

ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS TRADITIONNELS
Saison 2009/2010

REGLEMENTATION

COMPETITIONS

ET

ARBITRAGE

ENFANTS

(Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets)



TABLE DES MATIERES

GENERALITES	3
1 - LES COUPES DE FRANCE	3
2 – LA CATEGORIE « CADET » :	3
3 - LES SURCLASSEMENTS :	3
4 - L'ENVOI DES INSCRIPTIONS	3
5 - TENUE OFFICIELLE	3
6 - AIRE DE COMPETITION	6
 REGLEMENT – COMBATS ENFANTS	 7
ARTICLE 1 – ORGANISATION DES COMPETITIONS	7
ARTICLE 2 – L'EQUIPE ARBITRALE	7
ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT	7
ARTICLE 4 – SCORE	8
ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION	9
ARTICLE 6 – SANCTIONS	10
ARTICLE 7 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION	11
ARTICLE 8 – PROTESTATION OFFICIELLE	13
ARTICLE 9 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS	13
 REGLEMENT – COMPETITIONS TECHNIQUES	 15
ARTICLE 1 – REGLES GENERALES	15
ARTICLE 2 – PROTESTATION OFFICIELLE	15
ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION	15
ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE	16
ARTICLE 5 – CRITÈRES DE JUGEMENT	17
ARTICLE 6 – DISQUALIFICATIONS	18
ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION	18
 ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE COMBATS	 19
 ANNEXE 2 – GESTUELLE D'ARBITRAGE (COMBATS)	 20
 ANNEXE 3 – AIRE DE COMPETITION COMBATS	 22
 ANNEXE 4 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES	 22
 ANNEXE 5 – LISTE DES ARMES AUTORISEES	 23
 ANNEXE 6 – POUVOIRS ET DEVOIRS	 24
 ANNEXE 7 – CATEGORIES	 26
 ANNEXE 8 – DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE	 27

GENERALITES

1 - LES COUPES DE FRANCE

En individuel et en équipe

Les Coupes de France sont ouvertes à tous les licenciés de la FFKDA, sans restriction de nationalité.

Sauf réglementation spécifique, les Coupes se déroulent par élimination directe sans repêchage pour les 3èmes places.

2 – LA CATEGORIE « CADET » :

En individuel et en équipe

Les cadets féminins et masculins participent aux Championnats de France et non pas à la Coupe de France Enfants. Néanmoins, ils doivent se conformer à la réglementation enfants dans son intégralité. Les organisateurs et le corps arbitral s'appuieront sur cette base afin de faciliter le bon déroulement de la compétition.

3 - LES SURCLASSEMENTS :

Les catégories d'âge sont déterminées pour la Saison Sportive.

COMBATS : Si le surclassement n'est pas autorisé de manière automatique et générale, les fiches de chaque compétition précisent les cas de surclassement autorisés.

Aux Coupes de zone, les surclassements sont autorisés dans toutes les catégories après autorisation de l'équipe d'organisation.

TECHNIQUE : Aucun surclassement n'est autorisé en individuel et en Equipe.

4 - L'ENVOI DES INSCRIPTIONS

Les dossiers d'inscriptions aux Coupes de France sont envoyés au siège de la fédération ou à son représentant.

Les compétiteurs doivent être licenciés FFKDA (saison en cours) au plus tard le jour de la date limite de réception du dossier d'inscription. Cette date figure sur le programme et le dossier d'inscription de chaque compétition. Pour les Coupes de France, les compétiteurs doivent aussi justifier d'une licence d'une saison antérieure.

Le passeport FFKDA est obligatoire pour toute compétition officielle.

Chaque club doit mentionner son Représentant du club présent lors de la compétition (celui-ci doit posséder une licence de la saison en cours).

5 - TENUE OFFICIELLE

1. Les compétiteurs doivent porter la tenue officielle telle que définie ci-après.
2. La commission d'arbitrage ou son représentant officiel peuvent exclure tout compétiteur ou personne qui ne se conforme pas à cette réglementation.

ARBITRES

1. Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la commission d'arbitrage. Cette tenue doit être portée lors de toutes les compétitions et lors de tous les stages.
2. La tenue officielle est la tenue fournie par la Fédération. A défaut :
 - Blazer bleu marine, droit, non-croisé.
 - Chemise blanche à manches courtes ou longues, selon les conditions climatiques prédominantes.
 - Cravate bleue ou noire sans épingle. Pantalon gris. Chaussettes bleu foncé ou noires sans motif et chaussons d'arbitrage noirs pour utiliser sur l'aire de compétition.
 - Lorsque le responsable d'arbitrage de la manifestation donne son accord, les arbitres officiels peuvent être autorisés à enlever leur blazer.

COMPETITEURS

1. Les compétiteurs doivent porter une tenue (Vo Phuc) noire. Aucun marquage n'est autorisé, à l'exception d'un emblème du club qui peut être porté sur le côté gauche de la veste (poitrine ou épaule), l'emblème ne doit pas déborder d'une surface de 100 cm². Un numéro d'identification, délivré par le comité d'organisation, peut être fixé au dos de la veste. Les compétiteurs se présentent sur l'aire de combat sans ceinture. L'un des compétiteurs doit porter une ceinture rouge et l'autre une ceinture bleue, fournies par l'organisation.
2. 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 tee-shirt noir uni sous la veste de la tenue.
3. Les manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir les coudes.
4. Les pantalons doivent être d'une longueur suffisante pour recouvrir au moins les 2/3 du tibia et ne doivent pas dépasser la cheville. En aucune manière un pantalon ne devra être retroussé.
5. Les compétiteurs doivent avoir les cheveux propres, courts ou attachés en arrière et plaqués en fonction de leur longueur. Les barrettes, les bandeaux de tête et épingles à cheveux sont interdits, les cheveux peuvent être attachés par un élastique.
6. Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
7. Le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le corps médical officiel.
8. Les lunettes sont interdites. Le port de lunettes souples ou des lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité écrite du compétiteur ou de son représentant légal.
9. Pour les combattants :
 - a. Le port des gants **conformes au cahier des charges** et autorisant la saisie est obligatoire.
 - b. Les protège-dents sont obligatoires.
 - c. Le port de la coquille est obligatoire sous le Vo Phuc
 - d. Les protège-tibias souples, les protège-pieds souples et le port d'un casque sans bulle ni grille sont obligatoires et doivent être **conformes au cahier des charges**.
 - e. Pour les combattant(e)s de Poussins à Cadets, le port de plastron conforme au cahier des charges est obligatoire.

10. Les féminines doivent porter un tee-shirt noir uni sous la veste du Vo Phuc.
11. Le port de tout autre vêtement ou équipement est interdit. Les chaussures, chaussons, chaussettes, guêtres sont interdits, ...
12. L'emploi de bandage ou support peut être autorisé par le corps médical.
13. Afin de faciliter l'organisation et la visibilité des compétitions il n'y a pas de Coaching.

PRECISIONS

- Quand un compétiteur se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non-conforme, il ne sera pas immédiatement disqualifié, mais une minute lui sera accordée pour qu'il se mette en conformité avec le règlement.

6 - AIRE DE COMPETITION

1. L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Elle est formée de tapis de chute de norme NF de un mètre sur deux ou de un mètre sur un.
2. L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'intérieur).
3. Une zone de danger de couleur rouge et d'un mètre de large est située à la périphérie de l'aire de compétition.
4. Une zone de sécurité de deux mètres, à l'extérieur et de couleur différente, doit être clairement délimitée.
5. Les juges de coin sont assis sur chaise en dehors de la zone de délimitation.

PRECISIONS

- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de la zone de sécurité.
- Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'arbitre doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

REGLEMENT – COMBATS ENFANTS

Les catégories concernées sont les Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadets, masculins et féminins. Chaque catégorie est définie par l'âge et le poids (voir tableau en annexe).

ARTICLE 1 – ORGANISATION DES COMPETITIONS

1. Les compétitions COMBAT sont divisées en catégories de poids et d'âges.
2. Il n'y a pas de distinction de grade pour les Coupes de France. Les Cadets participent aux Championnats de France (voir les Généralités, paragraphe 2).
3. Les compétiteurs ne se présentant pas après 3 appels, sont disqualifiés.
4. Un compétiteur ne peut participer qu'à une épreuve (dans une seule catégorie de poids et d'âge).

ARTICLE 2 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque combat, le corps arbitral est composée de : 2 commissaires sportifs, 1 arbitre, 3 juges et d'un superviseur (pour les championnats de France et les Coupes de France).
2. La table de l'aire de compétition est composée de 2 commissaires sportifs dont un est chargé du chronomètre et l'autre du marquage.
3. Le corps arbitral national est sous la responsabilité du responsable national de l'arbitrage ou de son représentant légal. Il est seul compétent pour officier lors des championnats et coupe de France.
4. Pour les Coupes de France un superviseur est nommé pour 1 à 2 aires de compétition.

ARTICLE 3 – DUREE DU COMBAT

La durée des combats est limitée en fonction de la catégorie d'âge.

Durée	
Poussins, Pupilles, Benjamins	1 minute
Minimes, Cadets	2 minutes

Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début et s'arrête chaque fois qu'il dit « Temps » au chronométrateur. Le décompte repart automatiquement quand l'arbitre relance le combat.

Le chronométrateur signale distinctement la fin du combat au moyen d'un coup de gong ou d'une sonnette.

ARTICLE 4 – SCORE

Les attaques à la tête, sous la ceinture, ainsi que les coups de genoux et coups de coudes sont interdits.

1. Les points accordés pour les Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, et Cadets sont les suivants:
 - Trois points.
 - Deux points.
 - Un point.
2. Trois points sont accordés pour :
 - Coups de pieds sautés et retournés au corps
 - Les techniques de fauchage, ciseaux ou projection suivies.
3. Deux points sont accordés pour :
 - Coups de pieds sautés ou retournés au corps.
4. Un point est accordé pour :
 - Coups de poing et coups de pied simples au buste.
 - Les techniques de fauchage, ciseaux ou projection non suivies
- Les attaques sont limitées aux surfaces suivantes :
 - Abdomen.
 - Poitrine.
- Pour les enchaînements au sol, seule une simulation de frappe poing au buste est autorisée.
- Une technique effective portée en même temps que le signal de fin de combat est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat de l'arbitre n'est pas comptabilisée, et entraîne une sanction adaptée.
- Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 2 compétiteurs sont hors de l'aire de combat. Quand l'un des compétiteurs est hors de l'aire de combat mais que son adversaire effectue une technique effective alors qu'il est encore dans la surface de compétition avant le commandement THOI de l'arbitre, la technique est comptabilisée.
- Pour des raisons de sécurité, les projections et ciseaux dont le point de pivot est uniquement la tête ou le cou, sont interdites et entraînent au fautif une sanction. Sont acceptées les techniques de balayage qui n'exigent pas la retenue de l'adversaire pendant leur exécution. Après une projection, un balayage ou un ciseau, un laps de temps de 3 secondes est accordé pour marquer une technique (suivie).
- Les techniques visant le dos sont interdites.
- L'arbitre central doit instantanément arrêter le combat au signal annonçant la fin de celui-ci. Les combattants doivent immédiatement cesser le combat. Toute action réalisée après l'arrêt du combat entraînera une sanction adaptée. Toute remarque ou comportement déplacé de la part d'un combattant, après la fin du combat, entraînera une demande de sanction auprès de la commission de discipline.

ARTICLE 5 – CRITERES DE DECISION

Le vainqueur d'un combat est déterminé par :

- un avantage de huit points d'écart au profit d'un compétiteur sur son adversaire, quelque soit le temps restant du combat.
- la disqualification de son adversaire.
- la fin du temps réglementaire, le compétiteur vainqueur étant celui qui a obtenu le plus grand nombre de points.

En cas d'égalité une prolongation de trente secondes est annoncée. Il n'y a pas de temps de récupération. Le premier compétiteur qui obtient un point est déclaré vainqueur. Dans l'éventualité où aucun des compétiteurs ne marque de point au cours de la prolongation, une décision finale est prise par les juges. Cette décision, en faveur de l'un ou l'autre compétiteur, est obligatoire.

La décision est prise sur les bases suivantes :

1. L'attitude, l'esprit combatif, et la vigueur démontrée par les compétiteurs.
2. La supériorité des tactiques et des techniques.
3. Le compétiteur ayant initié la majorité des actions.

PRECISIONS

- Quand l'issue d'un combat doit être prise par décision arbitrale, à la demande de l'arbitre les juges indiquent leur choix par levée de drapeau. Le vainqueur est désigné à la majorité des 3 juges. L'arbitre valide et annonce alors le vainqueur.
- **Critères généraux pour les attitudes techniques :**
 - **Bonne forme** : technique réalisée sans déséquilibre volontaire.
 - **Attitude correcte** : se réfère à une concentration élevée, exempte de méchanceté évidente ou de mauvaise intention, au moment où la technique est délivrée.
 - **Vigueur d'application** : définit la puissance et la vitesse d'une technique ainsi qu'une évidente volonté de réussite.
 - **Vigilance** : critère le plus souvent négligé lors de l'évaluation de la valeur d'une technique. C'est l'état d'engagement continu qui permet au compétiteur de maintenir une totale concentration et de conserver sa vigilance pour éviter les contre attaques potentielles de l'adversaire. L'attaquant ne tourne pas la tête pendant l'exécution de la technique et reste toujours face à l'adversaire.
 - **Bon timing** : signifie qu'une technique est délivrée au moment précis où elle crée potentiellement le plus d'effet possible.
 - **Distance correcte** : la bonne distance permet une technique efficace et contrôlée.

ARTICLE 6 – SANCTIONS

Les avertissements

Les avertissements sont des mises en garde données par l'arbitre à un compétiteur. Ils ne retirent pas de point.

Les pénalités (Toute pénalité enlève 1 point)

1. Utilisation de techniques non **contrôlées**.
2. Attaques à l'aine, aux articulations.
3. Attaques à la tête.
4. Projections jugées dangereuses ou interdites.
5. Simulations : feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure.
6. Sorties répétées de l'aire de compétition.
 - a. Après les 3 premières sorties volontaires 1 pénalité est attribuée
 - b. Chaque nouvelle sortie volontaire suivante compte pour 1 pénalité.
7. Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures.
8. Comportements consistant à fuir le combat, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
9. Saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique dans un délai maximum de 3 secondes.
10. Corps à corps inutiles (lutter, pousser, ou saisir sans tenter de technique).
11. Techniques aux cuisses.

Les disqualifications

1. Manques de contrôle répétés.
2. Provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou l'équipe arbitrale.
3. Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire.
4. Coups de tête.
5. Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels.
6. Attaque volontaire après l'arrêt de l'arbitre.
7. A la 3ème pénalité.

Demande de sanction disciplinaire

Le mauvais comportement d'un compétiteur peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire.

PRECISIONS

- La compétition est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être contrôlées. Toute technique non contrôlée provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.
- Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés. Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse au règlement. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.
- Sortie de l'aire :
 - Une sortie se réfère à la situation où 1 pied du compétiteur touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.
 - Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat et compte la technique si elle est effective. Si la technique n'est pas valable, l'arbitre compte la sortie.
 - Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et que par l'impact de celle-ci il fait sortir de l'aire de compétition son adversaire, l'arbitre compte la technique si elle est effective mais ne comptabilise pas la sortie.
 - Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et qu'immédiatement son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat et donne le point pour la technique et comptabilise la sortie de l'autre compétiteur.

ARTICLE 7 – BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

1. L'abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur est incapable de continuer ou abandonne le combat. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
2. Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer par le corps médical, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote des juges décide quelle issue donner au combat.
3. Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, par le corps médical du tournoi, ne peut plus combattre dans cette compétition.
4. Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire, ne peut plus combattre sans l'autorisation du corps médical. Lorsqu'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification, mais il est immédiatement retiré de toutes les compétitions COMBAT de cette compétition.
5. Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le corps médical, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
6. Quand un compétiteur est blessé pendant un combat et est déclaré apte à reprendre le combat par le corps médical, 20 secondes lui sont accordées pour reprendre le combat.
7. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le corps médical puis signale au chronométreur l'arrêt du chronomètre.

PRECISIONS

- Lorsque le corps médical déclare que le compétiteur est blessé ou qu'il n'est pas en état de combattre, une inscription appropriée doit être relevée sur le compte rendu de la compétition fait par le responsable de la compétition. Le degré d'inaptitude doit être très clairement annoncé aux autres équipes arbitrales.
- Le chronométrateur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'arbitre le lui signale. L'arbitre fera reprendre le décompte du temps à la reprise du combat.

ARTICLE 8 – PROTESTATION OFFICIELLE

L'arbitre doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage ou son représentant et ceci immédiatement après le combat. La décision du responsable de l'arbitrage n'est pas susceptible de recours.

PRECISIONS

- En aucun cas un compétiteur ne sera autorisé à protester contre une décision émise par le corps arbitral. S'il y a contestation, celle-ci doit être formulée dans le plus grand calme auprès du corps arbitral. Seul le représentant officiel du club est habilité à porter réclamation. La réclamation sera examinée par le responsable de l'arbitrage ou de son représentant. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale. 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 représentant officiel du club, et le cas échéant au public.

ARTICLE 9 – DEBUT, SUSPENSION et FIN DES COMBATS

1. Les termes et gestes employés par l'arbitre et les juges lors du déroulement d'un combat sont décrits en annexe.
2. Les juges se positionnent. L'arbitre place les compétiteurs au centre de l'aire. Après échange de salut avec l'arbitre puis entre les compétiteurs, l'arbitre annonce «THU», les compétiteurs se mettent en garde, puis « DAU » ; le combat commence.
3. L'arbitre arrête le combat en annonçant «THOI». Si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position d'origine.
4. L'arbitre retourne à sa position, les juges indiquent leur opinion à l'aide des drapeaux. Dans le cas où un point doit être accordé, l'arbitre identifie le compétiteur (Rouge ou Bleu) et accorde le score approprié en utilisant les gestes définis. Puis l'arbitre ordonne de reprendre le combat en annonçant « DAU».
5. Quand un compétiteur a marqué une différence de huit points, le commissaire sportif annonce la fin du combat à l'aide d'un signal sonore (un coup de gong par exemple). L'arbitre reprend sa position, et ordonne aux compétiteurs de regagner la leur. Puis il lève la main du côté du vainqueur en déclarant «Vainqueur *Rouge*, ou *Bleu*». Le combat est alors terminé.
6. Quand le temps est écoulé, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur, l'arbitre lève alors la main afin de proclamer le vainqueur. Le combat est alors terminé.
7. Quand le temps est écoulé et que le score est à égalité l'arbitre annonce «Egalité», et retourne à sa position. Il signale la prolongation aux compétiteurs et relance le combat immédiatement. Le premier point marqué ou la première pénalité déterminera le vainqueur.
8. A la fin de la prolongation, s'il y a égalité, l'arbitre demande la décision des 3 juges et annonce le résultat majoritaire.
9. Dans les situations suivantes, l'arbitre arrête le combat :
 - a. Quand l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition.

- b. Quand l'arbitre ordonne à un compétiteur d'ajuster sa tenue ou les équipements de protection.
- c. Quand l'arbitre remarque qu'un compétiteur a commis une infraction aux règlements.
- d. Quand l'arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures.
- e. Quand un compétiteur saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans les 3 secondes suivantes.
- f. Quand l'un ou les deux compétiteurs tombent, sans qu'aucune technique effective enchaînée ne soit effectuée.
- g. Quand les deux compétiteurs ne sont plus sur pieds à la suite d'une chute ou quand les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseaux.
- h. Quand un juge signale une action ou un danger à l'aide de ses drapeaux.

PRECISIONS

- Au début d'un combat, l'arbitre appelle les compétiteurs afin qu'ils se placent au centre de l'aire. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui est demandé de retourner à l'extérieur de l'aire.
- Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont en place et que leur attitude est correcte.
- Un combattant doit avoir au minimum 10 minutes de récupération entre deux combats.

REGLEMENT – COMPETITIONS TECHNIQUES

ARTICLE 1 – REGLES GENERALES

Suivant les catégories, on pourra distinguer différents types de compétitions.

1. Il n'y a pas de distinction de grade pour la Coupe de France Enfant.
2. Le jugement se fera par notation de 7.0 à 9.0 (une décimale).
3. Toute épreuve individuelle ou par équipe est unisexe (masculin ou féminin). Il ne peut y avoir de mixité due à la catégorisation officielle des titres décernés.
4. Les Quyen individuels « Armes » ne sont autorisés que pour les catégories Minime et Cadet.
5. Les équipes en Quyen synchronisé sont composées de 3 pratiquants, alors que les équipes en Song Luyen sont constituées de 2 pratiquants.
6. En épreuve par équipe pour la Coupe de France (Quyen par équipe ou Song Luyên) les catégories sont regroupées : Poussins-Pupilles et Benjamins-Minimes.
7. Les armes en Song Luyên et Quyen synchronisé par équipe sont interdites quelque soit la catégorie.
8. Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes (Quyen individuel, Quyen synchronisé et Song Luyen) mais dans une seule catégorie d'âge par épreuve.

ARTICLE 2 – PROTESTATION OFFICIELLE

Les juges doivent être immédiatement avertis en cas d'erreur administrative. Ils prendront immédiatement les mesures qui s'imposent. Leur décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et ceci immédiatement après le passage des compétiteurs ou équipes.

PRECISIONS

- La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autre à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.
- Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise. Sa décision n'est susceptible d'aucun recours.
- Les tours suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité du commissaire sportif de s'assurer que le tour s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

ARTICLE 3 – ORGANISATION DE LA COMPETITION

1. Les compétitions QUYEN (mains nues) sont divisées en épreuves individuelles et par équipes (Quyen et Song Luyên).
2. Les Quyen individuels (mains nues) sont ensuite, divisés par catégories d'âge.
3. Une seule équipe par catégorie peut être présentée par club (sauf si entente sportive entre clubs, validée par le DTN), pour les Quyen par équipe et les Song Luyên.
4. Les compétiteurs en Individuel, ou par équipes (Quyen et Song Luyên), ne se présentant pas à l'appel, sont disqualifiés.
5. Pour les compétitions Quyen par équipes, chaque équipe est composée de 3 personnes, et peut être enrichie d'un remplaçant.

6. Pour les compétitions Song Luyen, chaque équipe est composée de 2 personnes et peut de même être enrichie d'un remplaçant.
7. Les compétiteurs composant une équipe doivent obligatoirement être les mêmes durant toute la compétition. Aucun remplacement durant les épreuves n'est autorisé. L'équipe sera disqualifiée si elle effectue un remplacement en cours de compétition.

ARTICLE 4 – L'EQUIPE ARBITRALE

1. Pour chaque tour, l'équipe de trois juges ou cinq juges est désignée par la commission d'arbitrage.
2. La table est composée d'un commissaire sportif et d'un marqueur.
3. Pour les Coupes de France un superviseur est nommé pour 1 à 2 aires de compétition.
4. Les juges nationaux, sous la responsabilité du responsable national, sont les seuls compétents pour officier lors des Coupes de France.
5. Tout juge convoqué pour juger une compétition ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel ou au sein d'une équipe).

PRECISIONS

- **Avec 3 juges** : Le juge central Quyen sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les deux autres juges resteront assis à droite et à gauche aux angles opposés. Les trois disposeront d'un tableau d'affichage de leur notation.
- **Avec 5 juges** : Le juge central Quyen sera assis à la limite de l'aire de compétition, face aux compétiteurs. Les quatre autres juges resteront assis à chaque angle du tapis. La note la plus basse et la note la plus élevées seront retirées du comptage.

ARTICLE 5 – CRITÈRES DE JUGEMENT

1. Le Quyen doit être exécuté avec compétence, et doit montrer une bonne connaissance des principes traditionnels qu'il comprend. Pour noter la performance d'un compétiteur ou d'une équipe, les juges tiendront compte de :
 - a. La démonstration réaliste de la signification du Quyen.
 - b. La compréhension des techniques utilisées.
 - c. Du bon timing, rythme, vitesse, équilibre et focalisation de la puissance.
 - d. L'utilisation convenable et correcte de la respiration.
 - e. La focalisation convenable de l'attention et de la concentration.
 - f. La forme correcte du style présenté.
 - g. Pour les Quyen armes (minimes et cadets minimum), la manipulation correcte de l'arme.

Dans le Quyen par équipe, la synchronisation sans aide extérieure est un critère essentiel. Pour l'évaluation de l'exécution, il faut tenir compte de tous les critères.

2. Equipe Song Luyên : le Song Luyên est une interprétation libre de deux minutes maximum effectuée par 2 compétiteurs, où l'on doit respecter au travers de différentes séquences des techniques du style.
 - a. Techniques de percussion.
 - b. Blocages, esquives.
 - c. Saisies, clés.
 - d. Techniques de projection
 - e. Pour le Song Luyên, les critères de jugement sont les suivants :
 - Difficulté des techniques.
 - Cohérence de l'enchaînement.
 - Respect des techniques composant les séquences.
 - Rythme et efficacité.
 - Attitude martiale.

PRECISIONS

- Le Quyen doit garder les valeurs et les principes traditionnels. Il doit être réaliste en ce qui concerne le combat et montrer concentration, puissance et impact potentiel dans les techniques. Il doit démontrer à la fois : résistance, puissance, vitesse, rythme et équilibre.
- Dans le Quyen par équipe, les trois compétiteurs doivent commencer le Quyen face au juge central.
- Pour les Quyen par équipe, sont notamment considérées comme des aides extérieures dont les juges tiendront compte pour prendre leurs décisions :
 - Les appels pour commencer et arrêter l'exécution.
 - Les coups de pieds donnés au sol.
 - Les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Vo Phuc.
 - Les respirations inappropriées.

ARTICLE 6 – DISQUALIFICATIONS

Le compétiteur est disqualifié :

- S'il interrompt sa démonstration.
- S'il chute.
- Si l'arme chute.
- S'il commet une faute grave ou une erreur.
- S'il modifie l'orientation de son mouvement pour éviter un juge.

ARTICLE 7 – DEROULEMENT DE LA COMPETITION

1. Au début de chaque tour, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition, face au commissaire sportif. Après avoir salué l'équipe arbitrale, les compétiteurs se retirent de l'aire de compétition et attendent leur tour. A l'appel de leur nom, les compétiteurs s'avancent sur l'aire de compétition. Au signal du commissaire ils commencent leur prestation. A la fin de celle-ci, le compétiteur, ou l'équipe, salue l'équipe arbitrale, et quitte l'aire de compétition sur l'instruction du commissaire sportif.
2. Quand le Quyen n'est pas conforme aux règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un juge pourra après le passage des compétiteurs, faire appel aux autres juges pour prendre une décision.
3. Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié(e), le juge Central annonce à haute voix la disqualification.
4. Quand la prestation est terminée le commissaire sportif demande la décision en proclamant 'Juges'. Les tableaux de notation sont levés en même temps
5. Le compétiteur ou l'équipe doit disposer de huit minutes de récupération entre chaque prestation.

ANNEXE 1 – TERMINOLOGIE COMBATS

L'ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	PRECISIONS
DAU	Début du combat.	Après l'annonce l'arbitre fait un pas en arrière.
THOI	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
CHAO	Salut.	L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.
JUGES	Décision.	L'arbitre demande une décision aux juges au moyen des drapeaux, Il matérialise le résultat en recourant à la gestuelle en vigueur.
PAS DE POINT	Aucune action n'est suffisamment significative pour comptabiliser des points.	L'arbitre croise les bras vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.
VAINQUEUR ROUGE (BLEU)	Rouge (Bleu) vainqueur.	L'arbitre étend le bras obliquement vers le haut, du côté du vainqueur.
ROUGE (BLEU) 3 POINTS	Rouge (Bleu) marque trois points.	L'arbitre lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué.
ROUGE (BLEU) 2 POINTS	Rouge (Bleu) marque deux points.	L'arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, en direction de celui qui a marqué.
ROUGE (BLEU) 1 POINT	Rouge (Bleu) marque un point.	L'arbitre étend son bras à 45° vers le bas, en direction de celui qui marque.
ROUGE (BLEU) PENALITE	Pénalité pour le Rouge (Bleu).	L'arbitre se tourne dans la direction du fautif et tend son bras à hauteur de poitrine en pointant l'index en direction du compétiteur, puis en faisant un arc de cercle pointe l'index vers le bas à 45°.
ROUGE (BLEU) DISQUALIFICATION	Disqualification.	L'arbitre se tourne dans la direction du fautif et tend son bras à hauteur de poitrine en pointant l'index en direction du compétiteur, puis en faisant un arc de cercle pointe l'index vers le haut à 45°. L'arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire.

ANNEXE 2 – GESTUELLE D'ARBITRAGE (COMBATS)

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

LE SALUT


Face au jury (CHAO)	Face à l'arbitre (CHAO)	Combattants (CHAO)

LA GESTION DU COMBAT

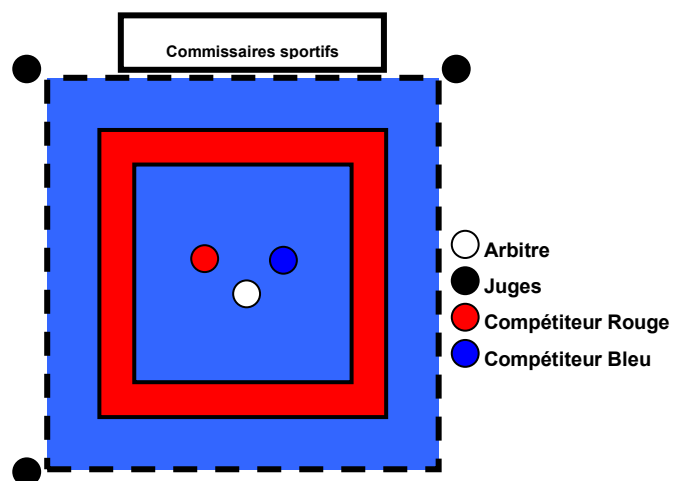
En garde (THU)	Démarrez le combat (DAU)	Arrêtez de combattre (THOI)
Rouge (ou bleu) 1 point	Rouge (ou bleu) 2 points	Rouge (ou bleu) 3 points
Pas de point		
Signaler le combattant en faute	Pénalité	Disqualification
(Pointer de l'index le compétiteur)		

ANNONCES ET GESTES DES JUGES

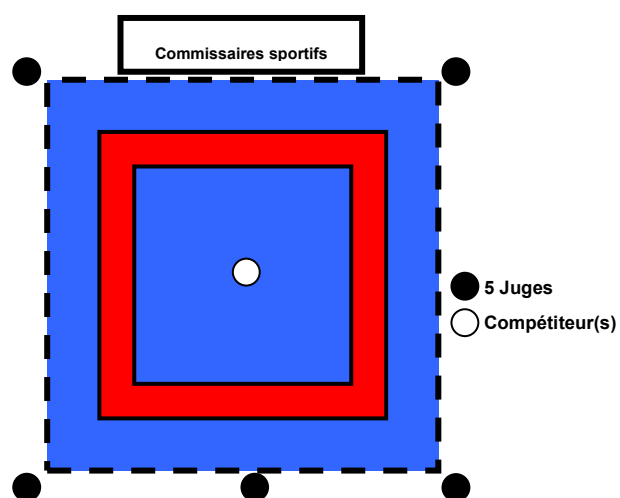
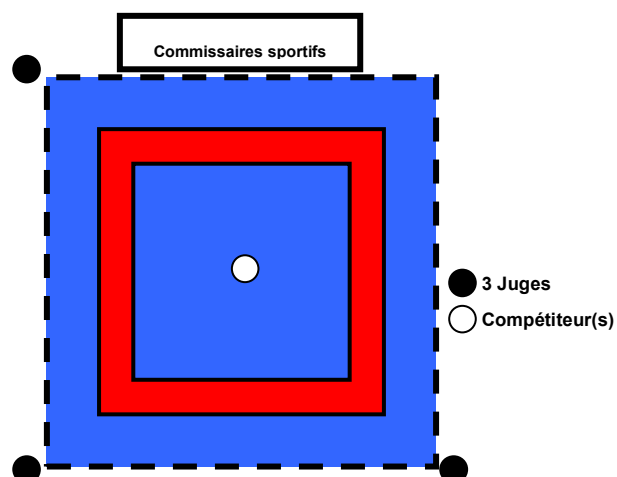
LA GESTION DU COMBAT

Bleu 1 point		Bleu 2 points		Bleu 3 Points	
					
Pas de point		Je n'ai rien vu		Signaler un danger	
					
Bleu pénalité		Bleu disqualifié			
					

ANNEXE 3 – AIRE DE COMPETITION COMBATS



ANNEXE 4 – AIRE DE COMPETITION TECHNIQUES



- Le bâton truong con
- Le fléau à 2 branches long gian
- L'éventail quat
- Le sabre ou épée kiem ou dao
- Les couteaux doubles ho diep song dao
- Le couteau doan dao
- Le cimenterre ma dao

ARTS MARTIAUX TRADITIONNELS VIETNAMIENS – SAISON 2009/2010 – REGLEMENTATION COMPETITIONS ET ARBITRAGE – Page 23

ANNEXE 6 – POUVOIRS ET DEVOIRS

A – COMMISSION D'ARBITRAGE

Les pouvoirs et devoirs de la commission sont les suivants :

1. Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le comité d'organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; et prendre les mesures nécessaires à la sécurité.
2. Déléguer, nommer et superviser les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions programmées. Désigner et répartir les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
3. Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des arbitres officiels.
4. Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
5. Prendre des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans les règlements.
6. Superviser la prestation des arbitres et des juges, et s'assurer que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

B – ARBITRE

Les pouvoirs et devoirs de l'arbitre sont les suivants :

1. Diriger les compétitions y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.
2. Valider les points et les sanctions après avoir obtenu les décisions des juges.
3. Expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
4. Imposer des pénalités (avant, pendant et après le combat).
5. Obtenir les décisions des juges et agir conformément à celles-ci.
6. Annoncer les prolongations.
7. Annoncer le vote des juges et annoncer le résultat.
8. Désigner le vainqueur.
9. Donner tous les commandements et faire toutes les annonces.

C – JUGE

Les pouvoirs et devoirs du juge sont les suivants :

1. Pour les combats :
 - a. Attribuer - à l'aide de drapeaux - les points et les sanctions.
 - b. Exercer son droit de vote quand une décision doit être prise.
2. Pour les épreuves techniques : attribuer les évaluations

Lors des combats, le juge annonce avec ses drapeaux son jugement à l'arbitre dans les cas suivants :

1. Quand il constate qu'un point a été marqué.

2. Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
3. Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
4. Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
5. Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre.

D – COMMISSAIRE SPORTIF

Le commissaire sportif tient sa propre feuille de score. Il supervise simultanément les chronomètres et les marqueurs officiels.

D – SUPERVISEUR

Le superviseur est nommé au niveau national. Il est présent lors des Coupes de France et des championnats de France. Il doit superviser 1 ou 2 aires de compétition. Son rôle est de s'assurer que les commissaires, juges et arbitres nommés sont qualifiés.

Lors de la compétition, il ne doit pas intervenir directement, mais a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable national de l'arbitrage ou de son représentant.

Après la compétition, Il doit préparer un rapport officiel et le remettre à la commission d'arbitrage.

PRECISIONS

- Lorsque l'arbitre arrête le combat, il requiert la décision des trois juges à l'aide de leurs drapeaux. L'arbitre annonce alors leur décision, puis ordonne la reprise du combat. Le chronomètre sera arrêté sur demande explicite de l'arbitre dans la mesure où la situation l'exige.
- Pendant le combat, les juges peuvent signaler à l'arbitre tout danger, comportement dangereux ou sortie à l'aide de leurs drapeaux.
- L'arrêt du combat avant la fin du temps réglementaire est décidé à la majorité des 3 juges.
- A la fin de la prolongation, en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.
- Le rôle du commissaire sportif est de s'assurer que le combat se déroule dans le respect des règlements de compétition. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote. Sa responsabilité concerne uniquement la procédure.
- L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition, mais également à tout son périmètre immédiat.

ANNEXE 7 – CATEGORIES

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
Poids minimum	20	20	25		
Féminines	-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		
Poids minimum	20	20	25		
Masculins	-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	

Les cadets (masculins et féminins) peuvent participer aux qualifications et Championnats de France.

Compétition			
Date		Lieu	

Représentant officiel du Club			
Nom et prénom		Fonction	
Club			

Compétiteur					
Nom et prénom		Grade		Catégorie	

Enoncé de la faute

Arbitre demandeur	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	

Responsable de l'Arbitrage de la Manifestation	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	

Décision du Responsable de la commission de discipline	
Nom et prénom	
Fonction(s) Fédérale	
Grade	
Signature	