

Les règles et conditions de participation

Conditions pour s'inscrire aux compétitions

1. Tous les compétiteurs - technique ou combat - doivent disposer :
 - De la licence à la fédération Union interregionale VVN VVVD de la saison sportive en cours
 - D'un certificat médical (*apte pour la compétition de Viet Vo Dao*) datant de l'année en cours.
 - Les responsables des clubs participants aux compétitions doivent veiller à ce que tous leurs compétiteurs aient pris connaissances et soient satisfaits des conditions d'assurances souscrites avec leur licence.

Le Comité organisateur de la compétition se dégage de toutes responsabilités en cas de non-respect de ces obligations.

2. Chaque club participant est autonome, et entièrement responsable de son matériel et des personnes qui en dépendent (*compétiteurs et accompagnateurs*). Le responsable de club est responsable de tous les agissements des membres de son club. Notre responsabilité ne pourra en aucune manière être mise en cause en cas de perte de matériels ou d'objets personnels.

Règlement de combat de la Coupe

Généralités

Aire de combat

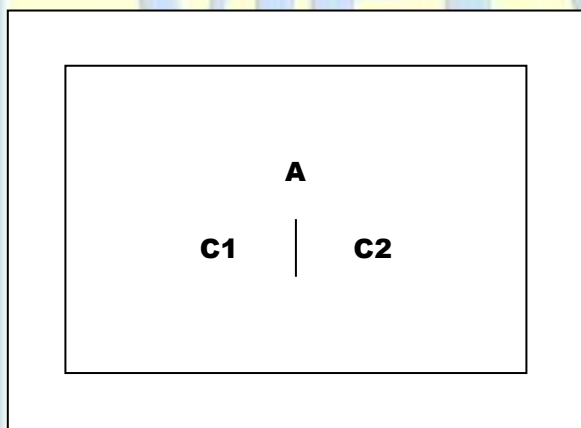
L'aire de combat est composée de 2 parties :

Surface de combat : partie centrale

Surface de sécurité : partie extérieure

J3

J2



E1

Cr

J1

E2

- Les deux compétiteurs (C1, C2) forment un triangle avec l'Arbitre(A) et sont face à un Juge (J1).
- Chaque compétiteur peut être assisté par son entraîneur (E1, E2) placé du même côté près de la table de jury.
- Chaque table de jury peut également être assistée par un Juge Chronométrateur (Cr)
- Deux Juges (J2 et J3) sont de chaque côté de l'aire de combat

Durée du combat

- Un combat se remporte en deux manches gagnantes ; ainsi un combat se compose de deux à trois reprises d'une durée variable en fonction du grade du combattant :
 - CB : reprises de 1 minute
 - CJ : reprises de 1 minute 30 secondes
 - Temps de récupération entre chaque reprise= 30 sec
- La durée totale maximum d'un combat est de :
 - pour les CB : 5 minutes
 - pour les CJ : 7 minutes

- La durée du combat est décomptée en temps continu. Ainsi les différents arrêts de l'arbitre de champ visant au remplacement des combattants qui peuvent survenir durant le combat n'entrent pas dans le décompte du chronomètre. Par contre, le chronomètre est stoppé pour toute intervention des juges ou du médecin.
- Le chronomètre est visible des combattants et entraîneurs

Style de combat

- Le style de combat appliqué est de type «Semi-contact» avec saisies et amenés au sol. Les combattants doivent prouver qu'ils sont capables de mettre en pratique les techniques du Vovinam-VietVoDao dans un combat. Les coups doivent donc être portés mais contrôlés. Il ne s'agit pas de viser le K.O.
- Les points ne sont comptés que s'il y a contact, mais le K.O. intentionnel est interdit et disqualifiant.

Protections

	OBLIGATOIRES	FACULTATIVES
Coquille	CB CJ	
Protège pieds	CB	CJ
Gants légers mitaines	CB CJ	
Plastron rigide ou mousse	CB	
Protège dents		CB CJ
Protège tibias non armé	CB	CJ
Casque mousse Sans visière	CB	CJ
Protège avant bras		CB CJ

Catégories

Ceinture bleu-adulte féminin (+ 18 ans)

Inférieur ou égal à 53 kg

+ 53kg à 58kg

+ 58kg à 65kg

Ceinture bleu-adulte masculin (+ 18 ans)

0 à 3ème Côté

Inférieur ou égal à 60 kg

+ 60kg à 67kg

+ 67kg à 74kg

+ 74kg à 81kg

+ 81kg

Ceinture jaune-adulte féminin (+ 18 ans)

1er Dang à 3ème Dang

Inférieur ou égal à 53 kg

+ 53kg à 58kg

+ 58kg à 65kg

Ceinture jaune-adulte masculin (+ 18 ans)

1er Dang à 3ème Dang

Inférieur ou égal à 60 kg

+ 60kg à 67kg

+ 67kg à 74kg

+ 74kg à 81kg

+ 81kg

Equipe

Equipes composées de 5 combattants

(dont une fille maxi, un CJ et 2 remplaçants)

- Le chef d'équipe est le CJ le plus gradé.
- 1^{er} combat = le combat féminin
- 2^{ème} combat : choix du combattant par l'équipe perdante
- Si égalité, 3^{ème} combat : choix du combattant par l'équipe perdante du 2nd combat

Le nombre insuffisant de combattant par catégorie pourra justifier d'un regroupement de catégorie ou de l'annulation de la coupe.

Les règles techniques

K.O. intentionnel interdit

- Si la responsabilité du K.O. technique est attribuée au compétiteur non blessé, une consultation entre l'Arbitre, et J1, J2 et J3. doit intervenir immédiatement

pour évaluer s'il y a lieu dans le contexte de le disqualifier.

- Si la responsabilité du K.O. est attribuée au compétiteur blessé, celui-ci perd le combat et son adversaire n'est pas disqualifié.
- Dans le cas des K.O. graves avec une intention délibérée ou suite à une simulation de K.O., le Président du Jury pourra prendre des mesures disciplinaires contre celui qui provoque le K.O.

Définition du K.O.

- Un combattant est déclaré K.O. lorsqu'il perd totalement connaissance au moins 10 secondes.
- Perd sa lucidité ou sa capacité de combat ou tout simplement sur décision du médecin.
- Si le combattant est déclaré K.O., alors il ne peut en aucun cas reprendre le combat.
- Selon la loi sportive française, dans le cas où le K.O. serait grave, le combattant ne se réveille pas ou perd connaissance de façon prolongée, **toutes les épreuves de Combat sont obligatoirement arrêtées**, et celles-ci ne peuvent reprendre que sur la décision du médecin.

Les techniques interdites

(Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

- Mettre son adversaire K.O.
- **Frapper au visage** avec les techniques de Bras : **Dam**(Coup de poing), **Chem**(sabre), **Bat**(poing retourner), **Cho** (coude)...
- D'utiliser des techniques : **Cho** (Coude), **Xia**, **Chi** (Pique), **Trao**, **Cao**, **Cau** (Griffe) ou bien tirer les cheveux ou mordre.
- Frapper dans les zones dangereuses comme : Parties génitales, cou, nuque, dos.
- Frapper l'adversaire au sol, après qu'il soit tombé
- Frapper l'adversaire une fois qu'on est tombé au sol.
- Frapper l'adversaire après l'ordre d'arrêt prononcé par l'Arbitre : « **THOI** »
- Frapper l'adversaire une fois qu'il est sorti de la surface de combat.

Définition « au sol »

- Quand l'adversaire est en position assise
- Au moins un genou ou les 4 membres touchent le sol
- Quand le corps est allongé au sol, que ce soit sur le dos ou sur le ventre.

Les points non attribués

- Les deux combattants se touchent en même temps.
- Les attaques touchent les jambes, les bras ou les épaules.
- L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul
- Etre tombé après un **Da Bay** (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux.
- Attaques désordonnées, floues, ou imprécises.

Les techniques Autorisées

(Voir l'annexe 1 : le tableau des points attribués)

- Pour qu'elles soient comptabilisées, les techniques doivent être nettes et puissantes, mais suffisamment contrôlées pour de ne pas mettre son adversaire en K.O.
- De même pour que les techniques de **Vat** (Lutte), de **Quet** (fauchage) ou de **Don Chan** (ciseaux) soient comptabilisées, elles doivent être réalisées de façon nette avec contrôle et suivi.
- En général les points ne sont comptabilisés que si l'on touche le **Buste** (entre le cou et la ceinture).
- Les techniques autorisées sont :
 - **Dam**(coup de poing), **Chem**(sabre), **Bat**(poing retourné) **Goi**(Genou) : dans le **Buste**
 - **Da**(coup de pied), **Da Bay**(coup de pied volant), : dans le **Buste** et le **visage**
 - **Vat** (Lutte), **Quet**(fauchage), **Don Chan**(ciseaux)

Les Pénalités et avertissements

(Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

- A tout moment J1 ou l'Arbitre peuvent arrêter le combat pour donner des avertissements en respectant la procédure suivante :
 - Arrêt du combat (ordonné par l'Arbitre ou par J1)
 - Réunion immédiatement entre J1 et l'Arbitre pour décider de l'avertissement ou d'une pénalité.
 - Les points en moins (points pénalités) doivent être enregistrés immédiatement par chaque juge et décompté de chaque total de point de J1, J2 et J3.
 - L'Arbitre doit prononcer à haute voix la raison de la pénalité en désignant le combattant en faute.
 - Chaque pénalité obtenue lors d'un combat suit le combattant dans tous ses autres combats de la compétition- remise à zéro des compteurs aux finales
 - Un mauvais comportement d'un combattant et ou de son entraîneur peut entraîner un point de pénalité pour le combattant

- Trois pénalités (même obtenues dans trois combats différents) entraînent la disqualification du combattant pour la compétition.
- Reprise du combat

Déroulement du combat

Déroulement

- Le début du combat est ordonné par l'Arbitre, après les vérifications des équipements du compétiteur.
- J1 ou le juge chronométrateur, ordonnera une pause en fonction du temps de combat prédéfini par le grade des compétiteurs..
- A chaque manche, J1, J2 et J3 comptabilisent les points et désignent le vainqueur de la manche par drapeau. En cas d'égalité, la manche est reconnue comme gagnante pour chaque combattant, la deuxième manche est donc décisive.
- En cas d'égalité à la troisième manche, le combat sera attribué au vainqueur du point en or sur un dernier assaut : c'est alors l'arbitre qui détermine le vainqueur.
- L'Arbitre déclare officiellement le vainqueur.
- Pendant la durée du combat, seul les entraîneurs sont autorisés à parler ou à donner des conseils aux combattants.
- Les supporters peuvent encourager leurs combattants par des applaudissements mais en aucun cas donner des conseils.
- Il est formellement interdit au combattant de parler, de protester ou de provoquer l'adversaire pendant toute la durée du combat.

Les interruptions

Les interruptions pendant les combats peuvent être demandées par l'Arbitre ou par J1 dans les cas suivants :

- Dès que l'un des combattants a les deux pieds dans la Surface de Sécurité. (non décompté du chronomètre)
- L'un des combattants est à terre. (non décompté du chronomètre)
- Les deux combattants luttent corps à corps (Vat) pendant plus de 5 secondes. (non décompté du chronomètre)
- L'Arbitre ou J1 peuvent imposer à tout moment une pause, s'ils la jugent nécessaire.
- J1 peut à tout moment arrêter les combats et déclarer le vainqueur s'il estime que le combat est trop

dangereux ou si les écarts de niveau sont trop importants.

- Le combattant ou l'entraîneur peuvent à tout moment « jeter l'éponge » en le signalant à l'Arbitre.

Les réclamations

Les réclamations ne peuvent être effectuées que par les entraîneurs qui devront respecter les procédures suivantes :

- Toutes les réclamations seront formulées à la fin du combat.
- Le combattant ne peut réclamer qu'à son entraîneur.
- Les entraîneurs peuvent faire-part de leur réclamation auprès de J1 et éventuellement déposer des recours auprès du Responsable de la coupe Combat, du responsable de la coupe technique ou du Directeur de Compétition.
- Il est interdit de réclamer publiquement ou à haute voix ou encore envers l'arbitre sous peine d'un point de pénalité.
- Les entraîneurs et les combattants doivent respecter toutes les décisions prises par les Juges, par le Responsable de Combat ou par le Directeur de Compétition suites aux réclamations
- Dans le cas le non-respect de ces règles, le directeur de la compétition prendra en compte la situation et en référera à l'autorité suprême et un collège des maîtres présents évaluera les suites à donner.

Le service de soins, blessures

- A tout moment un combattant, un entraîneur, un Arbitre ou les Juges peuvent faire appel aux services de soins.
- Le médecin peut arrêter le combat après examen des blessures. Dans ce cas :
 - Si la responsabilité de la blessure est attribuée au combattant blessé, celui-ci perd le combat.
 - Si la responsabilité de la blessure est attribuée à l'adversaire du combattant, alors son l'adversaire perd le combat.

Non-présentation à l'appel

- Tous les compétiteurs doivent se présenter sur l'aire de combat lorsqu'ils sont appelés, même s'ils souhaitent abandonner ou déclarer forfait.
- Après trois appels, si les compétiteurs ne se sont pas présentés, ils seront disqualifiés

Les intervenants

Désignation d'arbitre et des juges

- Les Arbitres et les Juges ne peuvent pas être à la fois Compétiteurs ou Entraîneurs
- Les Arbitres et les Juges seront sélectionnés et désignés par le collège technique de la compétition

Condition de désignation

- Les Juges et les Arbitres doivent être âgés de 18 ans au moins, le jour de compétition.
- Pour être Juge J1, il faut être au minimum 4^{ème} DANG.
- Pour être J2, J3 ou Arbitre des épreuves de combat les candidats doivent être
 - Pour les compétitions CJ, de niveau ceinture jaune 3^{ème} DANG minimum
 - Pour les compétitions CB, de niveau ceinture bleue 2^{ème} DANG minimum
 - Pour les compétitions enfants, de niveau ceinture jaune 1^{er} DANG minimum

Equipe médicale

- La présence d'un médecin ou celle d'une équipe de secouristes brevetés est obligatoire. Leur rôle est d'assurer tous les besoins de soins médicaux qui surviendraient dans l'enceinte où se déroule la compétition.
- Les médecins, les secouristes, les tapis, les matériels de compétitions... sont placés sous la responsabilité du Responsable Logistique de la coupe de France.

Tenues Officielles

- Les tenues officielles des Arbitres et des Juges et des Compétiteurs est le Vo Phuc traditionnel du Vovinam-VVD .

Le rôle de l'Arbitre

- L'Arbitre est le responsable et le garant du respect et du bon déroulement du combat.
- Il ordonne le début ou l'arrêt de combat. Il veille au respect des règles et à la sécurité des combattants.
- Il décide avec J1 des sanctions : d'un simple rappel à l'ordre, avertissement, points de pénalités, jusqu'à la disqualification.
- Il participe au résultat de combat si les Juges le demandent
- Il vérifie la tenue vestimentaire et les matériels des combattants.

- Il règle le protocole des salutations.
- Il désigne le vainqueur du combat après l'annonce des résultats donnés par J1.
- Il doit être en permanence entre les deux combattants.
- Il peut arrêter le combat à tout moment :
 - S'il estime qu'il y a une large domination d'un des combattants qui pourrait entraîner un risque d'accident.
 - Pour demander au médecin ou au service de soins d'examiner les combattants.

Le rôle des Juges

- Ils ont pour fonction d'attribuer et de comptabiliser les points marqués ainsi que les points de pénalités de chaque combattant.
- A la fin du combat, après avoir totalisé les points, ils désignent le vainqueur à l'Arbitre.

Le Directeur de Compétition

Il a pour rôle de :

- Désigner les Arbitres et les Juges avec le collège technique de la compétition.
- Coordonner l'ensemble des épreuves de la coupe.
- Arbitrer et prendre des décisions pour tous les problèmes liés à la compétition non prévus dans les règlements.
- Garantir la juste appréciation des membres du Jury.
- Prendre des mesures disciplinaires contre les compétiteurs ou les délégations qui ne respecteraient pas les règles.
- Signer les feuilles de résultat final de chaque épreuve et les diplômes décernés aux compétiteurs
- Avec l'aide de son Adjoint, il nomme un responsable des coupes techniques et un responsable des coupes combats afin de l'aider à contrôler le déroulement général de la compétition.

L'Entraîneur de la Délégation

Il a pour rôle de :

- D'aider, de soigner, de conseiller, de préparer et d'être le porte-parole de leurs compétiteurs.
- Il est l'unique interlocuteur de la délégation envers les Juges ou le collège technique de la coupe de France.
- Il est le seul autorisé de s'asseoir sur une chaise placée au bord de l'aire de combat.
- Il est responsable de tous les agissements des compétiteurs pendant ou en dehors des combats.

- Il est le seul autorisé à déposer une réclamation auprès des Juges ou d'un recours auprès du Responsable de Combat.
- Il doit respecter les décisions des Juges ou du Responsable de Combat une fois que le verdict est rendu.
- Il doit également respecter la façon de travailler et les décisions de l'Arbitre et des Juges.

Divers

Les sur-classements ou sous-classement

Pour qu'une compétition ait lieu dans une catégorie, il faut au moins 3 compétiteurs.

Le sur-classement ou sous-classement d'une catégorie à une autre doit être décidé par le Responsable de Combat

Le repêchage ou la qualification directe

Pour qu'une catégorie de combat se déroule correctement, le nombre de combattants doit être toujours un nombre pair. Seul le Responsable de Combat peut décider de la qualification directe d'un combattant par le tirage au sort ou du repêchage d'un combattant valeureux mais perdant au tour précédent.

Examen médical

- Tous les compétiteurs - technique et/ou combat - doivent disposer de la licence Union inter régionale VVN VVD en cours de validité et ils doivent avoir pris connaissance et être satisfait des conditions d'assurance souscrite par la fédération. Ils doivent avoir un certificat médical (*apte pour compétition de viet vo dao*) de moins de l'année en cours. Le Comité d'Organisation dégage toute responsabilité en cas de non-respect de cette obligation. Il est à la charge des responsables de clubs de vérifier ces informations.
- L'examen médical préalable à la compétition doit comporter un examen clinique complet qui s'attachera plus particulièrement aux appareils cardio-vasculaires, locomoteurs et au revêtement cutané

Contrôle antidopage

- Des contrôles antidopages peuvent être opérés à tout moment. Ces contrôles sont effectués sur l'initiative du Comité d'Organisation de la Compétition.
- Si un combattant est contrôlé positif, des sanctions disciplinaires sévères seront appliquées

- Les Entraîneurs, les Responsables des délégations et toutes personnes qui auraient contribué directement ou indirectement au dopage sont passibles des mêmes sanctions disciplinaires.

- Sont considérés comme positifs les combattants qui refuseraient de se soumettre au contrôle.

Annexe 1 : le tableau des points attribués

Technique	Cibles	Points
Dam (coup de poing), Chem (sabre), Bat (poing retourner) Goi (Genou).	Dans le Buste (entre le cou et la ceinture)	1 point
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Dans le Buste	1 point
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Dans le visage (contrôlé)	2 points
Vat (Lutte), Quet (fauchage, balayages),	Si l'adversaire est à terre	3 points
Don Chan (ciseaux)	Si l'adversaire est à terre	3 points
Toutes les techniques	Sur les jambes, les bras ou les épaules.	zéro point
<ul style="list-style-type: none"> • Les deux combattants se touchent en même temps. • L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul • Etre tombé après un Da Bay (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux. • Attaques désordonnées, floues, ou imprécises 		zéro point

Annexe 2 : le tableau de pénalité

Technique	Cibles	Sanction
Quelques soient les techniques	Si l'adversaire est K.O.	Disqualification
Dam (coup de poing), Chem (sabre), Bat (poing retourner) Goi (Genou).	Le visage, parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -1 point
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -1 point
Interdites : Cho (Coude), Xia, Chi (Pique), Trao, Cao, Cau (Griffe) ou bien tirer les cheveux ou mordre.	Toutes les cibles	Avertissement avec : -2 points
<ul style="list-style-type: none"> • Frapper l'adversaire au sol, après qu'il soit tombé • Frapper l'adversaire une fois qu'on est tombé au sol. • Frapper l'adversaire après l'ordre d'arrêt prononcé par l'Arbitre : « THOI » • Frapper l'adversaire une fois qu'il est sorti de la surface de combat. 	Toutes les cibles	Avertissement avec : -2 points
Au 3^{ème} Avertissement		Disqualification
<ul style="list-style-type: none"> • Sortie de l'aire de combat volontairement, refus de combat ou fuite volontaire. • Montrer le dos pour pousser l'adversaire à la faute • Aller volontairement au sol pour fuir le combat. 		Avertissement avec : -1 point
<ul style="list-style-type: none"> • Attitude incorrecte du combattant (verbale ou gestuelle) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Envers l'Adversaire ➤ Envers l'Arbitre ou les Juges ➤ Envers le public. 		Avertissement avec : -2 points jusqu'à la disqualification

Annexe 3 : Lexique des Juges et des Arbitres

CHUAN BI	Préparez-vous
NGHIEM	En garde avec position LAP TAN
NGHIEM LE	La main droite sur le cœur
LE	Saluez
THU	En garde avec position DINH TAN
DAU	Combattez
THOI	Arrêtez
THO	Respirez
CHUAN BI, NGOI	Préparez-vous, ensuite dite «XUONG» et asseyez-vous
CHUAN BI, DUNG	Préparez-vous, ensuite dite «DAY» et levez-vous
DANG SAU, QUAY	Retournez-vous