FÉDÉRATION EUROPÉENNE DE VIỆT VÕ ĐẠO TRADITIONNEL
EUROPEAN FEDERATION OF TRADITIONAL VIỆT VÕ ĐẠO
LIÊN ĐOÀN VIỆT VÕ ĐẠO TRUYỀN THỐNG CHÂU ÂU

Organisation Et Règlement

Compétitions Fédérales

Combats et Techniques

Féminines et Masculines

Saison 2019-2020

(Mini-poussins, Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, Seniors, Seniors 1)

32, Rue du Docteur René ARBELTIER - 77120 Coulommiers - France
secretaire@fevvdt.eu - www.fevvdt.eu - Tél. : +33 6 25 68 13 36
Association Loi de 1901 déclarée à la Préfecture de Seine et Marne le 16 février 2015.
Identification RNA : W772004451. Publiée au JO associations le 28 février 2015 (N° de parution 20150009-n° d'annonce 1657)

Table des matières

1) SOMMAIRE 7
ETHIQUE 7
2) PRÉSENTATION DES COMPÉTITIONS 8
1. COUPE FEDERALE ENFANTS 8
2. COUPE FEDERALE ADULTES 8
3) CATEGORIES ET CONDITIONS D'ACCES 9
1. Catégories 9
Cas particulier d'un pratiquant qui est né le jour de la première journée de compétition : 9
2. Accès aux compétitions FEVVDT 9
4) LES DIFFÉRENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITÉS 10
1. DIRECTION TECHNIQUE FEDERALE 10
a. RESPONSABLE DES COMPETITIONS 10
2. LA COMMISSION SPORTIVE 10
a. COMMISSION D'ARBITRAGE 10
b. RESPONSABLE FEDERAL DE L'ARBITRAGE 10
3. LES REPRESENTANTS 11
4. SUPERVISEUR 11
5. LES COMPETITEURS 11
6. LES CLUBS (RESPONSABLES) 11
7. LES COACHS OU ACCOMPAGNANTS (COMBAT & TECHNIQUE) 11
8. L'ARBITRAGE 12
a. ARBITRE CENTRAL 12
b. JUGE DE COIN 13
c. COMMISSAIRE SPORTIF (combats et technique) 14
d. JUGE DE TABLE COMBAT 14
9. POSTE DE SECOURS 14
a. Les secouristes 14
10. LES BENEVOLES 15
11. LA COMMUNICATION 15
5) RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS 16
1. LES COMPÉTITIONS : RÈGLES GÉNÉRALES 16
a. Sécurité, hygiène et contrôle des certificats médicaux 16
b. Code d'éthique 16

c. L'affichage 17
d. Le matériel 17
e. SALLE DE COMPETITION 18
2. LES COMPÉTITIONS, LE DÉROULEMENT ET LES GÉNÉRALITÉS 19
a. LE CONTROLE DES LICENCES ET DE LA PESEE 19
b. LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES 19
c. COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS ET OFFICIELS 20
d. LE COACHING 20
e. LE DEROULE 20
6) RÈGLEMENT COMMUN DES COMBATS ENFANTS ET ADULTES 22
1. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE 22
a. Durée des combats 22
b. Equipements personnels pour les combats 23
c. COMBATS ENFANTS ADULTES 24
d. COMBATS ENFANTS (de poussins à cadets) 24
e. COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1 25
2. SANCTIONS 28
7) RÈGLEMENT COMMUN TECHNIQUE ENFANTS ET ADULTES 30
1. LES CATEGORIES D'ARMES : 30
2. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE 30
a. TECHNIQUE ENFANTS 30
b. TECHNIQUE ADULTE 30
c. CRITERES DE JUGEMENT 31
d. DISQUALIFICATION 31
8) ANNEXES 32
ANNEXE 1 33
ANNEXE 2 34
ANNEXE 3 35
ANNEXE 4 36
ANNEXE 5 37
ANNEXE 5 Bis 38
ANNEXE 6 39
ANNEXE 6 Bis 40
ANNEXE 7 41
ANNEXE 8 42

ANNEXE 8 Bis 43
ANNEXE 9 44
ANNEXE 9 Bis 45
ANNEXE 11 47
ANNEXE 12 48
ANNEXE 13 49
ANNEXE 14 50
ANNEXE 15 51
ANNEXE 16 52
ANNEXE 17 53
ANNEXE 18 54
ANNEXE 19 57
ANNEXE 20 58
ANNEXE 21 59

Fédération Européenne de
Việt Võ Đạo
Traditionnel

1) SOMMAIRE

Les coupes de la Fédération Européenne de Việt Võ Dạo Traditionnel sont ouvertes à tous les licenciés de la FEVVDT, sans restriction de nationalité ou de genre.

Elles se déroulent sur deux jours consécutifs en deux phases :

Premier jour : les catégories mini poussins à minimes

Deuxième jour : les catégories cadets à seniors 1

Particularité :

La compétition des cadets a lieu le même jour que celle des adultes mais c'est le règlement des enfants qui s'applique.

ETHIQUE

Il est indispensable, pour le bon déroulement des compétitions, que les règles essentielles du sport soient respectées, à savoir :

Pour les intervenants :

Appliquer les consignes des organisateurs et respecter l'organisation mise en place.

Pour les compétiteurs :

Respecter ses adversaires.

Respecter les décisions des juges et arbitres.

Rester digne dans la défaite comme dans la victoire.

Pour le public :

Respecter les décisions des juges et arbitres.

Respecter les zones de circulations.

Encourager les compétiteurs avec la plus grande sportivité.

Il convient également de respecter le travail de l'ensemble de l'organisation et l'intégrité des infrastructures et du matériel. Un tri sélectif ainsi que, dans la mesure du possible, une valorisation des déchets, devront être mis en place.

C'est par notre comportement et nos attitudes que nous donnons une bonne image de notre discipline.

2) PRÉSENTATION DES COMPÉTITIONS

Les compétitions combats et techniques de la Fédération Européenne de Việt Võ Dạo Traditionnel se déroulent avec repêchage :

Premier et deuxième dans la poule générale

Les deux troisièmes sont les deux premiers de la poule de repêchage

Pour qu'une catégorie puisse exister, il faut au minimum 3 compétiteurs

Les compétitions sont encadrées par une équipe fédérale d'arbitres, de commissaires et de juges
Un planning sera défini pour chaque compétition et précisera la fonction et la répartition de l'équipe arbitrale en fonction des catégories.

Un tableau d'affichage sera mis en place et actualisé avant chaque appel de catégories.
Le présentateur annonce chaque affichage

Un tirage au sort détermine l'ordre de passage des compétiteurs dans une catégorie.
La compétition se déroule sous forme de duels, un compétiteur porte une ceinture bleue et l'autre, une ceinture rouge
Le gagnant va en poule générale et le perdant en poule de repêchage.

Dans le cadre de la compétition combat, un comptage et un affichage de points et de pénalités sont mis en place.

1. COUPE FEDERALE ENFANTS

1er jour	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Combat	Non	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Technique	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
2ième jour	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Combat	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Technique	Non	Non	Non	Non	Non	Oui

2. COUPE FEDERALE ADULTES

2ième jour	Juniors	Seniors	Seniors 1
Combat	Oui	Oui	Oui
Technique	Oui	Oui	Oui

3) CATEGORIES ET CONDITIONS D'ACCES

1. Catégories

La catégorie du pratiquant est définie par l'âge qu'il a le jour de la compétition à laquelle il participe.

L'annexe 15 présente les différentes catégories fédérales.

Cas particulier d'un pratiquant qui est né le jour de la première journée de compétition :

Il peut choisir à quelle compétition il participera (cas des minimes/cadets), mais il ne peut participer qu'à une seule.

2. Accès aux compétitions FEVVDT

Aucune inscription ne sera enregistrée le jour de la compétition.

Pour la coupe fédérale, les organisateurs doivent disposer des coordonnées complètes (téléphoniques et électroniques) de la personne désignée par son club ou son école pour faire les démarches administratives

Dossier d'inscription informatiques et papier pour la FEVVDT et son représentant

Dossier informatique pour l'organisateur de la compétition

Les compétiteurs doivent être licenciés FEVVDT (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.

Le droit d'entrée à la compétition doit également être honoré à cette date.

Chaque club ou école doit désigner un représentant présent pour chaque compétition. Il devient l'interlocuteur unique de l'équipe arbitrale et des organisateurs.

A l'accueil des participants, un contrôle des documents administratifs (Licences, certificats médicaux, autorisations parentales…) permettra de confirmer les catégories auxquelles participera le compétiteur.

Le corps arbitral est également invité à se présenter au contrôle pour valider sa présence et confirmer le planning.

Les compétiteurs ayant des demandes particulières (lunettes souples, lentilles de contact, …) doivent les émettre lors du contrôle et s'assurer d'avoir les attestations correspondantes, conformes au présent règlement.

Une mesure de poids sera réalisée pour les participants inscrits aux épreuves de combat.

4) LES DIFFÉRENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITÉS

1. DIRECTION TECHNIQUE FEDERALE

a. RESPONSABLE DES COMPETITIONS

- Il étudie et valide l'organisation des compétitions en fonction des cahiers des charges et des règlements fédéraux (définition des cahiers des charges).
- Il prend en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires, supervise le déroulement des compétitions et prend les mesures nécessaires à la sécurité.

2. LA COMMISSION SPORTIVE

a. COMMISSION D'ARBITRAGE

Son rôle est :

- D'assurer la bonne préparation de chaque compétition au niveau arbitral en consultation avec le comité d'organisation (responsable des compétitions ou son représentant).
- De définir une liste des arbitres, commissaires et juges réactualisée pour le jour de la compétition. Cette liste doit être finalisée à la date butoir d'inscription.

La commission d'arbitrage ou son représentant officiel peut exclure toute personne du corps arbitral qui ne se conforme pas à la réglementation fédérale.

b. RESPONSABLE FEDERAL DE L'ARBITRAGE

Il est seul compétent pour officier lors des coupes de la FEVVDT.

Son rôle est de :

- Former, 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.
- Prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des arbitres.
- 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.
- Nommer des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.
- 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.

En cas de doute sur un quelconque point du règlement, lui ou son représentant, avec la direction technique, sont seuls aptes à statuer.

Lui, ou son représentant officiel, peuvent exclure toute personne de la compétition qui ne se conformerait pas à la réglementation fédérale.

3. LES REPRESENTANTS

Chaque responsable ou officiel fédéral peut être remplacé par un représentant.

Cette nomination doit être portée à la connaissance du comité d'organisation à la date butoir d'inscription.

4. SUPERVISEUR

Le superviseur est nommé au niveau fédéral. Il est présent lors des coupes de la FEVVDT. Il doit superviser la compétition.

- Son rôle est de s'assurer que les commissaires, juges et arbitres nommés sont qualifiés. Il doit disposer du relevé de compétence du corps arbitral.
- Lors de la compétition, il ne doit pas intervenir directement mais a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable fédéral de l'arbitrage ou de son représentant.
- Après la compétition, il doit préparer un rapport officiel si nécessaire et le remettre à la commission d'arbitrage.

5. LES COMPETITEURS

En coupe de la FEVVDT, le corps arbitral convoqué pour juger une catégorie ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur.

Si des officiels fédéraux veulent participer à la compétition, ils doivent prévoir un représentant pendant le temps de leur compétition.

6. LES CLUBS (RESPONSABLES)

Chaque club doit désigner son représentant présent pour chaque compétition.
Il devient l'interlocuteur unique de l'équipe arbitrale et des organisateurs.

Durant toute la durée de la compétition, ils sont responsables du comportement et des actes de leurs compétiteurs.

7. LES COACHS OU ACCOMPAGNANTS (COMBAT & TECHNIQUE)

Ils aident les compétiteurs à s'équiper avant les combats (plastron, casque…).

Ils sont assis sur les chaises disposées à cet effet et ne peuvent intervenir, dans le cadre du coaching, qu'entre les reprises.

Un seul coach est autorisé par compétiteur.

Possibilité pour le coach ou l'accompagnant de faire arrêter le combat (Il lève un drapeau blanc).

8. L'ARBITRAGE

Le corps arbitral est sous la responsabilité du responsable fédéral de l'arbitrage ou son représentant.

Pour chaque combat, le corps arbitral est composé de :

Un commissaire sportif,
Un juge de table,
Un arbitre central,
Trois ou cinq juges de coin.

La table de l'aire de compétition pour chaque combat est composée de :

Un commissaire sportif,
Un juge de table.

Voir annexe 6 pour les enfants et annexe 9 pour les adultes

En coupe de la Fédération Européenne De Việt Võ Đạo Traditionnel, le corps arbitral convoqué pour juger une catégorie ne peut en aucun cas participer à celle-ci en tant que compétiteur.

a. ARBITRE CENTRAL

Vérifie si tous les compétiteurs ont bien leurs équipements de protection personnels (protège-dents, coquille, protège-tibias, casque, gants, protège-pieds et talons, plastron…)
Dirige les compétitions combat y compris l'annonce de début, de suspension et de fin de combat.

Le décompte du temps d'un combat commence lorsque l'arbitre donne le signal de début (**ĐẦU)** et s'arrête chaque fois qu'il dit « **THÔI** ». Le décompte repart automatiquement quand l'arbitre relance le combat (**ĐẦU**).

THÔI, arrêt du temps, ĐẦU, reprise du temps et signal de début.

I. POUR LES COMBATS POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS

- Valide les points après chaque touche pour les faire reporter sur le tableau de score par le juge de table et sur la feuille de marque par le commissaire sportif.
- Donne les sanctions avertissements ou pénalités immédiatement pour les faire reporter sur les tableaux par le juge de table et sur la feuille de marque par le commissaire sportif.
- Est capable d'expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
- Impose des pénalités (avant, pendant et après le combat).
- Peut solliciter l'avis des juges.
- Annonce les prolongations.
- Annonce le résultat. (En consultant la table de marque, points moins pénalités).
- Désigne le vainqueur.
- Donne tous les commandements et fait toutes les annonces.
- Assure la sécurité des combattants.
- Décompte non verbalement pendant dix secondes (en difficulté physique ou émotionnelle…) et prononce l'arrêt du combat.

II. POUR LES COMBATS JUNIORS, SENIORS, SENIORS 1

- Demande les points aux juges de coin à la fin de chaque reprise (chacun leur tour, les juges de coin annoncent les points des compétiteurs, bleu en premier, rouge en deuxième), pour les faire reporter sur le tableau de score par le juge de table et sur la feuille de marque par le commissaire sportif.
- Donne les sanctions avertissements ou pénalités immédiatement pour les faire reporter sur les tableaux par le juge de table et sur la feuille de marque par le commissaire sportif.
- Est capable d'expliquer ses décisions au responsable de l'arbitrage.
- Impose des pénalités (avant, pendant et après le combat).
- Peut solliciter l'avis des juges.
- Annonce les prolongations.
- Annonce le résultat. (En consultant la table de marque, points moins pénalités).
- Désigne le vainqueur.
- Donne tous les commandements et fait toutes les annonces.
- Assure la sécurité des combattants.
- Décompte verbalement pendant dix secondes (compétiteur sonné, en difficulté physique…) et prononce l'arrêt du combat.

b. JUGE DE COIN

- A la fin de chaque reprise, à la demande de l'arbitre central, les juges de coin annoncent les points des compétiteurs en présentant les points du bleu en premier et du rouge en second.

Lorsque c'est nécessaire, et pour se faire entendre, le juge de coin doit frapper fort les manches des deux drapeaux l'un contre l'autre.

TECHNIQUE

Il indique, à la demande du commissaire sportif, son résultat et lève le drapeau correspondant à la couleur, selon lui, du compétiteur vainqueur.

COMBATS

Lors des combats, il annonce avec ses drapeaux son avis à l'arbitre dans les cas suivants :

I. POUR LES COMBATS POUSSINS, PUPILLES, BENJAMINS, MINIMES, CADETS

- Il donne un nombre de points après chaque attaque marquée, à l'aide de ses drapeaux (bleu ou rouge, voir annexe 4 pour les enfants et annexe 7 pour les adultes)
- Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
- Quand un compétiteur sort de l'aire de combat
- Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur.
- Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre central

II. POUR LES COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1

- Il donne un nombre de points à la fin de la reprise à la demande de l'arbitre central, à l'aide de ses drapeaux (bleu en premier et rouge ensuite).
- Quand un compétiteur commet une technique et/ou un acte interdit ou dangereux.
- Quand un compétiteur sort de l'aire de combat
- Quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur...
- Dans tous les cas où il estime nécessaire d'attirer l'attention de l'arbitre central.

c. COMMISSAIRE SPORTIF (combats et technique)

- Procède au tirage au sort des compétiteurs pour déterminer leur ordre de passage et le reporte sur la feuille de marque.
- Annonce le passage des compétiteurs en précisant leur couleur de ceinture (bleue ou rouge).
- Note sur la feuille de marque les résultats.
- Si le commissaire détermine que les juges de coins ne sont pas entendus ou vus par l'arbitre central, il peut réagir et alerter ce dernier.
- Dans le cadre de la compétition technique, demande aux juges de coin de lever simultanément les drapeaux pour déterminer le gagnant d'un duel.

d. JUGE DE TABLE COMBAT

- Gère le chronomètre en fonction des indications de l'arbitre central.
- Gère le tableau de score (note les points sur le tableau (Points et pénalités))
- Annonce verbalement les 30 dernières secondes du temps pour les adultes.
- Annonce la fin du combat à l'aide du gong à la fin du temps.
- Reporte, sur la feuille d'administration des combats, les sanctions, les pénalités et le résultat.

THÔI, arrêt du temps, ĐẦU, reprise du temps.

9. POSTE DE SECOURS

a. Les secouristes

- Leur attribuer un local pour leur installation.
- Prévoir un lieu d'isolement pour l'intimité des personnes prise en charge.
- Ils sont présents pour porter secours aux compétiteurs et au public.
- Ils ne peuvent intervenir sur une aire de combat que lorsque l'arbitre central demande leur intervention, sauf en cas d'urgence.
- Ils sont seuls juges de leur diagnostic, leur décision est à respecter.
- Ils rédigent des fiches d'interventions qui sont à remettre aux organisateurs.

10. LES BENEVOLES

Ils sont sous la seule responsabilité de l'organisateur.

11. LA COMMUNICATION

A définir.

5) RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

1. LES COMPÉTITIONS : RÈGLES GÉNÉRALES

a. Sécurité, hygiène et contrôle des certificats médicaux

- Avoir un Võ Phục propre.
- Pour des raisons d'hygiène, pour toutes les catégories d'âge, il est préférable que le compétiteur ait ses protections personnelles (casque, protège-dents, gants, coquille, protège-tibias, protège-pieds)
- 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.
- Les compétiteurs doivent avoir les ongles coupés courts. Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent blesser leurs adversaires.
- Aucune plaie ou lésion cutanée visible ou cachée par les vêtements
- Les compétiteurs ayant une blessure récente et fragile, ou présentant des plaies ou infections cutanées visibles ne peuvent accéder à l'aire de compétition.
- En cas de saignement consécutif à un coup, le compétiteur est écarté de l'aire de compétition le temps des soins (reprise à l'appréciation de l'arbitre central après consultation du poste de secours.).
- Le port de bijoux, montre, bague, collier, barrette à cheveux, épingle à cheveux, piercings visibles ou non, sont interdits (sous peine de disqualification).

Si un compétiteur ne peut, ou ne veut se conformer à une des règles énoncées ci-dessus, il est disqualifié de l'épreuve à laquelle il se présente.

Les effets personnels des participants sont sous leur seule responsabilité

b. Code d'éthique

A définir

c. L'affichage

- Un tableau d'affichage sera mis en place après la vérification des dossiers et la détermination des catégories :
- Catégories d'âge et de poids.
- Catégories technique mains nues.
- Catégories technique armes.
- Catégories combat.
- Le planning du corps arbitral (par catégorie).
- La liste des officiels présents ou de leur représentant.

d. Le matériel

Matériels pour la compétition :

- Deux balances réglables.
- Matériel d'étalonnage à 30 kg ou à 60kg.
- Cinq drapeaux bleus et rouge par aire de compétition (5 drapeaux supplémentaires en réserve)
- Trois drapeaux blancs par aire de compétition (Drapeaux d'abandon pour les coaches et accompagnants).
- Un chronomètre et ses piles par aire de compétition.
- Un gong et son maillet par aire de compétition.
- Un tableau de score (points et pénalités) par aire de compétition.
- Feuilles de notation.
- Feuilles d'administration de combats.
- Cinq stylos par aire de compétition.
- Tableau d'affichage pour toutes les informations utiles à la compétition.
- Podium.
- Médailles (Or, argent et bronze x 2).
- Diplômes (envoi différé).
- Trois ceintures de chaque couleur (bleues et rouges) par aire de compétition.
- Un kit de tirage au sort par aire de compétition (voir annexe 11).
- Des déclarations officielles d'accidents.
- Une table et huit chaises par aire de compétition.
- Une table pour l'administratif et deux chaises
- Plastrons
- Casques.
- Protèges-tibias.
- Protèges-pieds.
- Lingettes de nettoyage
- Banderole (bâche) fédérale.
- Gants chirurgicaux.
- Poubelles de tables

e. SALLE DE COMPETITION

i. Aire de compétition

- L'aire de compétition doit être plane et ne présenter aucun danger. Elle est formée de tapis de chute type Judo d'un mètre sur deux ou type Karaté d'un mètre sur un.
- 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 central doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant toute la durée de la compétition.
- L'aire de compétition doit être un carré de huit mètres de côté (mesures prises à l'intérieur pour les catégories juniors, seniors et seniors 1 voir annexe 9).
- L'aire de compétition doit être un carré de six mètres de côté (mesures prises à l'intérieur pour les catégories poussins, pupilles, minimes et cadets, voir annexe 6).
- Une zone de danger d'un mètre de large est située à la périphérie de l'aire de compétition.
- Les juges de coin sont assis sur une chaise pour la compétition technique, et mobiles pour la compétition combat, en dehors de la zone de danger.
- Les coachs pour le combat sont assis sur une chaise en dehors de la zone de danger
- Chaque aire de compétition présente un affichage qui précise son numéro.

ii. Salle de compétition :

Chaque demande d'organisation de compétition doit être accompagnée d'un plan de la salle où aura lieu ladite compétition avec :

- Mise en place des tapis des aires de compétitions.
- Emplacement des tables d'arbitrage.
- Emplacement des juges de coins pour la technique et le combat.
- Emplacement des coachs.
- Emplacement du poste de sécurité.
- Emplacement des aires d'attente pour les compétiteurs (voir le chapitre zones d'attentes).
- Emplacement des tables officielles (administration de la compétition).
- Emplacement des trophées et médailles.
- Emplacement de l'affichage.
- Emplacement de la sonorisation.

iii. Zones d'attentes

- Zone d'attente des compétiteurs
- Zone d'attente des catégories appelées

iv. Environnements immédiats

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 (deux mètres au-delà de la zone de danger).
Les zones d'accès et les issues de secours doivent être vides de tout compétiteur et matériels pendant toute la durée de la compétition.

2. LES COMPÉTITIONS, LE DÉROULEMENT ET LES GÉNÉRALITÉS

a. LE CONTROLE DES LICENCES ET DE LA PESEE

A l'heure prévue dans la lettre adressée aux présidents de clubs, chaque club doit présenter ses participants pour :

- La vérification des licences.
- La vérification des autorisations parentales pour tous les mineurs.
- La vérification des certificats médicaux (avec la mention « Pratique en compétition »).
- La pesée.
- La vérification des autorisations pour ceux qui font combat avec des lunettes souples ou lentilles.
- La vérification des certificats médicaux de non contrindication du port d'un appareil dentaire métallique ou autre.

Les compétiteurs qui n'ont pas été pesés lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition, seront exclus de la compétition.

Aucune inscription ne sera enregistrée le jour de la compétition.

b. LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES

i. ARBITRES

Les arbitres et juges doivent porter la tenue officielle adoptée par la commission d'arbitrage.

ii. LES COMPETITEURS

1. VÕ PHỤC

- Les compétiteurs doivent porter une tenue (Võ Phục).
- Aucun marquage publicitaire n'est autorisé.
- Les compétiteurs se présentent à l'appel de leur catégorie sans ceinture.
- 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 manches de la veste ne doivent pas dépasser le pli du poignet et au minimum recouvrir les coudes. En aucune manière les manches ne devront être retroussées.
- 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 les jambes du pantalon ne devront être retroussées.

c. COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPETITEURS ET OFFICIELS

Tous les compétiteurs accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.

Ils accèdent aux aires de compétitions uniquement durant leurs prestations et lors des saluts officiels et des remises de prix.

Une signalisation définie les zones d'attentes, d'échauffement et de compétition.

Pour les officiels un badge d'identification leur sera remis au début de la manifestation leur signifiant leurs droits d'accès.

d. LE COACHING

Le Coaching en combat est autorisé entre les reprises (pendant la minute de repos).

Il doit être assis sur une chaise au bord du tapis (au-delà de la zone de danger, voir annexe 1 pour la technique et annexe 6 pour le combat enfant et annexe 9 pour le combat adulte)

e. LE DEROULE

i. *Cérémonie d'ouverture des compétitions FEVVDT*
ii. *Discours des officiels*
iii. *Affectation des catégories (Affichage)*
iv. *Ordre des passages de catégories*
v. *Déroulement d'une catégorie*

1. Combat :

Au début de chaque catégorie, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition (la zone d'attente de la catégorie).

Ils s'équipent des protections pieds/poings. Ils se présentent ensuite face à la table de marque. Après avoir salué l'équipe arbitrale, ils participent au tirage au sort du commissaire sportif pour déterminer leur ordre de passage dans la catégorie appelée. Ensuite, les compétiteurs se retirent dans la zone d'attente de l'aire de compétition et attendent leur tour.
Le commissaire sportif appelle un premier duo, les compétiteurs s'équipent des protections et d'une ceinture rouge ou bleue suivant le tirage, il appelle également le duo suivant qui se prépare (protections et couleurs de ceintures annoncées à l'appel).
Le premier duo s'avance sur l'aire de compétition.
Au commandement de l'arbitre central (voir annexe 10), le premier duo appelé commence son combat. À la fin de celui-ci, les compétiteurs saluent l'équipe arbitrale et quittent l'aire de compétition sur l'instruction de l'arbitre central vers l'aire d'attente.

2. Technique

Au début de chaque catégorie, à l'appel de leur nom, les compétiteurs s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition (la zone d'attente de la catégorie), face à la table de marque. Après avoir salué l'équipe arbitrale, les compétiteurs se retirent dans la zone d'attente de l'aire de compétition et attendent leur tour.
Le commissaire sportif appelle un premier duo, les compétiteurs s'équipent d'une ceinture rouge ou bleue suivant le tirage et s'avancent sur l'aire de compétition. Le commissaire sportif appelle le duo suivant qui se prépare également (couleurs de ceintures annoncées à l'appel).
A son signal, le premier compétiteur du premier duo commence sa prestation. À la fin de celle-ci, le compétiteur salue l'équipe arbitrale, et quitte l'aire de compétition sur l'instruction du commissaire sportif vers l'aire d'attente.

vi. Protocole à suivre par les compétiteurs

1. Technique

Les compétiteurs évoluent face à la table.

vii. Cérémonie de clôture des compétitions FEVVDT

6) RÈGLEMENT COMMUN DES COMBATS ENFANTS ET ADULTES

C'est un duel à deux, un compétiteur ceinture bleue, l'autre ceinture rouge.
Le gagnant ira en poule générale, le perdant ira en poule de repêchage.
L'ordre de passage des compétiteurs est défini par tirage au sort.

L'âge du pratiquant à la date de la compétition détermine sa catégorie.

Un pratiquant qui est né le jour de la première journée de compétition peut choisir à quelle compétition il participera (cas des minimes/cadets), mais il ne peut participer qu'à une seule des deux.

COMBATS :

Pour le bon déroulement de la compétition, l'organisation se réserve la possibilité, après consultation des intéressés, de surclasser ou sous-classer les compétiteurs. Pour les compétiteurs mineurs, une mention sera à cocher sur l'autorisation parentale.

- Les compétitions COMBAT sont divisées en catégories de poids et d'âges.
- Il n'y a pas de distinction de grade pour la coupe de la FEVVDT.
- Les compétiteurs ne se présentant pas après trois appels sont disqualifiés.
- Un compétiteur ne peut participer qu'à une épreuve (dans une seule catégorie de poids et d'âge).
- Une disqualification sans demande de sanction disciplinaire n'exclut pas le repêchage.
- Une disqualification avec demande de sanction disciplinaire exclut le compétiteur de la compétition, il ne pourra pas monter sur le podium malgré un classement favorable.

1. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

a. Durée des combats

La durée des combats est limitée en fonction de la catégorie d'âge. Un combat compte un ou deux assauts.

Catégorie	Durée du combat	Temps de pause
Mini poussins	Pas de combat	
Poussins, pupilles	1 x 1 minute	
Benjamins	1 x 1 minute 30 secondes	
Minimes	1 x 2 minutes	
Cadets	2 x 1 minute 30 secondes	1 minute de repos
Juniors	2 x 1 minute 30 secondes	1 minute de repos
Seniors	2 x 2 minutes	1 minute de repos
Seniors 1	2 x 1 minute 30 secondes	1 minute de repos

Temps de récupération entre deux passages d'un même compétiteur	
Temps de récupération entre deux combats pour un même compétiteur	5 minutes
Temps de récupération entre deux passages en technique	5 minutes

b. Equipements personnels pour les combats

Protections obligatoires pour tous les compétiteurs	• Port d'un casque ouvert ou avec grille en polycarbonate avec protection au-dessus et à l'arrière de la tête et maintien du menton. (Voir annexe 12). • Protège-dents, soit double ou simple. • Port de la coquille homme ou femme. • Gants souples permettant la préhension avec protection du pouce. (annexe 12). • Protège tibias souples. • Protège pieds avec talons recouverts.
Plastron Catégories masculines	• Plastron obligatoire pour toutes les catégories : poussins, Pupilles, benjamins, Minimes, Cadets, Juniors. • Pas de plastron obligatoire pour les catégories Seniors et Senior1.
Protections obligatoires pour toutes les compétitrices	• Les compétitrices doivent porter un tee-shirt noir uni sous la veste de Võ Phục. • Pour les compétitrices, le protège poitrine est obligatoire dès que cela est nécessaire, il est porté sous le Võ Phục. • Le plastron
Protections interdites	• Bandage poignet (sauf avis médical) • Bandage main (sauf avis médical) • Tout autre vêtement ou protection non obligatoire • Les lunettes sont interdites en combat. Le port de lunettes souples ou lentilles de contact souples est autorisé sous la responsabilité écrite du compétiteur ou de son représentant légal
Ceinture	• Pas de ceinture personnelle • Une ceinture bleue ou rouge est confiée au compétiteur le temps de son passage. Elle est fournie par la fédération.
Précision	**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**.

c. COMBATS ENFANTS ADULTES

i. ZONE DE CONTACT

Zones autorisées	• Les parties latérales du casque (techniques de pieds uniquement) • Les mains et les bras • Le plastron (facial et latéral) • Cuisses (interne ou externe au-dessus du genou si enchainée avec une autre technique) • Les tibias, mollets, et pieds (en vue de balayage)
Zones non autorisées	• L'ensemble de la tête et du cou (techniques de coups de poing uniquement) • Dos (du coccyx à la base du cou) • Le bas ventre • Les hanches • Les genoux • D'une manière générale toutes les articulations

d. COMBATS ENFANTS (de poussins à cadets)

ii. COUPS ET TECHNIQUES

Coups portés et techniques autorisés	• Coup de poing au buste • Coup de pied simple ou sauté au buste • Coup de pied à la tête avec maîtrise • Technique de fauchage • Ciseaux jusqu'à la taille • Projections suivies d'un marquage pied ou poing
Coups portés et techniques interdits	• Coup de pied retourné à la tête • Coup de poing à la tête et sous la ceinture • Coup de coude • Coup de genou • Coup de talon retombant • Ciseaux localisés au cou et aux genoux

iii. SCORE

Les points accordés pour les poussins, pupilles, benjamins, minimes et cadets sont les suivants :

Trois points	• Coups de pied sauté au corps • Techniques de fauchage suivies d'un marquage pied ou poing • Techniques de ciseaux suivies d'un marquage pied ou poing • Techniques de projections suivies d'un marquage pied ou poing
Deux points	• Coup de pied retourné au buste • Coup de pied tête avec maîtrise
Un point	• Coup de pied simple au buste • Coup de poing simple au buste

e. COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1

iv. COUPS ET TECHNIQUES

Coups portés et techniques autorisés	• Coups de poing au buste • Coups de pied simple ou sauté au buste • Coups de pied à la tête avec maîtrise • Coups de coude au plastron 3 par reprise (soit six par combat). • Coups de genou au plastron 3 par reprise (soit six par combat). • Technique de fauchage • Ciseaux jusqu'à la taille • Projections suivies d'un marquage pied ou poing • Immobilisation au sol
Coups portés et techniques interdits	• Coups de poing à la tête et sous la ceinture • Coups de coude à la tête et sous la ceinture • Coups de genou à la tête et sous la ceinture • Coups de talon retombant • Ciseaux localisés au cou et aux genoux • Projections dont le point de pivot est la tête

Maitrise : coup ramené.

Reprise : un combat est composé d'une ou deux reprises.

Assaut : action d'attaquer.

v. SCORE

Les points accordés pour les juniors, seniors et seniors 1 sont les suivants :

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 pieds à la tête, des projections et/ou a obtenu un hors combat temporaire
3 points	Le compétiteur qui, pendant toute la durée de la reprise a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et de projection.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation du juge se fera sur l'impression générale de domination (attitude, esprit combatif et fairplay).

PRECISIONS :

Les techniques de jambe aux cuisses sans enchaînement sont interdites. Equivaut à une pénalité.

Lors d'une technique de jambe aux cuisses avec enchaînement (interne ou externe et au-dessus du genou), le point comptabilisé est celui de la technique enchaînée. Un maximum de trois attaques aux cuisses sera autorisé par reprise.

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 entraine une sanction adaptée.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les deux 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 **THÔI** de l'arbitre, elle est comptabilisée.

Pour des raisons de sécurité, les projections et ciseaux, dont le point de pivot est uniquement la tête ou le cou, sont interdits 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, trois secondes sont accordées pour marquer une technique.

Pour des raisons de sécurité et d'intérêt du combat, les coups de coude ou de genou au buste sont limités à trois de chaque par reprise.

L'arbitre central doit instantanément arrêter le combat au signal du juge de table 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, avant, pendant ou après la fin du combat, entraînera une demande de sanction auprès de la commission de discipline.

TRAVAIL AU SOL :

Techniques permettant de maîtriser une personne ou précisément de bloquer son adversaire au sol, en l'empêchant de se dégager.

Validation de l'immobilisation : Les combattant ont 10 secondes pour immobiliser leur adversaire. Lorsque l'immobilisation est placée, l'arbitre tend la main et le bras afin de signifier la validité de la prise et dit « Immobilisation ». Alors s'enclenche le décompte de dix secondes, qui validera ou non la technique (annexe à venir).

2. SANCTIONS

Quatre types de sanctions :

- Avertissement
- Pénalité
- Disqualification sans demande de sanction disciplinaire
- Disqualification avec demande de sanction disciplinaire

Avertissements	• Sortie de l'aire de combat	4 sorties	5ième : pénalité, ensuite, chaque sortie compte une pénalité.
	• Fuir le combat	1 fois	2ième : pénalité
	• Corps à corps inutiles (lutter, pousser au-delà des trois secondes…)	1 fois	2ième : pénalité
	• Saisie sans enchainer une technique dans un délai de trois secondes	1 fois	2ième : pénalité
Pénalités (chaque pénalité équivaut à un point)	• Coups de pied à la tête avec le talon • Coups de pied marteau • Coups de poing à la tête • Techniques aux cuisses sans enchainement • Attitudes mettant en danger sa propre sécurité en adoptant des comportements qui exposent aux blessures • Ciseaux aux genoux • Projection dont le point de pivot est la tête • Attaque à l'aine et aux articulations • Coups de coude à la tête et sous la ceinture • Coups de genou à la tête et sous la ceinture • Toute technique non contrôlée • Simulation : feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure • Coups de coude supérieur à 3 par reprise • Coups de genou supérieur à 3 par reprise		
Disqualifications sans sanction	• Non-présentation sur l'aire de combat après trois appels • Trois pénalités • Techniques interdites entraînant une blessure de l'adversaire • Mesures d'hygiène • Ciseaux au cou • Frappes volontaires alors que l'adversaire est en dehors de l'aire de combat ou au sol		
Disqualifications avec sanction	• Attaques volontaires après l'arrêt de l'arbitre. • Mauvais comportement d'un compétiteur envers le corps arbitral, le public ou l'adversaire • Coups de tête		

Une disqualification sans demande de sanction disciplinaire n'exclut pas le repêchage.

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 doit être sanctionnée.

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 et au code éthique. Une pénalité est infligée pour exagération des conséquences d'une blessure.

Une sortie se réfère à la situation où un pied du compétiteur touche le sol en dehors des limites de l'aire de compétition.
Lorsqu'un compétiteur marque une technique dans l'aire de compétition et qu'il sort immédiatement après, l'arbitre arrête le combat (**THÔI**) 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 arrête le combat (**THÔI**) et compte la technique si elle est effective, mais ne comptabilise pas la sortie.
Lorsqu'un compétiteur sort de l'aire de combat et que simultanément son adversaire, situé dans la surface de combat marque une technique effective, l'arbitre arrête le combat (**THÔI**) et donne le point pour la technique et comptabilise la sortie de l'autre compétiteur.

7) RÈGLEMENT COMMUN TECHNIQUE ENFANTS ET ADULTES

C'est un duel, un compétiteur ceinture bleue, l'autre ceinture rouge
Le gagnant ira en poule générale le perdant ira en poule de repêchage

Déroulement de la compétition **technique et combat**

- Décrire et expliquer les tableaux des poules
- Tirage au sort pour les poules générales et repêchages
- Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes (Quyen individuel, Quyen armes), mais dans une seule catégorie d'âge par épreuve.
- Le jugement se fera par duels au lever de drapeaux.
- Temps de repos entre deux quyêns par le même compétiteur : 5 minutes
- Les compétitions QUYEN (mains nues et armes) sont divisées en épreuves individuelles.
- Les Quyens individuels (mains nues et armes) sont ensuite divisés par catégories d'âge.
- Les compétiteurs ne se présentant pas après trois appels, sont disqualifiés.

Toute remarque ou comportement déplacé de la part d'un compétiteur, avant, pendant ou après la fin de sa prestation, entraînera une demande de sanction disciplinaire auprès de la commission sportive.

1. LES CATEGORIES D'ARMES :

Armes longues	Armes courtes
Bâton long Lance Hallebarde Tri-bâton	Bâtons courts Moc Can Epées Sabres Couteaux Eventail Long Gian Song To

2. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

a. TECHNIQUE ENFANTS

De la catégorie mini-poussins à cadets

Armes à partir de la catégorie benjamins jusqu'à la catégorie cadets

Armes en bois non contondantes

b. TECHNIQUE ADULTE

De la catégorie juniors à seniors 1

Armes non tranchantes

c. CRITERES DE JUGEMENT

Le Quyên 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 :

i. Présentation :

- Entrée et sortie du tapis
- Salut et attente
- Attitude
- Tenue vestimentaire

ii. Mémorisation :

- Hésitations, oublis avérés

iii. Positions, et déplacements :

- Justesse, stabilité, équilibre, attitude
- Démonstration réaliste de la signification du Quyên
- Bon timing, rythme, vitesse, puissance

iv. Rythme :

- Bon timing, vitesse, puissance
- Rythme, temps forts, pauses
- Coordination du souffle et des techniques de mains ou de pieds

v. Le regard :

- Il doit être en harmonie avec les techniques exécutées
- Il doit précéder le mouvement
- Il doit être déterminé mais pas agressif

vi. Sensation générale :

- Les juges doivent avoir une vision d'ensemble d'un enchainement au regard des critères évoqués ci-dessus. Ne pas se laisser influencer par des techniques acrobatiques

vii. pour les armes :

- La manipulation correcte de l'arme

Ces critères sont déterminants dans le jugement

d. DISQUALIFICATION

Les compétiteurs sont disqualifiés :

- S'ils commettent une entorse grave au code de l'éthique.
- S'ils ont une attitude irrespectueuse.

8) ANNEXES

Annexe 1 : AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE 3 JUGES

Annexe 2 : AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE 3 JUGES 3D

Annexe 3 : PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

Annexe 4 : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DU JUGE DE COIN (ENFANTS)

Annexe 5 : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL (ENFANTS)

Annexe 5 Bis : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL (ENFANTS)

Annexe 6 : AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT

Annexe 6 Bis : AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT 3D

Annexe 7 : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DU JUGE DE COIN (ADULTES)

Annexe 8 : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL (ADULTES)

Annexe 8 Bis : GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL (ADULTES)

Annexe 9 : AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ADULTE

Annexe 9 Bis : AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ADULTE 3D

Annexe 10 : TERMINOLOGIE

Annexe 11 : Exemple de tirage au sort avec déroulement de la poule (8 compétiteurs)

Annexe 12 : MODELES DE PROTECTIONS AUTORISES

Annexe 13 : FEUILLE DE NOTATION JUGE COMBAT A LA TABLE

Annexe 14 : TABLEAU D'ASSIGNATION DES JUGES ET ARBITRES PAR CATEGORIES

Annexe 15 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES CATEGORIES D'AGES ET DE POIDS

Annexe 16 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES COMPETITEURS PAR CATEGORIES TECHNIQUE

Annexe 17 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES COMPETITEURS PAR CATEGORIES COMBAT

Annexe 18 : EXPLICATIONS DES TECHNIQUES DE GESTION DES POULES (DE 3 à 47)

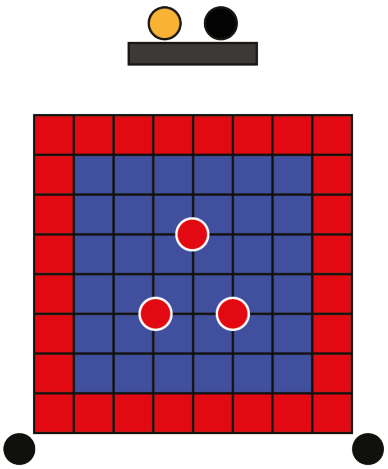
Annexe 19 : INVENTAIRE DU MATERIEL D'UNE TABLE DE MARQUE ET D'UN TAPIS

Annexe 20 : FORMULAIRE DE DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

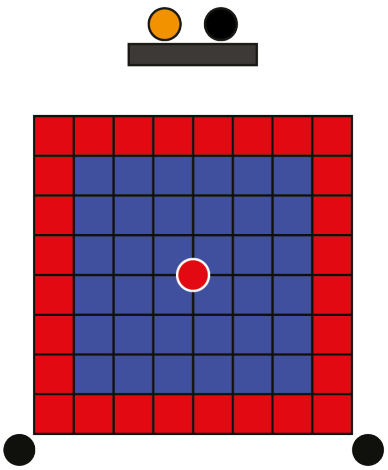
Annexe 21 : AUTORISATION PARENTALE

ANNEXE 1

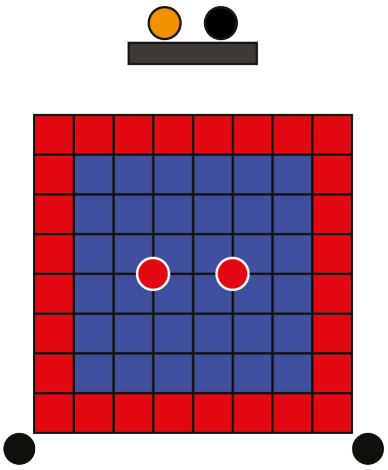
AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE 3 JUGES QUYÊN PAR ÉQUIPE, INDIVIDUEL ET SONG LUYỆN



Position des compétiteurs par équipe



Position des compétiteurs en individuel



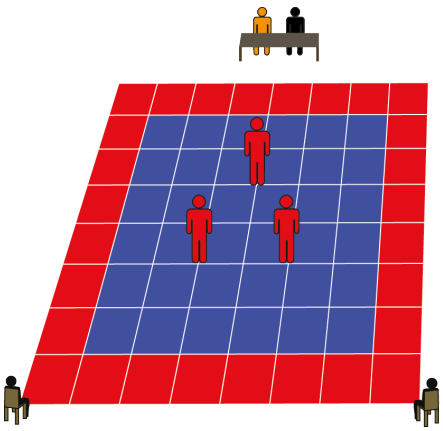
Position des compétiteurs Song Luyện

- Compétiteur
- Juge de coin (et un à la table)
- Commissaire sportif

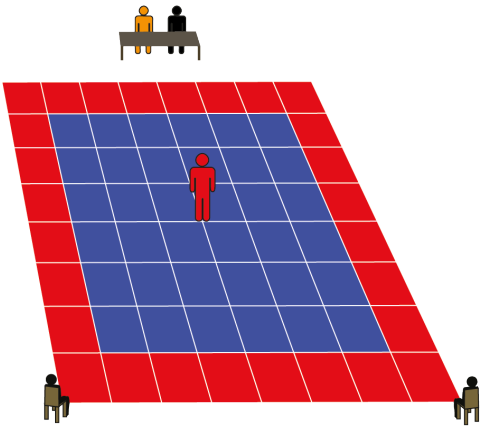
ANNEXE 2

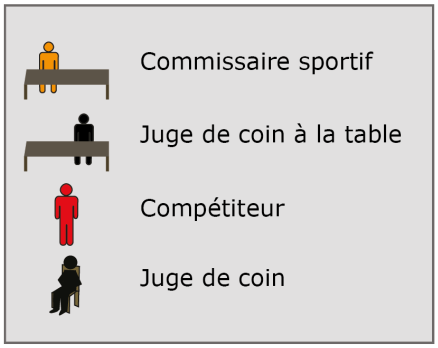
AIRE DE COMPETITION TECHNIQUE 3 JUGES QUYÊN PAR ÉQUIPE, INDIVIDUEL ET SONG LUYỆN

Position des compétiteurs par équipe

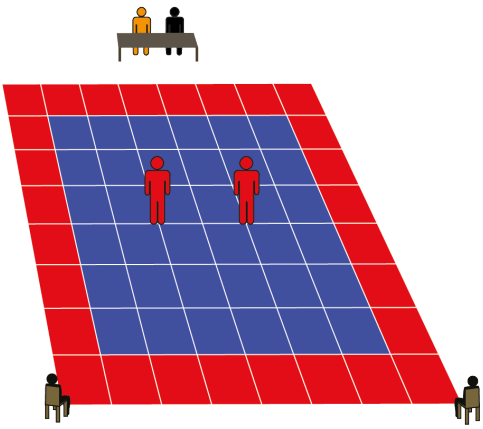


Position des compétiteurs en individuel





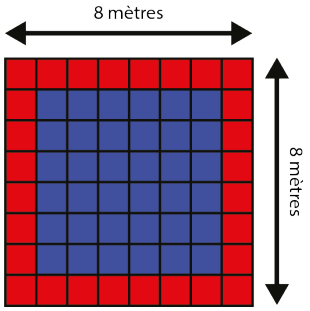
Position des compétiteurs Song Luyện



ANNEXE 3

PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

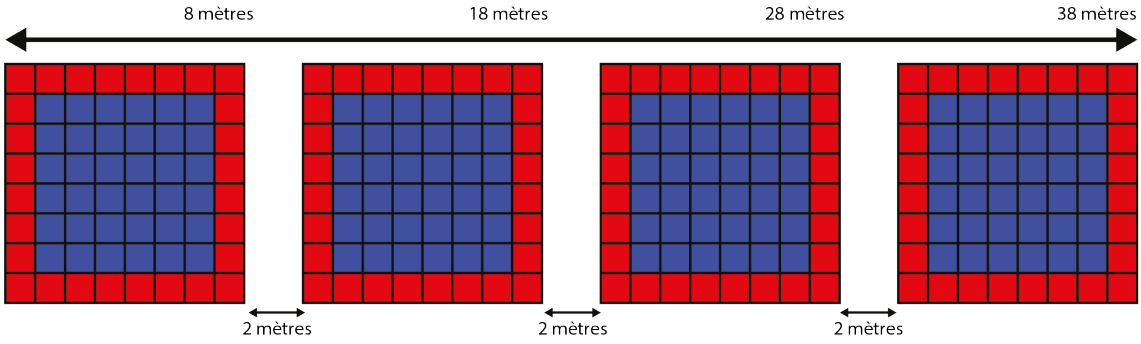
Positionnement 1 aire d'évolution



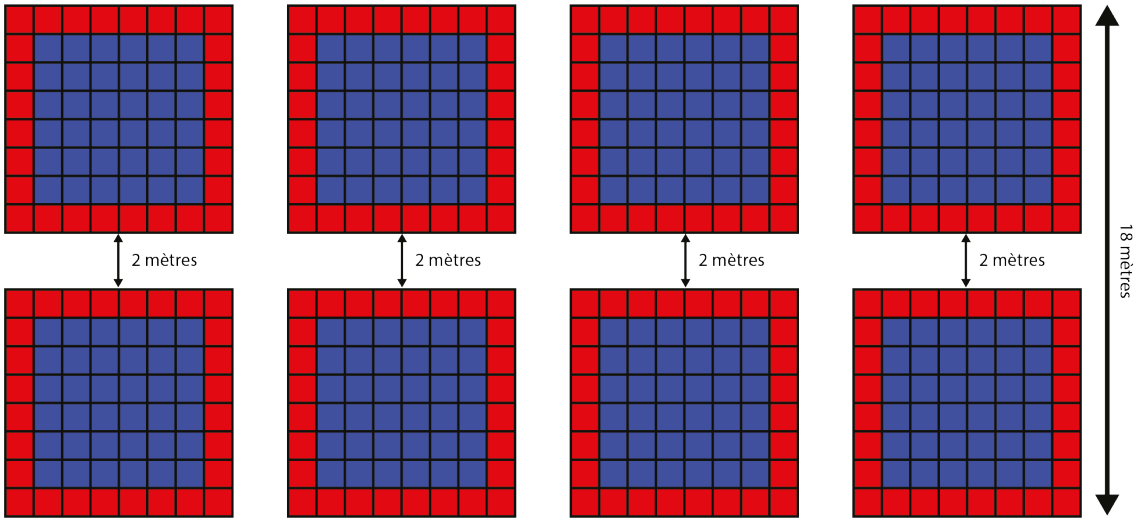
Tapis bleus au centre : 36 (6x6)
Tapis rouges exterieurs : 28
Total des tapis : 64

Surface totale : 64m² (8x8)

Positionnement 4 aires d'évolution

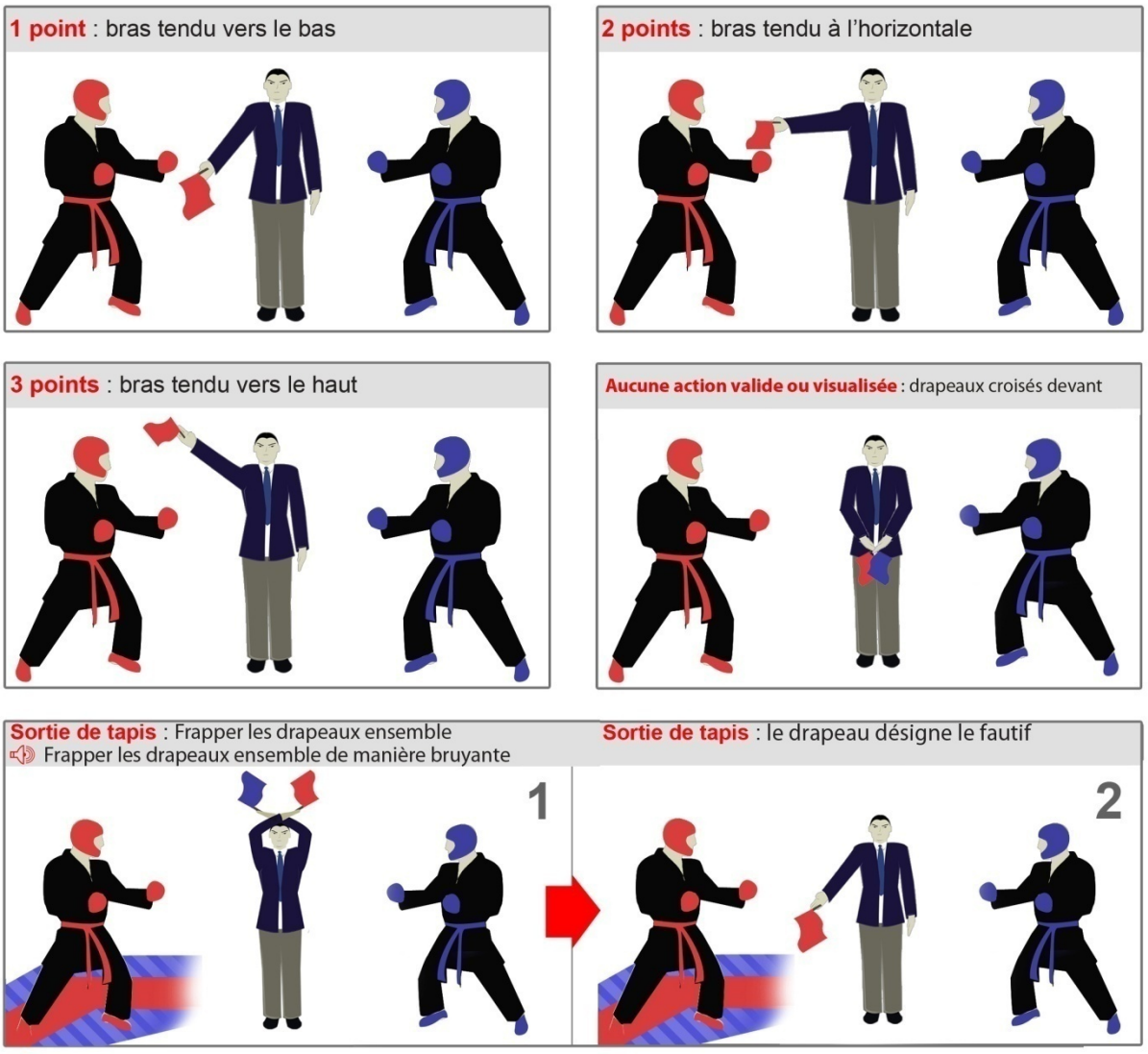


Positionnement 8 aires d'évolution



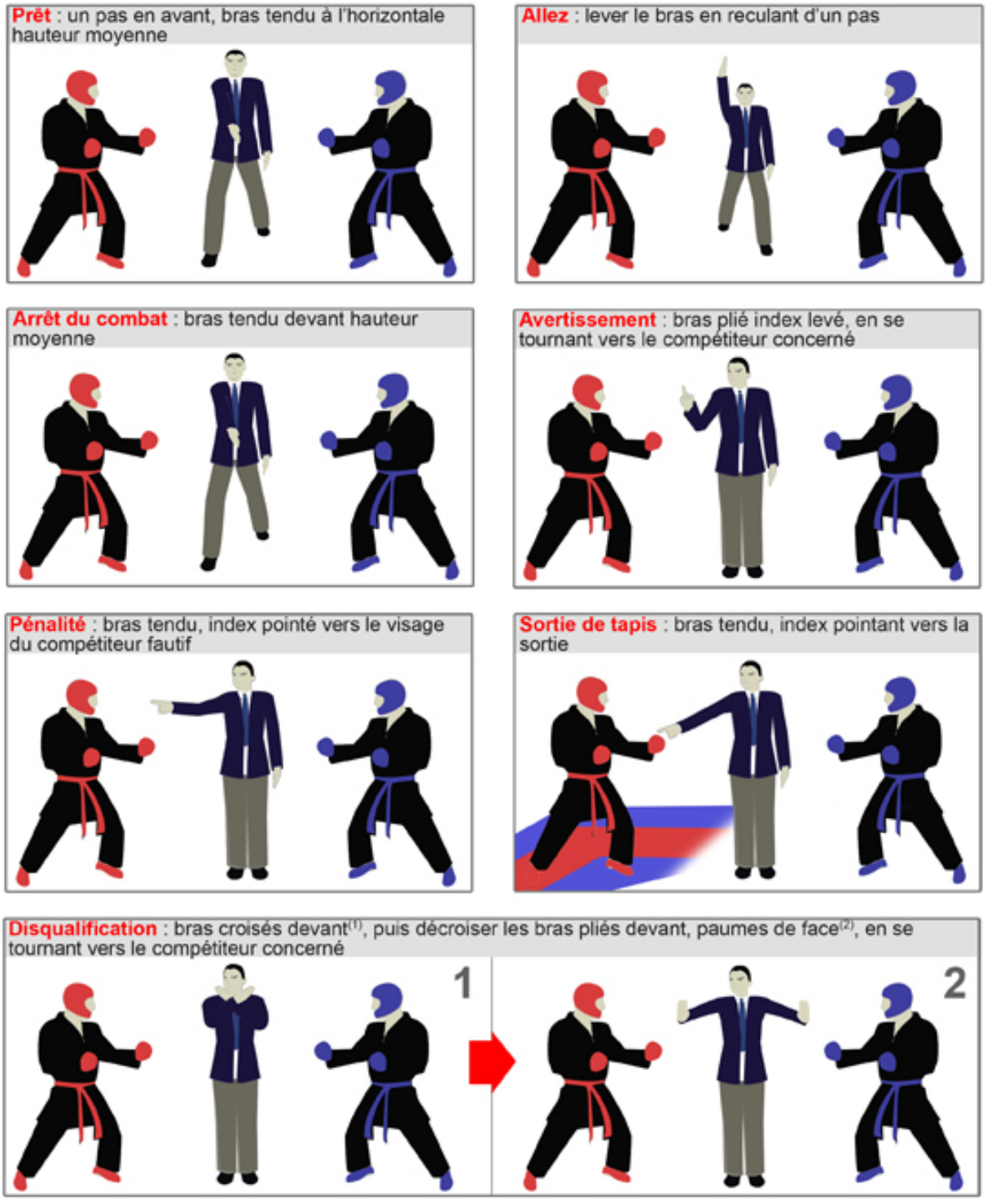
ANNEXE 4

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DU JUGE DE COIN
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets
Masculin & Féminin



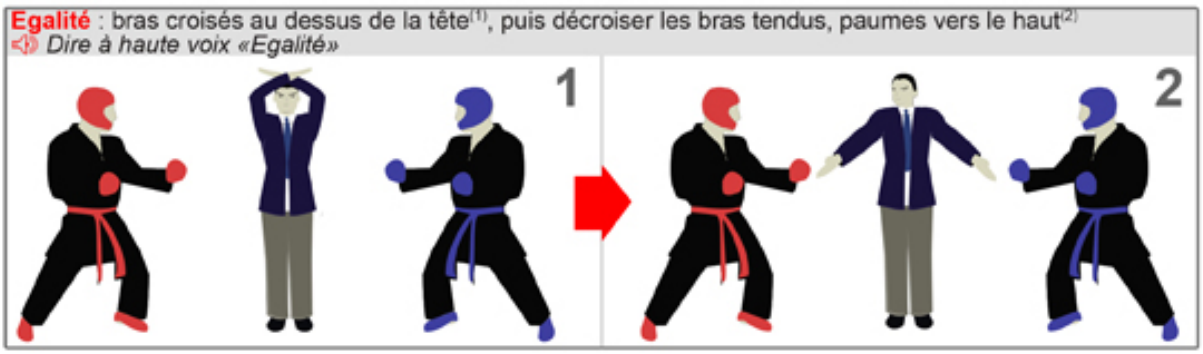
ANNEXE 5

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets
Masculin & Féminin



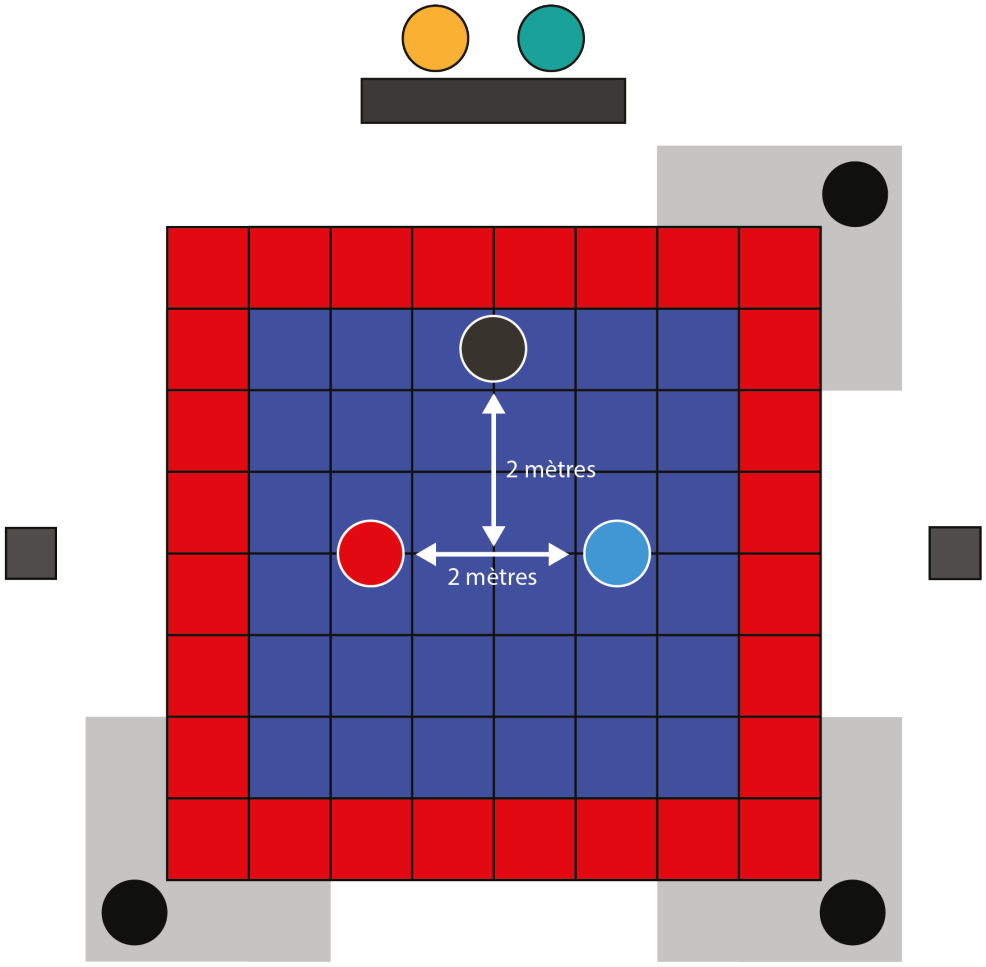
ANNEXE 5 Bis

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes, Cadets
Masculin & Féminin



ANNEXE 6

AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadet
Masculin & Féminin

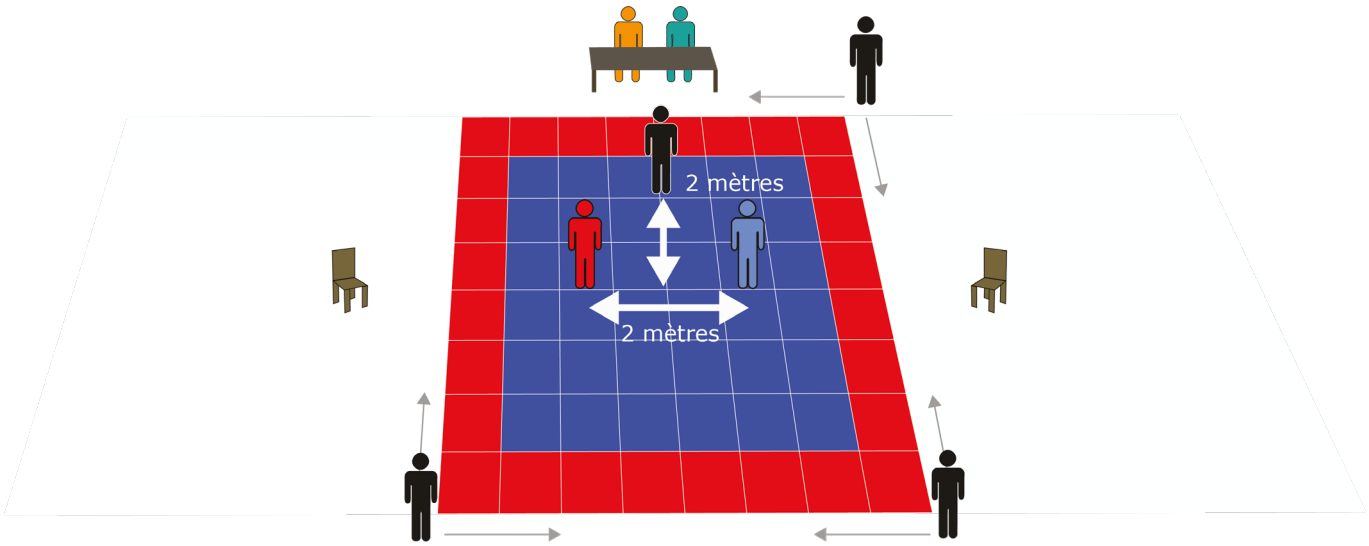


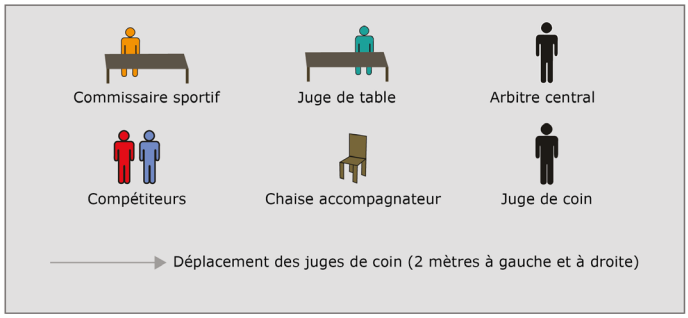
TRIBUNES

- Compétiteur rouge
- Compétiteur bleu
- Juges de coin
- Arbitre central
- Commissaire sportif
- Juge de table
- Chaise accompagnateur
- Aire de déplacement des juges

ANNEXE 6 Bis

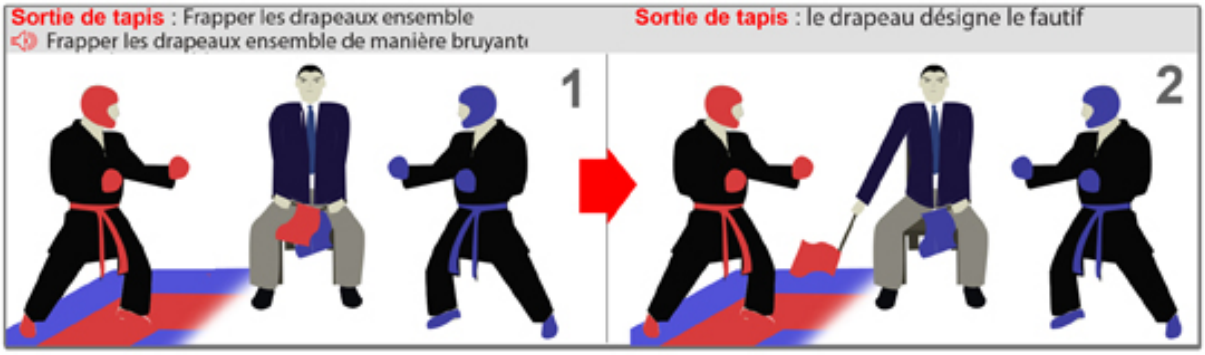
AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadet
Masculin & Féminin





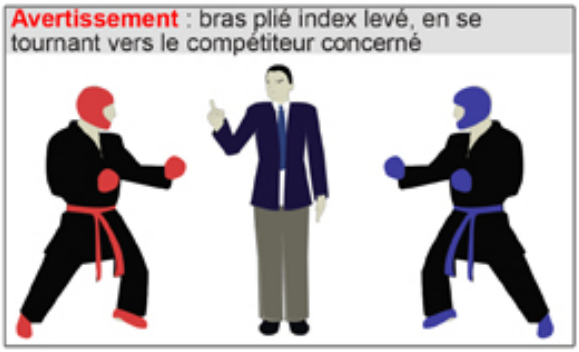
ANNEXE 7

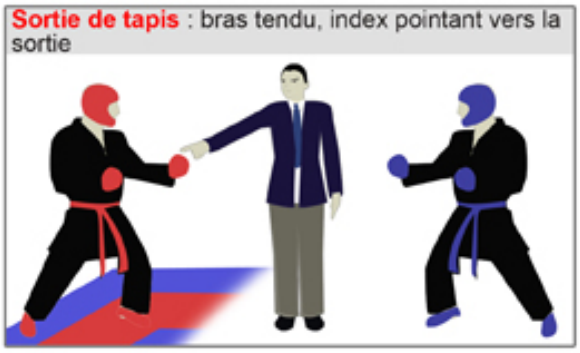
GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DU JUGE DE COIN
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin

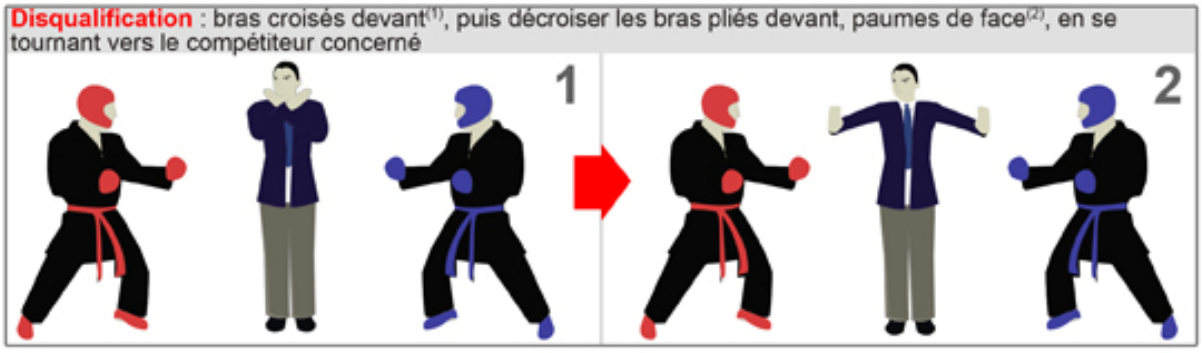


ANNEXE 8

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin

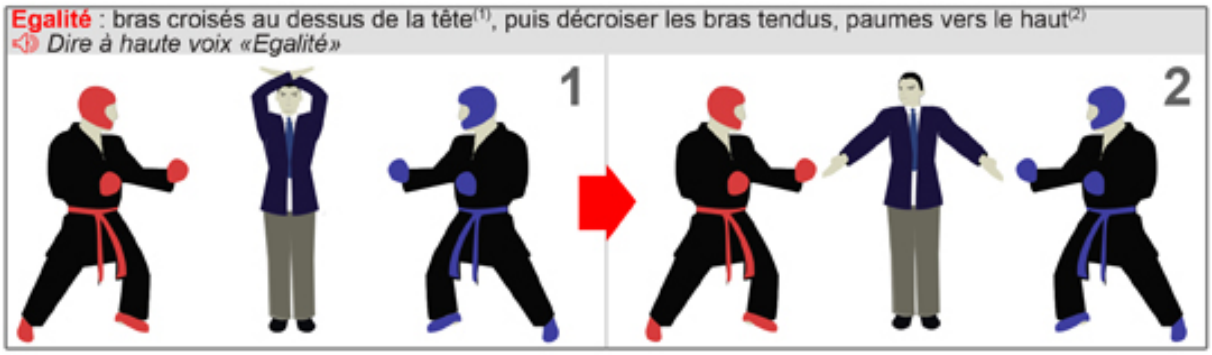






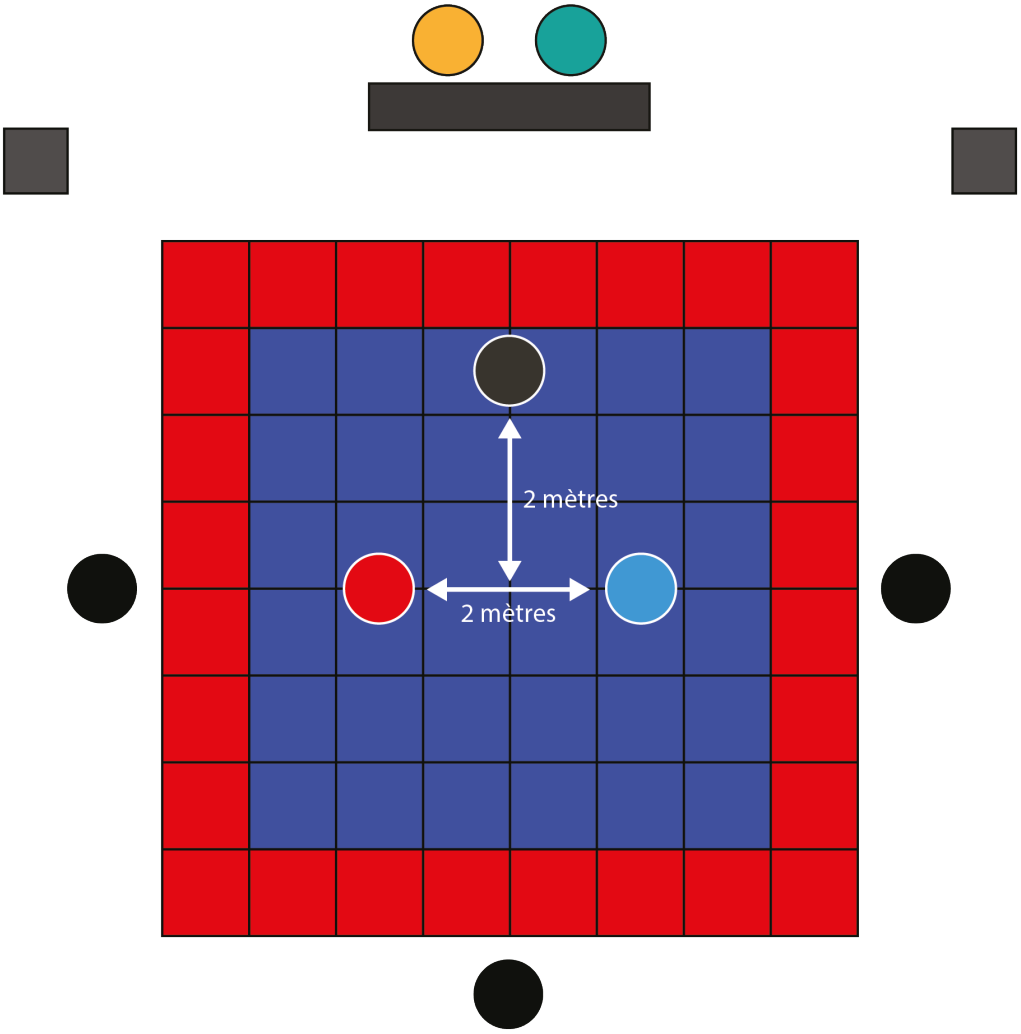
ANNEXE 8 Bis

GESTUELLE D'ARBITRAGE COMBAT DE L'ARBITRE CENTRAL
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin



ANNEXE 9

AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ADULTE
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin

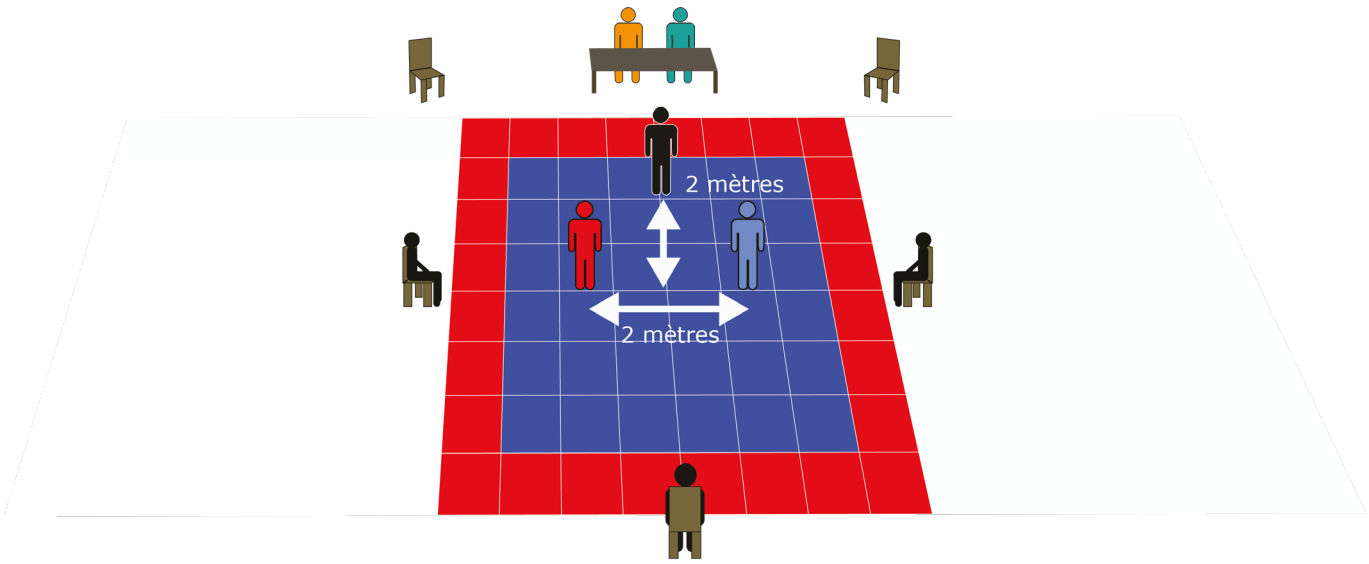


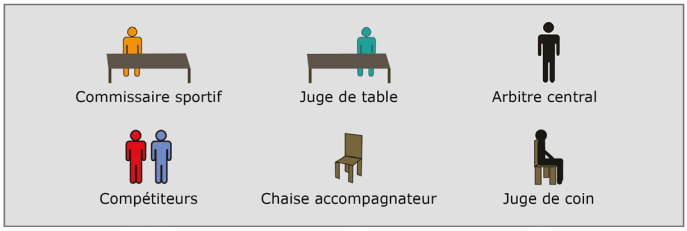
TRIBUNES

- Compétiteur rouge
- Compétiteur bleu
- Juges de coin
- Arbitre central
- Commissaire sportif
- Juge de table
- Chaise accompagnateur

ANNEXE 9 Bis

AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ADULTE
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin





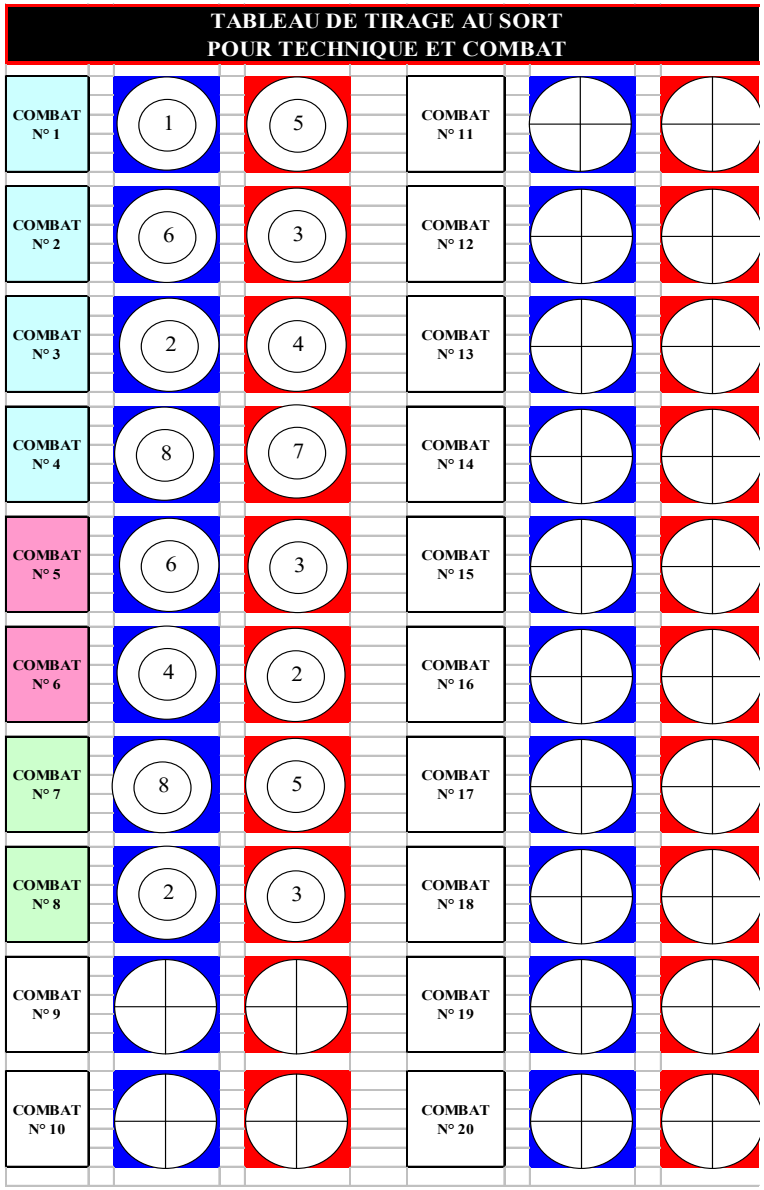
ANNEXE 10

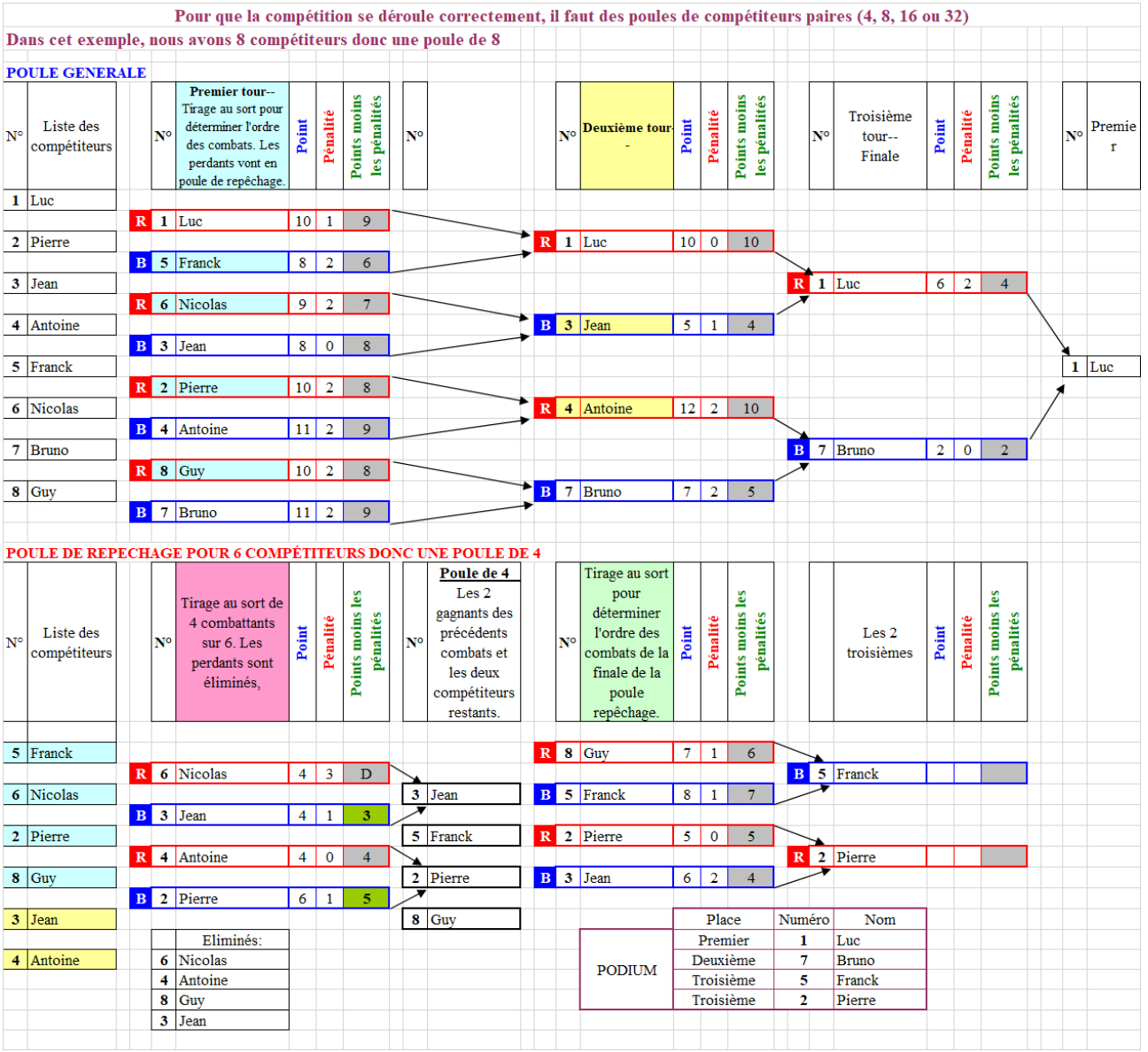
TERMINOLOGIE

ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	PRÉCISIONS
THỦ	En garde	À l'annonce de l'arbitre
ĐẦU	Début ou reprise du combat.	Après l'annonce l'arbitre fait un pas en arrière.
THÔI	Arrêt.	Interruption ou fin du combat. L'arbitre coupe de haut en bas avec la main.
CHÀO	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 lève le bras à 45°, en direction de celui qui a marqué.
ROUGE (BLEU) 4 POINTS	Rouge (Bleu) vainqueur.	L'arbitre lève le bras à la verticale, en direction de celui qui a marqué.
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 a marqué.
ROUGE (BLEU) PÉNALITÉ	Pénalité pour le Rouge (Bleu).	Bras tendu, index pointé vers le visage du compétiteur fautif.
ROUGE (BLEU) DISQUALIFICATION	Disqualification	Bras croisés devant, puis décroiser les bras pliés devant paumes de face, en se tournant vers le compétiteur concerné.
ROUGE (BLEU) AVERTISSEMENT	Avertissement	Bras plié, index levé en se tournant vers le compétiteur concerné.
ROUGE (BLEU) SORTIE DE TAPIS	Sortie de tapis	Bras tendu, index pointant vers la sortie.
ROUGE (BLEU) ÉGALITÉ	Égalité	Bras croisés, au-dessus de la tête puis décroiser les bras tendus paumes vers le haut. Dire à haute voix « égalité ».

ANNEXE 11

Exemple de tirage au sort avec déroulement de la poule (8 compétiteurs)





CASQUES AUTORISES OU SIMILAIRES:

Casque intégral avec protection du menton, du dessus de la tête et avec une grille plastique ou bulle

GANTS AUTORISES OU SIMILAIRES

Gants souples d'au moins 5cm permettant la préhension (préférable avec protection du pouce)

PROTEGE PIEDS AUTORISES OU SIMILAIRES

Les protèges tibia et pieds peuvent être en 1 ou 2 parties souples et sans raidisseurs avec le talon protégé obligatoirement

PLASTRONS AUTORISES OU SIMILAIRES

PROTEGE TIBIAS AUTORISES OU SIMILAIRES

Les protèges tibia et pieds doivent être souple

ANNEXE 13

FEUILLE DE NOTATION JUGE COMBAT A LA TABLE

CATEGORIE:

Sorties de tapis : un avertissement est prononcé jusqu'à la quatrième, la 5 ième devient une pénalité ainsi que toutes les sorties suivantes

Pénalités : au bout de 3 pénalités c'est la disqualification

Avertissement: Est-ce que l'on cumule les avertissements pour en faire des pénalités? Et combien

			Avertissement		Pénalité				
Combat n°	Couleur	N° du combattant	Sortie de tapis	Autre	Sortie de tapis	Autre		Disqualifié	Vainqueur
1	Rouge								
	Bleue								
2	Rouge								
	Bleue								
3	Rouge								
	Bleue								
4	Rouge								
	Bleue								
5	Rouge								
	Bleue								
6	Rouge								
	Bleue								
7	Rouge								
	Bleue								
8	Rouge								
	Bleue								
9	Rouge								
	Bleue								
10	Rouge								
	Bleue								
11	Rouge								
	Bleue								
12	Rouge								
	Bleue								
13	Rouge								
	Bleue								
14	Rouge								
	Bleue								
15	Rouge								
	Bleue								
16	Rouge								
	Bleue								
17	Rouge								
	Bleue								
18	Rouge								
	Bleue								
19	Rouge								
	Bleue								
20	Rouge								
	Bleue								

ANNEXE 14

		Mains nues				Armes				Combat					
	Nom														
	Prénom														
Mini poussins	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Poussins	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Pupilles	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Benjamins	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Minines	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Cadets	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Juniors	Commissaire														
	Arbitre														
	juge central														
	Juge de table														
Seniors	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Seniors 1	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														

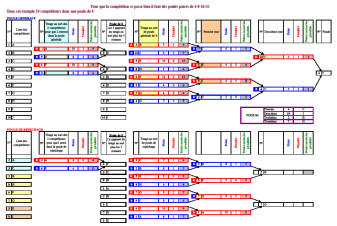
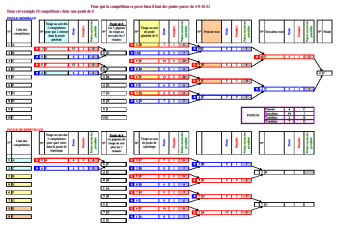
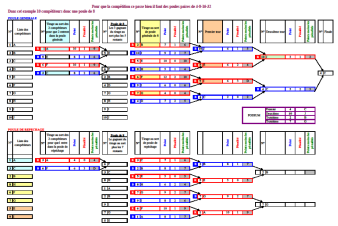
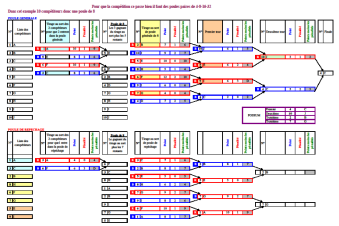
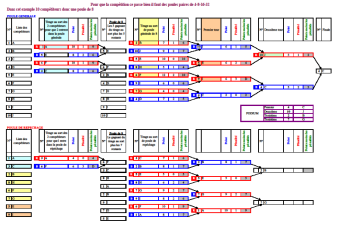
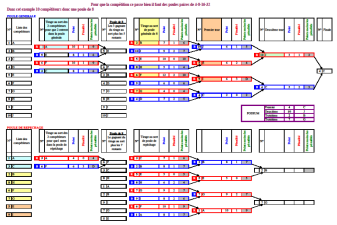
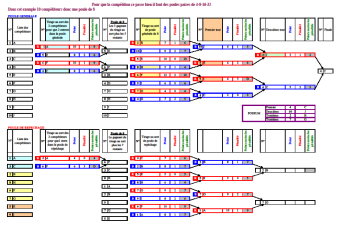
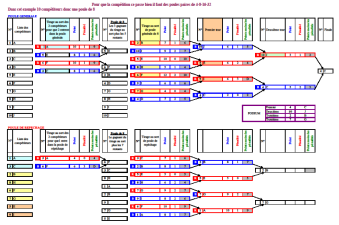
ANNEXE 15

AFFICHAGE

	CATEGORIES D'AGE								
	AGE DES COMPETITEURS A LA DATE DE LA COMPETITION								
	Mini Poussins 4-5 ans	**Poussins 6–7 ans**	**Pupilles 8–9 ans**	**Benjamins 10–11 ans**	**Minimes 12–13 ans**	**Cadets 14–15 ans**	**Juniors 16–17 ans**	**Séniors 18–34 ans**	**Séniors 1 35 ans et plus**
	TECHNIQUE	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**	**TECHNIQUE**
	CATEGORIES DE POIDS - COMBAT								
	Mini Poussins 4-5 ans	**Poussins 6–7 ans**	**Pupilles 8–9 ans**	**Benjamins 10–11 ans**	**Minimes 12–13 ans**	**Cadets 14–15 ans**	**Juniors 16–17 ans**	**Séniors 18–34 ans**	**Séniors 1 35 – 45 ans**
POIDS MINIMUM									
FEMININ		-25			-40	-47	-48	-50	-55
		-30	-30	-35	-45	-54	-53	-55	-61
		-35	-35	-40	-50	54 et plus	-59	-61	-68
		-40	-40	-45	-55		59 et plus	-68	68 et plus
		40 et plus	-45	-50	55 et plus			68 et plus	
			45 et plus	50 et plus					
POIDS MINIMUM									
MASCULIN					-40	-52	-55	-60	-67
		-30	-35	-35	-45	-57	-61	-67	-75
		-35	-40	-40	-50	-63	-68	-75	-84
		-40	-45	-45	-55	-70	-76	-84	84 et plus
		-45	-50	-50	-60	70 et plus	76 et plus	84 et plus	
		45 et plus	50 et plus	-55	-65				
				55 et plus	65 et plus				

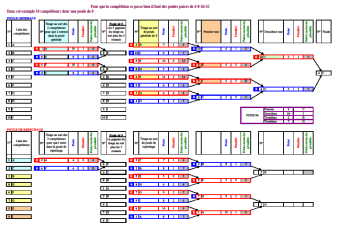
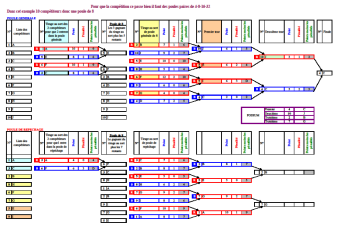
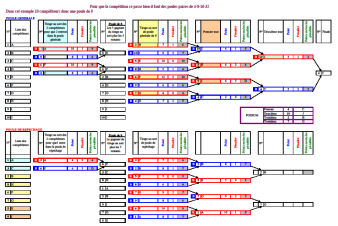
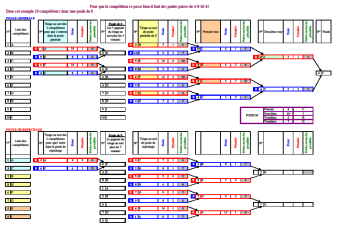
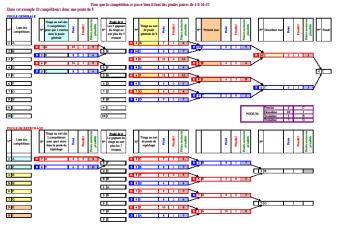
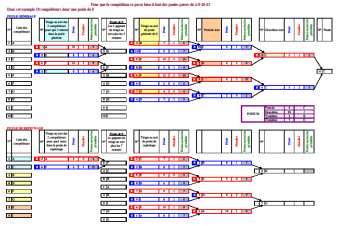
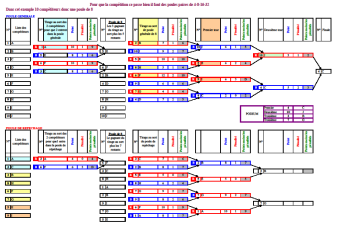
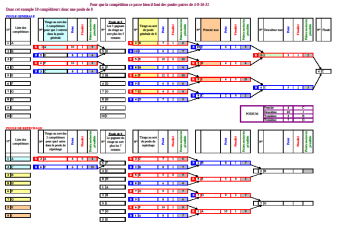
ANNEXE 16

Tableau d'affichage Technique

	MINI POUSSINS	POUSSINS	Benjamins	MINIMES
MASCULIN				
FEMININ				
ARBITRE	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 à la table	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 à la table	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 à la table	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 à la table

ANNEXE 17

Tableau d'affichage Technique

	MINI POUSSINS	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES
MASCULIN				
FEMININ				
ARBITRE	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 Arbitre Commissaire	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 Arbitre	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 Arbitre	Juge n°1 Juge n°2 Juge n°3 Arbitre

Même configuration de tableau pour les Cadets, Juniors, Seniors, Seniors 1

ANNEXE 18

COMPETITION TECHNIQUE OU COMBAT

TOUS LES PERDANTS QUEL QUE SOIT LE TOUR OU ILS ONT PERDU SE RETROUVENT AUTOMATIQUEMENT EN POULE DE REPECHAGE.

SAUF LE DEUXIEME DE LA POULE GENERALE ET LE CAS D'UNE POULE DE 4

- **On commence par la poule générale et on va jusqu'à la finale (la finale sera faite en dernier)**
- **Ensuite on fait passer la poule de repêchage pour avoir les deux troisièmes**
- **Le dernier combat (La finale) permettra de déterminer la place du premier et du deuxième**

Podium : premier ; deuxième de la poule générale

Les 2 troisièmes sont issus de la poule de repêchage et n'ont donc pas besoin de combattre.

La compétition se fera par poule de 3, 4, 8, 16, 32

1er cas : poule de 3

Les compétiteurs ne sont que 3 (on a notre podium, pas de repêchage).

- Tirage au sort pour déterminer l'ordre de passage (A, B ou C)
- Le compétiteur A combat avec le compétiteur B :
  - A gagne, il combat contre C et B qui a perdu est troisième. Si A gagne contre C, il est premier, s'il perd, il est deuxième et C est premier.
  - A perd, il est troisième et B combat contre C. Si B gagne, il est premier et C est deuxième. Si B perd, il est deuxième est C est premier.

2ième cas : poule de 4

Ex : 4 compétiteurs

Les compétiteurs sont 4 (on a notre podium : 1-2 et 3et3)

Les compétiteurs ne font qu'un seul combat s'ils perdent.

Ex : 7 compétiteurs : 7 moins 3 = 4

Tirage au sort de la pré-poule générale : 6 compétiteurs, les 3 gagnants iront en poule générale avec le compétiteur restant.

Les 3 perdants iront en poule de repêchage (nb total de repêchés : 5)

A chaque fois les perdants vont dans la poule de repêchage, sauf lorsqu'il ne reste que 2 compétiteurs (premier et deuxième)

Poule de repêchage : ils sont 5

Tirage au sort de la pré-poule de repêchage : 2 compétiteurs : le gagnant continue dans la poule de repêchage avec les 3 qui restent (poule de 4), le perdant de la pré-poule est éliminé

Ensuite, les deux qui gagneront seront à égalité pour la troisième place

3ième cas : poule de 8

Ex : 8 compétiteurs :

Tirage au sort de la poule : 8 compétiteurs, les 4 gagnants iront en poule générale avec les 4 autres dans la poule de repêchage, ensuite les 2 autres perdants iront dans la poule de repêchage.

Poule de repêchage : ils sont 6

Tirage au sort de la pré-poule : 4 compétiteurs, les 2 gagnants continueront avec les 2 restants, les perdants sont éliminés, tirage au sort pour l'ordre de passage dans cette poule de 4.

Ex : 9 compétiteurs : 9 moins 1 = 8

Tirage au sort de la pré-poule : 2 compétiteurs, le gagnant ira en poule générale avec les 7 autres

Le perdant ira en poule de repêchage (nb total de repêchés : 7)

A chaque fois les perdants iront dans la poule de repêchage, sauf lorsqu'il ne reste que 2 compétiteurs (premier et deuxième)

Poule de repêchage : ils sont 7

On en tire 6 au sort pour déterminer qui sera dans la pré-poule de repêchage et l'ordre de passage.

Il reste un compétiteur qui intègre automatiquement le deuxième tour avec les trois gagnants de la pré-poule. Les perdants sont éliminés.

Les deux gagnants sont les deux troisièmes.

Ex : 15 compétiteurs : 15 moins 7 = 8

Tirage au sort de la pré-poule générale : 14 compétiteurs, les 7 gagnants iront en poule générale avec l'autre

Les 7 perdants iront en poule de repêchage (nbs total de repêchés : 13)

A chaque fois les perdants iront dans la poule de repêchage, sauf lorsqu'il ne reste que 2 compétiteurs (premier et deuxième)

Poule de repêchage : ils sont 13-5=8

10 compétiteurs sont tirés au sort, les gagnants vont dans la poule de 8 avec les 3 autres, les perdants sont éliminés.

Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il en reste deux qui seront à égalité pour la troisième place

4 cas : poule de 16

Ex : 17 compétiteurs : 17 moins 1 = 16

Tirage au sort de la pré-poule générale: 2 combattants, le gagnant ira en poule générale avec les 15 autres

Ex : 30 compétiteurs : 30 moins 14 = 16

Tirage au sort de la pré-poule générale : 28 combattants, les 14 gagnants iront en poule générale avec les 2 autres Les 14 perdants iront en poule de repêchage (nb total de repêchés : 28)

Ex : 31 compétiteurs : 31 moins 15 = 16

Tirage au sort de la pré-poule générale : 30 combattants, les 15 gagnants iront en poule générale avec l'autre

Les 15 perdants iront en poule de repêchage (nb total de repêchés : 29)

5 cas : poule de 32

Ex : 33 compétiteurs : 33 moins 1 = 32

Tirage au sort de la pré-poule générale : 2 combattants, le gagnant ira en poule générale avec les 31 autres

Le perdant ira en poule de repêchage

ANNEXE 19

Matériels par la table de marque ou similaires

De 1 à 99

1 chronomètre avec ses piles

1 gong avec son maillet

4 stylos

Tableau de marque

3 ceintures rouges

3 ceintures bleues

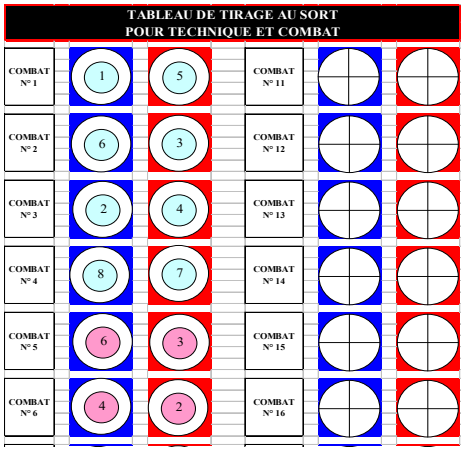
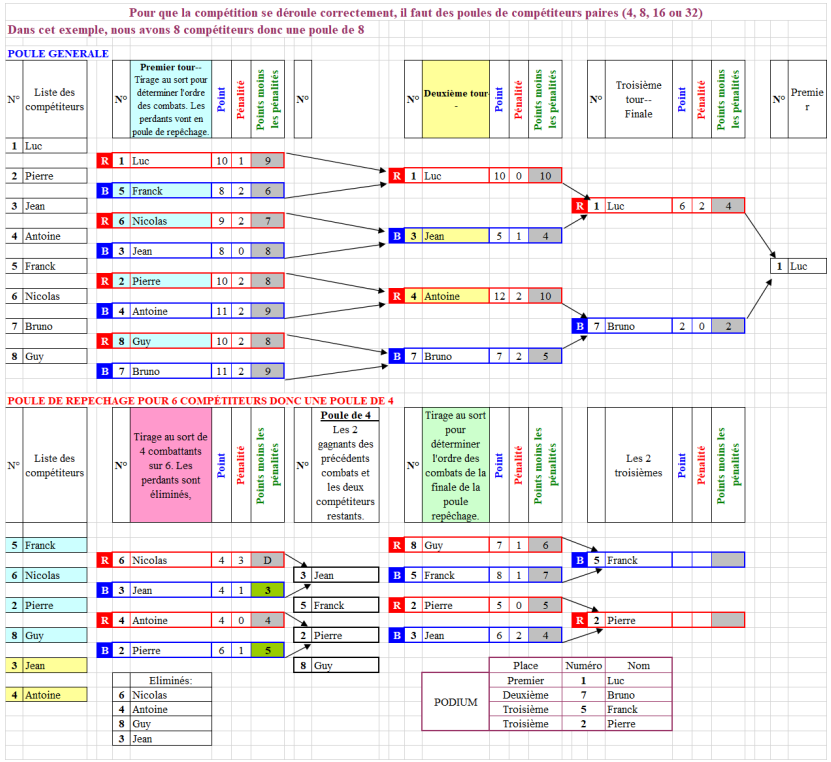
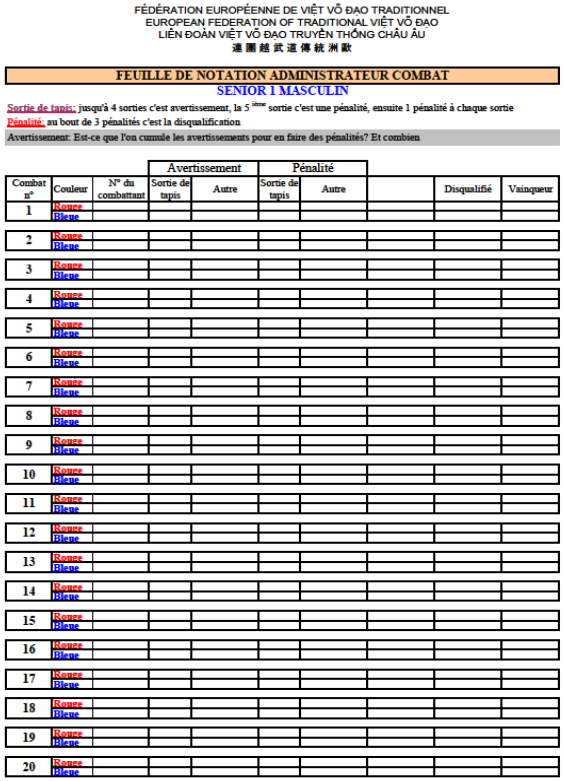


Tableau de tirage au sort



Feuille de passage et de notation



Feuille de contrôle

ANNEXE 20

DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

Compétition			
Date		**Lieu**	

Représentant officiel du club			
Nom et prénom		**Fonction**	
Club			

Compétiteur					
Nom et prénom		**Grade**		**Catégorie**	

Énoncé de la faute

Arbitre demandeur	
Nom et prénom	
Fonction(s) fédérale(s)	
Grade	

Responsable de l'arbitrage de la manifestation	
Nom et prénom	
Fonction(s) fédérale(s)	
Grade	

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

ANNEXE 21

Autorisation parentale

Je soussigné (e) Mr, Mme, Mlle …….,
représentant légal de ……né (e) le ……/……/……,
Licence FEVVDT N : ……,
que j'autorise à participer à la compétition selon mes choix ci-dessous :

☐ Coupe Fédérale de la Fédération Européenne de Viêt Võ Đạo Traditionnel, le 28 mars 2020

☐ Coupe Fédérale de la Fédération Européenne de Viêt Võ Đạo Traditionnel, le 29 mars 2020

Qui aura lieu à la Salle Jacques GOURDAIS Rue de la Cave Donjean, à PONT PEAN 35131

Compétition Technique ☐ Autorise ☐ N'autorise pas ☐

Compétition Combat ☐ Autorise ☐ N'autorise pas ☐

J'autorise les organisateurs à surclasser mon enfant dans la catégorie la plus proche pour lui permettre de participer à la compétition si sa catégorie ne possède pas assez de compétiteurs :
OUI ☐ NON ☐

Mon enfant porte :

Un appareil dentaire	OUI ☐	NON ☐	Si oui certificat médical autorisant le combat
Un ou des appareils auditifs	OUI ☐	NON ☐	Si oui certificat médical autorisant le combat
Des lunettes souples ou des lentilles	OUI ☐	NON ☐	Si oui certificat médical autorisant le port pour le combat
Un ou des piercings	OUI ☐	NON ☐	Si oui ils doivent être enlevés avant la compétition

Par ailleurs, j'autorise l'association à prendre, en cas de maladie ou d'accident de mon enfant, toutes les mesures d'urgence, y compris l'hospitalisation.

Photographies, vidéos sur Internet et/ou sur les réseaux sociaux

J'autorise ☐ Je n'autorise pas ☐

A publier des photographies ou vidéos de mon ou mes enfants sur le site Internet de la Fédération, du club organisateur ou ses partenaires, à des fins de promotion de la discipline et/ou de la Fédération.

En cas d'urgence prévenir :

Mr/Mme…… au (tel) ……et/ou,

Mr/Mme…….. au (tel)……

Date :…… Fait à : …….. Signature :