



Fête de Fondation 2018

Organisation de la compétition

Chers Maîtres aînés, Chers Maîtres, chers professeurs, chers Vo Sinh

Pour cette sixième édition de le Fête de la Fondation, et comme l'année dernière la commission Stage et Compétition vous propose de mettre vos compétences techniques individuelles au profit du collectif à travers sa nouvelle formule : la Coupe Technique par équipe.

Ainsi chaque équipe en lice pourra se confronter sur différentes épreuves ouvertes à tous les niveaux. Chaque équipe devra donc se munir de compétiteurs au panel technique varié, afin de prétendre remporter le trophée de la Fondation.

Vous trouverez dans ce document les conditions d'inscription, le règlement de la compétition par adulte technique et combat ainsi que la liste (réduite) des épreuves de la compétition individuelle adulte et enfant.

Nous espérons que les équipes seront nombreuses et sommes certains qu'elles seront animées par le meilleur esprit martial, cher à notre Mon Phai.

Nous sommes bien entendu conscients que certains clubs ne pourront réunir une équipe complète, nous ferons en sorte de former des équipes interclubs, ce qui est l'objet de notre rencontre, celui du partage, de l'échange, de la découverte de soi et de l'autre.

Entre les trophées par équipes (techniques et combats), les quelques coupes individuelles techniques, les stages tout niveaux mais aussi notre cérémonie du Lê Gio Tô (Cérémonie de la Fondation) -symbole phare de la tradition du Vovinam Viet Vo Dao- cette 6^{ème} Fête de la Fondation s'annonce riche et variée.

« Se réunir est un début, rester ensemble est un progrès, travailler ensemble est la réussite » Henri FORD

« Lorsque deux forces sont jointes, leur efficacité est double »
Isaac NEWTON

Meilleures Pensées Martiales

La commission Stages et Compétitions

CONDITIONS POUR S'INSCRIRE AUX COMPETITIONS

1. Tous les compétiteurs - technique ou combat - doivent disposer :
 - De la licence à la fédération Union inter régionale 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.

Préambule

1. Il se peut que certaines épreuves soient annulées en raison d'un nombre insuffisant de compétiteurs ou compétitrices. Le comité organisateur informera au plus tôt les responsables d'équipes concernées.

2.1. La direction de la compétition se donne le droit d'effectuer certaines finales à la suite des phases éliminatoires.

COMPETITION PAR EQUIPE

1 COMPETITION TECHNIQUE

La compétition technique se déroulera en 5 épreuves- suivant la liste suivante :

EPREUVE 1 : QUYEN

EPREUVE 2 : SONG LUYEN

EPREUVE 3 : CISEAUX

EPREUVE 4 : TU VE NU

EPREUVE 5 : TAM DAU LIBRE

1.1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Chaque équipe sera composée d'un effectif compris entre 4 et 10 compétiteurs.

La composition d'une équipe doit répondre aux critères suivants et doit être composée au minimum :

- d'une fille (pour le Tu Ve Nu) quel que soit le grade,
- de 2 ceintures jaunes,
- de 2 ceintures bleues.

1.2 LISTE DES EPREUVES

- QUYEN CB – Nhap Mon Quyen (NMQ) ou Thap Tu Quyen (TTQ)
- QUYEN CJ – Lao Mai Quyen (LMQ) ou Long Ho Quyen (LHQ)
- SONG LUYEN CB – Song Luyen 1 (SL1) ou Song Luyen Vat 1 (SLV1)
- SONG LUYEN CJ – Song Luyen 2 (SL2) ou Song Luyen Kiem (SLK)
- CISEAUX CB – 5 ciseaux à exécuter de 1 à 7 (pouvant être accompagnés de contre-attaques)
- CISEAUX CJ – 5 ciseaux à exécuter de 7 à 21 (pouvant être accompagnés de contre-attaques)
- TAM DAU Libre : combat codifié libre tout niveau, mixte de 3 candidats (1 contre 2) avec une durée maximale de 2 min.
- TU VE NU : Self défense féminine d'une durée maximale de 2 min.

1.3 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La compétition s'effectue en deux phases.

1.3.1 1^{er} tour : les phases éliminatoires

Toutes les équipes concourent sur les 5 mêmes épreuves déterminées selon un tirage au sort réalisé par un maître (tirage d'une carte de duel 1, 2, 3 ou 4)

Il existe 4 cartes de duel (= 4 combinaisons possibles)

CARTE 1

- QUYEN CB (**NMQ** ou TTQ)
- SONG LUYEN CJ (**SL2** ou SLK)
- CISEAUX CB
- TAM DAU
- TU VE NU

CARTE 2

- QUYEN CJ (**LMQ** ou LHQ)
- SONG LUYEN CB (**SL1** ou SLV1)
- CISEAUX CJ
- TAM DAU
- TU VE NU

CARTE 3

- QUYEN CB (**NMQ** ou TTQ)
- SONG LUYEN CB (**SL1** ou SLV1)
- CISEAUX CJ
- TAM DAU
- TU VE NU

CARTE 4

- QUYEN CJ (**LMQ** ou LHQ)
- SONG LUYEN CB (**SL1** ou SLV1)
- CISEAUX CB
- TAM DAU
- TU VE NU

Pour le premier tour uniquement, l'épreuve choisie parmi les 2 possibles (concernant les épreuves Quyen et Song Luyen) sera automatiquement celle du plus bas niveau (en gras dans les cartes).

Cinq tables de jurys seront mises à disposition afin de noter chacune des 5 épreuves techniques (Quyen, Song Luyen, ciseaux, Tam Dau et Tu Ve Nu).

Chaque jury donnera une note sur 20 qui sera additionnée aux notes des 4 autres épreuves. Le total de la notation de ce premier tour sera une note sur 100 points par équipe.

Les **4 équipes** ayant obtenu la meilleure note cumulée seront qualifiées pour les phases suivantes.

1.3.2 2ème tour : la phase des duels par équipes (demi-finale et finale)

Une seule table de jury.

Les équipes se présentent 1 contre 1 comme lors des pools combat pour s'éliminer entre elles jusqu'à la finale.

Le jury désignera l'équipe vainqueur pour chaque épreuve avant de passer à la suivante.

- **1^{ère} étape : tirage de la carte de duel :**

Tirage par un maître d'une nouvelle carte de duel parmi les cartes de duel afin de déterminer les épreuves des demi-finales. La première épreuve des demi-finales est obligatoirement le Quyen.

- **2^{ème} étape : Choix du Quyen et du Song luyen**

Un Maître procède à un tirage au sort pour savoir quelle équipe commence – cette dernière choisit le Quyen à réaliser (au choix dans la liste et selon le tirage de la carte de duel) et passe en premier pour le Quyen.

L'équipe perdante de cette première épreuve pourra choisir l'épreuve suivante de Song Luyen (au choix dans la liste et selon le tirage de la carte de duel) et passera en premier pour le Song Luyen.

Exemple

Équipe A contre Équipe B : tirage de la carte de duel 1

- Epreuve quyén CB

L'équipe B, désignée par le sort pour choisir l'épreuve entre Khai Mon Quyén (KMQ) ou Thap Tu Quyén (TTQ), choisit KMQ : A et B s'affrontent sur KMQ.

L'équipe B gagne cette première épreuve.

- Epreuve song luyén CJ

L'équipe perdante (A) choisit le Song Luyén Kiem pour l'épreuve song luyén CJ (choix entre Song Luyén 2 ou Song Luyén Kiem).

Les 2 équipes s'affrontent sur le SLK.

Pour les épreuves Don chan, Tam Dau et Tu Ve Nu il n'y a pas de choix, la compétition se poursuit normalement :

- Epreuve Don Chan CB
- Epreuve Tam Dau
- Epreuve Tu Ve Nu

Résultat du duel :

Au terme des 5 épreuves l'équipe qui aura remporté le plus de duels sera en finale.

La finale se déroulera suivant les mêmes modalités. De plus il y aura également une petite finale pour la 3eme place.

1-3-3 Comme l'an dernier ...

Une compétition individuelle par catégorie lors du premier tour :

Chaque meilleure prestation en quyén, song luyén, tu ve nu, tam dau et ciseau sera récompensée même si l'équipe n'est pas sélectionnée.

2- COMPETITION COMBAT

2-1 COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

Les équipes sont composées de 5 combattants (3 titulaires et 2 remplaçants) dont :

- 1 fille minimum
- 1 ceinture jaune minimum

Remarque :

- La fille peut être la Ceinture jaune.
- Le/la capitaine de l'équipe est la personne la plus gradée.
- Les remplaçants peuvent également être dans une autre équipe exceptionnellement si besoin.

2-2 DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La compétition se déroule en 3 combats. Il n'y a pas de catégorie de poids. Chaque combat gagné rapporte 1 point. L'équipe gagnante sera celle qui obtiendra 2 points. Si une équipe remporte les 2 premiers combats, il n'y aura pas de 3^{ème} combat.

- 1^{er} combat : combat féminin (quel que soit le grade)
- 2^{ème} combat : combat masculin

L'équipe qui a perdu le combat féminin, fera le choix du niveau de ce combat (CB ou CJ).

- 3^{ème} combat : combat masculin (point décisif). Ce sont les capitaines des équipes qui départageront leurs équipes lors de ce combat. Si le capitaine a déjà combattu lors d'un des tours précédents il sera remplacé par un autre combattant (si possible du même grade).

Si une équipe est composée d'une ceinture jaune féminine est de 4 ceintures bleues masculines, la ceinture jaune combattra lors du premier tour, et sera remplacée par 2 autres combattants (CB) lors des tours suivants.

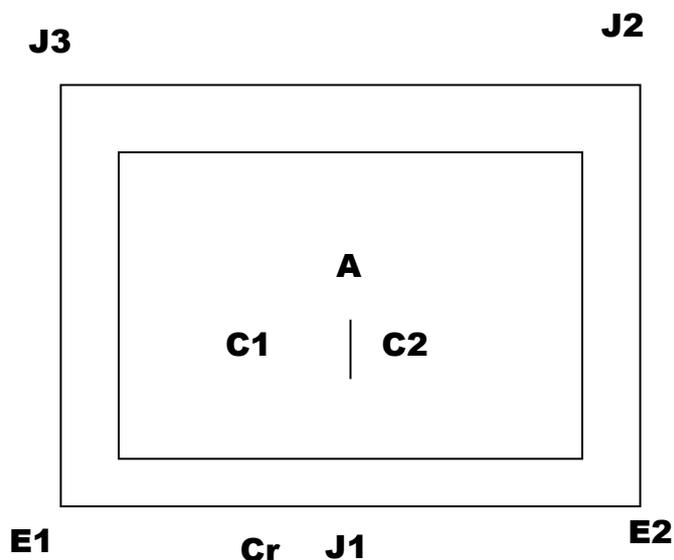
2-3 RÈGLEMENT DE COMBAT

2-3.1 Généralités

Aire de combat

L'aire de combat est composée de 2 parties :

- Surface de combat : partie centrale,
- Surface de sécurité : partie extérieure.



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 CJ	
Protège dents		CB CJ
Protège tibias non armé	CB	CJ
Casque mousse Sans visière	CB	CJ
Protège avant bras		CB CJ

2-3.2 Les règles techniques

K.O.

Le K.O. intentionnel est interdit.

Si la responsabilité du K.O. technique est attribuée au compétiteur non blessé, une consultation entre l'Arbitre, et J1 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 retourné), **Cho** (coude)...,
- Utiliser des techniques suivantes : **Cho** (Coude), **Xia, Chi** (Pique), **Trao, Cao, Cau** (Griffe), 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.

Points non attribués

Dans les cas suivants aucun point n'est attribué :

- 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,
- Le combattant est tombé après avoir exécuté un **Da Bay** (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux,
- Les attaques sont 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 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 individuels et de l'équipe lors des finales,
- Un mauvais comportement d'un combattant et ou de son entraîneur peut entraîner un point de pénalité pour le combattant,
- Reprise du combat.

Trois pénalités attribuées à un même combattant (même obtenues dans trois combats différents) entraînent sa disqualification pour la compétition et la perte du combat en cours pour son équipe.

Le nombre de points de pénalité d'une équipe est la somme des points de pénalités obtenus par ses membres. A partir du 4^{ème} point de pénalité, l'équipe perdra définitivement un de ses membres pour la durée de la compétition (celui à qui sera attribué la pénalité et qui du coup perdra son combat). Techniquement, à la 6^{ème} pénalité, l'équipe sera disqualifiée.

2-3.3 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 combattant ayant obtenu un maximum de point sur la totalité du combat sur les 3 jurys J1, J2 et J3.

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 capitaines des équipes qui devront respecter les procédures suivantes :

- Toutes les réclamations seront formulées à la fin du combat,
- Les combattants ne peuvent réclamer qu'auprès de leurs capitaines,
- Les capitaines peuvent faire part de leur réclamation auprès de J1 et éventuellement déposer des recours auprès du Responsable de la coupe Combat 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 capitaines 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 aux Maîtres aînés. Un collège des Maîtres présents évaluera les suites à donner.

Le service de soins, blessures

A tout moment un Arbitre peut 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 son adversaire c'est ce dernier qui 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

2-3.4 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 compétition.

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 est l'autorité 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 : simple rappel à l'ordre, avertissement, points de pénalités, 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.

Le capitaine de l'équipe

Il a pour rôle d'aider, de soigner, de conseiller, de préparer et d'être le porte-parole des compétiteurs de son équipe.

Il est l'unique interlocuteur de la délégation envers les Juges ou le collège technique de la compétition.

Il est le seul autorisé à 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.

Examen médical

Tous les compétiteurs - technique et/ou combat - doivent disposer de la licence Union inter régionale VVN VVD en cours de validité et doivent avoir pris connaissance et être satisfait des conditions d'assurance souscrite par l'Union. Ils doivent avoir un certificat médical (apte pour compétition de Viet Vo Dao) datant de moins d'un an. 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 antidopage 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 capitaines, 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 : tableau d'attribution des points

Techniques	Cibles	Points
Toutes les techniques	Sur les jambes, les bras ou les épaules.	zéro point
Les deux combattants se touchent en même temps		
L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul		
Le combattant est tombé après avoir exécuté un Da Bay (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux		
Attaques désordonnées, floues, ou imprécises		
Dam (coup de poing), Chem (sabre), Bat (poing retourné) 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	2 points
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant)	Dans le visage (contrôlé)	
Vat (Lutte), Quet (fauchage, balayages),	Si l'adversaire est à terre	3 points
Don Chan (ciseaux)	Si l'adversaire est à terre	

Annexe 2 : tableau des pénalités

Techniques	Cibles	Sanctions
Dam (coup de poing), Chem (sabre), Bat (poing retourné), Goi (Genou)	Le visage, parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec 1 point de pénalité
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant)	Parties génitales, cou, nuque, dos.	
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 2 points de pénalité
Interdites : Cho (Coude), Xia , Chi (Pique), Trao , Cao , Cau (Griffe), tirer les cheveux ou mordre	Toutes les cibles	
Frapper l'adversaire au sol, après qu'il soit tombé	Toutes les cibles	
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		Avertissement avec 2 points de pénalité minimum pouvant aller jusqu'à la disqualification
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. 		
Au 3ème avertissement pour un même combattant (même attribués au cours de 3 combats)		Disqualification du combattant
A partir du 4ème point de pénalité pour une même équipe, le combattant sanctionné est disqualifié.		
Quelques soient les techniques	Si l'adversaire est K.O.	Disqualification de l'équipe
6ème pénalité pour une même équipe		

Annexe 3 : Lexique pour les Juges et les 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

COMPETITION TECHNIQUE INDIVIDUELLE

3 EPREUVES ADULTES

Ces épreuves sont destinées aux adultes à partir de 16 ans révolus. Les épreuves sont mixtes.

3-1 Coupe 1 : Nhap Mon Quyen

Cette compétition est destinée aux élèves CB00 et CB01..

3-2 Coupe 2 : Thap Tu Quyen

Cette compétition est destinée aux élèves CB01 et CB02.

3.3 Coupe 3 : Long Ho Quyen

Cette compétition est destinée aux élèves CB03

3-4 Coupe 4 : Nhap Mon Quyen synchronisé à 3

Cette compétition est destinée aux élèves CB00, CB01, CB02 et CB03

2 EPREUVES ENFANTS

Cette compétition est destinée aux enfants de 6 ans à 15 ans

2-1 Coupe 5 : Nhap Mon Quyen enfants

2-2 Coupe 6 : Thap Tu Quyen enfants

4-3 Coupe 7 : Enchaînement Libre à 2 -3 -ou 4 enfants (1min 30 max)