong doi nam Long ho quyên	3 masculins		

CHAMPIONNAT DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS				
EPREUVES FEMINE				
Ages	Epreuve		Catégorie	Remarques
cadet	Individuelle	Sans arme	Long ho quyên	
	Par équipe	Sans arme	Song luyên môt	2 féminines
	Par équipe	Avec ou sans arme	Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin
junior	Individuelle	Sans arme	Long ho quyên	
		Avec arme	Song dao pháp	
		Tinh hoa luông nghi kiêm pháp		
	Par équipe	Avec arme	Song luyên kiêm	2 féminines
		Sans arme	Da luyên	1 féminine contre 3 adv. masculins
Avec ou sans arme			Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin

CHAMPIONNAT DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS, VETERANS				
EPREUVES FEMININE				
senior ou vétérán	Individuelle	Sans arme	Long ho quyen	
		Avec arme	Song dao pháp	
			Tinh hoa luông nghi kiem pháp	
			Thai cuc don dao phap	
	Par équipe	Avec arme	Song luyen kiem	2 féminines
		Sans arme	Quyén dong doi nam Thap tu quyen	3 féminines
		Avec ou sans arme	Tu vé nu gioi	1 féminine contre 1 adv. masculin

20 ÉPREUVES COMBAT

20.1 Gestion des catégories de poids

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

Les compétiteurs sont répartis en fonction de leur âge et de leur poids
Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.

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

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

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

20.2 Surclassement

Aucun surclassement d'âge et de poids n'est autorisé.

20.3 Durée du combat

Ages	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Cadet	2	2 minutes	1 minute
Junior	2	3 minutes	1 minute
Senior	2	3 minutes	1 minute
Vétérans	2	2 minutes	1 minute

21 LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017			
Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et + et moins de 35 ans	A partir de 35 ans
nés en 2001 - 2002	nés en 1999 - 2000	nés en 1998 - 1982	nés en 1981 et avant

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017			
Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
Masculine			
-52 kg	-55 kg	-60 kg	-67 kg
-57 kg	-61 kg	-67 kg	-75 kg
-63 kg	-68 kg	-75 kg	-84 kg
-70 kg	-76 kg	-84 kg	84 kg et +
70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +	

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017			
Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
Féminines			
-47 kg	-48 kg	-50 kg	-55 kg
-54 kg	-53 kg	-55 kg	-61 kg
54 kg et +	-59 kg	-61 kg	-68 kg
	59 kg et +	-68 kg	68 kg et +
		68 kg et +	

COUPE de FRANCE COMBATS et TECHNIQUE POUSSINS / PUPILLES / BENJAMINS / MINIMES

22 PARTICIPATION

La Coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFKDA, quelle que soit leur nationalité, et ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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

23 ÉPREUVES TECHNIQUES

23.1 Gestion des catégories d'épreuves

Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur âge. Dans les catégories d'épreuves par équipe, chaque club peut présenter au plus 3 équipes dans chaque épreuve.

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

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

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

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

23.2 Surclassement

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

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

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

23.3 Listes des épreuves

COUPE DE FRANCE MINI POUSSINS A MINIMES					
EPREUVES MASCULINES					
Ages	Epreuve		Niveau de ceinture	Catégorie	Remarques
Poussins	Individuelle	Sans arme	Tous	½ Nhập Môn Quyên	
Pupilles	Individuelle	Sans arme	Tous	Nhập Môn Quyên	
		Sans arme		Thập Tự Quyên	
	Par équipe	Sans arme		Song Luyện một	2 masculins
		Sans arme		Đa Luyện	4 masculins ou 4 mixtes
Benjamins	Individuelle	Sans arme	Tous	Nhập Môn Quyên	
				Thập Tự Quyên	
				Song Luyện Một	2 masculins
	Par équipe	Sans arme		Đa Luyện	4 masculins ou 4 mixtes
				Dòn chân tan công	4 masculins
Minimes	Individuelle	Sans arme	CB 1° et 2° cãp	Nhập Môn Quyên	
			CB 1° et 2° cãp	Thập Tự Quyên	
			CB 3° cãp et CJ	Thập Tự Quyên	
			CB 3° cãp et CJ	Long Hồ Quyên	
	Par équipe	Sans arme	CB 1° et 2° cãp	Song Luyện Một	2 masculins
			CB 3° cãp et CJ	Song Luyện Một	2 masculins
			CB 1° et 2° cãp	Quyên đong doi nam Thap tu quyên	3 masculins ou 3 mixtes
			CB 3° cãp et CJ	Quyên đong doi nam Long ho quyên	3 masculins ou 3 mixtes
			Tous	Đa Luyện	4 masculins ou 4 mixtes
				Dòn chân tan công	4 masculins

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

COUPE DE FRANCE MINI POUSSINS A MINIMES					
EPREUVES FEMININE					
Ages	Epreuve		Niveau de ceinture	Catégorie	Remarques
Poussins	Individuelle	Sans arme	tous	½ Nhập Môn Quyền	
Pupilles	Individuelle	Sans arme	tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Sans arme	tous	Song Luyện một	2 féminines
				Đa Luyện	4 féminines
Benjamins	Individuelle	Sans arme	tous	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
	Par équipe	Sans arme	tous	Song Luyện Một	2 féminines
		Avec ou sans arme	CB 1° et 2° cãp	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adv. masculin
	Sans arme	tous	Đa Luyện	4 féminines	
Minimes	Individuelle	Sans arme	CB 1° et 2° cãp	Nhập Môn Quyền	
				Thập Tự Quyền	
			CB 3° cãp et CJ	Thập Tự Quyền	
				Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Sans arme	CB 1° et 2° cãp	Song Luyện Một	2 féminines
				CB 3° cãp et CJ	Song Luyện Một
		Avec ou sans arme	CB 1° et 2° cãp	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adv. masculin
		Sans arme	tous	Đa Luyện	4 féminines

24 ÉPREUVES COMBAT

24.1 Gestion des catégories de poids

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

Les compétiteurs sont répartis en fonction de leur âge et de leur poids
Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.

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

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

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

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

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

La recherche du KO est interdite.

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

24.2 Surclassement

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

24.1 Durée du combat

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

25 LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

Catégories de poids - Saison 2016 – 2017			
Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans
nés en 2009 - 2010	nés en 2007 - 2008	nés en 2005 - 2006	nés en 2003 – 2004

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017			
Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Masculines			
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg
-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg
45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	-65 kg
			+65 kg

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017			
Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes
Féminines			
-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg
-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg
-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg
-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg
-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg
40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +

COUPE de FRANCE TECHNIQUE CADETS / JUNIORS / SENIORS

26 PARTICIPATION

La Coupe de France est ouverte à tous les licenciés de la FFKDA, de nationalité française ou de double nationalité (Française + autre), et ayant deux licences dont celle de la saison sportive en cours.

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

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

- 3 compétiteurs en individuel pour la technique ou le combat
- 3 équipes dans le cas des épreuves (technique ou combat)

Il n'y a pas de distinction de grade pour la coupe de France cadets, juniors et seniors. Tous les compétiteurs se présentent avec une ceinture jaune, sans grade.

27 ÉPREUVES TECHNIQUES

27.1 Gestion des catégories d'épreuves

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

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

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

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

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

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

27.2 Surclassement

Aucun surclassement d'âge n'est autorisé tant en individuel qu'en équipe.

27.3 Listes des épreuves

COUPE DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS				
EPREUVES MASCULINES				
Ages	Epreuve		Catégorie	Remarques
Cadets	Individuelle	Sans arme	Nhập Môn Quyền	
			Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Avec arme	Song Luyện Dao	2 masculins
		Sans arme	Song Luyện Một	2 masculins
			Quyền dồng đội nam Thập tu quyền	3 masculins
			Quyền dồng đội nam Long ho quyền	3 masculins
			Đa Luyện	4 masculins
Juniors	Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
			Ngu Môn Quyền	
		Avec arme	Tinh Hoa Luông Nghi Kiếm Pháp	
	Par équipe	Sans arme	Song Luyện Một	2 masculins
			Song Luyện ba jusqu'au 21 ème ciseau	2 masculins
		Avec arme	Song Luyện Dao	2 masculins
			Song Luyện Kiếm	2 masculins
		Sans arme	Dòn chân tan công	4 masculins
		Sans arme	Đa Luyện	4 masculins
		Avec arme	Đa Luyện	4 masculins

COUPE DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS				
EPREUVES MASCULINES				
Seniors	Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
			Ngu Môn Quyền	
			Thập Thê Bát Thức	
		Avec arme	Tinh Hoa Lương Nghi Kiếm Pháp	
			Tử Tướng Côn Pháp	
	Nhật Nguyệt Đại Dao Pháp			
	Par équipe	Sans arme	Song Luyện Một	2 masculins
			Song luyện ba jusqu'à u 21 ème ciseau	2 masculins
		Avec arme	Song Luyện Dao	2 masculins
			Song Luyện Kiếm	2 masculins
			Song Luyện Ma Tau	2 masculins
		Sans arme	Dồn chân tan công	4 masculins
		Sans arme	Đa Luyện	4 masculins
Avec arme		Đa Luyện	4 masculins	

Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées

COUPE DE FRANCE CADETS, JUNIORS, SENIORS				
EPREUVES FEMININE				
Ages	Epreuve		Catégorie	Remarques
Cadets	Individuelle	Sans arme	Nhập Môn Quyền	
			Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
	Par équipe	Sans arme	Song Luyện Một	2 féminines
Avec ou sans arme			Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adv. masculin
Juniors	Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
		Avec arme	Song Dao Pháp	
	Par équipe	Sans arme	Song Luyện Một	2 féminines
			Avec arme	Song Luyện Kiếm
		Avec ou sans arme	Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adv. masculin
Seniors	Individuelle	Sans arme	Thập Tự Quyền	
			Long Hồ Quyền	
		Avec arme	Song Dao Pháp	
			Tinh Hoa Luông Nghi Kiếm Pháp	
			Thái Cực Đơn Dao Pháp	
	Par équipe	Sans arme	Song Luyện Một	2 féminines
			Avec arme	Song Luyện Kiếm
Avec ou sans arme		Tự Vệ Nữ Giới	1 féminine contre 1 adv. masculin	

28 ÉPREUVES COMBAT

28.1 Gestion des catégories de poids

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

Les compétiteurs sont répartis en fonction de leur âge et de leur poids
Aucun compétiteur ne peut être remplacé par un autre dans un combat.

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

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

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

Le KO est interdit dans les catégories cadets et juniors.

28.2 Surclassement

Aucun surclassement d'âge et de poids n'est autorisé.

28.3 Durée du combat

Ages	Nombre de rounds	Temps de chaque round	Temps de repos entre chaque round
Cadet	2	2 minutes	1 minute
Junior	2	3 minutes	1 minute
Senior	2	3 minutes	1 minute

29 LISTES DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

Catégories d'âges - Saison 2016 – 2017		
Cadets	Juniors	Séniors
14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +
nés en 2001 - 2002	nés en 1999 - 2000	nés en 1998 et avant

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017		
Cadets	Juniors	Séniors
Masculine		
-52 kg	-55 kg	-60 kg
-57 kg	-61 kg	-67 kg
-63 kg	-68 kg	-75 kg
-70 kg	-76 kg	-84 kg
70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +

Catégories de poids - Saison 2016 - 2017		
Cadets	Juniors	Séniors
Féminines		
-47 kg	-48 kg	-50 kg
-54 kg	-53 kg	-55 kg
54 kg et +	-59 kg	-61 kg
	59 kg et +	-68 kg
		68 kg et +

AUTRES COMPÉTITIONS DÉPARTEMENT / RÉGION / INTER-RÉGION

30 PRINCIPES À ADOPTER

Pour les autres compétitions (comme les challenges par exemple), il est conseillé de s'appuyer sur le règlement de la coupe de France.

Le nombre de compétiteurs minimum par catégorie est de 3.

31 SPÉCIFICITE DES COMBATS PAR ÉQUIPE

31.1 Généralités

Chaque club participant peut présenter au plus 2 équipes.

Une entente sportive peut être créée par des clubs d'une même ligue. Chaque équipe est composée de 3 compétiteurs.

Il n'y a pas de catégorie de poids ou de ceinture.

31.2 Composition d'une équipe

Chaque équipe est composée

- D'un capitaine;
- De deux équipiers.

31.3 Attribution des dossards

Chaque combattant porte un dossard avec son numéro qu'il conserve pendant toute la durée de la compétition combat par équipe :

- Le Capitaine porte le dossard n°1;
- Les deux équipiers portent les dossards n°2 et n°3.

31.4 Déroulement de la compétition

Le n°1 rencontre le n°1 de l'équipe adverse, Le n°2 rencontre le n°2 de l'équipe adverse, Le n°3 rencontre le n°3 de l'équipe adverse,

Chaque combat dure 1 minute.

Le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort des compétiteurs pour l'ordre de passage.

En cas de nombre impair, le responsable de l'organisation des compétitions réalise un tirage au sort afin que l'une des équipes passe au tour suivant sans combattre. Lors du tour suivant, elle sera obligatoirement dans le premier combat et ne pourra plus être tirée au sort.

Une équipe remporte une manche lorsqu'elle obtient deux combats gagnants.

Les arbitres doivent systématiquement désigner un vainqueur ; il ne peut y avoir d'égalité.

31.5 Réglementation et attribution des points

Se reporter à la réglementation des combats individuels.

31.6 En cas de « triangulaire »

Lorsqu'il ne reste que 3 combattants, les combats se déroulent de la façon suivante :

- A rencontre B.
- B rencontre C.
- A rencontre C.

En cas d'égalité au terme des 3 combats, c'est le compétiteur qui a marqué le plus de points qui est déclaré vainqueur.

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE

32 NOTATIONS

32.1 TECHNIQUE

Avant le début des épreuves techniques

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

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

- Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition.
- Se placer en son centre et attendre le signal du commissaire pour commencer.
- Saluer la table de marque avant de commencer la prestation.
- A la fin de la prestation, attendre que les juges aient donné leur note.
- Après affichage des notes, saluer la table de marque et sortir de l'aire de compétition.

Critères de notation

Les 3 juges (ou éventuellement 5 dans le cas du Championnat de France) notent l'ensemble de la prestation à l'aide des plaquettes de notation.

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

Armes autorisées :

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

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

Spécificités

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

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

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

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

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

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

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

La chorégraphie peut présenter des situations humoristiques mais sans vulgarité.

Barème de notation (à titre indicatif)

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

Décision du résultat

- Après la prestation du compétiteur ou de l'équipe, le commissaire demande aux juges s'ils sont prêts.
- Après acquiescement des juges, le commissaire leur demande d'exprimer leur décision.
- Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation.
- Dans le cas où il y a 5 juges, (cas du Championnat de France éventuellement) la note plus élevée et la note plus basse sont supprimées. Le total des trois notes restantes est calculé
- En cas d'égalité, le vainqueur est :
 1. Celui qui a le total des notes le plus élevé.
 2. Celui qui a la note plus élevée.

3. Celui qui a la note la moins basse.

32.2 COMBAT

Avant le début des épreuves combat

Les juges et arbitre s'assurent que les conditions de sécurité sur l'aire de combat et aux alentours sont respectées (tapis, chaises, présence médicale...). Ils s'assurent également que les combattants ont une tenue correcte et qu'ils sont équipés de leurs protections (utilisation de gants jetables pour les juges et arbitres).

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

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

- Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition,
- Entrer sur l'aire de compétition au signal de l'arbitre,
- Se placer à l'endroit désigné par l'arbitre,
- Saluer la table de marque, puis l'adversaire, suivant les ordres de l'arbitre,
- Attendre l'ordre de l'arbitre pour commencer à combattre,
- A la fin de la prestation, attendre le résultat donné par le commissaire sportif,
- Après le résultat, attendre que l'arbitre donne l'ordre pour saluer vers la table de marque,
- Saluer et congratuler l'adversaire,
- Saluer à la sortie de l'air de compétition,
- Un des commissaires sportif renseigne les tableaux.

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

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

Comptage des points

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

Frappes rapportant 1 point :

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

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

Frappes rapportant 2 points :

- Saisie d'une attaque de jambe (coup de pied direct, circulaire ou de côté) qui conduit l'adversaire à chuter.
- Frappe au visage de l'adversaire avec technique de jambe.
- Exécuter un balayage accompagné par une frappe du bras, faisant chuter l'adversaire.
- Toucher l'adversaire avec 2 mouvements d'affilés de poing et de jambe, dont un coup de pied au visage dans le même enchaînement.
- Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux autorisée (3, 6, 7, 8, 9, 10).
- Comptage par l'arbitre de centre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et ou tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes, l'arbitre commence à compter. Dès lors, même si le compétiteur reprend le combat, son adversaire marque 2 points.

Remarque : Les attaques avec les poings et les pieds doivent être **portées avec puissance mais contrôlés dans les catégories enfants, cadets, juniors et vétérans.**

Point retirés

1 point retiré :

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

2 points retirés :

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

Interdictions

Les frappes et comportements suivants sont interdits :

- Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat.
- Frapper à la gorge, le dessus de la tête ou au-dessous de la ceinture.
- Attaquer l'adversaire quand il est au sol ou qu'il est KO.
- Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire.
- Saisir, lutter, bloquer, pousser ou tirer l'adversaire.
- Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité).
- Utiliser le coup de pied marteau.
- Attraper la jambe de son adversaire de l'extérieur vers l'intérieur.
- Frapper dans les jambes de l'adversaire pour le blesser.
- Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre.

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

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

Spécificité de la compétition enfants et vétérans:

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

Avertissement et pénalités

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

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

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

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

Spécificité de la chute au sol avec KO

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

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

L'arbitre de centre doit se tenir près du compétiteur au sol pendant tout le comptage; pendant ce temps, personne ne peut intervenir y compris le docteur. Cependant, dans le cas où le compétiteur aurait été mis KO par un coup extrêmement violent, l'arbitre de centre, dès la première seconde, peut déclarer le KO et appeler le docteur immédiatement.

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

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

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

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

Au cas où, les deux compétiteurs se sont relevés avant le comptage jusqu'à 8, le combat continue normalement.

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

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

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

Décision du résultat

Victoire aux points

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

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

- Les pénalités.
- Les ciseaux validés.
- Le vainqueur du combat.

Dans le cas où les deux compétiteurs se blessent et ne peuvent pas continuer le combat, le nombre de points que possédaient les compétiteurs avant la blessure est comptabilisé. Le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points. Dans ce cas, seul un avis médical peut autoriser les combattants à continuer la compétition.

Victoire par avantage

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

- Le combattant qui a gagné le dernier round.
- Le combattant qui a reçu le moins d'avertissements et de pénalités.
- Le combattant dont le poids est le plus léger.

Victoire par abandon du combat

- A la fin de la pesée officielle, le compétiteur ne s'est pas présenté.
- Après trois appels, le compétiteur ne s'est pas présenté sur l'aire de compétition.
- Après la minute de récupération, le compétiteur ne s'est pas présenté sur la surface de combat.
- Le coach annonce que le compétiteur abandonne.

Victoire par arrêt du combat

- Le compétiteur s'est blessé lors du combat et le médecin décide qu'il ne peut pas continuer.
- Le combat est stoppé car l'arbitre de centre considère qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.
- Le combat est stoppé lorsqu'il y a 10 points d'écart entre les deux combattants, si utilisation d'un logiciel de comptage.

Victoire absolue

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

Victoire par KO

- Un combattant qui, suite à une frappe, tombe au sol et ne se relève pas avant que l'arbitre de centre ait compté jusqu'à 10, est déclaré KO par l'arbitre.
- Victoire par disqualification.
- Si un compétiteur est blessé et ne peut continuer la compétition à cause d'un coup interdit, son adversaire est disqualifié.
- Si les soins donnés à un compétiteur, consécutivement à un coup reçu, durent plus de trois minutes, son adversaire est déclaré vainqueur.

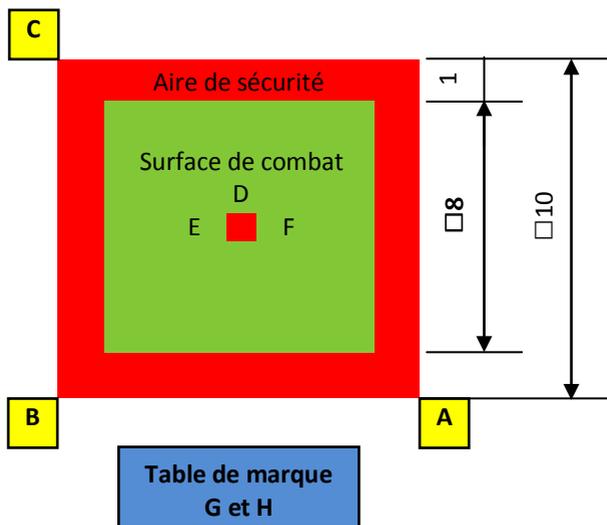
Spécificité combats Catégories Cadets, Juniors et Vétérans: Le KO est interdit et éliminatoire.

ANNEXES

ANNEXE 1 : Catégories d'âges et de poids pour la saison en cours

Catégories d'âges - Saison 2016 - 2017								
	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
Individuels	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +	à partir de 35 ans
Masculins	nés en							
Féminines	2009 - 2010	2007 - 2008	2005 - 2006	2003 - 2004	2001 - 2002	1999 - 2000	1998 et avant	
Catégories de poids - Saison 2016 - 2017								
	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors	Séniors	Vétérans
	6 - 7 ans	8 - 9 ans	10 - 11 ans	12 - 13 ans	14 - 15 ans	16 - 17 ans	18 ans et +	à partir de 35 ans
Féminines								
	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-47 kg	-48 kg	-50 kg	-55 kg
	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-54 kg	-53 kg	-55 kg	-61 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	54 kg et +	-59 kg	-61 kg	-68 kg
	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg		59 kg et +	-68 kg	68 kg et +
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg			68 kg et +	
	40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +				
Masculins								
	-20 kg	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-52 kg	-55 kg	-60 kg	-67 kg
	-25 kg	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-57 kg	-61 kg	-67 kg	-75 kg
	-30 kg	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-63 kg	-68 kg	-75 kg	-84 kg
	-35 kg	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-70 kg	-76 kg	-84 kg	84 kg et +
	-40 kg	-45 kg	-50 kg	-55 kg	70 kg et +	76 kg et +	84 kg et +	
	-45 kg	-50 kg	-55 kg	-60 kg				
	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	-65 kg				
				+65 kg				

ANNEXE 2 : Installation des aires de compétition



AIRE POUR COMBAT	AIRE POUR TECHNIQUE
<p>A : 1^{er} Juge de coin B : 2^e Juge de coin C : 3^e Juge de coin</p> <p>Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un drapeau rouge et d'un drapeau bleu.</p>	<p>A : 1^{er} Juge de coin B : 2^e Juge de coin C : 3^e Juge de coin</p> <p>Chacun des 3 juges de coin est assis sur une chaise conformément au croquis</p> <p>Chaque juge de coin est équipé d'un jeu de plaquettes de notation.</p> <p>Remarque : dans le cas du Championnat de France la compétition peut se faire avec 3 ou 5 juges.</p>
<p>D : Arbitre</p> <p>L'Arbitre se place au centre de l'aire de combat face à la table de marque</p>	
<p>E - F : Combattants</p>	<p>E : Compétiteur(s) : de 1 à 4</p>

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

ANNEXE 4 : Signaux et commandes de l'arbitre de centre

Appel des combattants

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



Présentation des compétiteurs sur l'aire de combat

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



Faire saluer la table des commissaires

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



Préparer le salut entre les compétiteurs

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



Demander aux combattants de se saluer

L'arbitre abaisse ses mains paumes vers le sol.



Les deux combattants se mettent en garde

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



Annoncer le début du combat

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



Stopper le combat

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



Reprendre le combat

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



Fin de round

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



Arrêt du chronomètre

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



Pas de point comptabilisé ou retiré

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



Quand l'arbitre s'adresse à un compétiteur

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



Annonce des résultats

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



Points comptabilisés ou retirés

Chute au sol à 1 point

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



Chute au sol à 2 points

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



Ciseau validé

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



Nombre de points pour le ciseau

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



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

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



Sortie de l'aire de combat

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



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

Frapper à la gorge

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



Balayage ou fauchage dans les jambes

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



Coup de coude

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



Coup de genoux

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



Saisie

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



Mauvaise saisie de jambe

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



Coup de pied marteau

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



Coup sous la ceinture

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



Pousser son adversaire

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



Refus d'obéir au stop

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



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

Donner un avertissement

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



Donner une pénalité

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



Disqualification

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



ANNEXE 5 : Hygiène et sécurité

Pour le bien-être commun, les compétiteurs doivent respecter les règles élémentaires d'hygiène suivantes et se présenter en tenue correcte.

Règles d'hygiène :

Le combattant doit se conformer aux règles ci-dessous.

- Pour des raisons d'hygiène, il est préférable que le compétiteur ait ses protections personnelles (coquille, casque, gants, protège tibias et protège pieds).
- La propreté du Vō Phuc et des protections individuelles doit être correcte.
- Les compétiteurs ayant une blessure risquant de s'ouvrir, ou présentant des plaies ou infections cutanées visibles ne peuvent pas accéder à l'aire de compétition.
- En cas de saignement consécutif à un coup, le combattant est écarté de l'aire de combat, le temps des soins.

Sécurité matérielle :

Si le compétiteur ne peut, ou refuse de se conformer aux règles ci-dessous, il est disqualifié de l'épreuve pour lequel il se présente.

- Afin d'éviter les blessures, les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts.
- Aucun objet n'est accepté sur les aires de compétition à l'exception de ceux nécessaires aux compétiteurs dans le cadre de leurs prestations, et aux services de secours pour leurs éventuelles interventions.
- Les compétiteurs ne doivent porter aucun objet à risque (bagues saillantes, montres, bracelets, colliers, chaînes, boucles d'oreilles, piercings apparents ou non...), quelle que soit la matière des objets.
- Le port de lunettes n'est pas autorisé pendant les épreuves combat.
- Le port des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.
- Le port d'appareil d'orthodontie inamovible doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel.

ANNEXE 6 : Circulation le jour de la compétition

Les membres de la commission Vovinam Viet Vo Dao :

- Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs et aux aires de compétitions dans l'exercice de leurs fonctions.
- Ils doivent porter le badge d'identification qui leur est remis au début de la manifestation.

Les compétiteurs :

- Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.
- Ils accèdent aux aires de compétitions uniquement pour leurs prestations et lors des saluts officiels.

Les juges et les arbitres :

- Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs et aux aires de compétitions dans l'exercice de leurs fonctions.
- Les juges et arbitres doivent porter le badge d'identification qui leur est remis au début de la manifestation.

Les commissaires sportifs :

- Ils accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'aux tables de marque dans l'exercice de leurs fonctions.

Les coaches :

- Ils accèdent librement aux tribunes et lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.
- Ils sont autorisés à accéder à proximité des aires de compétitions uniquement lors du passage de leurs compétiteurs.
- Pendant les épreuves techniques, les coaches se placent près de l'aire de compétition, en face de la table de marque. Ils restent assis sur une chaise le temps de la prestation.
- Pendant les épreuves combat, ils se placent près de l'aire de compétition, à gauche ou à droite de la table de marque. Ils restent assis sur une chaise le temps de chaque round.

Les médecins et services de secours :

- Ils accèdent librement aux tribunes et lieux communs.
- Ils ont également accès aux aires de compétitions à la demande expresse des juges et arbitres.

Le public

- Il accède librement aux tribunes et lieux communs.

ANNEXE 7 : Suivi médical

A. Généralités

La protection de la santé des sportifs représente une préoccupation essentielle de la FFKDA et de sa commission médicale, tel que prévu par l'article L. 231-5 du Code du Sport.

Le Règlement Médical (téléchargeable sur le site de la FFKDA, rubrique Médical) précise les conditions médicales à la pratique des disciplines fédérales, notamment pour les compétitions combat pour lesquelles le KO est autorisé.

Les organisateurs sont vigilants à en prendre connaissance et à suivre les prescriptions indiquées.

B. Anti-dopage

La lutte contre le dopage est régie par le Code du Sport (Livre deuxième, titres III et IV).

La FFKDA a établi un règlement particulier en matière de lutte contre le dopage en date du 10 septembre 2016 (disponible en téléchargement sur le site de la FFKDA, rubrique médicale).

C. Hors Combat

En cas de mise « hors combat », le corps médical doit déterminer un délai de récupération du compétiteur de 30, 60 ou 90 jours, durant lequel le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit et dans quelque que discipline du ce soit

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

ANNEXE 8 : Tenues

A. Tenue du corps arbitral

Le corps arbitral doit se présenter sur les aires de compétition en tenue correcte en accord avec la tenue officielle.

La commission sportive Vovinam Viet Vo Dao peut exclure tout membre du corps arbitral qui ne se conforme pas à cette réglementation. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par cette commission.

En cas de forte chaleur, si la commission sportive Vovinam Viet Vo Dao donne son accord, tous les juges et arbitres sont autorisés à ne pas porter de veste.

B. Tenue des commissaires sportifs

Les commissaires sportifs doivent se présenter sur les aires de compétition en tenue correcte. Ils doivent avoir des chaussures de sports.

C. Tenue des coaches

Les coaches doivent être vêtus d'un survêtement et de chaussures de sport. Ils portent la carte d'accréditation spécifique pour les coaches.

Au dos de la veste du survêtement peut figurer une broderie Vovinam Viet Vo Dao (le nom du département, de la ville ou du club des coaches).

L'inscription « France » sur le survêtement n'est pas autorisée pendant les compétitions départementales, régionales ou nationales.

De même, ils ne doivent pas porter le nom d'une autre entité ou fédération que la FFKDA.

Aucun autre matériel additionnel (casquette, sac, appareil photo ...) n'est accepté.

D. Tenue des compétiteurs

Les compétiteurs devront arborer la tenue traditionnelle du Vovinam Việt Võ Đạo :

- Vō Phuc avec l'écusson cousu sur la gauche au niveau du cœur.
- Ceinture nouée à la taille : En championnat de France cette ceinture doit systématiquement être jaune. En coupe de France, elle doit correspondre au grade du compétiteur.
- Prénom cousu sur la droite, à hauteur de l'écusson.

Cette tenue est exigée pour la remise des récompenses et jusqu'au salut final.

La commission sportive Vovinam Viet Vo Dao peut exclure tout compétiteur qui ne se conforme pas à cette réglementation.



Description du Vō Phuc :

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

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

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

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

Les marquages autorisés sont :

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

L'inscription « France » sur le Vō Phuc n'est pas autorisée pendant les compétitions départementales, régionales ou nationales.

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

ANNEXE 9 : protections

Protections obligatoires (toutes catégories) :

- Un casque : avec visière de protection faciale de mini poussins à junior, sans visière à partir de senior.
- La coquille pour les hommes.
- Les gants fermés de type boxe.
- Les protège-tibias.
- Les protections de pieds recouvrant la malléole et les orteils.
- Le protège dents.
- Le plastron.
- Les couleurs autorisées pour les casques et gants, sont :
 - Bleu.
 - Rouge.
 - Noir.

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

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

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

Autres protections (toutes catégories) :

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

- Les bandages de mains.
- La coquille et la protection de poitrine pour les femmes.