

#### 1.4.3 Pénalité

Une pénalité est donnée dans les cas suivant :

- Utilisation de techniques non contrôlées.
- Utilisation de techniques non autorisées.
- Le compétiteur reçoit 1 pénalité correspondant à 1 point en moins.

#### 1.4.4 Disqualification

Le compétiteur est disqualifié dans les cas suivants :

- Le compétiteur commence à attaquer avant le « Dâu » (Combattez) ou après le « Thôi » (Arrêtez), suivant la gravité des coups portés (à l'appréciation de l'arbitre).
- Le compétiteur donne un coup interdit qui entraîne une blessure ou le KO de l'adversaire.
- Le compétiteur porte sciemment un coup interdit
- Le compétiteur manque de respect envers son adversaire, les juges ou le public.
- Le compétiteur désobéit sciemment aux consignes de l'arbitre.
- Le compétiteur ne se présente pas sur l'aire de combat après 3 appels.
- Le compétiteur reçoit **trois pénalités**

#### 1.4.5 Arrêt momentané ou définitif du combat

##### Par le compétiteur

Le compétiteur déclare forfait.

##### Par l'arbitre et les juges

L'arbitre et les 3 juges de coins ont le pouvoir d'arrêter le combat à tout moment si :

- Ils estiment qu'il y a danger pour l'un des compétiteurs
- Si un juge constate une faute grave (coup interdit) que l'arbitre n'a pas vue.  
Le juge se manifeste auprès de l'arbitre en levant le drapeau correspondant au combattant fautif afin de demander l'arrêt momentané du combat.  
Le juge s'explique avec les 2 autres juges et l'arbitre; ils doivent s'entendre afin d'éventuellement sanctionner le responsable.

Pour mettre fin à un combat les juges et l'arbitre doivent se concerter.

##### Sur avis médical

Le médecin peut demander l'arrêt du combat s'il constate que l'état physique du compétiteur ne lui permet pas de continuer.

- Tous types de coups volontaires dans le dos.
- Toutes attaques aux articulations.
- Tous verrouillages articulaires.
- Ciseaux à la tête.
- Coups de pied vertical descendant (marteau).
- Balayages et fauchages intérieurs interdits.

Les comportements interdits :

- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Les sorties volontaires de la surface de combats.
- Mettre en danger sa propre sécurité en adoptant un comportement qui expose aux blessures.
- Refuser le combat sans pour autant abandonner.
- Tout manque de respect envers son adversaire ou l'équipe d'arbitrage.

## **1.4 NOTATION – AVERTISSEMENT - DISQUALIFICATION**

### **1.4.1 Barème de notation**

- **1 point** pour les techniques de mains entre la taille et la tête.
- **2 points** pour coup de pied au buste et à la tête.
- **2 points** pour les techniques de fauchage, ciseaux ou projections non suivies.
- **3 points** pour les techniques de fauchage, ciseaux ou projections suivies et coup de pieds sautés à la tête.

Remarque : Suite à l'enchaînement de plusieurs techniques, la technique comptabilisée sera la plus importante de la notation.

### **1.4.2 Avertissement**

**A l'appréciation de l'arbitre**, un avertissement est donné dans les cas suivants :

- Le compétiteur porte involontairement un coup interdit.
- Le compétiteur commence à attaquer avant le « Dâu » (Combattez) ou après le « Thôi » (Arrêtez) et que les coups portés n'ont pas d'incidence.
- Le compétiteur manque de combativité.
- Sortie de tapis.

**Remarque :** 3 avertissements donnent lieu à une pénalité.

## **1.3 DÉROULEMENT DU COMBAT**

### **1.3.1 Cérémonial du compétiteur**

Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition.

Se placer sur la bande de couleur désignée par les commissaires sportifs.

Saluer suivant les ordres de l'arbitre

Attendre les ordres de l'arbitre

A la fin de la prestation, attendre, en position lâp tân, le signal de l'arbitre pour se retirer.

Saluer à la sortie de l'air de compétition.

### **1.3.2 Durée du combat**

Catégorie féminine et masculine

#### **POUSSINS, PUPILLES**

Chaque combat dure 1 minute non stop (temps d'arrêts non décomptés).

#### **BENJAMINS, MINIMES**

Chaque combat dure 1 minute 30 non stop (temps d'arrêts non décomptés).

#### **CADETS**

Chaque combat dure 2 minutes effectives.

Les temps d'arrêts non liés directement au combat sont décomptés (remise en place des protections, remplacement des combattants.....).

Pour toutes les catégories s'il y a égalité, les compétiteurs ont 30 secondes de repos avant de reprendre le combat pour une prolongation d'une minute.

Au terme de la prolongation, en cas d'égalité, les juges tiendront compte des avertissements donnés à chaque compétiteur. Le compétiteur qui a reçu le moins d'avertissement sera déclaré vainqueur.

Dans le cas où aucun des compétiteurs n'aurait reçu d'avertissement ou s'ils ont totalisé le même nombre d'avertissements, il y a une nouvelle prolongation. Le compétiteur qui porte le premier un coup décisif gagne le combat.

Les coups interdits :

- Coup de poing à la tête.
- Toutes formes d'attaques non contrôlées.
- Les « chỏ » (coups de coude) et les « gỏi » (coups de genoux).
- Les techniques de frappes portées au cou, à la gorge, à la nuque, à l'aîne et aux parties génitales.

### **Compétiteur**

Surclassement des poids autorisé après délibération des responsables (formulaire disponible sur place).

## **1.2 AVANT LE DÉBUT DU COMBAT**

### **1.2.1 Obligations administratives**

Chaque compétiteur devra être en possession le jour de la compétition et à l'appel de leur catégorie :

- D'un Passeport sportif obligatoire: 2 licences minimum dont celle de la saison 2009/2010 + une de la saison précédente quelque soit la fédération de provenance.
- D'un certificat médical dont la date est postérieure au mois d'août 2009, précisant la non contre indication de la pratique des Arts Martiaux Vietnamiens. (Ce certificat peut être inclus dans le passeport sportif via le tampon du médecin à côté de la vignette).
- D'une autorisation parentale ou du tuteur légal pour les mineurs.

Les compétiteurs qui ne seront pas à jour administrativement seront refusés. Aucune inscription sur place ne sera acceptée.

### **1.2.2 Pesée**

La pesée (vérification) se déroulera dès l'arrivée des compétiteurs en même temps que le relevé des présences/inscriptions de ces derniers. Les compétiteurs se présenteront en Vo-Phuc sans ceinture.

### **1.2.3 Tenue du compétiteur**

Chaque compétiteur se présente avec le vo-phuc correspondant à son style (de couleur bleue ou noire).

### **1.2.4 Protections**

**Propres au compétiteur** : protèges tibias/pieds, protège dents et coquille.

**Fournies par la fédération** : gants, casque et plastron.

### **1.2.5 Rôle des juges et de l'arbitre**

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

L'arbitre s'assure que les combattants ont une tenue correcte et qu'ils sont équipés de leurs protections (pour signaler le port de la coquille le combattant frappe sa coquille avec le poing).

# 1 Règlement

## 1.1 CATEGORIES COMPETITION COMBAT

### 1.1.1 Catégories d'âge et de poids pour les Masculins et les Féminines

Les catégories définies pour la saison 2009 - 2010 sont les suivantes :

Catégories d'âges					
	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans
	Nés en 2002 - 2003	Nés en 2000 - 2001	Nés en 1998 - 1999	Nés en 1996 - 1997	Nés en 1994 - 1995
Catégories de poids					
	Poussins 6-7 ans	Pupilles 8-9 ans	Benjamins 10-11 ans	Minimes 12-13 ans	Cadets 14-15 ans
<b>Poids minimum</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>25</b>		
<b>Féminines</b>	-25	-25	-30	-40	-47
	-30	-30	-35	-45	-54
	-35	-35	-40	-50	54 et plus
	-40	-40	-45	-55	
	40 et plus	-45	-50	55 et plus	
		45 et plus	50 et plus		
<b>Poids minimum</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>25</b>		
<b>Masculins</b>	-25	-30	-30	-40	-52
	-30	-35	-35	-45	-57
	-35	-40	-40	-50	-63
	-40	-45	-45	-55	-70
	-45	-50	-50	-60	70 et plus
	45 et plus	50 et plus	-55	-65	
			55 et plus	65 et plus	

### 1.1.2 Surclassement

#### Compétiteur

Pas de surclassement de catégories.



**Règlement des compétitions et arbitrage**  
**"OPEN DE FRANCE COMBAT**  
**MULTI-STYLE 2009 - 2010"**

**Catégories**

***Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadets***

