

Fédération Vo Co Truyen Vietnam de France

Réglementation

Compétitions Techniques

« Ky Thuât »

Compétitions Combats

« Thi Dâu »



VERSION V4

VALIDE EN COMITE DIRECTEUR LE 5/10/2025

PREAMBULE

Dans le présent document, les termes employés pour désigner des personnes sont pris au sens générique, ils ont à la fois valeur d'un féminin et d'un masculin.

Les compétitions techniques et combats sont des épreuves principales de la **Fédération Vo Co Truyen Vietnam de France (FVCTVNF)**. Ce sont des éléments fédérateurs qui tiennent compte de la diversité des styles, des écoles et des clubs. Le contexte sportif des compétitions techniques et combats imposent l'obligation de règles strictes afin d'assurer la sécurité de chaque compétiteur.

Cette réglementation garantit aux compétiteurs comme aux spectateurs, une gestuelle identique et la définition d'un cadre commun qui permet le respect de règles préétablies pour tous. La neutralité des arbitres et des juges doit être totale. Ceci exige une extrême compétence et la plus grande rigueur. La précision et la justesse des interventions des arbitres et des juges sont les garantes du bon déroulement d'une rencontre.

L'aire de compétition représente la surface sur laquelle l'épreuve technique ou l'épreuve combat s'effectue. Elle se différencie de la surface de la compétition qui représente toute l'installation où a lieu la compétition comprenant toutes les aires de compétition par épreuve, ainsi que tout espace qui y est affecté comprenant les espaces de circulation.

Participation aux compétitions :

Les compétiteurs doivent être licenciés pour la saison en cours avant la date limite d'inscription, cette date sera diffusée sur le programme de chaque compétition.

Tout compétiteur non licencié à cette date ne pourra prétendre à participer à la compétition.

Aucune possibilité d'inscrire des compétiteurs le jour de la compétition !

Les compétiteurs doivent porter une tenue conforme au règlement de la Fédération (sauf dérogation du responsable de l'organisation de la compétition).

Les compétiteurs comme les coachs doivent respecter le règlement des compétitions de la saison en cours sous peine d'exclusion.

Les compétitions de la Fédération peuvent-être organisées de différentes façons :

Par exemple, uniquement une compétition combat plein contact, ou uniquement une compétition épreuve Quy Dinh, etc...

Nota bene : un règlement ne s'interprète pas... il s'applique !

En cas de différence de compréhension entre différente traduction de ce règlement, la version française est la version de référence.

SOMMAIRE

TITRE I. CODE D'ETHIQUE	6
1. Du corps arbitral.....	6
2. Du compétiteur	6
3. Hygiène et équipements :	7
TITRE II. COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE	7
1. Rôle.....	7
2. Composition	7
TITRE III. LE CORPS ARBITRAL	8
1. Constitution	8
2. Règles générales.....	8
3. Rôles et missions de chacun des membres du corps arbitral	8
TITRE IV. CATEGORIES	11
Catégories :	11
TITRE V. COMPETITIONS TECHNIQUES « KY THUAT »	12
1. Epreuves individuelles.....	12
2. Epreuves par équipes *	12
3. Ouverture de catégorie et regroupement	12
4. Surclassement	12
5. L'accompagnateur	12
TITRE VI. REGLEMENT COMPETITIONS TECHNIQUES « KY THUAT »	13
1. Nombre d'épreuves par compétiteur	13
2. Notation :	13
3. Critères de jugement (règles générales)	13
4. Critères de jugement de base :	13
5. Règles spécifiques épreuve Quyen Dong Dien (synchro).....	13
6. Faute technique importante	13
7. Feuilles de notation technique.....	14
8. Arbitrage épreuves techniques	15
9. Appel des notes ou levée des drapeaux des épreuves techniques	15
TITRE VII. COMPETITIONS COMBATS « THI DÂU »	16
1. Règles générales.....	16
2. Début, arrêt et fin des combats	16
3. Temps de récupération	16

4.	Règlement médical.....	16
5.	Arbitrage.....	16
6.	Le hors combat en semi-contact	17
7.	Durée des combats.....	18
8.	Tableau récapitulatif	18
9.	Techniques et actions autorisées ou non en semi-contact (contact/touche légère sans puissance)	18
10.	Attribution des points.....	19
11.	Gain du combat	20
TITRE IX. REGLEMENT SPECIFIQUE COMBAT PLEIN CONTACT		20
1.	Les catégories de poids spécifiques plein contact, et tailles de gants de boxe (fermés)	20
2.	Durée des combats.....	21
3.	Définition du plein contact.....	21
4.	Règles spécifiques en plein contact	21
5.	Les zones de frappe non autorisées sont.....	21
6.	Les techniques non autorisées sont.....	21
7.	Soumissions et immobilisations	21
TITRE X. LES PROTECTIONS MASCULINS/FEMININES		22
1.	Protections obligatoires (photos en annexe) :	22
TITRE XI. SANCTIONS.....		23
1.	Les avertissements	23
2.	Les pénalités	23
3.	Les disqualifications.....	23
4.	Exclusion.....	24
5.	Demande de sanction disciplinaire	24
6.	Abandon, blessures et accident en compétition.....	24
TITRE XII. GESTUELLE ET COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE		25
1.	Salut de début et fin de combat.....	25
2.	Début et fin/arrêt du combat.....	25
3.	Avertissement ou pénalité	26
4.	Autres gestes	26
5.	Validation des points par l'arbitre.....	27
TITRE XIII. GESTUELLE DES JUGES		28
1.	Observation du combat.....	28
2.	Attribution des points.....	28
3.	Interpellation de l'arbitre	30

4. Validation d’une demande de sanction par l’arbitre 30

ANNEXES..... 31

1. AIRES DE COMPETITION 31

2. TENUE FEDERALE TECHNIQUE..... 34

3. TENUE FEDERALE COMBAT 35

4. EXEMPLES TYPES DE PROTECTIONS : 36

5. PROTOCOLE DE PRISE EN CHARGE DE LA COMMOTION CEREBRALE KO (Knock-Out)..... 38

TITRE I. CODE D'ETHIQUE

1. Du corps arbitral

A l'image des autres acteurs exerçant des responsabilités au sein de la FVCTVNF au service des licenciés, les membres du corps arbitral ont l'obligation d'être exemplaires en toute circonstance.

Ils inscrivent leur action dans un état d'esprit de désintéressement, de tolérance et d'ouverture aux autres, pour le bon déroulement de la compétition avec tout ce qu'elle comporte de lien social et de participation à la vie citoyenne, et dans un projet de réussite collective pour le bien commun.

Ils s'engagent à adhérer aux valeurs et à l'éthique de la Fédération, à se conformer à ses objectifs et à respecter son organisation, son fonctionnement, et le présent règlement.

Ils collaborent dans un esprit de confiance, de tolérance et de loyauté avec les autres acteurs de la Fédération.

Ils s'engagent à œuvrer dans la convivialité, le respect des autres, le partage et la cohésion.

Ils s'abstiennent de tout règlement de compte personnel par le biais de leur fonction.

Ils font preuve d'impartialité en toute circonstance.

Ils ne peuvent pas participer aux compétitions sauf, dérogation de la commission d'organisation.

2. Du compétiteur

JE VAIS PARTICIPER À UNE COMPÉTITION

Je m'assure que je suis bien inscrit à cette rencontre sportive.

Je vérifie que je suis en possession de ma licence de la saison en cours.

Je vérifie que mon passeport (optionnel) est à jour.

Si je suis mineur, je possède l'autorisation parentale pour y participer.

Je m'assure que j'ai répondu aux conditions relatives au certificat médical si nécessaire.

Je fais du plein-contact (Vo Tu Do), le certificat médical est obligatoire, mentionnant l'autorisation du sport de combat avec KO.

Je vérifie l'état de ma tenue (Võ Phuc) et de mes équipements (armes, protections combat, etc.)

Je vérifie (compétition combat) que je suis bien au poids dans la catégorie où je me suis inscrit.

JE TIENS À BIEN ME COMPORTER

J'applique les consignes des organisateurs.

Je respecte mes adversaires sur le tapis et en dehors de l'aire de compétition.

Je respecte les décisions des arbitres et des juges.

Je reste digne dans la défaite, et humble dans la victoire.

J'invite ceux qui m'accompagnent à m'encourager avec la plus grande sportivité.

Je donne par mon comportement une bonne image de ma discipline et de ma Fédération.

Nota bene : le compétiteur tout comme son club s'engage à respecter le présent règlement.

3. Hygiène et équipements :

- les compétiteurs doivent avoir les cheveux coiffés, ou coupés de telle sorte qu'ils ne gênent pas le bon déroulement de l'épreuve ;
- les couvre-chefs (bonnet, casquette...) ne sont pas autorisés ;
- les barrettes et épingles à cheveux sont interdites ;
- les compétiteurs doivent avoir les ongles des pieds et des mains coupés courts ;
- ils ne doivent pas porter d'objets (collier, bracelet, boucles d'oreille...) qui puissent les blesser ou blesser leur adversaire ;
- le port d'appareils dentaires métalliques doit être approuvé par le corps médical ;
- pour les enfants, les bagues orthodontiques sont autorisées ;
- les lunettes standards rigides sont interdites ;
- le port de lentilles de contact et/ou de lunettes souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur
- l'emploi de bandage ou support (genouillère, chevillière,...) doit être autorisé par le corps médical ;
- pour les combattants (toutes catégories confondues) le port de protections conformes au cahier des charges est obligatoire ;
- tout compétiteur doit se présenter sur l'aire de compétition avec une tenue et un équipement propres et conformes au règlement, sous peine d'être disqualifié.
- Les coachs doivent porter une tenue de sport (Survêtement, Bas de survêtement avec teeshirt ou Vo phuc)

TITRE II. COMMISSION D'ORGANISATION SPORTIVE

1. Rôle

La commission d'organisation sportive de la Fédération FVCTVNF a la charge de l'organisation des manifestations et du respect de la réglementation des compétitions.

2. Composition

La commission d'organisation sportive est composée du responsable des compétitions, assisté :

- d'un élu du Comité Directeur ;
- du responsable de la commission arbitrage.

La commission d'organisation sportive établit et propose pour validation au Comité Directeur fédéral :

- la dénomination des compétitions ;
- le calendrier des compétitions ;
- le règlement des compétitions.

La commission d'organisation sportive assure ensuite la diffusion des informations réglementaires notamment auprès du Ministère chargé des sports pour le contrôle antidopage, à savoir :

- le programme de la compétition ;
- le règlement de la compétition ;
- le calendrier.

La commission d'organisation sportive est responsable de la sécurité de la compétition, ce qui consiste en particulier à :

- s'assurer de la présence d'une équipe de secours ou d'un médecin ;
- s'assurer de la présence d'un médecin (obligatoire) pour la compétition combat plein contact ;
- gérer et flécher les accès (entrée du lieu, vestiaires, pesée, accès aux aires de compétition, déplacements du public, etc...) ;
- réceptionner et accueillir les invités ;
- réceptionner et accueillir le personnel chargé des contrôles antidopage ;
- s'assurer de la sécurité du public.

TITRE III. LE CORPS ARBITRAL

1. Constitution

Le corps arbitral est composé :

- du responsable fédéral de l'arbitrage, ou de son représentant ;
- des superviseurs (1 par aire de compétition);
- des arbitres (1 central épreuve combat);
- des juges (3 à 5 juges en technique et 3 en combat) ;
- des commissaires (2 au minimum par aire de compétition).

Tous sont garants du respect des règles de la compétition. Ils se réfèrent aux règles communes des compétitions.

Les membres du corps arbitral doivent être majeurs à l'exception des commissaires qui doivent être âgés de 16 ans minimum.

2. Règles générales

Les membres du corps arbitral sont licenciés pour la saison en cours. Ils font l'objet d'une nomination sur proposition du responsable national de l'arbitrage, faisant suite à une formation et une expérience sanctionnée par un examen certifiant leurs compétences.

Aucun membre du corps arbitral ne doit rester debout à l'extérieur des aires de compétitions. Des zones d'attentes leurs sont affectées aux abords de la zone de compétition.

L'usage des téléphones portables n'est pas autorisé par le corps arbitral, ni par le personnel administratif qui officie. Dans le même esprit, le corps arbitral, ni le personnel administratif n'est autorisé à photographier ou à filmer, quel que soit le dispositif utilisé.

Les membres du corps arbitral ne peuvent quitter l'aire de compétition ou s'absenter sans l'autorisation du superviseur, ou du responsable de l'arbitrage, ou du responsable de l'organisation. En cas de force majeure un membre du corps arbitral doit, avant de quitter son poste, le faire savoir au responsable de l'arbitrage afin que ce dernier puisse organiser son remplacement, et ne pas gêner le bon déroulement de la compétition.

Tout membre du corps arbitral convoqué pour une compétition peut participer à celle-ci en tant que compétiteur (en individuel, comme au sein d'une équipe) **après accord de la commission d'organisation**, par contre il lui est interdit de coacher un compétiteur.

Le corps arbitral doit se conformer au code vestimentaire en vigueur. La tenue officielle est composée d'un polo blanc avec le logo/écusson fédéral, et d'un pantalon de ville foncé (de préférence noir). Les chaussures doivent être adaptées aux aires de compétition (tatamis, tapis, etc.).

3. Rôles et missions de chacun des membres du corps arbitral

Superviseurs, Arbitres, Juges et Commissaires :

- ils sont responsables de l'intégrité physique et morale des compétiteurs ;
- ils maîtrisent le règlement ;
- leur comportement doit être exemplaire ;
- la tenue vestimentaire doit être soignée ;
- la solidarité est essentielle au sein du corps arbitral, quelles que soient les divergences sur la notation ;
- l'attitude doit être exemplaire vis-à-vis des compétiteurs, du public, de l'ensemble du corps arbitral et de l'organisation.

Le responsable de l'arbitrage, ou son représentant, a la charge de :

- constituer les équipes arbitrales (mixité des styles ou écoles) pour chaque aire de compétition ;
- coordonner le rôle de chacun des membres du corps arbitral ;
- diriger les réunions d'arbitrage en début et fin de compétition ;
- diriger les réunions des coachs ;
- veiller à l'application des règles de compétitions ;
- organiser la rotation des équipes d'arbitrage ;
- prendre les décisions qui s'imposent sur les circonstances de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves (combats ou techniques), et pour lesquelles rien n'est stipulé dans le règlement compétitions.

Le superviseur :

- il est le représentant du responsable de l'arbitrage et de l'organisation de la compétition ;
- il s'assure du bon déroulement de la compétition sur son aire (arbitrage et décompte des points) ;
- il s'assure que l'arbitre respecte le règlement et que l'ensemble des prestations des juges soient cohérentes ;
- il ordonne la levée des drapeaux aux juges et annonce à haute voix la décision pour les commissaires et l'arbitre central en commençant par la couleur et ensuite les points (en combat) ;
- il ordonne la levée des plaquettes de notation aux juges (en technique) et annonce à haute voix chaque note des 3 ou 5 juges aux commissaires.

L'arbitre central (épreuve combat) :

- en l'absence du superviseur il lui revient les fonctions décrites ci-dessus ;
- il ordonne le début, la suspension et la fin du combat ;
- il décide et annonce les sorties ;
- il avertit le ou les combattants (si nécessaire) avant pénalité ou disqualification ;
- il propose aux juges les pénalités et/ou les disqualifications ;
- il valide ou non les demandes de pénalités et/ou de disqualification après décision des juges pour les commissaires ;
- il attribue les points (à chaque compétiteur par une gestuelle voir page) à l'annonce du superviseur après la décision des juges ;
- il appelle si nécessaire le corps médical ;
- il compte les secondes pour valider ou non un hors combat (pour les catégories autorisées).

Les juges :

- ils, au commandement du superviseur ou de l'arbitre en combat, attribuent les points à la fin de la prestation technique et en fin de combat ;
- ils, à la demande de l'arbitre en combat, valident ou non les demandes de pénalités, de disqualification ou d'exclusion ;
- ils alertent l'arbitre de manière raisonnée si un évènement se produit.

Les commissaires :

- ils assurent les contrôles administratifs, la gestion des aires de compétitions ;
- ils annoncent la catégorie en cours aux juges et arbitres ;
- ils connaissent le règlement, la gestuelle des arbitres et des juges ;
- ils contrôlent la présence des compétiteurs à l'aide de la feuille de marque ;
- ils appellent les compétiteurs à se présenter ou à se préparer ;
- ils gèrent l'avancement du tableau de l'aire de compétition ;
- ils gèrent le temps (chronomètre) pour chaque épreuve ;
- ils garantissent le bon déroulement et fonctionnement de l'épreuve (le score, notation, décision etc.) ;
- ils reportent le nom du vainqueur dans le tableau prévu à cet effet.

La gestion administrative d'une catégorie consiste à :

- réunir sur l'aire l'ensemble des compétiteurs appelés au préalable par le régulateur de la compétition ;
- réaliser un contrôle des présences à l'aide de la feuille de marque ;
- récupérer la totalité des passeports sportifs des compétiteurs en lice ;
- gérer l'avancement du tableau de l'aire de compétition ;
- préparer les passeports des compétiteurs constituant le podium avant de les transmettre à la table centrale.

Les commissaires notent les points (ordinateur avec logiciel ou feuilles de notation) attribués par les juges à la fin de chaque prestation (épreuve technique) ou en fin de reprise (épreuve combat), ils notent les sorties et les pénalités qui viennent diminuer le total des points déjà accordés (épreuve combat).

TITRE IV. CATEGORIES

Les catégories d'âge sont déterminées pour la saison sportive. L'âge retenu est l'âge qu'avait le pratiquant au 1er janvier de l'année civile qui débute la saison vis à vis de leur date de naissance. Chaque catégorie est définie par le sexe et l'année de naissance, puis le poids pour le combat. Il n'y a pas de changement de catégorie en cours de saison. Chaque timbre de licence FVCTVNF mentionne la catégorie d'appartenance.

Catégories :

Catégorie	POUSSIN	PUPILLE	BENJAMIN	MINIME	CADET
Age	6 – 7 ans	8 – 9 ans	10 – 11 ans	12 – 13 ans	14 – 15 ans
Féminines	- 20 kg	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg	
	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg
	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg
	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg
	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg	- 60 kg
	40 kg et +	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60 kg et +
Masculins	- 20 kg	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg	
	- 25 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	
	- 30 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg
	- 35 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg
	- 40 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg	- 60 kg
	- 45 kg	- 50 kg	- 55 kg	- 60kg	- 65 kg
	45 kg et +	50 kg et +	55 kg et +	60 kg et +	65 kg et +

Catégorie	JUNIORS	SENIORS	VETERANS 1	VETERANS 2
Age	16 – 17 ans	18 ans et +	35 – 45 ans	46 ans et +
Féminines	- 50 kg	- 55 kg	- 55 kg	- 55 kg
	- 55 kg	- 60 kg	- 60 kg	- 60 kg
	- 60 kg	- 65 kg	- 65 kg	- 65 kg
	60 kg et +	65 kg et +	65 kg et +	65 kg et +
Masculins	- 60 kg	- 65 kg	- 65 kg	- 65 kg
	- 65 kg	- 70 kg	- 70 kg	- 70 kg
	- 70 kg	- 75 kg	- 75 kg	- 75 kg
	- 75 kg	- 80 kg	- 80 kg	- 80 kg
	75 kg et +	- 85 kg	- 85 kg	- 85 kg
		85 kg et +	85 kg et +	85 kg et +

TITRE V. COMPETITIONS TECHNIQUES « KY THUAT »

La compétition technique comporte plusieurs épreuves :

- épreuves individuelles ;
- épreuves par équipe.

1. Epreuves individuelles

Quy Dinh composée de 4 types d'épreuves (sauf pour les poussins) :

- Quy Dinh Mains Nues Groupe 1 (Bạch Hạc Sơn Quyền - Lão Hồ Thượng Sơn - Hùng Kê Quyền) ;
- Quy Dinh Mains Nues Groupe 2 (Ngọc Trản Quyền - Lão Mai Quyền - Kim Ngưu Quyền) ;
- Quy Dinh Armes Groupe 1 (Huỳnh Long Độc Kiếm - Tứ Linh Dao - Roi Thái Sơn) ;
- Quy Dinh Armes Groupe 2 (Thanh Long Độc Kiếm - Bát Quái Côn - Siêu Xung Thiên - Độc Lư Thườn).

Bài Quyen (libre) composée de 4 types d'épreuves :

- Bài Quyen (mains nues) ;
- Bài Vũ Khi (armes courtes) ;
- Bài Vũ Khi (armes longues) ;
- Bài Vũ Khi (armes souples).

Nota bene : Pour les poussins, seules deux épreuves techniques sont retenues :

- Bài Quyen (mains nues) ;
- Bài Vũ Khi (armes).

2. Epreuves par équipes *

Song Luyen et Doi Luyen (regroupés dans la même épreuve – durée de 45s à 1mn30) :

- mains nues à 2 personnes ou à 3 personnes ;
- armes à 2 personnes ou à 3 personnes.

Quyen Dong Dien (Synchronisé) :

- mains nues à 3 personnes ;
- armes à 3 personnes.

*** Un compétiteur ne peut faire partie que d'une seule équipe dans la même épreuve quelle que soit la catégorie.**

3. Ouverture de catégorie et regroupement

Une ouverture de catégorie n'est possible qu'à partir de 3 compétiteurs ou trois équipes, dont les inscriptions ont été reçues dans les délais de rigueur. En cas de manque d'inscrits, une catégorie pourra être, soit supprimée, soit regroupée avec une autre.

4. Surclassement

Le Responsable de l'arbitrage peut proposer le jour de la compétition, au responsable d'un club de surclasser un compétiteur ou une équipe si toutes les conditions suivantes sont effectives :

- le nombre de compétiteurs est inférieur à 3 dans l'épreuve de sa catégorie ;
- une équipe est seule dans l'épreuve de sa catégorie ;
- pas de possibilité de regroupement.

5. L'accompagnateur

Seuls les coachs accrédités par la Fédération sont autorisés à accompagner le compétiteur dans la zone d'appel sur les aires de compétitions.

Un seul coach par club, par épreuve et par aire de compétition.

TITRE VI. REGLEMENT COMPETITIONS TECHNIQUES « KY THUAT »

1. Nombre d'épreuves par compétiteur

Un compétiteur peut se présenter au maximum à 2 épreuves individuelles, et 2 épreuves en équipe.

2. Notation :

- la note est un nombre décimal (de 0.5 en 0.5) allant de 3 ou 4, à 20 ;
- notation par 5 juges, la note la plus basse et la note la plus haute sont retirées, puis la somme des 3 notes intermédiaires est retenue ;
- notation par 3 juges, la somme des 3 notes est retenue ;
- en cas d'égalité pour le podium, ou de 2 compétiteurs dans la catégorie, il est mis en place un duel au drapeau.

3. Critères de jugement (règles générales)

Les prestations techniques doivent garder les valeurs et les principes fondamentaux et traditionnels tel que, le réalisme, la concentration, la puissance, le rythme, etc.

Devant la multitude des styles et d'écoles du Vo Co Truyen, il n'est pas possible de prendre en considération un critère de respect d'une forme de référence, les juges techniques n'ayant pas nécessairement la connaissance des Quyên des autres styles ou écoles.

4. Critères de jugement de base :

- la stabilité évaluée par la qualité des déplacements et par la qualité des postures et leur difficulté ;
- la technique évaluée par les axes et les alignements articulaires ;
- la puissance évaluée par la force, la vitesse, le contrôle de la respiration ;
- le rythme évalué par la liaison des phases d'arrêt, de transition (changement d'axe) et d'accélération ;
- l'expression corporelle est évaluée par la difficulté technique, le regard, la détermination, l'intensité, etc...

Critères spécifiques épreuve Bai Vu Khi (armes)

La tenue de l'arme, respect du plan d'exécution (coupe, frappe, etc.).

5. Règles spécifiques épreuve Quyên Dong Dien (synchro)

Les aides extérieures sont interdites et pénalisantes. En cas d'infraction avérée de cette règle, le superviseur, ou le responsable de la compétition, statuera sur la sanction à donner après le passage.

Sont définies comme aides extérieures :

- les appels pour commencer et arrêter l'exécution ;
- les frappes de pieds données au sol pour faire un appel ;
- sifflement, cris à chaque changement de séquence ou de liaison ;
- les coups donnés sur la poitrine, les bras ou le Võ Phuc.

6. Faute technique importante

Sont définies comme fautes techniques importantes entraînant une baisse systématique de la notation des juges ou une disqualification laissée à l'appréciation du superviseur, :

- une interruption momentanée ou définitive de la prestation ;
- des déséquilibres fréquents ou chute ;
- une chute de l'arme ;
- un non-contrôle de l'espace par rapport à son enchaînement qui oblige à modifier l'orientation du mouvement pour éviter une sortie, un juge ou la table des commissaires ;
- le compétiteur se touche avec son arme ;
- par une prise de risque inconsidérée, le compétiteur se blesse, ou blesse un de ses partenaires, avec son arme ou non.

7. Feuilles de notation technique

Épreuve individuelle Mains nues

N° de passage	Connaissance						Technique						Expression						Appréciation	Total
	- Trame de la leçon, la leçon est entière et exécutée avec les bonnes techniques sans oubli. - Mémorisation, la leçon est exécutée sans problème de mémorisation. - Difficulté de la leçon - Chorégraphie générale						- Les positions sont stables, précises et correctes. - Les déplacements sont stables, précis et corrects. - Les enchaînements sont stables, précis, corrects et efficaces. - La synchronisation des mouvements						- Le regard est vivant. - La vitesse et le rythme sont corrects. - La beauté du geste est présente. - Réalisme des techniques.						- Présentation. - Appréciation personnelle du juge. - De 0,5 en 0,5 - Note 0 à 2	/20
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6		

Épreuves équipes et individuelle arme

N° de passage	Connaissance	Technique	Expression	Equipe ou Arme	Appréciation	Total
	- Trame de la leçon, la leçon est entière et exécutée avec les bonnes techniques sans oubli. - Mémorisation, la leçon est exécutée sans problème de mémorisation. - Difficulté de la leçon - Chorégraphie générale	- Les positions sont correctes. stables, précis et corrects. stables, précises et - Les déplacements sont - Les enchaînements sont stables, précis, corrects et efficaces. - La synchronisation des mouvements	- Le regard est vivant. - La vitesse et le rytme sont corrects. - La beauté du geste est présente. - Réalisme des techniques.	- Synchronisation (ep. Synchro) - Coordination (ep. Doi Luyen) - Manipulation de l'arme correcte	- Présentation. - Appréciation personnelle du juge. - De 0,5 en 0,5 - Note 0 à 2	/20
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		
	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4 5 6		

Liste des armes autorisées en compétition (Bàì Vù Khi)

Lors des compétitions techniques, épreuve Bàì Vù Khi, seules certaines armes sont autorisées. Cette liste n'est pas exhaustive, elle peut être révisée à chaque nouvelle saison.

Armes longues :

- bâton long (Truong con) ;
- hallebarde (Dai dao) ;
- lance (Thuong kich).

Armes courtes :

- sabre (Dao) ;
- cimeterre (ma dao) ;
- épée (Kiem) ;
- éventail (quat) ;
- bâton court ;
- couteau (doan dao) ;
- couteaux doubles (ho diep song dao).

Armes souples :

- fléau à deux branches (long gian) ;
- tri-bâton (tam tiet con) ;
- chaîne (Xich).

Autres armes (hors liste) :

Présenter l'arme par mail à competition@vocotruyen-france.fr et arbitrage@vocotruyen-france.fr avant les inscriptions pour la faire valider ou non par le responsable de l'arbitrage, ou son représentant.

8. Arbitrage épreuves techniques

Gestuelle des juges épreuves techniques :

En mode notation, et à la demande du superviseur, les 3 ou 5 juges lèvent leurs notes à l'aide des plaquettes prévues à cet effet. Les commissaires additionnent les 3 notes afin d'établir le classement des compétiteurs en lice.

En mode duel, bras tendu vers le haut, drapeau rouge pour donner sa voix au compétiteur rouge ou drapeau bleu pour donner sa voix au compétiteur bleu.

9. Appel des notes ou levée des drapeaux des épreuves techniques

En mode notation ou en mode duel, le superviseur dit à voix haute « Juges ! », attend 2 secondes puis dit à voix haute « Prêt ! », il regarde les juges, s'assurent qu'ils sont prêts et dit « Levez ! »

Le superviseur s'assure que les commissaires ont bien reporté toutes les notes ou la couleur du vainqueur du duel, puis il dit à haute voix « Baisser ».

TITRE VII. COMPETITIONS COMBATS « THI DÂU »

1. Règles générales

Les compétitions en combat se déroulent par élimination directe avec repêchages possibles (sur décision de la commission d'organisation) pour deux 3èmes places.

2. Début, arrêt et fin des combats

La gestion temporelle du combat consiste :

- à déclencher le chronomètre dès l'ordre de début de combat prononcé par l'arbitre central ;
- à stopper le chronomètre sur instruction de l'arbitre central ;
- à signaler les 30 dernières secondes d'un combat à haute et intelligible voix ;
- à déclencher le chronomètre pour la minute de repos entre les reprises ;
- à donner le gong ou le signal de fin du temps réglementaire ;
- à procéder au décompte de 3 minutes lorsqu'un compétiteur blessé est pris en charge par le corps médical.

3. Temps de récupération

Entre deux combats, un combattant doit disposer d'un temps de récupération correspondant au minimum au temps d'un combat de la même catégorie (pauses incluses).

4. Règlement médical

Chaque compétiteur devra être en possession d'un passeport sportif (optionnel) et d'une licence en cours de validité délivrée par la Fédération Vo Co Truyen Vietnam de France sur lequel figurera un certificat médical (obligatoire pour le plein contact, de la saison en cours) de non-contre-indication à la pratique en compétition des Arts Martiaux et Sports de contact reconnus par la FVCTVNF.

Un examen de fonds de l'œil et un électrocardiogramme annuel, non obligatoire, sont conseillés pour la compétition plein contact.

IMPORTANT : Tout compétiteur n'étant pas en règle avec le règlement médical ne sera pas autorisé à combattre.

5. Arbitrage

Les juges se positionnent avant le début du combat sur les chaises d'angle.

Les juges apprécient l'efficacité des techniques autorisées et attribuent à la fin de chaque reprise une note à un seul compétiteur avec les drapeaux de 1 à 4 points.

L'arbitre se place au centre de l'aire de combat et ordonne la mise en place et le salut entre les compétiteurs.

L'arbitre annonce « en garde », puis après s'être assuré que les juges et les commissaires sont prêts, il annonce le début du combat.

L'arbitre arrête le combat, si nécessaire, il ordonne aux compétiteurs de reprendre leur position initiale.

L'arbitre ne juge pas les combattants, il s'assure que le règlement soit correctement respecté et appliqué.

L'arbitre arrête le combat quand :

- l'un ou les deux compétiteurs sont hors de la surface de compétition ;
- l'un des compétiteurs doit ajuster sa tenue ou les équipements de protection ;
- l'un des compétiteurs a commis une infraction au règlement ;
- l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures sur avis du corps arbitral ;
- l'un des compétiteurs saisit son adversaire et n'exécute pas de technique effective dans le temps imparti (3 secondes) ;
- les deux compétiteurs commencent à lutter au corps à corps à la suite d'une tentative de projection ou de ciseau ;
- un juge signale une action ou un danger à l'aide de ses drapeaux.

Concernant le non-respect du règlement :

- lors de chaque reprise, un juge ne peut valider ou non une faute que si l'arbitre la signale.
- le juge doit attirer l'attention de l'arbitre sur une faute que celui-ci n'aurait pas pu voir.
- l'arbitre peut, sans arrêter l'assaut, faire une mise en garde (avertissement) à un ou aux deux combattants à tout moment.
- s'il veut donner un avertissement à un ou aux deux combattants, il arrêtera l'assaut et annoncera la faute qui est reprochée. Il désignera aux trois juges et commissaires le combattant concerné.

6. Le hors combat en semi-contact

Le hors combat est défini comme l'incapacité temporaire ou définitive de l'un des compétiteurs à poursuivre le combat à la suite d'un assaut ou d'une difficulté physique.

La mise hors combat au corps est autorisée uniquement à partir des catégories seniors à vétérans.

La mise hors combat est strictement interdite pour les catégories allant de poussins à juniors quelle que soit la zone de frappe autorisée ou non.

Les percussions à la tête doivent être contrôlées, la mise hors combat dans cette zone est interdite, pénalisée voire disqualifiante.

Un combattant considéré « hors combat » est compté par l'arbitre sur 10 secondes, à la septième seconde, il doit être en garde et en mesure de reprendre le combat à l'annonce de la dixième seconde.

Si l'arbitre l'estime dans l'incapacité de poursuivre le combat dans le temps imparti, il propose aux juges de le déclarer perdant.

Dans la mesure où le combattant reprend le combat, et s'il doit être compté une 2^{ème} fois dans la même reprise, il est déclaré perdant par l'arbitre.

Suite à un coup interdit (pénalité) non disqualifiant, si l'adversaire ne reprend pas le combat et que le corps médical le déclare apte il y a alors abandon.

Spécificité combat plein contact

Le hors combat à la tête (Knock Out - KO) est autorisé et sanctionne l'arrêt du combat.

7. Durée des combats

Les combats se déroulent en mode continu, en une ou deux reprises durant les phases éliminatoires, et en deux ou trois reprises pour les phases finales, selon le temps officiel de la catégorie.

8. Tableau récapitulatif

Catégorie	Durée de la reprise	Nombre de reprise		Temps de repos entre les reprises
		Éliminatoire	Finales	
Benjamins	1 minute 30s	2	2	1 minute
Minimes	1 minute 30s	2	3	1 minute
Cadets	2 minutes	2	3	1 minute
Juniors	2 minutes	2	3	1 minute
Séniors	2 minutes	2	3	1 minute
Vétérans de 1 à x	1 minute 30s	2	3	1 minute

9. Techniques et actions autorisées ou non en semi-contact (contact/touche légère sans puissance)

Toutes les actions doivent faire preuve d'un contrôle et d'une maîtrise absolus.

Le contrôle se définit par une touche (contact léger) effective sans force de pénétration.

Les techniques autorisées sont :

- les coups de pied ;
- les coups de poing ;
- les balayages ;
- les projections ;
- les ciseaux ;
- les saisies non verrouillées ;
- les coups de coudes et de genoux au corps uniquement pour les catégories seniors et vétérans ;
- à partir de la catégorie sénior les frappes dans les cuisses (low-kick, coup de pied circulaire dans les cuisses) sont autorisées à la condition d'être suivies d'un assaut, sinon cette action est pénalisable ;
- à partir des catégories séniors, le hors combat est autorisé uniquement au tronc (des épaules à la base du ventre), le semi-contact doit rester prioritaire, et la mise hors combat ne doit pas être le **but** recherché.

Les techniques non autorisées sont :

- les techniques de percussion main ouverte ;
- les coups de pied directs dans les membres inférieurs (préservation des articulations en particulier des genoux) ;
- le coup de pieds avec le talon ;
- les projections entraînant volontairement une chute sur la tête, la nuque ;
- les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres inférieurs ;
- les soumissions ;
- les immobilisations ;
- la défense au sol avec les jambes ;
- les coups de tête.

Le combat au sol est strictement interdit.

En règle générale, tout ce qui n'est pas autorisé est interdit.

Les frappes sont limitées aux surfaces suivantes (zones autorisées) :

- tête (côté du visage et front uniquement) ;
- poitrine, abdomen, côtés du buste ;
- cuisses (à partir des catégories juniors) ;
- jambes, hors articulations à des fins de balayage.

Les surfaces ou zone de frappe non autorisées sont les suivantes :

- triangle du visage ;
- sommet du crâne ;
- l'arrière de la tête ;
- le cou et la nuque ;
- le dos (charnière vertébrale) ;
- l'aîne et les parties génitales ;
- les articulations telles que les genoux, chevilles, etc.

Seule, une technique de poing visant la tête (côté du visage et front) ou le buste et sans contact, est autorisée après la mise au sol de son adversaire.

Celle-ci doit être immédiate, après un balayage, une projection ou un ciseau pour qu'elle soit comptabilisée.

Une frappe valide portée en même temps que le signal de fin de combat, est prise en compte par les juges.

Aucune frappe n'est prise en compte par les juges lorsque les 2 compétiteurs sont hors de l'aire de combat.

10. Attribution des points

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, coups de pied sautés, balayages ou des projections suivies.
3 points	Le compétiteur qui, pendant toute la durée de la reprise a mis son adversaire en difficulté et a initié le plus grand nombre de techniques de jambes et/ou de balayages ou de projections.
2 points	Le compétiteur qui a porté ou initié la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique. Dans ce cas, le juge désigne le vainqueur sans hésitation.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fair-play). Dans ce cas, le juge a pu désigner le vainqueur après hésitation.

A la fin de chaque reprise, les juges attribuent des points à un seul compétiteur à l'appel du superviseur ou de l'arbitre central à défaut.

Les pénalités concernent les actions, les techniques et les zones de frappe non autorisées. Chaque pénalité validée retire 1 point, 4 pénalités sur une reprise équivalent à une disqualification. Le retrait des points se cumule, il est noté par la table des commissaires.

Le compétiteur (à partir des catégories seniors) ayant dominé la reprise mais qui subit un hors combat temporaire au corps, ne peut gagner la reprise qu'avec 1 point.

Si le score d'un compétiteur est égal à zéro (aucun point ne lui a été attribué), et qu'il a été pénalisé le total de ses points devient négatif (-1 point par exemple).

Valeur indicative des techniques à prendre en considération dans l'ordre décroissant de leur difficulté :

- coup de pied sauté à la tête ;
- ciseau ou projection suivie d'un marquage contrôlé et maîtrisé ;
- coup de pied à la tête ;
- coup de pied sauté au buste ;
- mise au sol suivie d'un marquage contrôlé et maîtrisé ;
- balayage, ciseau ou projection non suivie ;
- coup de pied au buste ;
- coup de genou ou de coude au buste (uniquement en seniors et vétérans) ;
- coup de poing à la tête ou au buste.

11. Gain du combat

Le vainqueur est celui qui a le plus de points à l'issue d'une ou plusieurs reprises.

En cas d'égalité, une reprise supplémentaire de la même durée est mise en place, après un temps de repos d'une minute.

A l'issue du temps réglementaire de la reprise de prolongation, les juges sont tenus de prendre une décision en faveur d'un compétiteur en levant le drapeau. Il ne peut donc pas y avoir de nouvelle égalité. Le jugement doit se faire uniquement sur la reprise de prolongation et non sur le combat entier.

Pendant la reprise de prolongation, un comptage validé de l'un des compétiteurs (**pour les catégories autorisées**) entraîne la fin immédiate du combat et la défaite du compétiteur compté.

Le combat peut être gagné suite à l'abandon ou la disqualification d'un des deux combattants.

TITRE IX. REGLEMENT SPECIFIQUE COMBAT PLEIN CONTACT

1. Les catégories de poids spécifiques plein contact, et tailles de gants de boxe (fermés)

SENIORS et VETERANS (masculins et féminines) de 18 ans à 39 ans			
MASCULINS		FEMININES	
- 55 kg	Gants 10 oz	- 50 kg	Gants 10 oz
- 60 kg		- 55 kg	
- 65 kg		- 60 kg	
- 70 kg		- 65kg	
- 75 kg	Gants 12 oz	- 70 kg	Gants 12 oz
- 80 kg		+ 70 kg	
- 85 kg			
- 90 kg			
+ 90 kg			

2. Durée des combats

Les combats se déroulent en mode continu, en deux reprises de 2 minutes durant les phases éliminatoires, et trois reprises pour les phases finales.

3. Définition du plein contact

Le plein contact est une discipline de combat de percussion pieds-poings où les techniques sont portées à pleine puissance sur différentes parties du corps (zones cibles de frappe autorisées), et où l'efficacité est un critère essentiel de victoire.

Les coups de poings, de pieds, coudes et genoux référencés doivent être donnés sur les zones cibles de frappe autorisées avec précision, vitesse, détermination et réalisant un réel impact.

Les coups de pieds et de poings sont autorisés, sur la face et les côtés de la tête, le devant et les côtés du corps au-dessus de la ceinture.

Les balayages, fauchage ou coup de pied bas extérieurs et intérieurs (style low-kick, circulaires) sont autorisés.

4. Règles spécifiques en plein contact

A l'exception des règles spécifiques au plein contact exposées ci-après, les règles sont celles du règlement de compétitions combat semi-contact.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité ou faire vérifier une blessure. **L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant.**

La mise « hors combat » est autorisée uniquement dans les zones de frappe autorisées et avec les techniques autorisées.

5. Les zones de frappe non autorisées sont

- l'arrière de la tête ;
- le cou et la nuque ;
- le dos (charnière vertébrale) ;
- l'aîne et les parties génitales ;
- les articulations telles que les genoux, chevilles, etc...

6. Les techniques non autorisées sont

- les techniques de percussion main ouverte ;
- les coups de pied directs dans les membres inférieurs ;
- les projections entraînant volontairement une chute sur la tête, la nuque ;
- les coups de genou ou de coude à la tête ou dans les membres inférieurs ;
- les soumissions lors de la première reprise ;
- les immobilisations lors la première reprise ;
- les coups de tête.

7. Soumissions et immobilisations

Lors des 2^{ème} et 3^{ème} reprises les soumissions et les immobilisations sont autorisées.

Le compétiteur a 5 secondes pour engager sa technique. La lutte au sol ne peut avoir lieu qu'après une attaque effective debout.

- Immobilisation au sol : l'un des compétiteurs effectue un contrôle stabilisé sur l'autre. Le contrôle est défini réglementairement par le contact d'au moins une scapula (omoplate) de l'adversaire au sol durant 5 secondes et sur décision de l'arbitre central. Le combat peut reprendre. L'immobilisation est la technique qui a le plus de valeur dans les critères de jugement.

- Soumission au sol : technique de clefs, compressions et étranglements, entraînant l'abandon de l'adversaire ou par décision de l'arbitre. La soumission est effective lorsque l'un des compétiteurs abandonne ou sur décision de l'arbitre central. **Le combat est alors terminé.**

En règle générale, tout ce qui n'est pas autorisé est, de fait, interdit.

TITRE X. LES PROTECTIONS MASCULINS/FEMININES

1. Protections obligatoires (photos en annexe) :

- protège dents ;
- casque sans grille avec protection pommettes, menton et haut du crâne validé FVCTVNF ;
- plastron réversible rouge/bleu validé FVCTVNF sauf pour les séniors et vétérans ;
- tee-shirt fédéral rouge/bleu obligatoire ;
- gants ouverts type cobra validé FVCTVNF ;
- coquille (sous le Vo Phuc) obligatoire pour les masculins, optionnelle pour les féminines ;
- protège tibias validé FVCTVNF ;
- protège pieds avec couverture complète du pied (y compris les doigts de pieds) et du talon validé FVCTVNF ;
- protège poitrine pour les féminines lorsque cela est nécessaire. (sous le Vo Phuc).

Spécificité plein-contact :

- gants fermés type boxe validés FVCTVNF ;
- **(Nous recommandons fortement l'utilisation de bandages sur les mains)**
- protège poitrine pour les féminines (sous le Vo Phuc).

Nota bene : Dans la mesure du possible le casque, les gants et les protèges pieds doivent être de la même couleur (visibilité des juges et du public). Les lunettes sont interdites. Le port de lentilles souples est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

TITRE XI. SANCTIONS

1. Les avertissements

Ce sont des mises en garde avant pénalité notifiées verbalement par l'arbitre à un ou aux deux compétiteurs, qui ne retirent pas de point. Ils sont limités à 3 maximum par compétiteur et uniquement dans les premiers combats des phases éliminatoires.

2. Les pénalités

Les pénalités concernent les actions, les techniques et les zones de frappe non autorisées. Chaque pénalité validée retire 1 point, 4 pénalités dans une reprise ou 6 pénalités dans un combat comportant plusieurs reprises équivaut à une disqualification. Le retrait des points se cumule, il est noté par la table des commissaires.

La pénalité est déclarée dans les cas suivants :

- techniques non contrôlées à la tête (et au corps pour les catégories poussins à cadets) ;
- techniques interdites ;
- attaques volontaires ou non dans les zones cibles non autorisées ;
- simulation de blessure ou exagération des conséquences d'une blessure ;
- à partir de la 3ème sortie comptabilisée, une pénalité est attribuée après chaque nouvelle sortie (il y a sortie dès lors qu'une partie du corps d'un combattant touche le sol en dehors des limites de l'aire de combat. Exception faite lorsque le compétiteur est poussé ou projeté) ;
- attitude mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures ;
- comportements consistant à fuir le combat ;
- saisie de l'adversaire directement sans enchaîner une technique immédiatement (délai maximum imparti : 3 secondes) ;
- corps à corps inutile (lutter, pousser ou saisir sans tenter d'action) ;
- coups de pied à la tête avec le talon ;
- frappes aux cuisses non suivies pour les catégories autorisées ;
- non reprise du combat à la demande de l'arbitre, lorsque cette attitude vise à récupérer physiquement ;
- remise en place des protections trop fréquente (récupération dissimulée).

3. Les disqualifications

La disqualification est déclarée dans les cas suivants :

- combattant ne se présentant pas sur l'aire de combat au-delà d'une minute après 3 appels de son nom ;
- blessure ou mise hors combat de l'adversaire sur une technique ou une zone cible non autorisée ;
- blessure ou mise hors combat de l'adversaire suite à un manque de contrôle toutes zones (uniquement pour les catégories non autorisées) ;
- attaque volontaire après arrêt de l'arbitre, ou arrêt du combat ;
- à la 4^{ème} pénalité dans une reprise ;
- à la 6^{ème} pénalité dans le combat si celui-ci comporte plusieurs reprises ;
- technique non autorisée ;

Si un compétiteur est disqualifié, il est déclaré perdant. Si les deux compétiteurs sont disqualifiés, une prise de décision rouge ou bleu sera effectuée pour désigner le vainqueur.

4. Exclusion

L'exclusion d'un compétiteur peut être prononcée pour :

- provocation ou comportement injurieux envers l'adversaire, le public ou le corps arbitral ;
- techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire ou une incapacité à reprendre le combat ;
- non-respect du règlement combat de la saison en cours.

(Liste non exhaustive)

Un compétiteur exclu ne peut prétendre au podium !

Important :

Une pénalité, une disqualification ou une exclusion peut être attribuée sans avertissement préalable si la faute est avérée grave et dangereuse pour l'adversaire.

Un combattant peut demander l'arrêt du temps en levant un bras afin de replacer son équipement de sécurité (protections) ou faire vérifier une blessure. **L'arbitre ne doit pas arrêter le temps s'il estime que cela fera perdre l'avantage à l'autre combattant.**

5. Demande de sanction disciplinaire

Le mauvais comportement d'un compétiteur ou d'un coach peut donner lieu à une demande de sanction disciplinaire auprès de la commission de discipline de la Fédération.

6. Abandon, blessures et accident en compétition

L'abandon est la décision prise par le compétiteur ou par décision de son coach.

Arrêt sur blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu pour responsable équivaut à la perte du combat. Le combattant concerné ne peut prétendre à continuer la compétition.

Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment et sont déclarés inaptes par le corps médical, la victoire est accordée au compétiteur par décision des juges. Ils ne peuvent prétendre à continuer la compétition.

Un compétiteur blessé qui a été déclaré inapte à continuer le combat par le corps médical, ne peut prétendre à continuer la compétition.

Un compétiteur blessé qui gagne un combat par disqualification de son adversaire ne peut plus combattre sans l'autorisation du corps médical. S'il est blessé une nouvelle fois, il peut gagner un second combat par disqualification mais, il est immédiatement déclaré inapte à poursuivre la compétition en cours.

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le corps médical.

Lorsque le corps médical est appelé trois fois pour le même compétiteur quel que soit l'avancée du tableau, il est déclaré inapte par l'arbitre à poursuivre le combat et la compétition.

Si un compétiteur est blessé pendant un combat, le corps médical a 3 minutes pour le soigner. Si la blessure nécessite plus de temps d'intervention, le combattant est déclaré forfait par l'arbitre. Dans le cas de l'intervention du corps médical pendant le temps de pause réglementaire entre deux reprises, le décompte du temps déterminé commence à la fin de la pause précédant la reprise du combat. Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup et qu'il ne se remet pas immédiatement debout, l'arbitre appelle le corps médical puis signale à la table l'arrêt du chronomètre.

Ces règles ne s'appliquent pas pour les catégories où le hors combat est autorisé. En effet, ces dernières sont comptées dans le cadre du « hors combat », sauf à la suite d'un coup non-autorisé.

TITRE XII. GESTUELLE ET COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

1. Salut de début et fin de combat



Combattants en place



Prêt pour le salut



Saluez-vous

2. Début et fin/arrêt du combat



En garde « THU » ou Arrêt du combat « THOI »



Combattez « DAU »

3. Avertissement ou pénalité



Avertissement ou demande de
pénalité bleu ou rouge



Pénalité validée



Sortie
bleu ou rouge

4. Autres gestes



Demande de réunion
par l'arbitre ou le superviseur



Arrêt du temps



Face au public



Non-combativité (moulinette)



puis l'arbitre désigne le (ou les) combattant(s) concerné(s)





Frappe Excessive



**Technique ou zone de frappe
non autorisée**



**Disqualification ou
exclusion**

5. Validation des points par l'arbitre



1 point



2 points



3 points



4 points

A l'annonce des points par le superviseur ou le commissaire, l'arbitre valide les points pour chaque combattant.

TITRE XIII. GESTUELLE DES JUGES

1. Observation du combat



Position du juge pendant le combat

2. Attribution des points



1 point rouge



1 point bleu



2 points rouge



2 points bleu



3 points rouge



3 points bleu



4 points rouge ou prise de décision



4 points bleu ou prise de décision



3. Interpellation de l'arbitre



**Le juge alerte l'arbitre de manière raisonnée à l'aide ses drapeaux si un évènement se produit.
(Non visible par l'arbitre)**

4. Validation d'une demande de sanction par l'arbitre



A la demande de l'arbitre (en combat) le juge valide ou non les demandes de pénalités, de disqualification ou d'exclusion du compétiteur désigné.

ANNEXES

1. AIRES DE COMPETITION

Surface de la compétition

Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

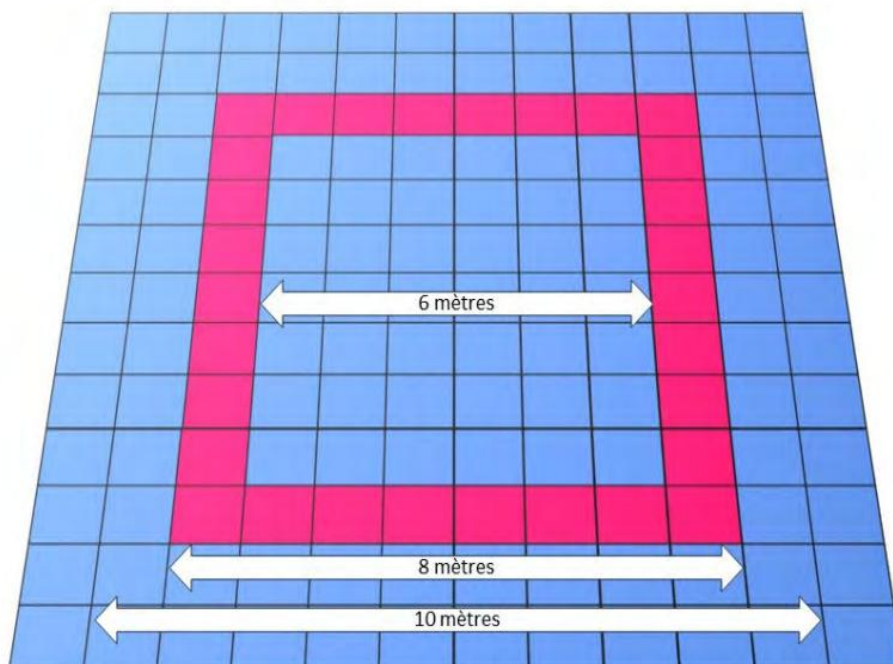
Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol.

Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. Le corps arbitral doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant les épreuves de la compétition.

Dimensions

L'aire de compétition doit être un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) un ou deux mètres supplémentaires est prévu sur les 4 côtés, comme surface de sécurité. Cette surface totale de 10M x 10M ou 12M x 12M est composée de tapis homologués CE. L'aire de sécurité doit être clairement délimitée.

Pour les compétitions enfants, cette aire peut être ramenée à une surface de 6 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) un ou deux mètres supplémentaires un mètre supplémentaire est prévu sur les 4 côtés comme zone de sécurité. Cette surface totale de 8M x 8M ou 10M x 10M est composée de tapis homologués CE. L'aire de sécurité doit être clairement délimitée.

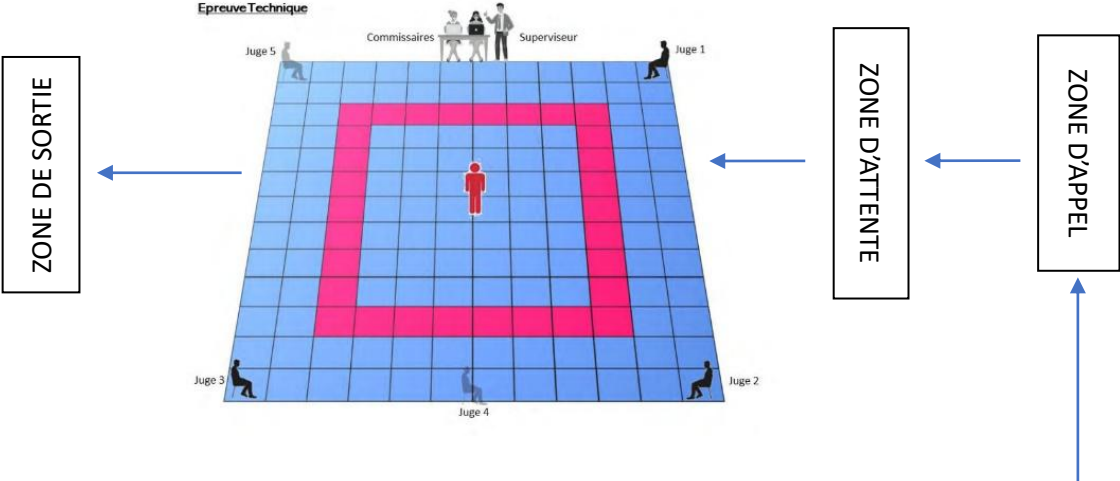
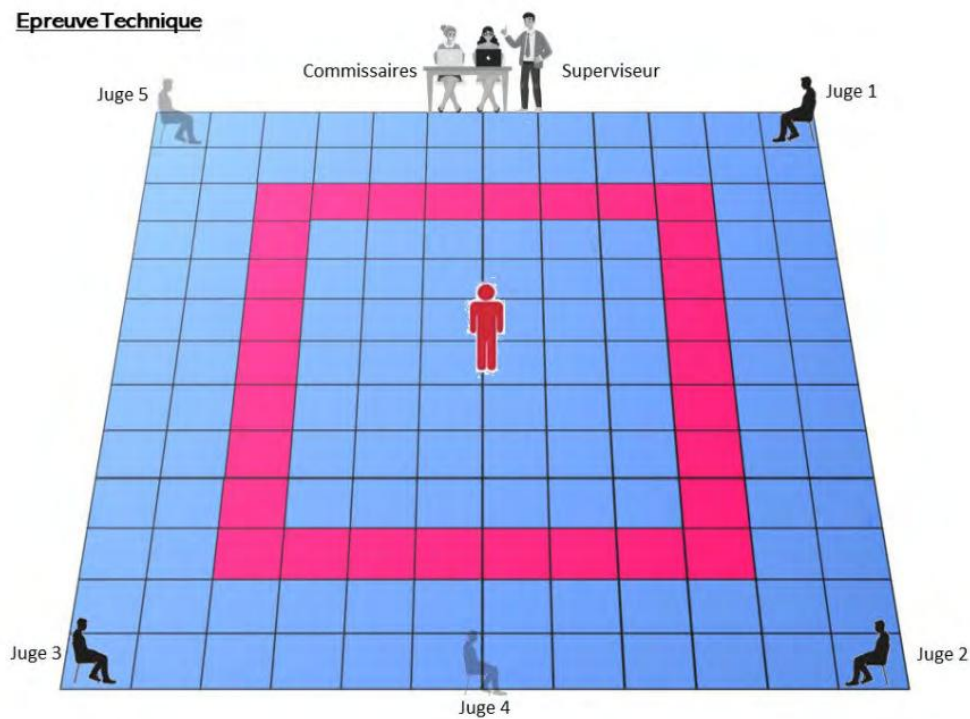


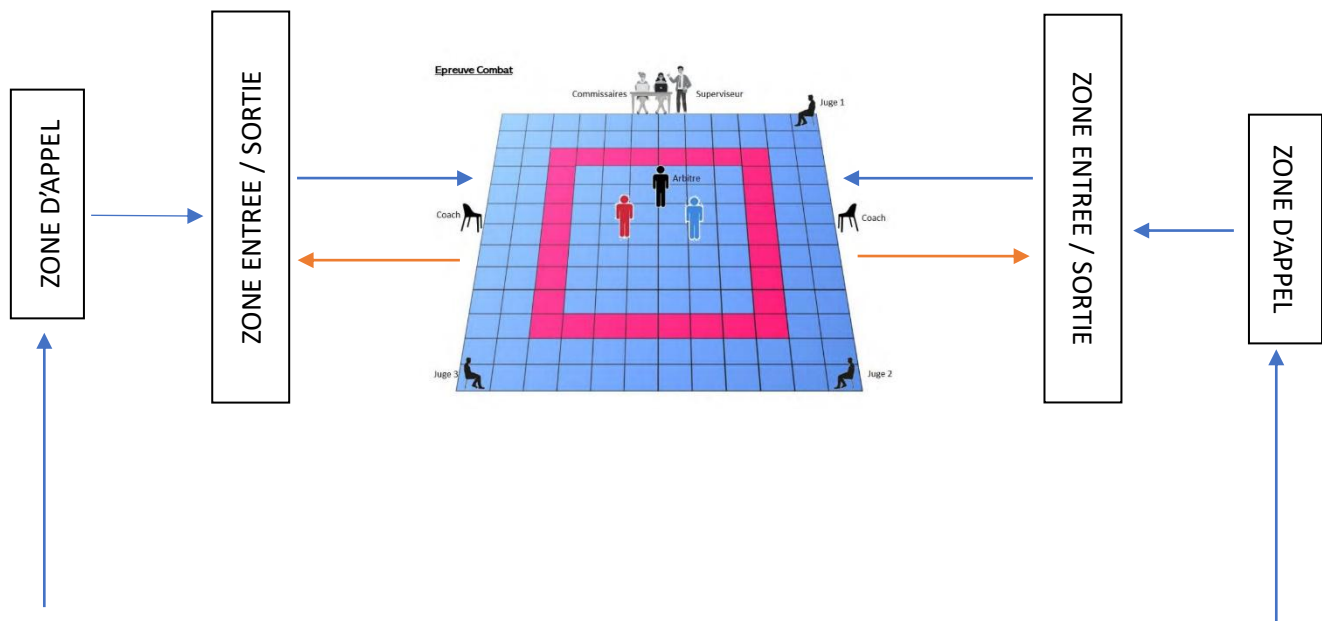
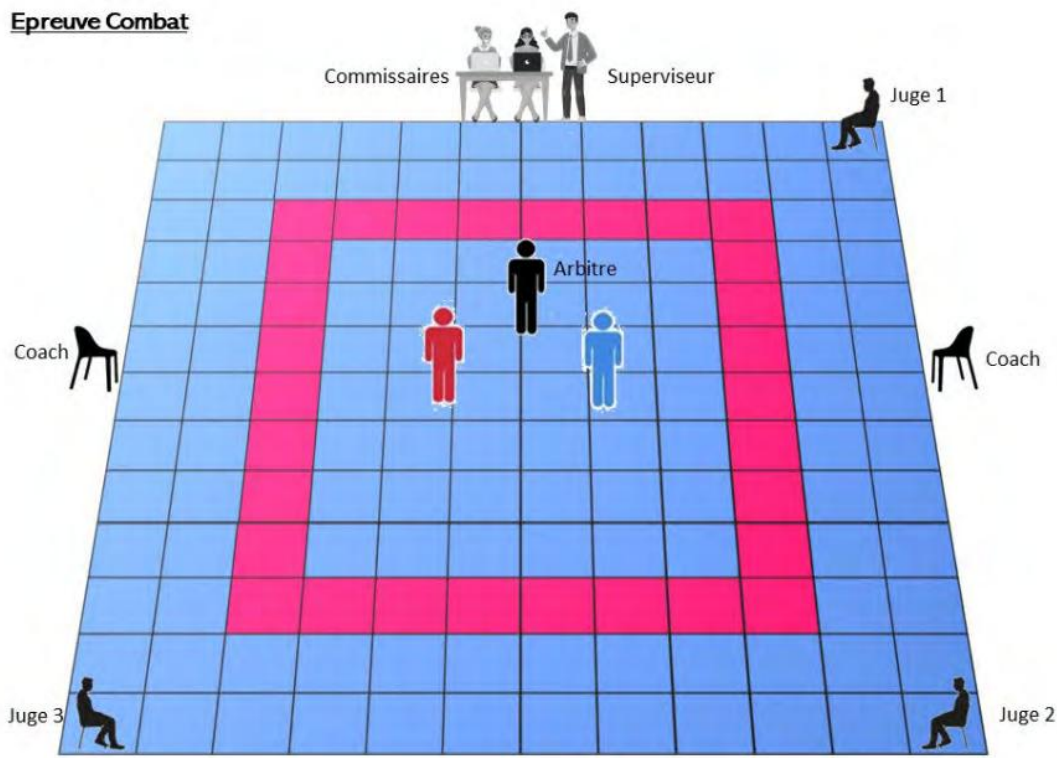
Disposition

L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger apparent.

Les juges sont assis à la limite extérieure de la zone de sécurité. Chacun est équipé du matériel nécessaire (outils pour la notation et/ou drapeaux).

La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition doit être composée de tapis de couleur différente.





Matériel par aire de compétition Technique/Combat :

- 1 table et 3 chaises (commissaires) ;
- 5 à 7 chaises (pour les juges et accompagnateurs) ;
- matériel informatique : ordinateurs, écran externe, souris, logiciel de gestion des compétitions et/ou de gestion des combats le cas échéant ;
- plaquette de notation ou ardoise (type Velléda)
- 1 chronomètre ;
- 1 gong ;
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus ;
- 1 paquet de lingettes ;
- 1 boîte de gants d'examen ;
- 1 sac poubelle ;
- les tableaux de combat si nécessaire ;
- synthèse du règlement de la compétition ;
- des stylos ;
- le nécessaire pour nettoyer les tapis ;
- si possible, une zone proche des tapis pour se changer rapidement (paravent, cabine, isoloir...)

(Liste non exhaustive)

2. TENUE FEDERALE TECHNIQUE

Le port de la tenue fédérale (vo phuc noir et ceinture VCT) est nécessaire pour participer aux compétitions organisées par la Fédération. Tête nue.





3. TENUE FEDERALE COMBAT

Le port de la tenue fédérale, pantalon noir avec tee-shirt rouge ou bleu, est requis pour participer aux compétitions organisées par la Fédération.

T-shirts fédéraux (rouge et bleu)



4. EXEMPLES TYPES DE PROTECTIONS :

Casque (avec protection des pommettes, du cou, du menton et du haut de la tête)



Plastron (réversible bleu/rouge obligatoire sauf seniors et vétérans)



Protège-pieds/tibias (couverture complète du pied, y compris les talons et les orteils)



Gants ouverts (exemple)



Gants fermés plein contact



5. PROTOCOLE DE PRISE EN CHARGE DE LA COMMOTION CEREBRALE KO (Knock-Out)

Une commotion cérébrale ne résulte pas systématiquement d'un impact sur la tête et peut aussi être provoqué par tout impact à un autre endroit du corps transmettant à l'encéphale des effets d'accélération ou de décélération soudaine de la tête susceptible d'entraîner un dysfonctionnement transitoire des fonctions cérébrales.

Détection de signes :

- *Perte de connaissance (même brève)*
- *Désorientation, confusion*
- *Maux de tête, étourdissements*
- *Nausées ou vomissements*
- *Troubles de l'équilibre ou de la coordination*
- *Troubles de la mémoire (ne se souvient pas de l'impact)*
- *Comportement inhabituel*

Conduite à tenir :

- l'arbitre doit arrêter le combat (fin de combat) ;
- Suite à l'arrêt du combat, le médecin évalue le combattant suite à la suspicion de commotion cérébrale ;
- le médecin diagnostique le combattant et indique la suite médicale à donner ;
- le médecin est le responsable de la gestion des commotions cérébrales. Il met en marche la procédure de retrait de la compétition aussitôt qu'il pense qu'un athlète peut avoir subi une commotion, et garde ce dernier sous observation.

Examen après arrêt du combat :

Après la sortie définitive du combattant, le médecin doit l'examiner plus minutieusement pour confirmer ou non le diagnostic de commotion cérébrale. L'examen donne lieu à une série d'évaluations effectuées dans un endroit calme et après quelques minutes de repos.

L'évaluation est réalisée à l'aide d'outils standardisés comme le **SCAT5** ou le **Maddocks Score**.

Poser un diagnostic :

Le médecin, au vu de l'ensemble des résultats des évaluations et en tenant compte d'éventuels tests précédents, pose ou non le diagnostic de la commotion cérébrale.

Si une commotion est confirmée ou même simplement suspectée, le compétiteur **ne peut pas revenir dans la compétition**.

Examen médical et reprise de l'activité :

Après une commotion cérébrale, l'athlète ne sera pas autorisé à participer à une autre compétition, ou un combat pour une période d'**au moins 4 semaines** après l'incident. Cette période sera constituée :

- D'un repos complet jusqu'à disparition des symptômes
- D'un retour progressif à l'activité physique (sans contact)
- D'un retour à l'entraînement complet

Elle prendra fin lorsque l'athlète aura l'autorisation d'un médecin qui lui délivrera un certificat médical de non-contre-indication « à la pratique des sports de combat en compétition suite à une commotion cérébrale », ce dernier sera transmis à la commission médicale.