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

Féminines et Masculines

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

Combat et Technique

Saison 2023-2024

2, Avenue Du chemin Vert – 35131 PONT-PÉAN - France
secretaire@fevvdt.eu - www.fevvdt.eu - Tél. : +33 6 62 06 06 60
Association Loi de 1901 déclarée à la Préfecture de Seine et Marne le 16 février 2015.
RNA : W772004451. Publiée au JOAFE le 22 août 2023 (Modifications - N° de parution : 20230034 -N° d'annonce : 315)

Table des matières

Table des matières

1) SOMMAIRE....7
ETHIQUE....7
2) PRÉSENTATION DES COMPÉTITIONS....8
1. COUPE FEDERALE ENFANTS*....8
2. COUPE FEDERALE ADULTES*....8
3) CATÉGORIES ET CONDITIONS D'ACCÈS....9
1. Catégories....9
2. Accès aux compétitions FEVVDT....9
4) LES DIFFÉRENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITÉS....10
1. DIRECTION TECHNIQUE FÉDÉRALE....10
a. RESPONSABLE DES COMPÉTITIONS....10
2. LA COMMISSION SPORTIVE....10
a. COMMISSION D'ARBITRAGE....10
b. RESPONSABLE FÉDÉRAL DE L'ARBITRAGE....10
3. LES REPRÉSENTANTS....11
4. SUPERVISEUR (facultatif)....11
5. LES COMPÉTITEURS ET COMPÉTITRICES....11
6. LES CLUBS (RESPONSABLES)....11
7. LES COACH(E)S OU ACCOMPAGNANT(E)S (COMBAT & TECHNIQUE)....11
8. L'ARBITRAGE....12
a. ARBITRE CENTRAL....12
b. JUGE DE COIN....14
c. COMMISSAIRE SPORTIF (combats et technique)....15
d. JUGE DE TABLE COMBAT....15
9. POSTE DE SECOURS....15
a. Les secouristes....15
10. LES BÉNÉVOLES....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 COMPÉTITION....18
2. LES COMPÉTITIONS, LE DÉROULEMENT ET LES GÉNÉRALITÉS....19
a. LE CONTRÔLE DES LICENCES ET DE LA PESÉE 19
b. LES TENUES OFFICIELLES ET SPORTIVES 19
c. COMPORTEMENT ET CIRCULATION DES COMPÉTITEURS ET OFFICIELS....20
d. LE COACHING....20
e. LE DÉROULEMENT D'UNE CATÉGORIE....21
6) RÈGLEMENT COMMUN DES COMBATS ENFANTS ET ADULTES....23
1. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE....23
a. Durée des combats....23
b. Équipements personnels pour les combats....24
c. COMBATS ENFANTS ADULTES 25
d. COMBATS ENFANTS (de poussins à cadets)....26
e. COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1 27
2. SANCTIONS 31
7) RÈGLEMENT COMMUN TECHNIQUE ENFANTS ET ADULTES 33
1. LES CATÉGORIES D'ARMES : 33
2. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE....33
a. TECHNIQUE ENFANTS (Mini poussins à Cadets) 33
b. TECHNIQUE ADULTES (Juniors à Seniors 1)....33
c. CRITÈRES DE JUGEMENT....34
d. DISQUALIFICATION 34
8) ANNEXES....35
ANNEXE 1....36
ANNEXE 2....37
ANNEXE 3....38
ANNEXE 4....39
ANNEXE 5....40
ANNEXE 5 Bis 41
ANNEXE 6....42
ANNEXE 6 Bis 43
ANNEXE 7....44
ANNEXE 8....45
ANNEXE 8 Bis 46

ANNEXE 9 47
ANNEXE 9 Bis 48
ANNEXE 10 49
ANNEXE 11 50
ANNEXE 12 51
ANNEXE 13 52
ANNEXE 14 53
ANNEXE 15 54
ANNEXE 16 55
ANNEXE 17 56
ANNEXE 18 57
ANNEXE 19 58
ANNEXE 20 61
ANNEXE 21 62
ANNEXE 22 63

1) SOMMAIRE

Les coupes de la Fédération Européenne de Việt Võ Dạo Traditionnel sont ouvertes à toutes et 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 du corps arbitral.

Rester digne dans la défaite comme dans la victoire.

Pour le public :

Respecter les décisions du corps arbitral.

Respecter les zones de circulation.

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 :

Les premier et deuxième de la poule générale accèdent respectivement à la première et à la seconde place du podium.

Les deux finalistes de la poule de repêchage accèdent quant à eux à la troisième place du podium ex aequo.

Pour qu'une catégorie puisse exister, il faut au minimum 2 compétiteurs

Les compétitions sont encadrées par une équipe fédérale d'arbitres, de commissaires sportifs 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, le 1er compétiteur appelé porte une ceinture bleue et le 2ème, 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 Mains-Nues	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Non
Technique Armes	Non	Non	Oui	Oui	Oui	Non
2ième jour	Mini Poussins	Poussins	Pupilles	Benjamins	Minimes	Cadets
Combat	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Technique Mains-Nues	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Technique Armes	Non	Non	Non	Non	Non	Oui

2. COUPE FEDERALE ADULTES*

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

**L'organisation sportive se réserve le droit de réorganiser la répartition des catégories entre les deux journées en fonction des effectifs inscrits.*

3) CATÉGORIES ET CONDITIONS D'ACCÈS

1. Catégories

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

L'annexe 16 présente les différentes catégories fédérales.

2. Accès aux compétitions FEVVDT

Aucune inscription ne sera enregistrée le jour de la compétition.

*Pour la Coupe de **France**, 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.
Il désigne également, dans la mesure du possible, son ou ses coaches.

A l'accueil des participants, il sera procédé à un contrôle des documents administratifs obligatoires (licences, certificats médicaux, autorisations parentales), ainsi qu'à la pesée des pratiquant(e)s inscrit(e)s en combat. Ces contrôles permettront de confirmer les catégories auxquelles participera la ou le compétiteur.

En cas d'absence d'un ou de plusieurs documents administratifs obligatoires, l'organisation sportive se réserve le droit de refuser les compétiteurs et compétitrices.

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

Les compétiteurs et compétitrices 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.

*Tous les compétiteurs et compétitrices, sans exception, doivent produire un certificat médical précisant qu'ils ou elles sont aptes à la pratique des Arts Martiaux Vietnamien **en compétition**, même dans le cas d'une participation à la compétition technique uniquement.*

4) LES DIFFÉRENTS ACTEURS : RÔLES ET RESPONSABILITÉS

1. DIRECTION TECHNIQUE FÉDÉRALE

a. RESPONSABLE DES COMPÉTITIONS

- Il étudie et valide l'organisation des compétitions en fonction des cahiers des charges et des règlements fédéraux de la saison en cours.
- Il prend en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.
- Il 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 et le responsable fédéral de l'arbitrage.
- De définir une liste des arbitres, commissaires sportifs et juges, réactualisée pour le jour de la compétition. Cette liste doit être finalisée à la date butoir d'inscription.

b. RESPONSABLE FÉDÉRAL DE L'ARBITRAGE

Il est seul compétent pour officier lors de la Coupe de France 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 et valider les ajustements que la commission pourrait mettre en place pour un meilleur déroulement.
- 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, le responsable fédéral de l'arbitrage ou le directeur technique fédéral, sont seuls aptes à statuer.

Le responsable fédéral de l'arbitrage ou son représentant officiel, peuvent exclure toute personne de la compétition qui ne se conformerait pas à la réglementation fédérale.

3. LES REPRÉSENTANTS

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

Cette nomination doit être portée à la connaissance de l'organisation sportive à la date butoir d'inscription.

4. SUPERVISEUR (facultatif)

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 il a la responsabilité de signaler toute anomalie au responsable fédéral de l'arbitrage ou à son représentant.
- Après la compétition, il doit préparer un rapport officiel si nécessaire et le remettre à la commission d'arbitrage.

5. LES COMPÉTITEURS ET COMPÉTITRICES

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

La participation aux épreuves de toutes les personnes ayant un rôle actif dans l'organisation et/ou le déroulement de la compétition devra être validée par les instances fédérales. Dans le cas d'un officiel, il devra être remplacé dans ses fonctions.

6. LES CLUBS (RESPONSABLES)

Chaque club doit désigner son représentant présent pour chaque compétition.
Il devient l'interlocuteur unique de la commission sportive.

Durant toute la durée de la compétition, il est responsable du comportement et des actes de ses compétiteurs et compétitrices, de leurs accompagnant(e)s.

7. LES COACH(E)S OU ACCOMPAGNANT(E)S (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 (minutes de repos).

Un compétiteur ou une compétitrice ne peut être accompagné(e) que d'un seul coach.

Possibilité pour le coach de stopper le combat (Il lève un drapeau blanc).

Cette action est irrémédiable.

8. L'ARBITRAGE

Le corps arbitral est sous la responsabilité du responsable national 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

Pour toutes les compétitions organisées par 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.
Il est garant de la sécurité des combattants.

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

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

Lorsqu'un combattant est en difficulté physique ou émotionnelle, l'ordre « **Chrono** » donné par l'arbitre à la table permet de lancer un décompte de 10 secondes.

Lors des tentatives d'immobilisations au sol (combat adulte), l'arbitre central lance l'ordre « **Immobilisation** »lorsqu'il estime qu'elle est placée, et décompte non verbalement les 10 secondes nécessaires à la validation de la technique, en touchant le dos de l'initiateur de l'action.

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

- Valide les points annoncés par les juges, 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.
- Prend en compte les fautes annoncées par les juges et les transforme le cas échéant en pénalités (ex : sorties de tapis).
- 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 ou celles de son équipe arbitrale au responsable de l'arbitrage.
- Impose des pénalités (avant, pendant et après le combat).
- Peut solliciter l'avis des juges.
- Annonce la prolongation (le 1er ou la 1ère qui marque une **touche effective*** est déclaré(e) vainqueur).
- Annonce le résultat. (En consultant la table de marque).
- Désigne le vainqueur à la fin du combat (à l'annonce du commissaire sportif).
- Donne tous les commandements et fait toutes les annonces.
- Il rassure les combattants en difficultés physiques ou émotionnelles. A l'ordre « **THÔI** » suivi de l'ordre « **Chrono** », un décompte sera déclenché au niveau de la table.
  Si le combat ne peut reprendre avant la fin des 10 secondes, il prononce l'arrêt.

**coup autorisé sur une action engagée, stable, précise et intentionnelle et validée par la majorité des juges.*

II. POUR LES COMBATS JUNIORS, SENIORS, SENIORS 1

- Demande les points comptabilisés 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.
- Prend en compte les fautes annoncées par les juges et les transforme le cas échéant en pénalités (ex : sorties de tapis).
- 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 ou celles de son équipe arbitrale au responsable de l'arbitrage.
- Impose des pénalités (avant, pendant et après le combat).
- Peut solliciter l'avis des juges.
- Annonce la prolongation dans le cas d'une égalité (30 secondes).
- En cas d'égalité à l'issue de la prolongation, l'arbitre centrale demande aux juges de coins de déterminer le vainqueur à la majorité des drapeaux.
- Annonce le résultat. (En consultant la table de marque).
- Désigne le vainqueur à la fin du combat (à l'annonce du commissaire sportif).
- Donne tous les commandements et fait toutes les annonces.
- Il assure la sécurité des combattants.
- Il décompte verbalement pendant dix secondes face au compétiteur (en difficulté physique ou qui recrache volontairement son protège-dents…). Si le combat de ne peut reprendre avant la fin du décompte, il prononce l'arrêt.

b. JUGE DE COIN

Pour interpeller l'arbitre, si nécessaire, 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 du compétiteur vainqueur du duel technique.

COMBATS

Lors des combats, il communique avec l'arbitre (à l'aide de ses drapeaux) dans les cas suivants :

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

1. Gestuelle avec drapeaux :

- Quand Il donne le nombre de points après chaque **touche effective***, à l'aide de ses drapeaux (bleu ou rouge, voir annexe 4)

2. Frappe des deux manches l'un sur l'autre :

- 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

**coup autorisé sur une action engagée, stable, précise et intentionnelle et validée par la majorité des juges.*

II. POUR LES COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1

1. Gestuelle avec drapeaux :

- Quand Il donne le nombre de points, à la fin de chaque reprise, à l'aide de ses drapeaux (bleu en premier et rouge ensuite, voir annexe 7)

2. Frappe les deux manches l'un sur l'autre :

- 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 reporter 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.
- Dans le cadre de la compétition technique, demande aux juges de coin de lever simultanément les drapeaux pour déterminer le gagnant d'un duel.
- Dans le cadre de la compétition combats, 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 (à haute voix).

d. JUGE DE TABLE COMBAT

- Gère le chronomètre (en suivant les indications de l'arbitre central et du tableau des durées des combats).
- 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 temps du combat à l'aide du gong.
- Reporte sur la feuille d'administration des combats, les sanctions, les pénalités et le résultat.

9. POSTE DE SECOURS

a. Les secouristes

- Leur attribuer un local pour leur installation.
- Prévoir un lieu d'isolement pour l'intimité des personnes prises 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 BÉNÉVOLES

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 et en bon état.
- Pour des raisons d'hygiène, pour toutes les catégories d'âge, il est obligatoire que le ou la compétitrice ait ses protections personnelles.
- Les compétiteurs et compétitrices doivent avoir une bonne hygiène corporelle, les cheveux propres, courts ou attachés en arrière et plaqués en fonction de leur longueur. Les barrettes, les bandeaux de tête et les épingles à cheveux sont interdits, les cheveux peuvent être attachés par un élastique.
- Le cou doit être libre de toute entrave et nu.
- Les compétiteurs et compétitrices doivent avoir les ongles coupés courts et propres (vérifiés par l'arbitre). Ils ne doivent pas porter d'objets qui puissent les blesser ou blesser leurs adversaires.
- Aucune plaie ou lésion cutanée visible ou cachée par les vêtements.
- Les compétiteurs et compétitrices 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 ou la compétitrice est écartée de l'aire de compétition le temps des soins (reprise à l'appréciation de l'arbitre central(e) 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).
- Le port de bandes (même souples), de sous-gants sont interdits (sauf avis médical).

La disqualification est prononcée si un compétiteur ou une compétitrice ne peut, ou ne veut se conformer aux règles énoncées ci-dessus, pour l'épreuve à laquelle il ou elle se présente.

Néanmoins, Il lui sera accordé **deux minutes** pour se mettre en conformité.

Les effets personnels des participant(e)s 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 techniques 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)
- Deux drapeaux blancs par aire de compétition (drapeaux d'abandon pour les coaches et accompagnants) 2 drapeaux blancs supplémentaires en réserve.
- Deux chronomètres et leurs 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.
- Trois compteurs manuels rouges et trois compteurs manuels bleus par aire de combat.
- 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 12).
- Des déclarations officielles d'accidents.
- Une table et huit chaises par aire de compétition.
- Une table pour l'administratif et deux chaises.
- Lingettes de nettoyage
- Banderole (bâche) fédérale.
- Gants chirurgicaux.
- gel désinfectant
- Poubelles de tables (minimum une par aire de compétition)

e. SALLE DE COMPÉTITION

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 combat adultes, et mobiles pour la compétition combat enfants, 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'attente).
- 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 CONTRÔLE DES LICENCES ET DE LA PESÉE

A l'heure prévue dans la lettre adressée aux responsables 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 ») même pour une participation à la compétition technique uniquement.
- La pesée si inscription du ou de la compétitrice en combat.
- La vérification des autorisations pour celles et ceux qui font combat avec des lunettes souples ou lentilles.
- La vérification des certificats médicaux de non contre-indication au port d'un appareil dentaire métallique ou autre.

Les compétitrices et compétiteurs qui n'ont pas été pesé(e)s lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition, seront exclu(e)s de la compétition combat.

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 :

- Chemise blanche
- Pantalon sombre (préférence : noir)
- Chaussettes et chaussures sombres (préférence : noires)

ii. LES COMPÉTITEURS

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 en combat.
- 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 COMPÉTITEURS ET OFFICIELS

Toutes les compétitrices et tous les compétiteurs accèdent librement aux tribunes, aux lieux communs ainsi qu'à l'aire d'échauffement.

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

Une signalisation définit les zones d'attente, d'échauffement et de compétition.

Pour les officiel(le)s 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 ou elle doit être assis(e) 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)

Possibilité pour le ou la coach de stopper le combat en levant un drapeau blanc, ce qui entraîne l'abandon immédiat de son ou de sa compétitrice. Cette action est irrémédiable.

e. LE DÉROULEMENT D'UNE CATÉGORIE

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 et les compétitrices s'alignent dans le périmètre de l'aire de compétition (la zone d'attente de la catégorie).

Les compétiteurs et compétitrices se présentent ensuite face à la table de marque équipé(e)s avec les protections obligatoires personnelles de base : coquilles, protège-tibias, protège-pieds, protège-poitrine (non obligatoire). Après avoir salué l'équipe arbitrale, ils ou elles participent au tirage au sort du commissaire sportif pour déterminer leur ordre de passage dans la catégorie appelée. Ensuite, les compétiteurs et compétitrices 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 ou les compétitrices s'équipent des protections obligatoires complémentaires et d'une ceinture bleue ou rouge 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 à l'appel de l'arbitre central.
Au commandement de l'arbitre central (voir annexe 10), le premier duo appelé commence son combat. À la fin de celui-ci, les compétiteurs ou les compétitrices 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.

Les compétiteurs saluent face à la table mais peuvent se placer différemment pour l'exécution de leur enchaînement. (certains styles exécutent leur quyền de profil par rapport à la table).

i. Protocole à suivre par les compétiteurs

Le commissaire sportif appelle un premier duo, les compétiteurs s'équipent d'une ceinture bleue ou rouge 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 l'appel du commissaire sportif, le compétiteur bleu salue le tapis et se place face à la table. Il salue le corps arbitral, exécute sa prestation et à la fin, salue à nouveau le corps arbitral et sort en saluant la surface d'évolution.
A l'appel du commissaire sportif, le compétiteur rouge s'exécute en suivant le même protocole mais à la fin de sa prestation, il salue le corps arbitral et reste au centre de la surface d'évolution pour être rejoint par le compétiteur bleu.

Les juges désignent le vainqueur à l'aide de leurs drapeaux.

Les deux compétiteurs se saluent puis sortent de la surface d'évolution en la saluant.

ii. Cérémonie de clôture des compétitions FEVVDT

6) RÈGLEMENT COMMUN DES COMBATS ENFANTS ET ADULTES

C'est un duel à deux, le ou la première compétitrice porte la ceinture bleue, le ou la deuxième la ceinture rouge.

Le ou la gagnante ira en poule générale, le ou la perdante ira en poule de repêchage.
L'ordre de passage des compétiteurs et compétitrices est défini par tirage au sort.

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

Un ou une pratiquante qui est né(e) le jour de la première journée de compétition, participera dans sa nouvelle catégorie d'âge.

COMBATS :

LES SURCLASSEMENTS D' ÂGE ET DE POIDS SONT INTERDITS

- Les compétitions COMBAT sont divisées en catégories de poids et d'âge.
- Il n'y a pas de distinction de grade pour la coupe de France 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.

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. Équipements personnels pour les combats

Protections obligatoires pour tous les compétiteurs	• Port d'un casque ouvert ou avec grille **(grille obligatoire de poussins à cadets)** en polycarbonate avec protection au-dessus et à l'arrière de la tête et maintien du menton. (Voir annexe 13). • Protège-dents, soit double ou simple. • Port de la coquille masculin • Port de la coquille féminine (à partir de la catégorie benjamine). • Gants souples permettant la préhension avec protection du pouce. (annexe 13). • 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 Senior 1, néanmoins, il est autorisé.
Protections obligatoires pour toutes les **Catégories Féminines**	• Les compétitrices doivent porter un tee-shirt noir uni sous la veste de Võ Phục. • Le plastron (pour toutes les catégories) • Pour les compétitrices, le protège-poitrine **est autorisé et vivement conseillé**, il est porté sous le Võ Phục.
Protections interdites (sauf avis médical)	• Bandage poignet • Bandage main • mitaines (sous-gants) • 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 ou une compétitrice se présente sur l'aire de compétition avec une tenue non conforme, il ou elle ne sera pas immédiatement disqualifié(e), mais deux minutes lui seront accordées pour qu'il ou elle 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 suivie avec une autre technique) • Les chevilles et les 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)

i. 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 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 • Coups de poing retourné • Coup de talon retombant • Ciseaux localisés au cou et aux genoux

ii. 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 • Techniques de fauchage réussi non suivi. • Techniques de ciseaux réussi non suivi. • Techniques de projections réussies non suivies.
Un point	• Coup de pied simple au buste • Coup de poing simple au buste

e. COMBATS JUNIORS, SENIORS ET SENIORS 1

Les points sont validés quand la touche est effective sur une zone autorisée et non protégée.

i. 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 à la taille • Projections suivies d'un marquage pied ou poing • Immobilisations 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 retombants • Coups de poing retournés • Ciseaux localisés au cou et aux genoux • Projections dont le point de pivot est la tête • Coups de pieds traversants • Saisies nuque avec traction • Soumissions ou tentatives de soumissions interdites • Clés aux membres ou articulations, et/ou étranglements interdits

Maîtrise : coup ramené.

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

Assaut : action d'attaquer.

ii. SCORE

En fonction de la grille de notation des techniques effectives ci-dessous, les juges de coin totalisent les points de chaque reprise sur leurs compteurs (un bleu et un rouge).

Grâce aux points totalisés par chacun des deux compétiteurs, les juges déterminent le gagnant de la reprise en s'appuyant sur le tableau des critères d'attribution.

Grille de notation des techniques effectives à comptabiliser avec les compteurs manuels (un compteur pour chaque compétiteur) :

Points attribués	Critères d'attribution
5 points	immobilisations au sol compter 10 secondes dos au sol
4 points	Coups de pieds sautés à la tête (maîtrisés) Balayage suivi (poing ou pied) et maîtrisé Ciseau à la taille ou aux jambes suivi et maîtrisé Projection suivie (poing ou pied) et maîtrisée
3 points	Coups de pieds à la tête (maîtrisés) Coups de pieds sautés au corps (maîtrisés)
2 points	Coups de pieds au corps Balayage réussi mais non suivi Ciseau réussi mais non suivi Projection réussie mais non suivie
1 point	Coup de poing au corps

Cas d'addition : Une projection nette qui sera enchaînée avec une immobilisation (dans l'action en moins de 3 secondes) permettra, dans le cas d'une validation de l'immobilisation maintenue 10 secondes, l'addition des 2 valeurs : projection (2 points) + immobilisation validée (5 points). **Soit 7 points** !

Tableau des critères d'attribution à l'issue des reprises pour les juniors, seniors et seniors 1 :

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).

iii. DÉCISIONS ET HORS COMBAT

Les décisions

1) *Vainqueur par jugement aux points*

   Le vainqueur est celui qui a le plus de points moins les pénalités

   Exemple :
   Le bleu a 4 points, 0 pénalité : son score est de 4
   Le rouge a 5 points, 2 pénalités : son score est 5 - 2 = 3 points
   Vainqueur bleu 4 à 3

2) *Vainqueur par abandon*

   Lorsqu'un combattant (ou son coach) refuse de continuer le combat.

   Lorsqu'un combattant, sur avis du poste de secours, suite à une blessure, ne peut poursuivre le combat.

3) *Vainqueur par disqualification*

4) *Fin du combat avant la fin du temps réglementaire :*

   Si le total de 8 points d'écart est obtenu par l'un des compétiteurs, le compétiteur ayant le plus de points est déclaré vainqueur à la fin de la première reprise.

   ex : Bleu obtient 12 points (moins les éventuelles pénalités) et rouge 3 (moins les éventuelles pénalités), différentiel de 9 soit plus de 8 : Vainqueur bleu.

5) *En cas d'égalité de score final:*

   Temps additionnel de 30 secondes de combat (prolongation).

   Si nouvelle égalité à l'issue de la prolongation, l'arbitre central demande aux juges de déterminer le vainqueur à la majorité des drapeaux

Le hors combat

Deux cas de figures :

1) *Le combattant qui met son adversaire hors combat de manière volontaire sera disqualifié immédiatement.*

2) *Suite à une attaque provoquant un hors combat de manière involontaire, le combattant est au sol et ne peut se relever immédiatement : le poste de secours intervient par-dessus toute autorité, sur demande du corps arbitral, déclare le combattant inapte. Celui-ci est déclaré perdant par l'arbitre central.*

PRÉCISIONS :

Les techniques de jambe aux cuisses sans enchaînement sont interdites. Équivaut à une pénalité.
Un coup de pied à la cuisse (intérieur ou extérieur) doit être suivi pour être autorisé.

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.

Une technique effective, portée en même temps que le signal de fin de combat, est considérée comme valable. Une attaque délivrée après un ordre d'arrêt de combat de l'arbitre n'est pas comptabilisée et entraîne une sanction adaptée.

Aucune attaque, même techniquement correcte, n'est considérée comme valable lorsque les 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 pour le 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.
Les projections avec ramassage d'une ou deux jambes sont interdites.
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 combattants ont 10 secondes pour immobiliser leur adversaire. Lorsque l'immobilisation est placée, l'arbitre dit « Immobilisation » et touche le dos de l'initiateur de l'action afin de signifier la validité de la prise. Alors s'enclenche le décompte de dix secondes, qui validera ou non la technique (annexe 10).
Une immobilisation n'est valide que lorsque l'un des protagonistes immobilise son adversaire à plat dos. L'immobilisation à plat ventre n'est pas valide.
La soumission est interdite.

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 enchaîner une technique dans un délai de trois secondes	1 fois	2ième : pénalité
Pénalités (chaque pénalité équivaut à moins un point (poussins à séniors 1)	• Coups de pied à la tête avec le talon • Coups de pied marteau • Coups de poing à la tête • Techniques aux cuisses sans enchaînement suivi • 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 maîtrisée et/ou traversantes • 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 • Coups de genou avec traction sur la nuque • Frappe du sol (le combattant au sol ne peut frapper son adversaire debout) • 5ème sortie de l'aire de combat		
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 • Toutes soumissions ou tentatives de soumissions sont interdites.		
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.

PRÉCISIONS :

La compétition est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques doivent être maîtrisées. Toute technique non maîtrisée 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 seront 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.**

- Décrire et expliquer les tableaux des poules
- Tirage au sort pour les poules générales et repêchages
- Un compétiteur peut participer à plusieurs épreuves distinctes (quyền individuel, quyền 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 quyền par le même compétiteur : 5 minutes
- Les compétitions QUYỀN (mains nues et armes) sont divisées en épreuves individuelles.
- Les quyền 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 CATÉGORIES D'ARMES :

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

Pour le bon déroulement de la compétition, l'organisation peut se réserver le droit de regrouper les différentes armes en une seule et même catégorie.

2. RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE

a. TECHNIQUE ENFANTS (Mini poussins à Cadets)

Armes en bois non tranchantes à partir de la catégorie pupilles

b. TECHNIQUE ADULTES (Juniors à Seniors 1)

Armes non tranchantes

c. CRITÈRES DE JUGEMENT

Le Quyền 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 Quyền
- 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 enchaînement 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, respect des coupes.

Ces critères sont déterminants dans le jugement

Ce qui prime est la justesse d'exécution des enchaînements présentés et non la complexité technique de l'enchaînement.

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 COMPÉTITION TECHNIQUE 3 JUGES

Annexe 2 : AIRE DE COMPÉTITION 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 : IMMOBILISATIONS AU SOL

Annexe 11 : TERMINOLOGIE

Annexe 12 : Exemple de tirage au sort avec déroulement de la poule (8 compétiteurs)

Annexe 13 : MODÈLES DE PROTECTIONS AUTORISÉS

Annexe 14 : FEUILLE DE NOTATION JUGE COMBAT À LA TABLE

Annexe 15 : TABLEAU D'ASSIGNATION DES JUGES ET ARBITRES PAR CATÉGORIES

Annexe 16 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES CATÉGORIES D'ÂGES ET DE POIDS

Annexe 17 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES COMPÉTITEURS PAR CATÉGORIES TECHNIQUE

Annexe 18 : TABLEAU D'AFFICHAGE DES COMPÉTITEURS PAR CATÉGORIES COMBAT

Annexe 19 : EXPLICATIONS DES TECHNIQUES DE GESTION DES POULES (DE 3 à 47)

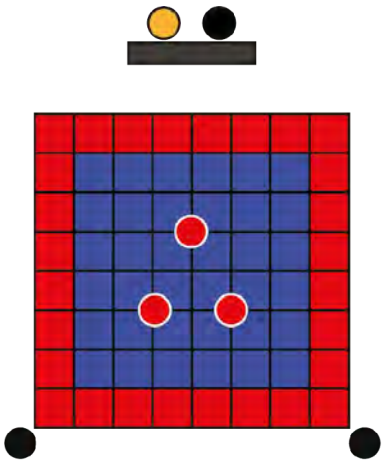
Annexe 20 : INVENTAIRE DU MATÉRIEL D'UNE TABLE DE MARQUE ET D'UN TAPIS

Annexe 21 : FORMULAIRE DE DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE

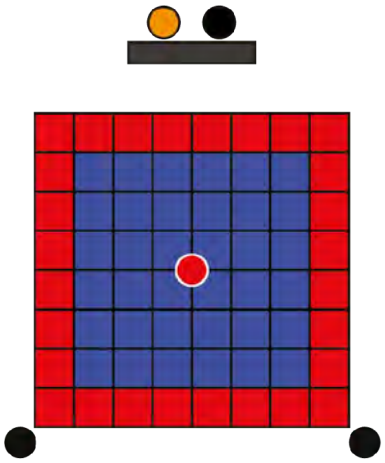
Annexe 22 : AUTORISATION PARENTALE

ANNEXE 1

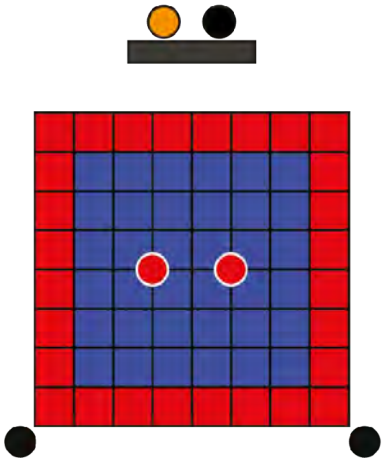
AIRE DE COMPÉTITION TECHNIQUE 3 JUGES QUYỀN PAR ÉQUIPE, INDIVIDUEL ET SONG LUYỆN



Position des compétiteurs par équipe



Position des compétiteurs en individuel



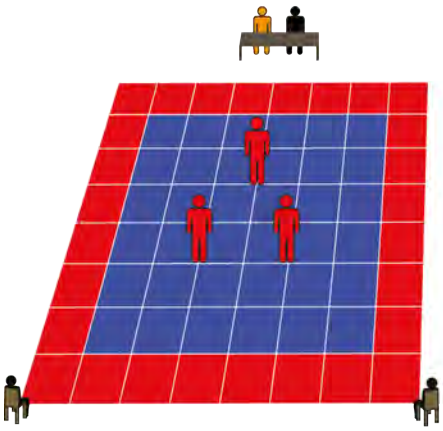
Position des compétiteurs Song Luyện

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

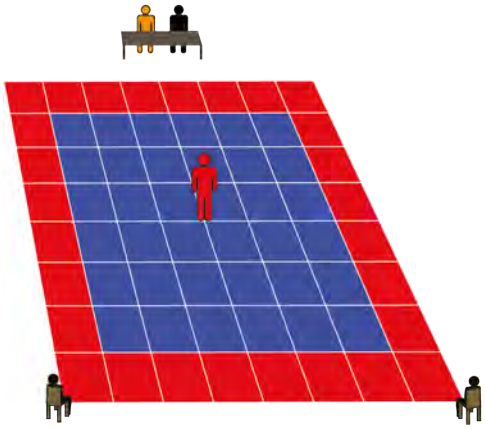
ANNEXE 2

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

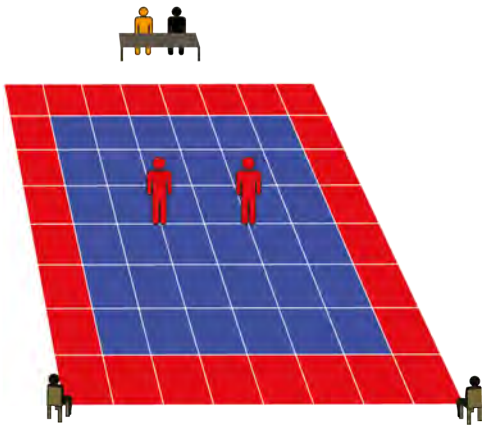
Position des compétiteurs par équipe



Position des compétiteurs en individuel



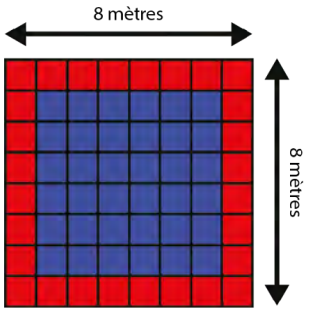
Position des compétiteurs Song Luyện



ANNEXE 3

PLAN D'ENSEMBLE ET POSITIONNEMENT DES TAPIS

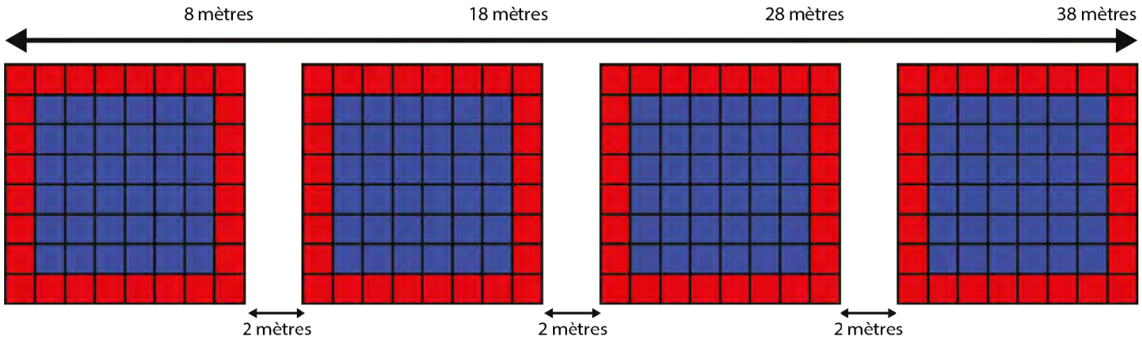
Positionnement 1 aire d'évolution



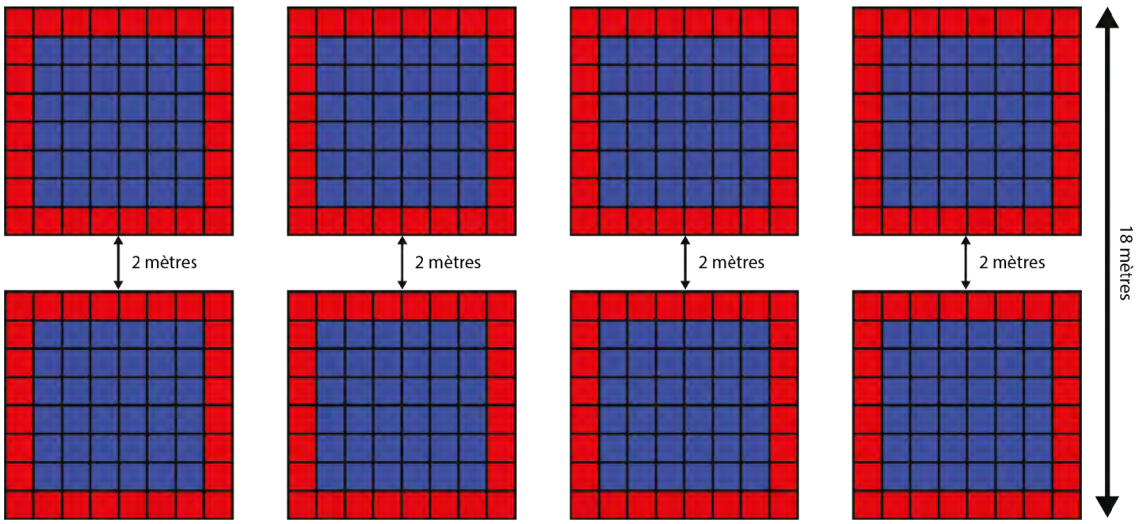
Tapis bleus au centre : 36 (6x6)
Tapis rouges exterieurs : 28
Total des tapis : 64

Surface totale : 64m² (8x8)

Positionnement 4 aires d'évolution

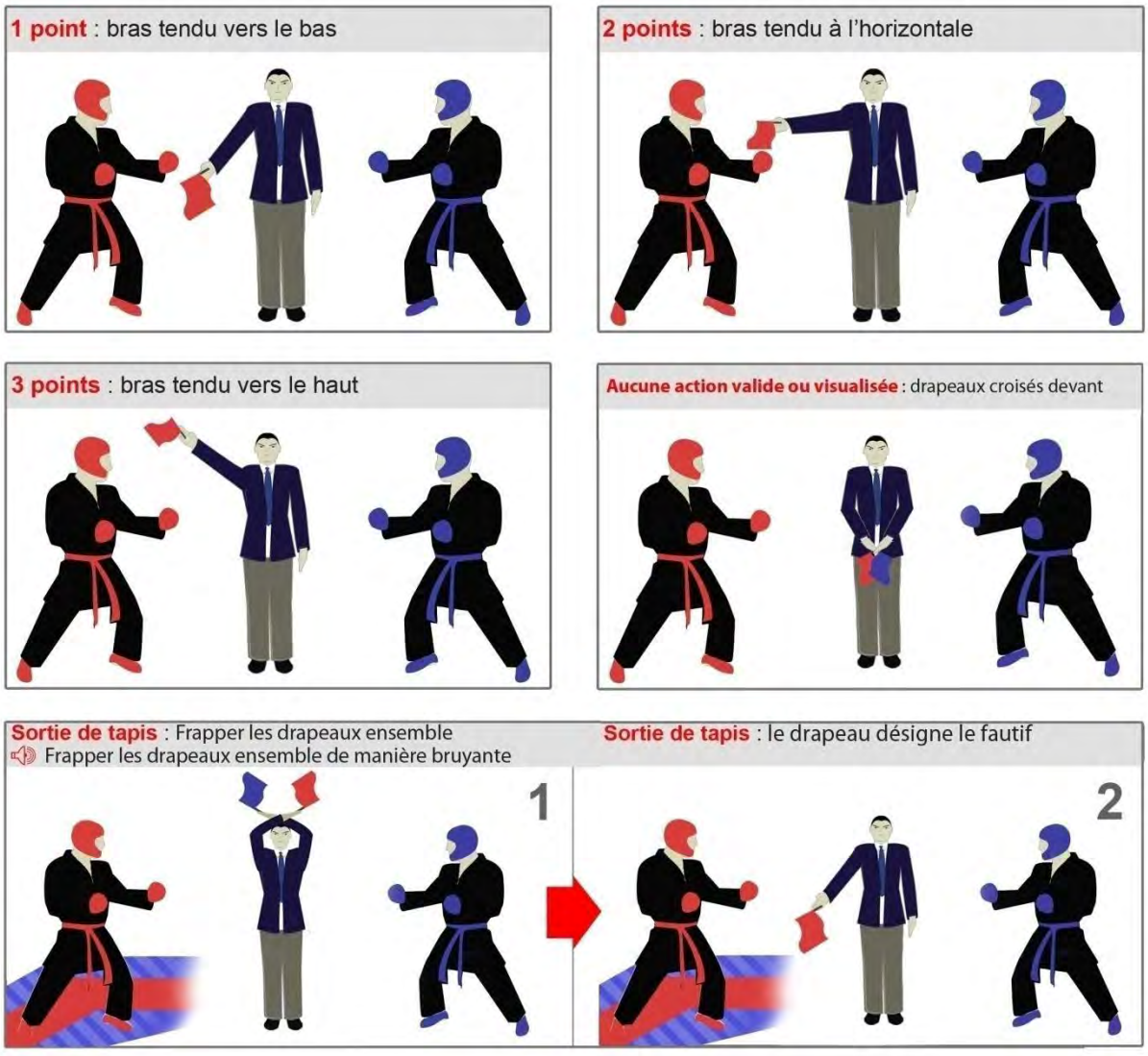


Positionnement 8 aires d'évolution



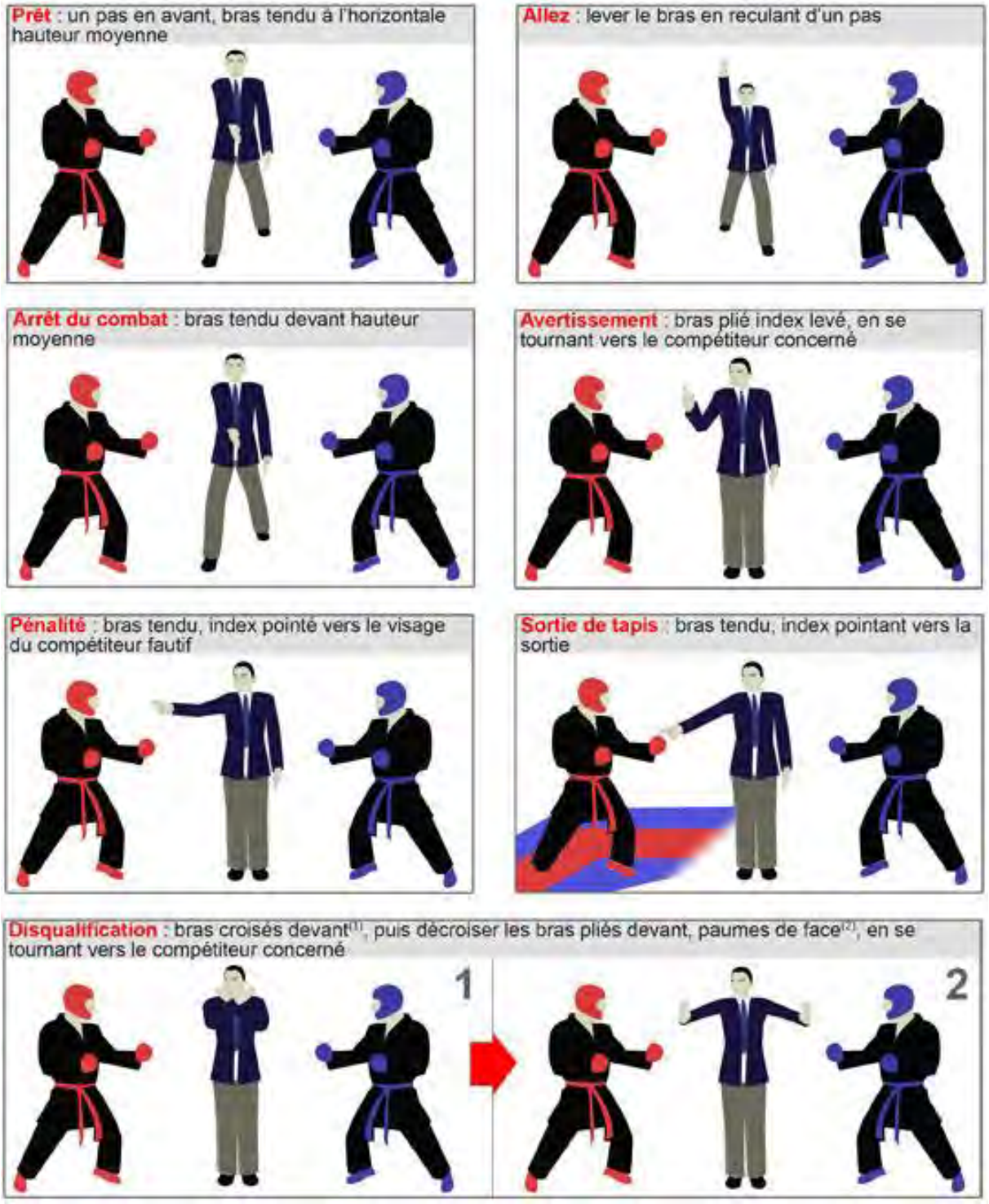
ANNEXE 4

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



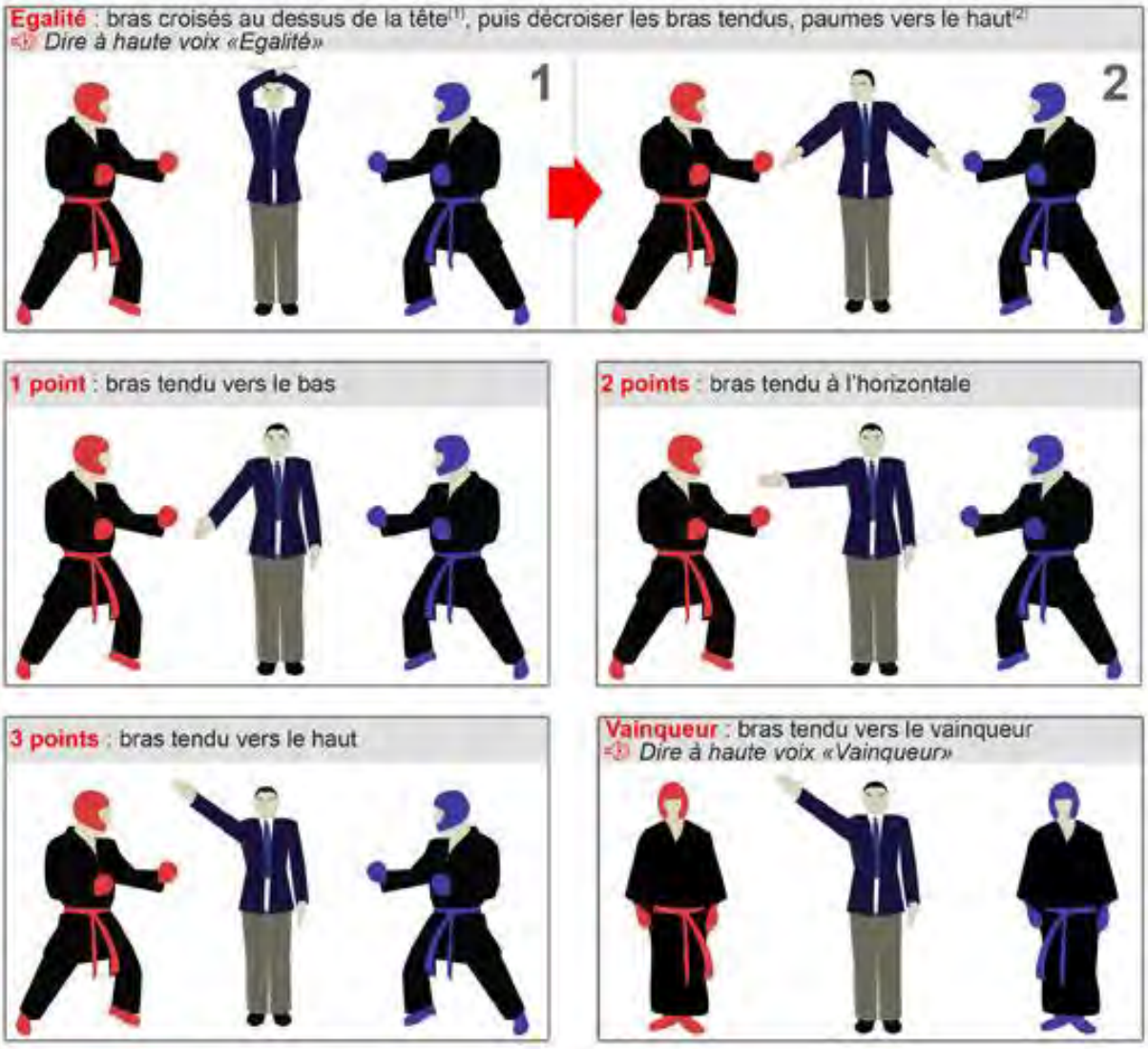
ANNEXE 5

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



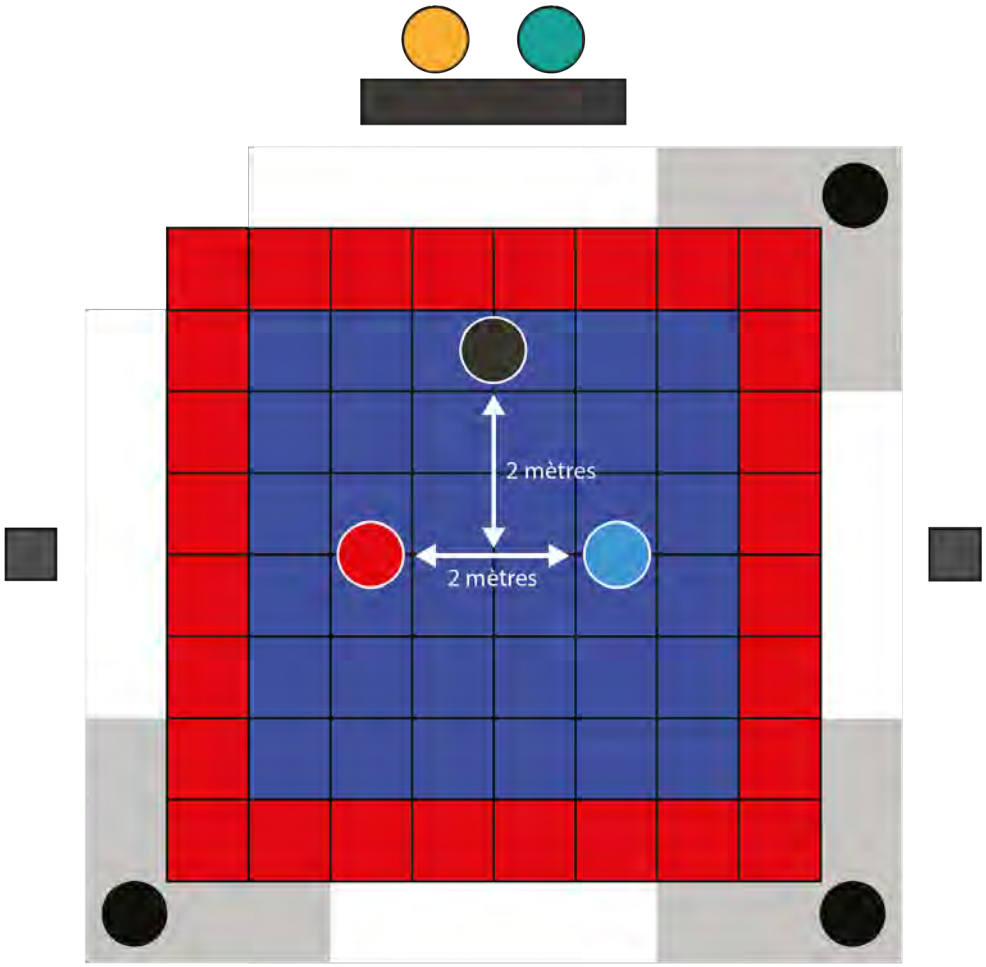
ANNEXE 5 Bis

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



ANNEXE 6

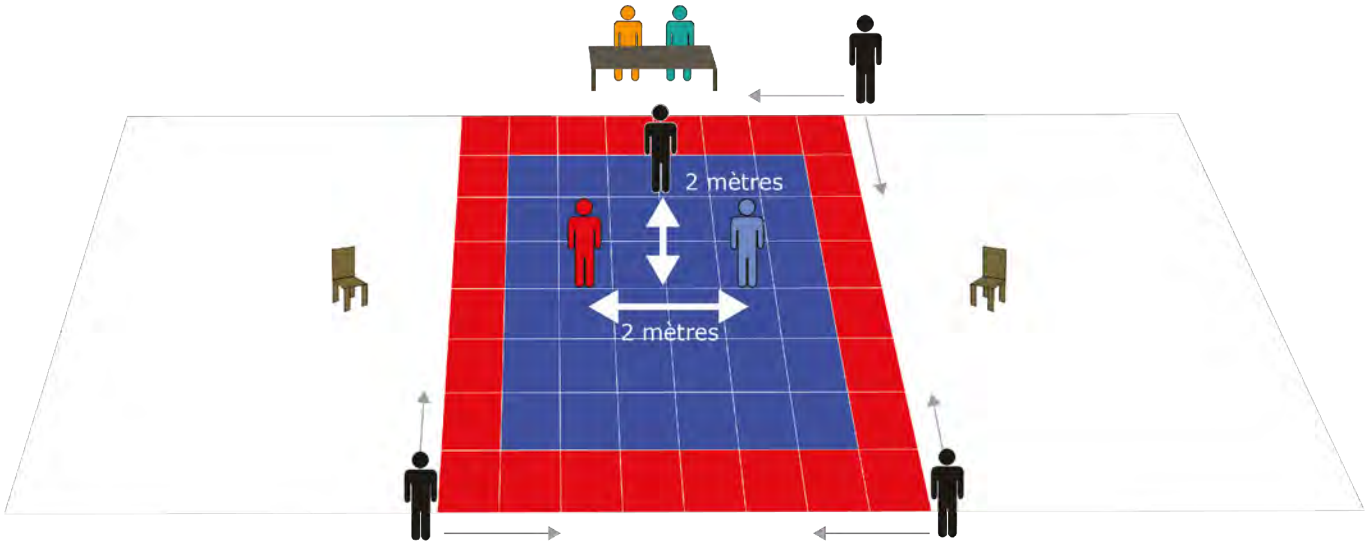
AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ENFANT
Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes et Cadet Masculin & Féminin



Surface de combat de 6 mètres par 6 mètres (surface bleue)

ANNEXE 6 Bis

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



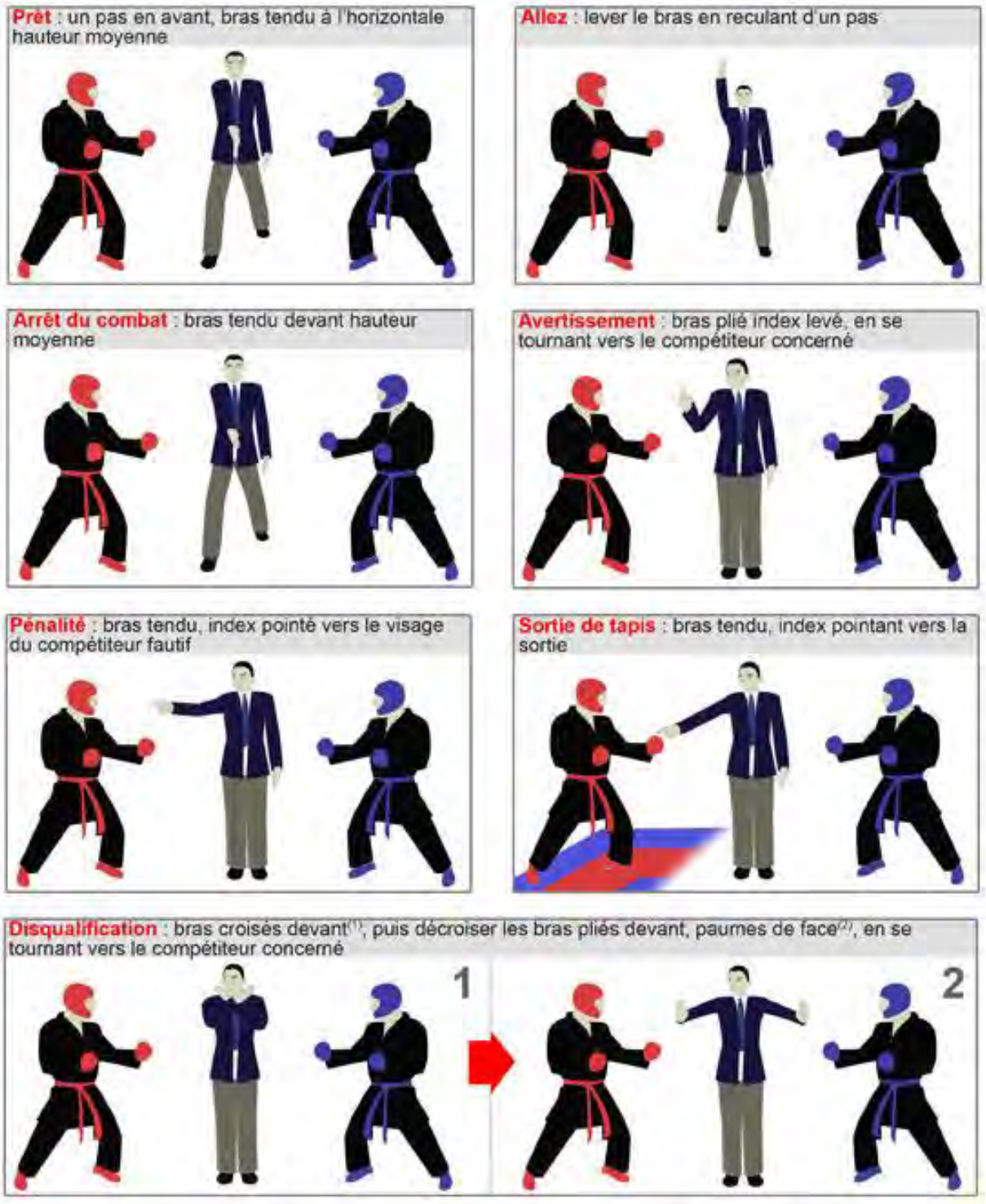
Surface de combat de 6 mètres par 6 mètres (surface bleue)

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

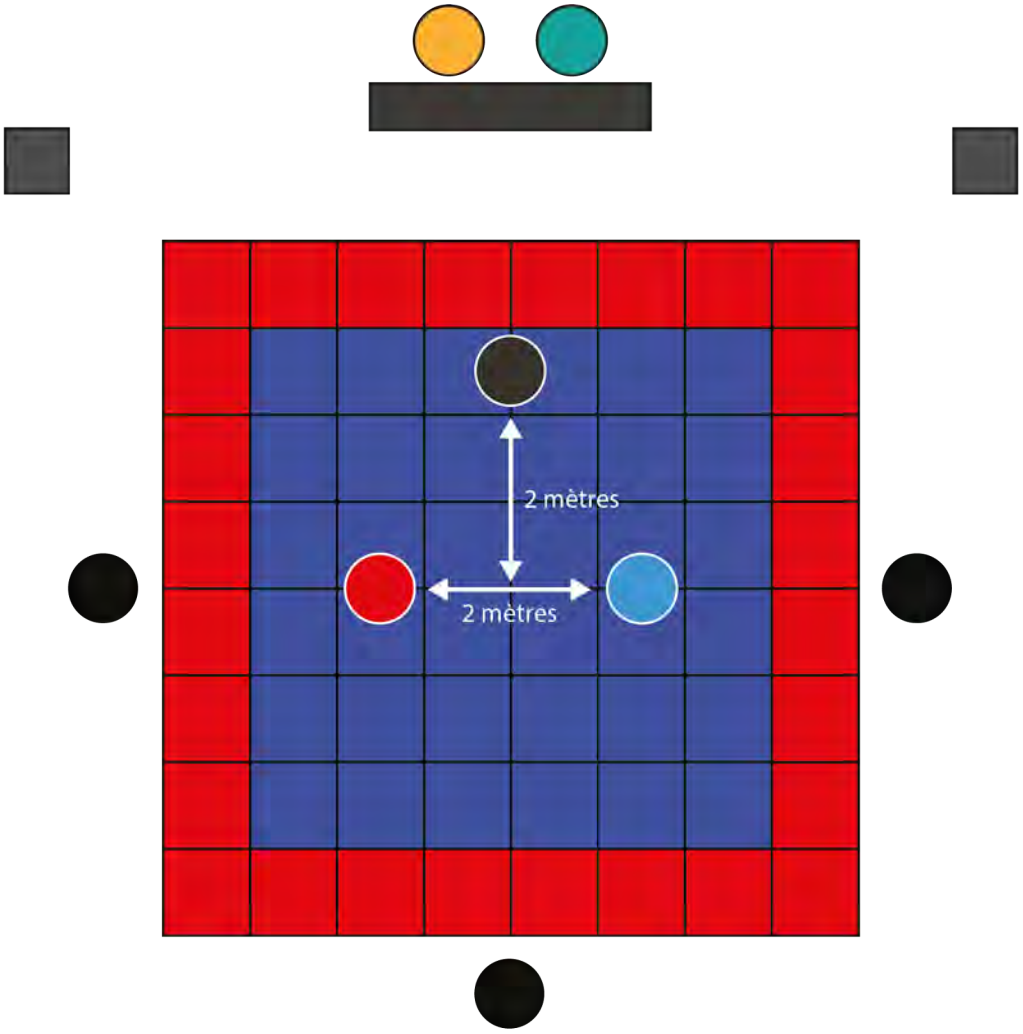


ANNEXE 8 Bis

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

ANNEXE 9

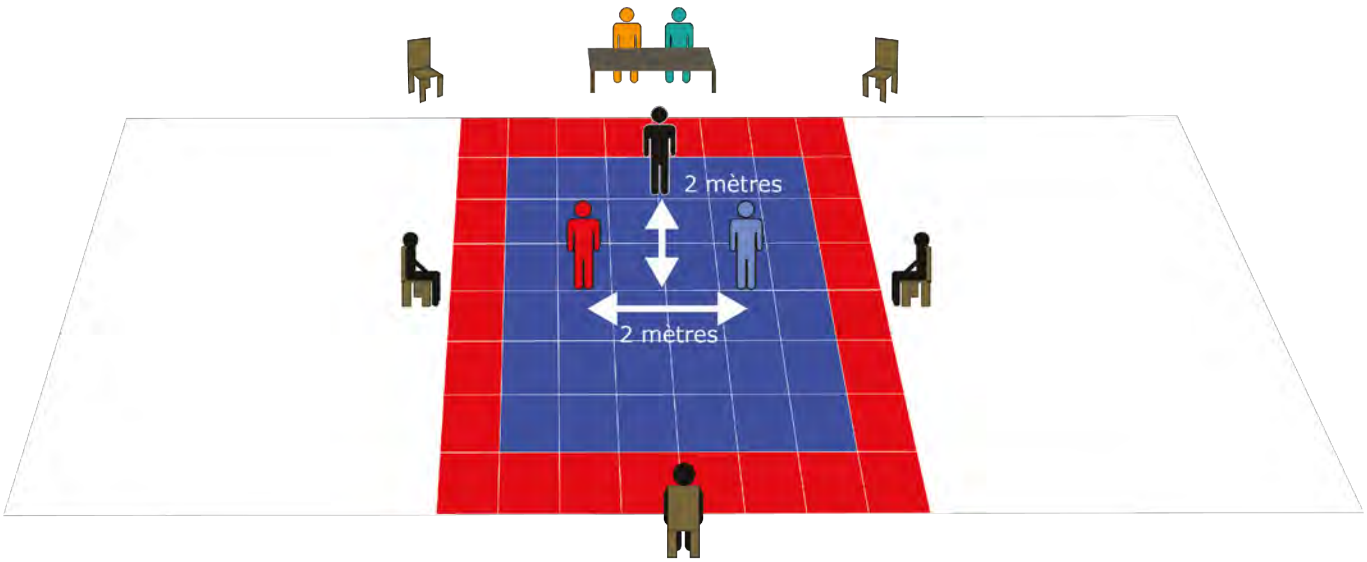
AIRE DE COMPÉTITION COMBAT ADULTE
Juniors, Séniors, Séniors 1
Masculin & Féminin

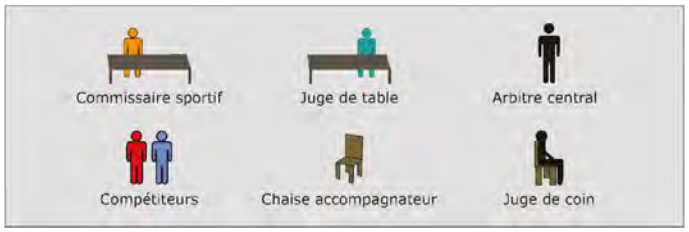


Surface de combat de 8 mètres par 8 mètres (surfaces bleue et rouge)

ANNEXE 9 Bis

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





Surface de combat de 8 mètres par 8 mètres (surfaces bleue et rouge)

ANNEXE 10

IMMOBILISATIONS AU SOL VALIDES

Définition : ce sont les techniques permettant de maîtriser une personne au sol. Dans notre règlement, il s'agit plus précisément de bloquer son adversaire au sol, en l'empêchant de se dégager.

Pour une bonne compréhension, il faut bien définir les critères qui permettent de valider ou non, ladite «**immobilisation**» : Le code retenu dans la majorité des disciplines martiales ou sports de combat reste le blocage de son adversaire sur le dos.

Pour une bonne lisibilité, il paraît plus aisé de faire de même.

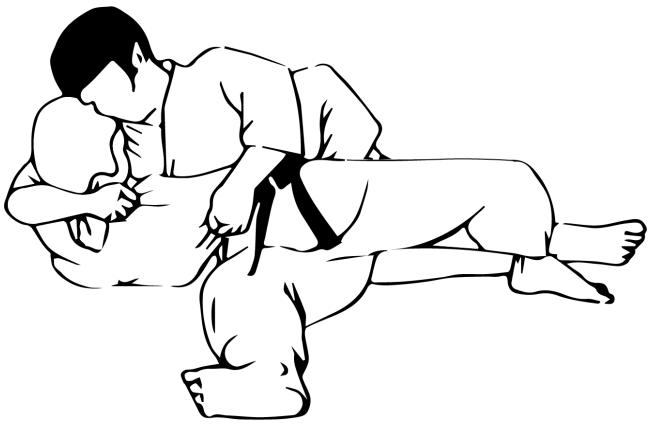
Validation de l'immobilisation : Les combattants ont 10 secondes pour immobiliser leur adversaire. Lorsque l'arbitre estime que l'immobilisation est placée, il dit « Immobilisation » et touche le dos de l'initiateur de l'action afin de signifier la validité de la prise. Alors s'enclenche le décompte de dix secondes qui, une fois terminé, validera ou non la technique :

Deux solutions :

1/ A maintient sa prise sur B durant les 10 secondes : la technique est validée et le nombre de points maximum est attribué à la fin de la reprise soit 4 points. (il s'agit d'une technique majeure).

2/ B réussi à se sortir de la prise, l'arbitre interrompt l'affrontement au sol et remet les combattants debout, sans attribuer aucun avantage.

Exemple d'immobilisation valide :



NE PAS CONFONDRE :

Immobilisation (Action autorisée) : action de bloquer son adversaire au sol, sur le dos, lui interdisant toute échappatoire.

Soumission (Action interdite) : action visant à appliquer une technique destinée à mettre son adversaire hors combat en lui appliquant une clé sur une articulation, un écrasement, une torsion ou un étranglement, le forçant ainsi à abdiquer (reconnaître sa défaite) sous peine d'être blessé.

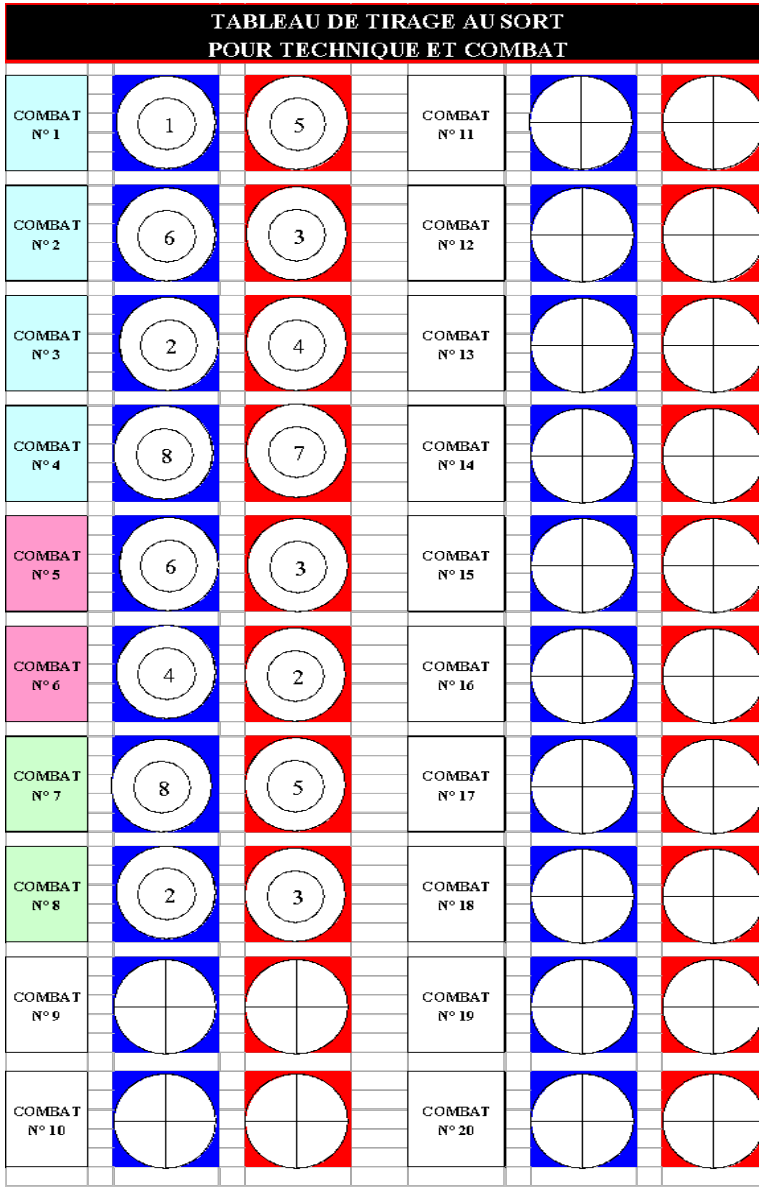
ANNEXE 11

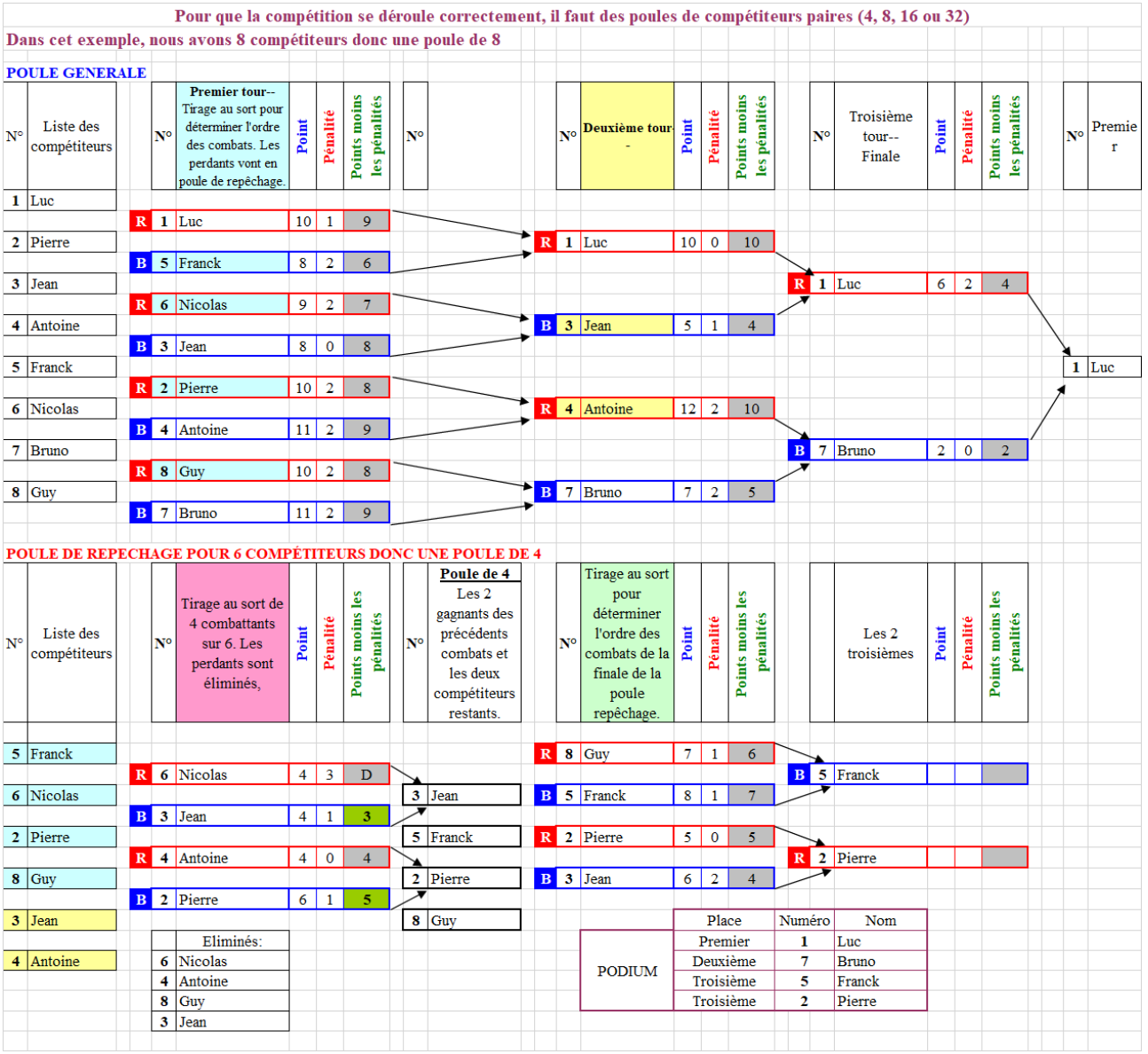
TERMINOLOGIE

ANNONCE DE L'ARBITRE	SIGNIFICATION	PRÉCISIONS
THỦ	En garde	À l'annonce de l'arbitre
ĐẦU	Début ou reprise du combat	Après l'annonce de 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 12

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





ANNEXE 13

PROTECTIONS PERSONNELLES :

Protège-Dents (pour tous)

Coquille Masculine

Coquille Féminine (à partir de Benjamine)

Protège-Poitrine recommandé

CASQUES AUTORISÉS OU SIMILAIRES :

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

GANTS AUTORISÉS OU SIMILAIRES :

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

PROTÈGE-PIEDS AUTORISÉS OU SIMILAIRES :

Les protège-pieds peuvent être en 1 ou 2 parties souples, sans raidisseurs et avec le talon protégé obligatoirement

PLASTRONS AUTORISÉS OU SIMILAIRES :

PROTÈGE-TIBIAS AUTORISÉS OU SIMILAIRES :

Les protèges tibias doivent être souples

ANNEXE 14

FEUILLE DE NOTATION JUGE DE TABLE COMBAT

N° tapis: **Catégorie:**

Suivant les directives de l'arbitre central

Combat n°	Couleur ceinture	Compétiteur N°	Compétiteur Nom	Sorties de tapis : Avertissement jusqu'à 4 sortie	Sorties de tapis : 5 ièmes sortie pénalité ensuite chaque sortie = pénalité	Fuir le combat : Avertissement 1 fois	Fuir le combat : 2 ième fois pénalité	Corps à corps inutiles (lutter, pousser au-delà de 3 secondes) : Avertissement 1 fois	Corps à corps inutiles (lutter, pousser au-delà de 3 secondes) : 2 ième fois pénalité	Saisie sans enchainer une technique dans un délai de 3 secondes : Avertissement 1 fois	Saisie sans enchainer une technique dans un délai de 3 secondes : 2 ième fois pénalité	Tous les coups interdits : Pénalités	3 pénalités disqualifié : Total des pénalités	Disqualifié : Sans sanction (repêchage)	Disqualifié : Avec sanction (pas de repêchage)	Juges : Nbs de points bleu	Juges : Nbs de points rouge	Nbs de points pénalités déduites	Nbs de points pénalités déduites	Vainqueur : oui / non	Vaincu : oui / non	Après prolongation de 30 secondes : Vainqueur : oui / non	Après prolongation de 30 secondes : Vaincu : oui / non
1	Bleue																						
	Rouge																						
2	Bleue																						
	Rouge																						
3	Bleue																						
	Rouge																						
4	Bleue																						
	Rouge																						
5	Bleue																						
	Rouge																						
6	Bleue																						
	Rouge																						
7	Bleue																						
	Rouge																						
8	Bleue																						
	Rouge																						
9	Bleue																						
	Rouge																						
10	Bleue																						
	Rouge																						
11	Bleue																						
	Rouge																						
12	Bleue																						
	Rouge																						
13	Bleue																						
	Rouge																						
14	Bleue																						
	Rouge																						
15	Bleue																						
	Rouge																						
16	Bleue																						
	Rouge																						

ANNEXE 15

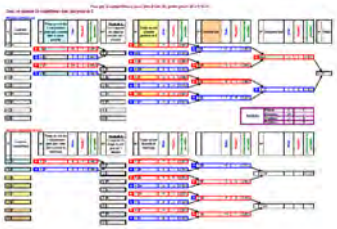
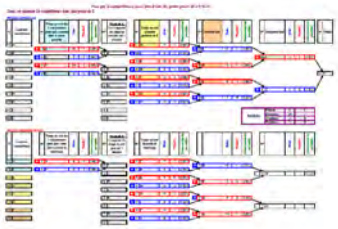
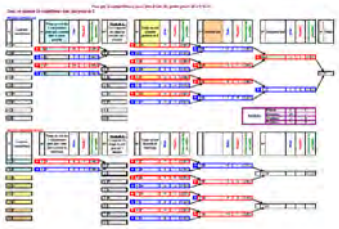
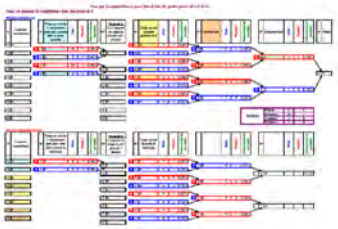
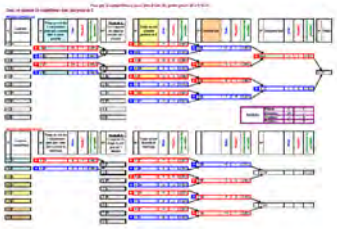
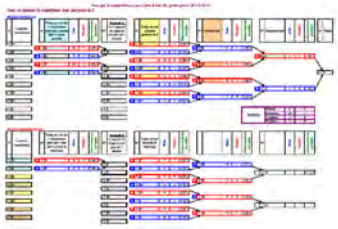
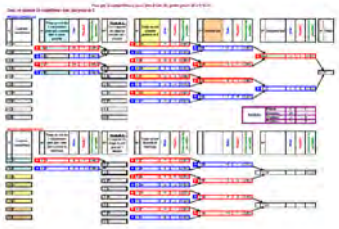
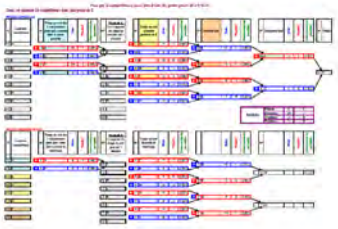
		Mains nues				Armes				Combat					
	Nom														
	Prénom														
Mini poussins	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
Poussins	Commissaire														
	Arbitre														
	Juge de coin														
	Juge de table														
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 16

	CATÉGORIES D'ÂGE								
	ÂGE DES COMPÉTITEURS A LA DATE DU PREMIER JOUR DE LA COMPÉTITION								
	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**
	CATÉGORIES 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 (kg)				
FEMININ		-25	-30	-35	-40	-47	-48	-50	-55
		-30	-35	-40	-45	-54	-53	-55	-61
		-35	-40	-45	-50	54 et plus	-59	-61	-68
		-40	-45	-50	-55		59 et plus	-68	68 et plus
		40 et plus	45 et plus	50 et plus	55 et plus			68 et plus	
					POIDS MINIMUM (kg)				
MASCULIN		-30	-35	-35	-40	-52	-55	-60	-67
		-35	-40	-40	-45	-57	-61	-67	-75
		-40	-45	-45	-50	-63	-68	-75	-84
		-45	-50	-50	-55	-70	-76	-84	84 et plus
		45 et plus	50 et plus	-55	-60	70 et plus	76 et plus	84 et plus	
				55 et plus	-65				
					65 et plus				

ANNEXE 17

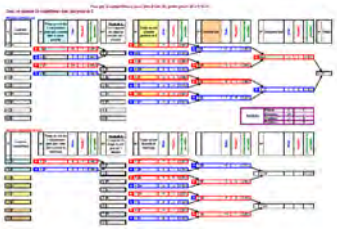
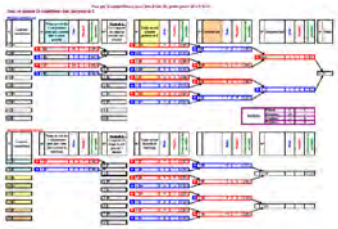
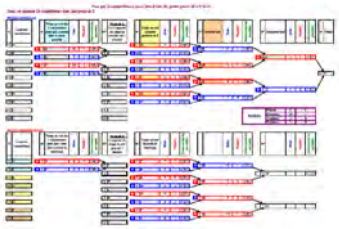
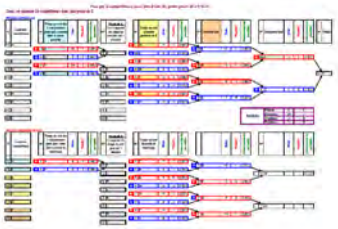
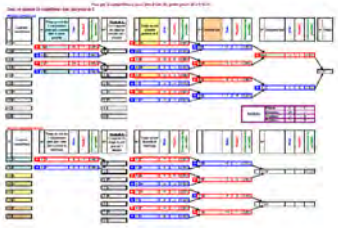
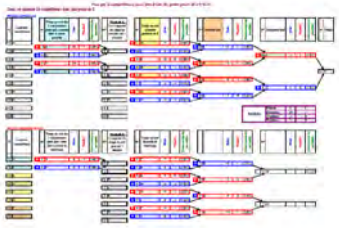
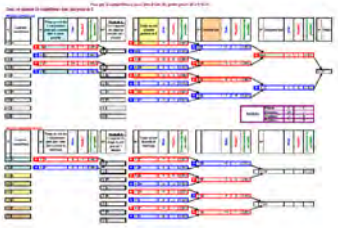
Tableau d'affichage Technique

	MINI POUSSINS	POUSSINS	Benjamins	MINIMES
MASCULIN				
FEMININ				
ARBITRES/ JUGES	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

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

ANNEXE 18

Tableau d'affichage Combat

	MINI POUSSINS	POUSSINS	BENJAMINS	MINIMES
MASCULIN				
FEMININ				
ARBITRES/ JUGES	Juge n°1 Juge n°2	Juge n°1 Juge n°2	Juge n°1 Juge n°2	Juge n°1 Juge n°2

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

ANNEXE 19

COMPÉTITION TECHNIQUE OU COMBAT

TOUS LES PERDANTS, QUEL QUE SOIT LE TOUR DANS LEQUEL ILS ONT PERDU, SE RETROUVENT AUTOMATIQUEMENT EN POULE DE REPÊCHAGE.

SAUF LE DEUXIÈME DE LA POULE GÉNÉRALE ET DANS 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 et 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 3 et 3)

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 (nbr 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

4ième 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)

5ième 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 20

Matériels par aire de combat

De 1 à 99

2 chronomètres avec leurs piles

1 gong avec son maillet

4 stylos

Tableau de marque

3 ceintures rouges

3 ceintures bleues

6 compteurs manuels
3 bleus et 3 rouges

3 ou 5

3 ou 5

2

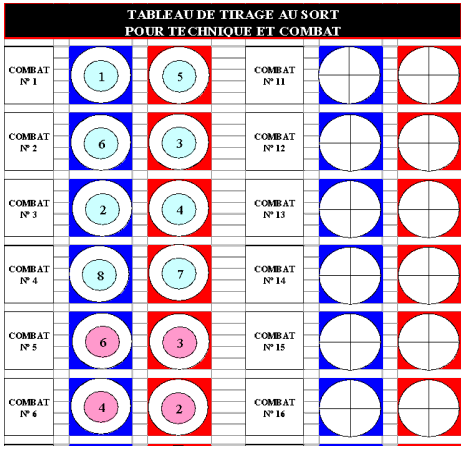
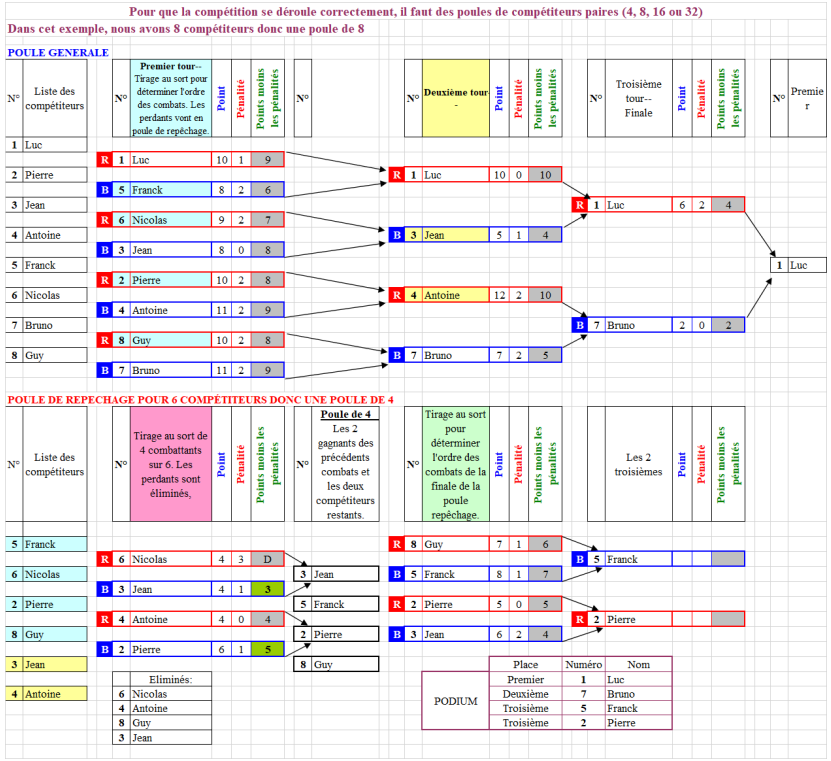
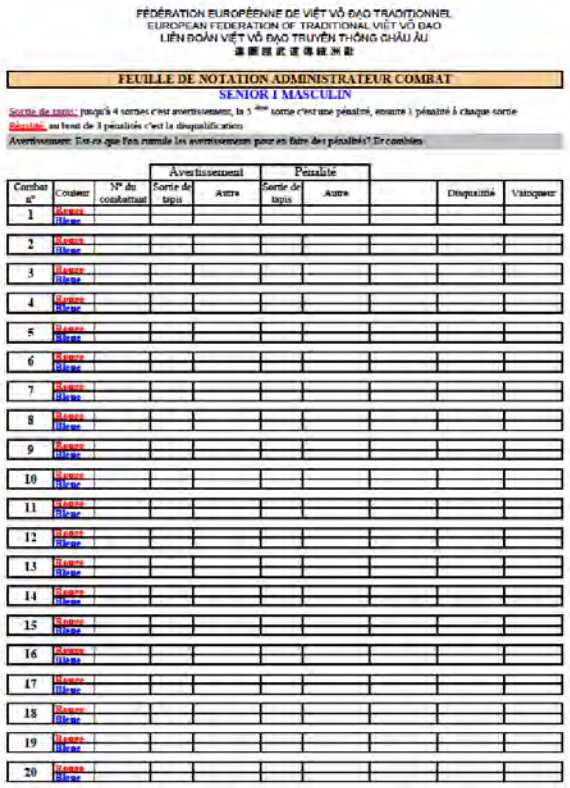


Tableau de tirage au sort



Feuille de passage et de notation



Feuille de contrôle

ANNEXE 21

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 22

AUTORISATION PARENTALE

Je soussigné (e) Mr, Mme, Mlle

……..,

Représentant(e) légal(e) de ……,

né (e) le ……/……/……, Licence FEVVDT N° : ……,

que j'autorise à participer à la **Coupe De France de la FEVVDT**, les **23 et 24 mars 2024**, qui aura lieu à la Salle Jacques GOURDAIS, 4 Rue de la Cave Donjean, à PONT PEAN 35131, selon mes choix ci-dessous :

Compétition Technique : Autorise ☐ N'autorise pas ☐

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

OUI ☐ NON ☐

Compétition Combat : Autorise ☐ N'autorise pas ☐

Mon enfant porte :

Un appareil dentaire	OUI ☐ NON ☐	Si oui certificat médical autorisant le port pour le combat
Un ou des appareils auditifs	OUI ☐ NON ☐	Si oui certificat médical autorisant le port pour 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 les organisateurs 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 ☐

À 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.

Personne(s) à prévenir en cas d'urgence :

Mr/Mme…… au (tél) ……et/ou,

Mr/Mme…….. au (tél)……

Date :…… Fait à : ……..

Signature :