

Règlementation

Compétitions Combat

« Thi Dâu »



1. INTRODUCTION	4
1.1 OBJET	4
1.2 CHAMPS D'APPLICATION	4
1.3 ORGANISATION	4
1.4 INTERPRETATION	4
1.5 MODIFICATIONS	4
1.6 REVISION :	4
1.7 RENSEIGNEMENTS	5
2. GENERALITES :	5
2.1 METHODE DE COMPETITION	5
2.2 LIEU DE LA COMPETITION	5
2.2.1 La Salle	5
2.2.2 Publicité – Stand	5
2.2.3 Accès à la manifestation.....	5
2.2.4 L'aire de compétition	6
2.3 PERSONNELS ET ORGANISATION	6
2.3.1 Tenue du personnel	6
2.3.2 Responsable de la manifestation	6
2.3.3 Responsable infrastructure	7
2.3.4 Responsable organisation administrative	7
2.3.5 Régulateur	7
2.3.6 Responsable des arbitres et des juges combats.....	7
2.3.7 Administrateur combat	7
2.3.8 Chronométrateur combat.....	8
2.3.9 Commissaire sportif combat.....	8
2.3.10 Le service médical.....	8
2.3.11 Superviseur combat	9
2.3.12 Arbitre	9
2.3.13 Juge combat.....	9
2.3.14 Corps arbitral.....	10
2.3.15 Contrôle du corps arbitral.....	10
2.4 PUBLIC	10
2.4.1 Comportement.....	10
2.4.2 Déplacement.....	10
2.4.3 Photos.....	10
2.5 .COMPETITEURS COMBATS	10
2.5.1 Conditions d'accès	10
2.5.2 Tenue combat Se reporter à l'annexe B	11
2.5.3 Hygiène	11
2.5.4 Contrôle antidopage	11
2.5.5 Non mixité des combats	11
2.5.6 Attitude	11
2.5.7 Catégories d'âge.....	11
2.5.8 Catégories de grade	11
2.5.9 Catégories de poids	11
2.5.10 Pesée	12
2.5.11 Sur classement.....	12
2.6 L'ACCOMPAGNATEUR	12
2.7 OUVERTURE DE CATEGORIE ET REGROUPEMENT	12
2.8 ORDRE DE PASSAGE DES CATEGORIES	13
2.9 GESTION DU COMBAT	13
2.9.1 Structure de l'arbitrage.....	13
2.9.2 Qualités de l'arbitre	13
2.9.3 Rôle de l'arbitre	13
2.9.4 Procédure du décompte des 10 secondes	14
2.9.5 Rôle des juges combats	14
2.9.6 La saisie des notes des juges combats	14
2.9.7 Déclaration d'avertissement et de disqualification.....	15
2.9.8 Prolongation	16
2.10 DETERMINATION DE LA 3 ^{EME} PLACE.....	16
2.11 PROTOCOLE GENERAL	16
2.11.1 Présentation générale	16
2.11.2 Matériel pour compétition de combat	16
2.11.3 Cérémonie d'ouverture.....	16

2.11.4	Affectation des catégories	16
2.11.5	Gestion de la catégorie	17
2.11.6	Mise en place du combat et cheminement.....	17
2.11.7	Aide décisionnelle couleurs	18
2.11.8	Remise des médailles	18
2.11.9	Cérémonie de fermeture	18
2.12	RECLAMATIONS.....	18
2.12.1	Cadre	18
2.12.2	Vidéo.....	18
2.12.3	Délai de réclamation	18
2.12.4	La réponse à la réclamation.....	19
3.	REGLES SPECIFIQUES DES COMBATS ENFANTS.....	19
3.1	DUREE DU COMBAT	19
3.2	REGLE GENERALE DE FRAPPE DES COUPS PORTES.....	19
3.3	ZONES DE CONTACT	19
3.4	19
3.5	COUPS PORTES.....	19
3.6	PROJECTIONS.....	20
3.7	CISEAUX.....	20
3.8	SAISIE OU CORPS A CORPS DEBOUT	20
3.9	BALAYAGES	20
3.10	BAREME DES POINTS	20
4.	REGLES SPECIFIQUES DES COMBATS ADULTES.....	21
4.1	DUREE DU COMBAT	21
4.2	REGLE GENERALE DE FRAPPE DES COUPS PORTES.....	21
4.3	ZONES DE CONTACT	21
4.4	COUPS PORTES.....	21
4.4.1	Balayages	22
4.4.2	Ciseaux.....	22
4.4.3	Projections.....	22
4.5	SAISIE OU CORPS A CORPS DEBOUT	23
4.6	BAREME DES POINTS.....	23
5.	REGLES COMMUNES DES COMBATS ENFANTS - ADULTES	24
5.1	PROTECTIONS	24
5.2	LA SORTIE VOLONTAIRE	24
5.3	ACTIONS INTERDITES.....	24
5.4	BAREME DES AVERTISSEMENTS ET DISQUALIFICATION.....	25
5.5	BLESSURES – ARRET DU COMBAT	26
5.5.1	Procédure	26
5.5.2	Eliminatoires et demi-finales	26
5.5.3	Finale.....	26
5.6	VICTOIRE & DEFAITE	26
6.	ANNEXE A : AUTORISATION PARENTALE	27
7.	ANNEXE B : TENUE COMBAT ET EQUIPEMENT	28
7.1	TENUE COMPETITION : VÕ-PHUC.....	28
7.2	CASQUE DE PROTECTION OBLIGATOIRE	28
7.3	LES GANTS	28
8.	ANNEXE C : FEUILLE ADMINISTRATEUR 8 COMBATS	29
9.	ANNEXE D : FEUILLE DE NOTATION ADMINISTRATEUR COMBAT	30
10.	ANNEXE E : FEUILLE JUGE COMBAT	31
11.	ANNEXE F : MATERIEL POUR LES COMPETITIONS.....	32
12.	ANNEXE G : DISPOSITION POUR LA COMPETITION COMBAT.....	33
13.	ANNEXE H : GESTUELLE DE L'ARBITRE PRINCIPAL	34
14.	ANNEXE I : GESTUELLE DU JUGE COMBAT	39
15.	ANNEXE J : DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE COMBAT.....	40
16.	ANNEXE K : DEMANDE DE RECLAMATION COMBAT	41

1. INTRODUCTION

La compétition combat est une des épreuves principales de la **Fédération Vo Co Truyen Vietnam de France (FVCTVNF)**. C'est un élément fédérateur qui tient compte de la diversité des styles. Le **Vo Co Truyen Vietnam (VCTVN)** comprend des techniques très variées parmi lesquelles :

- Les techniques de pieds, de poings, de coudes, de genoux ;
- Les projections, les ciseaux et les balayages ;
- ...

Le contexte sportif de la compétition combat **impose** l'obligation de règles strictes afin d'assurer la **sécurité** des compétiteurs et en particulier des mineurs. L'intention est jugée, non la conséquence.

Cette réglementation garantie aux compétiteurs comme aux spectateurs une gestuelle identique et la définition d'un cadre commun qui permet le respect de règles préétablies pour tous.

La neutralité des arbitres centraux (principal et assistant) et des juges combat doit être totale. Ceci exige une extrême compétence et la plus grande rigueur. La précision et la justesse des interventions des arbitres et des juges sont les garants du bon déroulement d'une rencontre. L'**arbitre principal** dynamisera la rencontre en permettant aux compétiteurs d'exprimer leurs talents dans le respect des règles codifiées et contrôlera une agressivité excessive.

1.1 Objet

Etabli en exécution des dispositions du règlement intérieur de la **Fédération Vo Co Truyen Vietnam de France (FVCTVNF)**, Vu le règlement financier, Vu le règlement disciplinaire, les règles nationales du **VCTVN** ont pour objet notamment :

- De définir et de préciser les conditions pratiques et techniques dans lesquelles doivent se dérouler les compétitions de combats ;
- De fixer la valeur attribuable aux actions et prises du **VCTVN** ;
- D'énumérer les actions et les interdictions ;
- De fixer les fonctions techniques du corps arbitral ;
- De déterminer les modalités de classement, de pénalisation d'élimination des concurrents...

Susceptibles d'être modifiées à la lumière des constatations pratiques de leur application et en fonction de la recherche de leur efficacité, les règles nationales énoncées ci-après, constituent le cadre dans lequel se manifeste le **VCTVN Sportif**.

1.2 Champs d'application

Cette réglementation s'applique pour les catégories d'âge concernées, aux compétitions combat départementales, régionales et nationales pour déterminer les vainqueurs et d'une manière générale à toutes les épreuves cautionnées par la **FVCTVNF**.

1.3 Organisation

Les commissions Organisation Sportive et Arbitrage au niveau départemental, régional et national ont la charge de l'organisation et du respect de la réglementation, des compétitions départementales, régionales et nationales respectivement.

1.4 Interprétation

En cas de désaccord sur l'interprétation des dispositions d'un quelconque article ci-après, la commission Compétition est seule habilitée à préciser la signification exacte du ou des articles concernés, seul le texte français **faisant foi**.

1.5 Modifications

Seule la commission Compétition, après approbation du Comité Directeur de la FVCTVNF et de la commission médicale peut modifier ce règlement.

1.6 Révision :

Ce document est révisable en cours de saison par la commission Compétition.

1.7 Renseignements

Pour tous renseignements concernant ce document veuillez-vous adresser à :

- Au niveau national : au Responsable Arbitrage National,
- Au niveau ligue : au Responsable Arbitrage de Ligue,
- Au niveau départemental : au Responsable Arbitrage départemental.

2. GENERALITES :

a- **Catégories concernées** : Poussins à Vétérans.

b- **Epreuves** : Le combat individuel ou «Thi Dâu » se fait de manière **continue**.

c- **Participation au niveau**

- L'accès aux sélections **départementales** est illimité :
 - A partir de trois clubs dans un même département il doit y avoir une sélection départementale.
 - Lorsqu'il y a un ou deux clubs, ceux-ci se concertent pour définir leur sélection départementale. Cette sélection est limitée à trois compétiteurs par catégories d'âge et de grade.
- L'accès aux sélections **Régionales** est le suivant :
 - Par défaut, les trois premiers de chaque département par catégories d'âge, de poids et de grade pour les épreuves individuelles, sauf barème fixé par la FVCTVNF en début de saison.
- L'accès à la Coupe **Nationale** est le suivant :
 - Effectif de la région inférieur à 1500 : 2 compétiteurs
 - Effectif de la région de 1500 et 2000 : 3 compétiteurs
 - Effectif de la région de plus de 2000 : 4 compétiteurs

Sauf barème fixé par la FVCTVNF en début de saison.

2.1 Méthode de compétition

Le combat est par défaut **continu** sauf intervention de l'arbitre et des juges. Les points totalisés par les combattants sont comptabilisés par les juges de coin, deux compteurs manuels par juge, un « ROUGE » et un « BLANC », au fur et à mesure du combat. Les combats se déroulent par élimination directe.

2.2 Lieu de la compétition

2.2.1 La Salle

- La salle doit être aux normes de sécurité pour recevoir les compétiteurs ainsi que le public sans risque d'accident (tribune, sorties de secours, etc...).
- L'autorisation doit émaner des services des mairies concernées.
- Une salle ou une aire clairement délimitée pour l'échauffement des pratiquants doit être disponible.
- Les tribunes doivent pouvoir accueillir au minimum trois cents personnes.
- L'éclairage des tapis doit être suffisant.

2.2.2 Publicité – Stand

- Toute installation de stands doit faire l'objet d'une autorisation de la commission Organisation en relation avec la commission communication. L'emplacement du stand est défini par la commission Organisation.
- Toutes les publicités doivent faire l'objet d'une autorisation de la commission Organisation en relation avec la commission Communication.

2.2.3 Accès à la manifestation

- La compétition est par défaut gratuite pour tous, sauf directives particulières de la FVCTVNF ou de ces représentants

2.2.4 L'aire de compétition

- L'aire de compétition devra être formée de tapis de chute de norme NF de un mètre sur deux mètres ou de un mètre sur un mètre. Ils sont placés les uns à côté des autres sans laisser d'interstice afin d'offrir une surface unie plane, et fixés de manière à ne pas bouger.
- S'il n'y a qu'une aire de compétition, la surface de celle-ci est de 6 x 6 mètres ou 8 x 8 mètres avec 2 mètres de sécurité soit un carré de 10x10 mètres ou de 12x12 mètres.
- S'il y a plusieurs aires de compétition, la surface de celles-ci est de 10x10 mètres ou de 12 x 12 mètres distantes d'au moins 2 mètres. (Voir annexe G pour disposition exacte).
- L'aire peut être surélevée jusqu'à un mètre maximum au-dessus du niveau du sol. Cette plate-forme surélevée doit mesurer au moins seize mètres de côté de façon à inclure, à la fois, l'aire de compétition et la surface de sécurité de 2 mètres de côté.
- Il ne doit pas y avoir de panneaux publicitaires, de murs, de piliers etc. à moins d'un mètre du périmètre extérieur de l'aire de sécurité.

2.3 Personnels et organisation

Le personnel nécessaire à la réalisation d'une compétition départementale, régionale ou nationale combat est le suivant :

- un responsable de la manifestation ; un responsable infrastructure ; un responsable organisation administrative ; un régulateur ;
- un responsable des arbitres et des juges combats ; des arbitres centraux ; des juges combats (trois par tapis, plus trois pour les remplacements) ;
- des administrateurs combats (un par tapis, plus un pour les remplacements) ; des chronométreurs combats (un par tapis, plus un pour les remplacements) ; des commissaires sportifs ;
- un médecin obligatoire (1 médecin par tranche de 100 compétiteurs est préférable) ; une unité mobile de secours composée d'au moins trois titulaires du brevet de secourisme (croix rouge, protection civile, sapeurs- pompiers...), disposant d'un véhicule sanitaire.

Commission d'Arbitrage et Organisation :

La commission Arbitrage en relation avec la commission Organisation assurent la bonne préparation de la compétition.

A savoir :

- Aménager les aires de compétition ; Approvisionner et déployer les équipements nécessaires ;
- Superviser le déroulement de la compétition ; Prendre les mesures nécessaires à la sécurité ;
- Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des Arbitres et Juges officiels ;
- Nommer les officiels de remplacement quand cela est nécessaire ;
- Prendre les décisions sur des problèmes particuliers qui peuvent se présenter pendant le combat et pour lesquels rien n'est stipulé dans la réglementation.

2.3.1 Tenue du personnel

La tenue du personnel participant à la compétition doit être la suivante :

- Pantalon noir, veste noire (facultative)
- Veste noire (facultative)
- Chemise Blanche

2.3.2 Responsable de la manifestation

Un responsable de la manifestation nationale, régionale ou départementale, est nommé chaque année. Cette personne est celle qui a autorité sur toute autre personne présente dans la salle (organisateurs, corps arbitral, représentant de club, public...), sur les lieux de la manifestation, pour toutes les questions d'organisation, d'incidents (panne d'électricité,...). Elle a autorité pour arrêter ou réorganiser la manifestation si cela s'avérait nécessaire. Elle en indiquera les raisons à la FVCTVNF ou à ces représentants régionaux ou départementaux à la suite de la manifestation. La FVCTVNF, la région ou le département ensuite, indiquera s'il y a lieu, la suite à donner concernant la décision du responsable de la manifestation.

- Cette personne est nommée par la FVCTVNF, la ligue ou le comité départemental pour les compétitions nationale, de ligue et départementale respectivement.
- Autant que possible cette personne n'est pas la même chaque année. Et elle possède une licence de la saison en cours.

2.3.3 Responsable infrastructure

Il a la charge de la mise en place matérielle de la compétition :

- Choix de la salle ; Tapis ; Tables, chaises, stylos, support d'écriture ; Affichage ;
- Fournitures, gestion et remise des coupes et médailles étiquetées suivant le modèle fournit par la FVCTVNF., la ligue ou le département; Buvette sans alcool ;
- Médecin ; Unité mobile de secours (Croix rouge, Sapeurs-pompiers, SAMU, etc.) ;

Cette personne s'entoure de commissaires sportifs afin de réaliser au mieux sa charge.

Cette personne possède une licence de la saison en cours.

2.3.4 Responsable organisation administrative

Cette personne s'entoure d'adjoints et de commissaires sportifs afin de réaliser au mieux sa charge. Cette personne possède une licence de la saison en cours. Il a la charge :

- de l'organisation des inscriptions ; de la vérification de la pesée ; de la réalisation des différentes catégories
- d'apporter toutes les feuilles administratives nécessaires, dont les déclarations officielles d'accident.
- de gérer la communication des résultats ainsi que leurs diffusions auprès des médias, ceci en relation avec la commission communication.

2.3.5 Régulateur

Il a la charge de distribuer les différentes catégories aux différents tapis mis en place en fonction de leur disponibilité. Ceci en respectant l'ordre définit ci-après au paragraphe n°17.

Cette personne possède une licence de la saison en cours.

2.3.6 Responsable des arbitres et des juges combats

Pour chaque compétition il est nommé un responsable des arbitres et des juges combat par la commission arbitrage. Cette personne possède une licence de la saison en cours.

- Il doit avoir les qualités d'arbitre et de juge combat de niveau national pour les compétitions nationales, de ligue pour les compétitions de ligue, et départemental pour les compétitions départementales ;
- Il est de grade 12^{ème} cap minimum au niveau ligue et départemental; et 13^{ème} cap minimum au niveau national ;
- Il gère le corps des arbitres et des juges combats ; Il gère également toutes les réclamations ;
- Il est âgé d'au moins vingt et un ans ; Il peut être assisté d'adjoint possédant les mêmes qualités.

2.3.7 Administrateur combat

a- Catégorie

Départemental ; Régional ; National ; International. L'administrateur possède une licence de la saison en cours. Il n'est pas nécessairement un pratiquant.

b- Charge

Il a la charge du passage d'une catégorie en association avec l'arbitre et les juges combats. Il est accompagné d'un chronométrateur, et éventuellement d'un administrateur en formation. L'administrateur a pour tâches principales:

- De récupérer son dossier à l'appel du régulateur ; De distribuer les feuilles de notation aux juges ;
- De noter sur la feuille administrative tous les renseignements nécessaires ;
- De vérifier la présence des compétiteurs sur le tapis et de récupérer leur passeport ;
- D'appeler les premiers combattants à se présenter ainsi que les combattants suivants à se préparer ;
- D'annoncer en fin de combat : "Juges, Chuang Bi (prêt), Quyêt Dinh (décision ou levez)";
- D'annoncer la couleur de chaque drapeau et de déclarer le vainqueur en fonction, par ex : "blanc, blanc, rouge... blanc gagnant".
- De gérer la catégorie pour définir les sélectionnés ou les égalités sur les feuilles de combat (voir annexe C) ;
- De noter les passeports sportifs. De rendre son dossier à la table centrale après avoir récupéré les feuilles des juges ;

c- Formation

Le candidat doit assister à des stages d'administration fédéraux au niveau départemental, régional ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage. Se référer au document concernant la formation à l'arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur afin de parfaire sa formation

- Pour une formation d'un administrateur de niveau départementale, le tuteur doit être de niveau régional ;
- Pour une formation d'un administrateur de niveau régional, le tuteur doit être au moins de niveau régional ;
- Pour une formation d'un administrateur de niveau national, le tuteur doit être de niveau national ou international ;

2.3.8 Chronométreur combat

a- Catégorie

Départemental ; Régional ; National ; International. Le chronométreur possède une licence de la saison en cours. Il n'est pas nécessairement un pratiquant.

b- Charge

Il a la charge de la gestion temporelle du combat. Le chronométreur a pour tâches :

- De démarrer le chronomètre avec le début du combat et de l'éventuelle prolongation ; D'arrêter le chronomètre à chaque interruption de combat ; De sonner le gong à la fin du temps réglementaire et de l'éventuelle prolongation ;
- De signaler les **30 dernières secondes** d'un combat à haute voix ; De décompter **trois minutes** quand un compétiteur est blessé dès la prise en charge du compétiteur par le médecin officiel. Le chronométreur doit annoncer chaque minute passée au moyen du Gong.
- De décompter les 10 secondes à la demande de l'arbitre. D'annoncer à haute voix que 7 secondes sont atteintes, suivi d'un coup de gong terminal à 10 secondes ;
- De sonner le gong dès qu'il voit un juge se manifester pour signaler une faute afin que l'arbitre arrête le combat

c- Formation

Le candidat doit assister à des stages d'arbitrage fédéraux au niveau départemental, régional ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage. Se référer au document concernant la formation à l'arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur afin de parfaire sa formation

- Pour une formation d'un chronométreur de niveau départementale, le tuteur doit être de niveau régional ;
- Pour une formation d'un administrateur de niveau régional, le tuteur doit être au moins de niveau régional ;
- Pour une formation d'un chronométreur de niveau national, le tuteur doit être de niveau national ou international ;

2.3.9 Commissaire sportif combat

a- Catégorie

Départemental ; Régional ; National ; International. Le commissaire sportif combat possède une licence de la saison en cours.

b- Charge

Il est sous la responsabilité du Responsable Infrastructure et/ou du Responsable Organisation Administrative.

Les tâches principales seront :

- d'aider à la mise en place du matériel ; de gérer le flux des compétiteurs ; de procéder à la vérification de la pesée ;

c- Formation

Le candidat doit assister à des stages d'arbitrage fédéral au niveau départemental, régional ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage. Se référer au document concernant la formation à l'arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur afin de parfaire sa formation

- Pour une formation de commissaire sportif de niveau départementale, le tuteur doit être de niveau régional ;
- Pour une formation de commissaire sportif de niveau régional, le tuteur doit être au moins de niveau régional ;
- Pour une formation de commissaire sportif de niveau national, le tuteur doit être de niveau national ou international ;

2.3.10 Le service médical

Le médecin a toute autorité pour interdire la participation d'un compétiteur à la compétition. Il doit, d'autre part, pendant toute la durée des épreuves et à tout moment, être prêt à intervenir en cas d'accident et doit décider de l'aptitude d'un compétiteur à poursuivre ou à cesser la compétition.

Le service médical a le droit et le pouvoir d'arrêter à tout moment un compétiteur, par l'intermédiaire du responsable des arbitres et juges et de ses adjoints, lorsqu'il estime qu'il y a un danger pour ce compétiteur ou son partenaire. Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un ou l'autre des compétiteurs inaptes à continuer.

Si le médecin interdit un compétiteur de reprendre le combat, le médecin doit obligatoirement faire remplir une déclaration d'accident par le compétiteur concerné. Une copie de la déclaration doit être conservée par la commission médicale.

Le médecin de la compétition doit établir un rapport au responsable de la commission médicale nationale et au responsable de la commission compétition nationale.

2.3.11 Superviseur combat

a- Catégorie

Départemental (12^{ème} cap) ; Régional (12^{ème} cap) ; National (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions départementales et/ou régionales* ; International (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions nationales*. Le superviseur arbitre possède une licence de la saison en cours.

b- Formation

Le candidat doit assister aux stages de superviseur fédéral au niveau départemental, régional ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur de catégorie de niveau au moins égale au sien afin de parfaire sa formation.

Le superviseur doit être titulaire d'un diplôme correspondant à sa catégorie.

c- Participation

Au niveau national un superviseur ne peut pas participer à la compétition.

Au niveau départemental et régional un superviseur peut participer à la compétition après autorisation du responsable de l'arbitrage.

d- Rôle

Il a pour charge une aire de combat et de surveiller le strict respect du protocole. Il doit intervenir en cas d'erreur commise. L'intervention ne peut intervenir en cours de combat mais lors d'un arrêt de celui-ci. Il effectue un rapport au responsable arbitrage sur le déroulement de la compétition.

2.3.12 Arbitre

a- Catégorie

Départemental (12^{ème} cap) ; Régional (12^{ème} cap) ; National (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions départementales et/ou régionales* ; International (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions nationales*. L'arbitre possède une licence de la saison en cours.

b- Formation

Le candidat doit assister aux stages d'arbitrage fédéral au niveau départemental, régional ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur de catégorie de niveau au moins égale au sien afin de parfaire sa formation. L'arbitre doit être titulaire d'un diplôme correspondant à sa catégorie.

c- Participation

Au niveau national un arbitre ne peut pas participer à la compétition, sauf si Responsable National Arbitrage en décide autrement le jour de la compétition.

Au niveau départemental et régional un arbitre peut participer à la compétition après autorisation du responsable de l'arbitrage.

d- Rôle : Voir chapitre « Gestion du combat ».

2.3.13 Juge combat

a- Catégorie

Départemental (12^{ème} cap) ; Régional (12^{ème} cap) ; National (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions départementales et/ou régionales* ; International (13^{ème} cap) - *Avoir supervisé au moins 5 compétitions nationales*. Le juge possède une licence de la saison en cours.

b- Formation

Le candidat doit assister aux stages d'arbitrage fédéraux au niveau départemental, de ligue ou national. Ces stages sont organisés par la commission arbitrage.

Pour sa première compétition, il sera suivi par un tuteur de catégorie de niveau au moins égale au sien afin de parfaire sa formation.

Le juge doit être titulaire d'un diplôme correspondant à sa catégorie.

c- Participation

Au niveau national un juge ne peut pas participer à la compétition.

Au niveau départemental et régional un juge peut participer à la compétition après autorisation du responsable de l'arbitrage.

d- Rôle : Voir chapitre « Gestion du combat ».

2.3.14 Corps arbitral

On appellera corps arbitral combat le groupe composé d'un administrateur combat, d'un chronométreur, d'un superviseur combat, d'un arbitre et de deux juges combats.

Ce corps arbitral ne peut être composé de deux personnes issues du même club ou exception.

Tout le corps arbitral doit posséder une licence de la saison en cours.

2.3.15 Contrôle du corps arbitral

Les membres du corps arbitral sont soumis au règlement disciplinaire lorsqu'ils sont techniquement en défaut.

2.4 Public

2.4.1 Comportement

Le public doit être conscient qu'il assiste à une manifestation d'Art Martial. Il ne doit pas interférer de quelque façon que ce soit dans le déroulement de la compétition (*excitation des pratiquants, agressions verbales à l'égard d'un pratiquant, d'un club, d'un juge ou d'un arbitre, etc....*).

Le soutien bruyant est accepté **avant et après un combat ou après une action spectaculaire des combattants**. En dehors de ces cas, le public doit respecter le silence. Cela fait partie de la discipline martiale et permet aux combattants d'entendre les ordres de l'arbitre.

Tout slogan anti sportif de la part d'une personne ou d'un groupe de personnes sera sanctionné par l'arrêt immédiat de l'épreuve en cours et disqualification du ou des compétiteurs après une première mise en garde au public. (*L'arbitre central arrête l'épreuve et demande à faire une annonce au micro*). S'il y a lieu, le responsable de la manifestation peut être amené à expulser des membres du public. Les portables doivent être mis en mode vibreur.

2.4.2 Déplacement

Le public n'est pas autorisé à se déplacer sur l'aire de compétition. Le public ne peut s'asseoir que sur les gradins. Il est interdit au public de s'asseoir sur l'aire de compétition.

2.4.3 Photos

Les prises de photos ou de films ne sont pas autorisées sur l'aire de compétition. Seules des personnes habilitées par la commission organisation en relation avec la commission communication sont autorisées à prendre des photos ou filmer sur l'aire de compétition (*Les clubs qui souhaitent avoir une accréditation doivent en faire la demande lors de l'envoi du listing des combattants*).

2.5 Compétiteurs combats

2.5.1 Conditions d'accès

- La Coupe Nationale de France est ouverte à **toutes** les nationalités.
- Chaque compétiteur doit être muni de 2 licences dont celle de la saison en cours (une seule licence FVCTVNF est nécessaire). Le nombre de saison d'écart entre les deux timbres-licences ne doit pas excéder 2 saisons.
- Le compétiteur doit être muni d'un certificat médical d'aptitude à la compétition, postérieur au mois d'août de la saison en cours, doit avoir été signé et tamponné par un docteur en médecine ;
L'examen médical doit comporter un examen clinique complet qui s'attachera plus particulièrement aux appareils cardio-vasculaire, locomoteur et au revêtement cutané. Le praticien demandera des examens complémentaires en fonction du résultat de l'examen clinique.
- Pour les mineurs, l'autorisation parentale est obligatoire si les parents ne sont pas présents (voir annexe A) ;
- Le compétiteur ne doit pas avoir fait l'objet d'une suspension de compétition suite à une décision de la commission de discipline. Une liste des pratiquants ayant fait l'objet d'une suspension est tenue à jour par la Commission de Discipline, celle-ci est transmise à la commission arbitrage et à la commission organisation sportive.
- Le compétiteur ne doit pas faire l'objet d'une inaptitude médicale récente.
- Si une blessure ou une perte de connaissance ou une perte de conscience ou tout autre accident intervient durant un entraînement ou une compétition, un nouveau certificat médical doit être délivré. Cette procédure est de la responsabilité des dirigeants de club.
- Tous les compétiteurs doivent prendre conscience de l'engagement qu'ils prennent en s'inscrivant à la Coupe combat. S'ils sont sélectionnés, les compétiteurs doivent faire en sorte de pouvoir participer jusqu'aux phases finales nationales. Toute absence injustifiée pourra être sujette à une suspension de compétition fédérale l'année suivante.

Tous les documents seront contrôlés par les commissaires sportifs lors de l'inscription des compétiteurs.

2.5.2 Tenue combat Se reporter à l'annexe B

2.5.3 Hygiène

- Ongles des pieds et des mains courts et propres (sous peine de disqualification immédiate) ;
- Cheveux propres, courts ou attachés en arrière (bandeau, lanière) ;
- Aucune blessure risquant de s'ouvrir ;
- Aucune plaie ou lésions cutanées visibles ou cachées par les vêtements ; (sous peine de disqualification immédiate)
- En cas d'épanchements sanguins consécutifs à une blessure, le VÖ-PHUC ou les matériels de combat, devront être remplacés.
- Pas d'absorption d'un quelconque produit dopant ou autre substance chimique en vue d'augmenter le rendement physique (liste disponible auprès du ministère de la jeunesse et des sports) ;
- La Fédération se réserve le droit de faire des prélèvements pour un contrôle antidopage.

2.5.4 Contrôle antidopage

Des contrôles antidopage peuvent être opérés à l'occasion des compétitions officielles. Ces contrôles sont à l'initiative de l'exécutif de la Fédération ou des pouvoirs publics suivant les textes de loi en vigueur. Se référer au règlement antidopage.

2.5.5 Non mixité des combats

Les combats ne sont pas mixtes, les masculins combattent entre eux et les féminines entre elles.

2.5.6 Attitude

Lors de la compétition, les combattants doivent :

- Accepter sans réserve l'organisation et les décisions prises par les responsables de la manifestation ;
- Connaître les règles d'arbitrage, le protocole lié à la compétition ;
- Respecter les consignes de sécurité propres à l'établissement où se déroule la manifestation ;
- Avoir une tenue de compétition réglementaire ; Avoir leurs protections personnelles ;
- Se soumettre aux pesées ; Être présent lors de leur appel ; Adopter une attitude correcte (gestuelle et verbale) :
 - o Pendant les combats
 - o Pendant les périodes d'attente
 - o Envers les organisateurs et les arbitres
 - o Envers les autres combattants
 - o Envers le public

Le combattant est le représentant de la fédération et de son club.

2.5.7 Catégories d'âge

Les compétiteurs sont répartis en 4 catégories d'âge :
Un tableau de correspondance des âges et des années de naissances est diffusé en début de chaque saison.
Chaque timbre de licence FVCTVNF mentionne la catégorie d'appartenance.

Groupe	Catégories	Âges	Compétition
Enfants	Poussins	6 et 7 ans	Départementale Régionale Nationale
	Pupilles	8 et 9 ans	
	Benjamins	10 et 11 ans	
	Minimes	12 et 13 ans	
Adultes	Cadets	14 à 15 ans	Départementale Régionale Nationale
	Juniors	16 et 17 ans	
	Seniors	18 à -35 ans	
	Vétérans	35 ans et plus	

2.5.8 Catégories de grade

La compétition est ouverte à tous du **1er au 16ème cap inclus**.

2.5.9 Catégories de poids

Mini Poussins	Mini Poussins (F)	Poussins	Poussines
- 20 kg	- 20 kg	- 20 kg	- 20 kg
- 25 kg	- 25 kg	- 25 kg	- 25 kg
- 30 kg	- 30 kg	- 30 kg	- 30 kg
- 35 kg	- 35 kg	- 35 kg	- 35 kg
+ 35 kg	+ 35 kg	- 40 kg	- 40 kg
		+ 40 kg	+ 40 kg

Pupilles	Pupilles (F)	Benjamins	Benjamines	Minimes (M)	Minimes (F)
- 25 kg	- 25 kg	- 30 kg	- 25 kg	- 40 kg	- 35 kg
- 30 kg	- 30 kg	- 35 kg	- 30 kg	- 45 kg	- 40 kg
- 35 kg	- 35 kg	- 40 kg	- 35 kg	- 50 kg	- 45 kg
- 40 kg	- 40 kg	- 45 kg	- 40 kg	- 55 kg	- 50 kg
- 45 kg	- 45 kg	- 50 kg	- 45 kg	- 60 kg	- 55 kg
- 50 kg	+ 45 kg	- 55 kg	- 50 kg	- 65 kg	- 60 kg
+ 50 kg		+ 55 kg	+ 50 kg	+ 65 kg	+ 60 kg

Cadets	Cadettes	Juniors (M)	Juniors (F)	Seniors (M)	Seniors (F)
- 50 kg	- 45 kg	- 55 kg	- 50 kg	- 60 kg	- 55 kg
- 55 kg	- 50 kg	- 60 kg	- 55 kg	- 65 kg	- 60 kg
- 60 kg	- 55 kg	- 65 kg	- 60 kg	- 70 kg	- 65 kg
- 65 kg	- 60 kg	- 70 kg	- 65 kg	- 75 kg	- 70 kg
- 70 kg	- 65 kg	- 75 kg	- 70 kg	- 80 kg	- 75 kg
- 75 kg	- 70 kg	- 80 kg	- 75 kg	- 85 kg	- 80 kg
+ 75 kg	+ 70 kg	+ 80 kg	+ 75 kg	+ 85 kg	+ 80 kg

2.5.10 Pesée

La pesée est effectuée en début de compétition. Si parmi les compétiteurs, un compétiteur présente un poids supérieur ou inférieur au poids de sa catégorie, celui-ci est disqualifié d'office. La tolérance est de 500 grammes.

La vérification des pesées s'effectue en tenue, avec coquille et sans la ceinture.

La qualité des balances utilisées est primordiale. Celles-ci doivent être étalonnées précisément par la commission organisation départementale, régionale ou nationale.

2.5.11 Sur classement

Le sur classement n'est pas autorisé sauf dérogation autorisée par le corps arbitral et (pour les mineurs) par la personne responsable du pratiquant.

2.6 L'accompagnateur

Il a un rôle très important sur la préparation et l'accompagnement du combattant. Il a de par nature un comportement exemplaire. En relation directe avec l'arbitre, il conseille le compétiteur.

a) Obligatoire

Pour toutes les catégories.

b) Qualités

Il doit être majeur. Il doit être en tenue correcte. **Il ne doit pas être compétiteur.**

Il porte un badge fourni par l'organisation qu'il restitue en fin de compétition.

c) Rôle

L'accompagnateur pourra effectuer du « coaching » durant tout le long du combat. Son rôle est d'aider et veiller à la bonne préparation du combattant (mise en place des protections, mise en place de la ceinture de couleur etc.)

Il est assis sur une chaise désignée, ou au bord du tapis dans une zone délimitée.

Il n'intervient avec le combattant qu'en cas d'interruption du combat ou lorsque les combattants, à la demande de l'arbitre, doivent rester assis face à leur accompagnateur. Pour les catégories enfants, il peut décider de l'abandon de son combattant en se levant et en croisant les bras au-dessus de la tête. L'accompagnateur n'est pas autorisé à filmer ou à prendre des photos.

2.7 Ouverture de catégorie et regroupement

- Une ouverture de catégorie n'est possible qu'à partir de 2 compétiteurs.
- S'il n'y a pas au moins 2 compétiteurs inscrits la catégorie n'est pas ouverte et les compétiteurs ne participent pas à la compétition.
- Si le jour de la compétition il n'y a pas le nombre requis pour maintenir une catégorie ouverte, alors que le nombre d'inscrits le permettait, la catégorie reste ouverte, et les compétiteurs participent à la compétition.

Dans les départements et régions :

- Pour les catégories non ouvertes, les compétiteurs doivent se présenter à la table centrale le jour de la compétition. Si les compétiteurs de la catégorie non ouverte ne sont pas aptes physiquement à concourir (blessures), ils ne sont pas sélectionnés.

- Afin de faire participer les compétiteurs des regroupements de catégories de grade peuvent se faire durant la compétition. Les résultats de ces regroupements non pas de valeur de sélection ou de résultat pour les épreuves départementales ou régionales.
- En cas de regroupement il est préférable de favoriser le regroupement par catégorie de poids au détriment de la catégorie de grade. La catégorie d'âge doit rester la même, l'écart de poids au sein d'une même catégorie ne doit pas dépasser 5 kg pour les adultes.

2.8 Ordre de passage des catégories

Par défaut les catégories passeront dans l'ordre suivant : Du plus petit poids au plus gros poids et de 1 cap à 16 cap. Cadet Féminin, Cadet Masculin, Vétérain Féminin, Vétérain Masculin, Junior Féminin, Junior Masculin, Sénior Féminin, Sénior Masculin pour la compétition « Cadet, Junior, Sénior et Vétérain » et Poussin Féminin, Poussin Masculin etc..

2.9 Gestion du combat

2.9.1 *Structure de l'arbitrage*

L'arbitrage du combat est réalisé par un arbitre et deux juges combat. La qualité d'un combat dépend d'une part de la richesse technique des combattants, d'autre part de la qualité de l'arbitrage et du jugement.

2.9.2 *Qualités de l'arbitre*

Les qualités requises d'un arbitre sont :

- o L'impartialité ; L'autorité ; Le respect du protocole ;
- o La connaissance parfaite du règlement ; L'esprit de décision.

2.9.3 *Rôle de l'arbitre*

L'arbitre est le responsable de l'aire de combat et du périmètre environnant. Il dirige avec autorité, assure la clarté et le bon déroulement des combats selon les règles en vigueur. L'application stricte de la réglementation de la compétition est incontournable. Toutes ses intentions doivent être précises.

Il est le garant de la sécurité des combattants. **L'arbitre ne note pas les combattants** mais il participe à la déclaration des fautes et des pénalités. Le combat se déroule par défaut de **manière continue** sauf arrêt de l'arbitre.

- Les termes et gestes de l'arbitre sont décrits en annexe H.
- L'arbitre vérifie que les combattants sont munis de protections homologuées, correctement fixées et ajustées;
- Il règle le protocole du salut ;
- Il annonce le début et la fin du combat ; Il annonce les prolongations ; Il prononce les avertissements et les disqualifications;
- Il désigne le vainqueur ; Il ordonne aux compétiteurs de reprendre leurs positions d'origine si nécessaire ;
- En cas de problème médical (blessure, évanouissement, etc.), il appelle immédiatement un des médecins responsables ;
- En cas d'interruption du combat, il demande aux combattants de s'asseoir sur le tapis ;
- Il sépare les combattants lorsque le combat devient confus ;
- Il tempère ou calme l'ardeur des combattants trop agressifs ;
- Il Intervient par anticipation pour éviter l'accident prévisible ;
- Il sait mettre fin à un combat déséquilibré ; Il ne reste pas passif et laisse faire sur l'aire de combat ;
- Il sait prendre des sanctions lorsque l'esprit ou les règles ne sont pas respectés avec l'accord d'au moins un juge ;
- Il consulte les juges en cas de problème ou de décision difficile à prendre ;
- Il n'arrête pas prématurément une action lorsqu'un combattant a engagé une technique qui est sur le point d'aboutir, sauf si elle présente un risque d'accident.
- L'arbitre central laisse se dérouler le combat par défaut. Il arrête le combat dans les cas suivants :
 - o Fin du temps réglementaire ; Les combattants sortent de l'aire de combat ;
 - o Le combat devient confus ;
 - o A la suite d'une projection, d'un balayage, d'un ciseau conclu ;
 - o D'un corps à corps de plus de 5 secondes qui n'aboutit pas ;
 - o Dans le cas d'une position dangereuse d'un ou des combattants ;
 - o A la suite d'une chute sous l'effet d'aucune technique ;
 - o Pour ajuster le Vō-Phuc ou les protections d'un compétiteur ;
 - o En cas de faute ; En cas de blessure ;

L'arbitre fait reprendre le combat de la position où l'arrêt du combat a été effectué, de manière à ne perdre le moins de temps possible, et obtenir un combat dynamique.

2.9.4 Procédure du décompte des 10 secondes

- Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup valide, et qu'il ne reprend pas de suite le combat, en l'absence de blessures quelconque observées par le médecin (blessures, étourdissement, perte de conscience) l'arbitre signale au chronométreur de commencer le décompte des 10 secondes.
- Le chronométreur annonce à voix haute que les 7 secondes sont atteintes, suivi d'un coup de gong terminal à 10 secondes ;
- Le chronométreur ne doit déclencher et arrêter son chronomètre que lorsque l'arbitre le lui signale ;
- L'arbitre ne fait arrêter le décompte que lorsque le compétiteur est prêt à reprendre le combat ;
- Si le décompte atteint le nombre dix, le combattant est déclaré perdant ;
- Si un combattant abuse du décompte de temps, l'arbitre et les juges de coins peuvent le sanctionner par un avertissement de deuxième catégorie.

2.9.5 Rôle des juges combats

Seuls les 2 juges combat sont habilités à comptabiliser les points acquis par les compétiteurs et à prononcer le jugement final. Les 2 juges combat sont équipés de compteurs de points manuels, (un compteur à chaque main), avec lesquels ils comptabilisent les points au fur et à mesure que se déroule le combat. Ils sont équipés d'un badge ou brassards **rouge** ou **blanc**.

Ils se déplacent sur un côté du tapis qui leur est attribué afin d'observer le mieux possible le combat. Ils reviennent à leur table pour écrire sur leur feuille de notation (voir annexe E):

- o Le nombre total de points
- o L'attribution d'une faute de 1^{ère} ou de 2^{ème} catégorie
- o Annoncer le résultat du combat à la demande de l'administrateur.

Ils sont disposés en diagonale.

Les 2 juges signalent les fautes pouvant entraîner un avertissement et une disqualification à l'arbitre central.

Lors du passage d'une catégorie, il est interdit aux juges de se concerter avant la saisie des notes. Ils ne communiquent pas entre eux et doivent se garder de toute extériorisation de leurs réflexions ou émotions (encouragements, applaudissements, remarques, etc...). Les juges ne doivent en aucun cas s'adresser aux compétiteurs.

2.9.6 La saisie des notes des juges combats

Le juge combat possède une feuille de notation sur laquelle il inscrit son nom, son grade, son niveau de juge combat et les points marqués par chaque combattant. **La feuille est sur la table de l'administrateur**, il vient la compléter à chaque fois que l'arbitre ou l'administrateur le demande. Sur cette feuille les sorties, avertissements ou disqualification seront rajoutés par l'administrateur.

Juge		N°	Grade		Niveau	Tapis	
BLANDIN Bernard		2	16 ^{ème} CAP		I / N / R / D	2	
Combat N°	Couleur	Total compteur	Sortie	Avert 1*	Avert 2*	Disqu	Total
1	Rouge	6	1	-1			5
	Blanc	16			-2		14

La notation se fait pendant le déroulement du combat suivant le barème de points.

- Une technique portée en même temps que le signal de fin (gong) du combat est comptabilisé ;
- Une technique portée après le commandement « Thoï » de l'arbitre ou après le signal de fin (gong) du combat n'est pas comptabilisée. Ceci peut valoir une pénalité au fautif.
- Aucune technique valide n'est comptabilisée lorsque les deux combattants sont hors de la surface de compétition. Cependant, si un des compétiteurs est hors de la surface de compétition et que son adversaire effectue une technique régulière alors qu'il est encore dans la surface de compétition, et ce, avant le commandement « Thoï » de l'arbitre, la technique est comptabilisée. Autrement dit, toutes techniques valides données par un compétiteur en dehors de la surface de combat ne sont pas comptabilisées.
- Des techniques identiques simultanées, effectuées par les deux compétiteurs sont comptabilisées.
- Une sanction peut être donnée par l'équipe arbitrale en place tant que les compétiteurs sont encore sur l'aire de combat. Une fois que les compétiteurs ont quitté la surface de combat, les sanctions ne peuvent être imposées que par la commission d'arbitrage.

2.9.7 Déclaration d'avertissement et de disqualification

Les 2 juges et l'arbitre se concertent afin de déclarer ou non les fautes commises par les combattants. Ces fautes donnent lieu à un avertissement ou à une disqualification.

La voix de l'arbitre est prépondérante **en cas de litige**. En cas d'égalité de vote, le vote de l'arbitre est décisif. Il suffit donc que l'arbitre soit d'accord pour qu'une décision soit prise dans un sens ou dans l'autre.

Le tableau suivant définit les différents cas possible :

Dans ce tableau, il est entendu que la faute déclarée est évidemment de même nature, c'est à dire de première catégorie, de deuxième catégorie ou de disqualification.

La Procédure de déclaration est la suivante :

Les juges et/ou l'arbitre peuvent arrêter à tout moment le combat dès qu'ils ont vu une faute. Ils doivent crier « Thoï ! » pour arrêter le combat. Si un juge crie « Thoï ! », l'arbitre doit arrêter le combat immédiatement. Si l'arbitre n'entends pas le juge, le chronomètre peut sonner le gong pour que l'arbitre arrête le combat.

Dès qu'un juge ou que l'arbitre arrête le combat pour une faute, l'arbitre ou les autres juges doivent se prononcer sur la faute éventuelle (faute, pas faute, Pas vue) immédiatement, ceci à l'aide de leur bras munis d'un brassard pour les juges, en montrant le compétiteur fautif pour l'arbitre. A la suite de quoi, l'arbitre déclare ou non la faute.

	Juge 1	Juge 2	Arbitre	Résultat
1	Faute	Pas faute	Faute	Faute
2	Faute	Pas vue	Pas vue	Faute
3	Faute	Pas vue	Faute	Faute
4	Faute	Faute	Pas vue	Faute
5	Faute	Faute	Pas faute	Pas faute
6	Faute	Faute	Faute	Faute
7	Faute	Pas faute	Pas faute	Pas faute
8	Faute	Pas faute	Pas vue	Pas faute
9	Faute	Pas vue	Pas faute	Pas faute

L'arbitre voit la faute le premier :

- L'arbitre arrête le combat
- L'arbitre montre le compétiteur fautif, bras plié et main dépliée,
- Ensuite l'arbitre montre d'un mouvement de bras indiquant le niveau de la faute :
 - o 1^{er} catégorie, bras vers le bas, 2^{ème} catégorie, bras horizontal,
 - o disqualification, bras vers le haut,
 - o élimination avec expulsion, bras vers le haut puis vers l'arrière.
- Les juges se prononcent immédiatement (faute, pas faute, Pas vue).
- A la lecture de la position des juges et de la sienne, l'arbitre déclare ensuite la faute ou l'absence de faute.
- L'absence de faute est déclarée en croisant les mains vers le sol plusieurs fois.

Un juge voit la faute le premier :

- L'arbitre arrête le combat.
- Les autres juges se prononce immédiatement (faute, pas faute, Pas vue).
- L'arbitre donne son avis en un premier temps en montrant le compétiteur fautif, bras plié et main dépliée,
- Ensuite l'arbitre montre d'un mouvement de bras indiquant le niveau de la faute :
 - o 1^{er} catégorie, bras vers le bas, 2^{ème} catégorie, bras horizontal,
 - o disqualification, bras vers le haut,
 - o élimination avec expulsion, bras vers le haut puis vers l'arrière.
 - o Si l'arbitre pense qu'il n'y a pas de faute il croise les bras.
 - o Si l'arbitre n'a rien vu il place ses mains en face de ses yeux ou rejoint ses poings.
- A la lecture de la position des juges et de la sienne, l'arbitre déclare ensuite la faute ou l'absence de faute suivant les indications données en annexes H & I.
- L'absence de faute est déclarée en croisant les mains vers le sol plusieurs fois.

Si une réunion est nécessaire entre l'arbitre et les juges, l'arbitre demande aux compétiteurs de se mettre en position d'attente dos à dos en position Qui Tan.

Exemple :

- Avertissement de deuxième catégorie en pointant l'index du côté du combattant fautif : **“Nhi Canh cao rouge, coup de pied au genou.”**
- Si c'est le deuxième avertissement durant le même combat, l'arbitre annonce ensuite la disqualification en pointant l'index du côté du combattant fautif : **“ Nhi Canh cao deux ! , Loai rouge”**

Note : se reporter aux annexes H & I pour une description exacte des mouvements de l'arbitre et des juges.

2.9.8 Prolongation

- En cas d'égalité, il y a une pause d'une minute suivie **d'une prolongation d'une minute** ;
- A la fin de la prolongation l'équipe arbitrale doit obligatoirement désigner un vainqueur même s'ils ont une égalité de points sur leur compteur. Cette décision se fera par concertation de l'arbitre et les 2 juges en fonction des qualités techniques, de la combativité, du comportement général, du nombre et du type d'avertissement reçu par les compétiteurs, ceci sur l'ensemble du combat et des prolongations.

Si un des compétiteurs obtient deux avertissements de deuxième catégorie cumulés durant la période de combat normale et la prolongation, celui-ci est disqualifié.

2.10 Détermination de la 3^{ème} place

Les perdants des demi final sont automatiquement 3^{ème}, il y a deux 3^{ème} place.

2.11 Protocole général

2.11.1 Présentation générale

Se reporter à l'annexe G

2.11.2 Matériel pour compétition de combat

Se reporter à l'annexe F matériel pour compétition combat.

2.11.3 Cérémonie d'ouverture

- A l'appel du responsable de la manifestation, l'ensemble des pratiquants présents se regroupe sur les aires de compétition sous forme de colonne et de ligne.
- Tous les juges techniques présents, responsables et membres de la commission compétition et de la commission d'arbitrage présents, le haut gradé présent, membres et responsables de la FVCTVNF présents se disposent en face des compétiteurs pour effectuer le salut d'ouverture. Il y a un premier salut aux ancêtres, puis un salut commun. Le salut est dirigé par le plus haut gradé et le plus ancien présent à la manifestation.
- Après un éventuel discours du responsable de la manifestation ou de responsables de commissions pour présenter la manifestation, les compétiteurs regagnent les tribunes ou l'aire d'échauffement dédiée.

2.11.4 Affectation des catégories

a- Distribution des catégories de compétiteur et d'équipes arbitrale

Par défaut il y a trois tapis de présentation nommés 1, 2 et 3. Le régulateur est chargé de distribuer les différentes catégories sur les trois tapis suivant leur disponibilité ainsi que celle des juges et administrateurs.

En début de compétition, le régulateur annonce les trois premières catégories à passer dans l'ordre. Une fois la compétition commencée, il annonce régulièrement les prochaines catégories à passer afin de permettre aux compétiteurs de se préparer.

Exemple d'Appel d'une catégorie de compétiteur :

Le régulateur annonce à une catégorie de compétiteurs sur quel tapis elle doit se présenter : « *Votre attention SVP, catégorie Féminine Cadet moins de 60 Kg, veuillez vous présenter avec votre licence ou passeport sur le tapis numéro 2 : Mesdames X, Y, Z...* »

Exemple d'appel d'un corps arbitral

Le régulateur annonce à une équipe arbitrale sur quel tapis elle doit se présenter. L'équipe arbitrale combat est composée de deux juges combat, d'un arbitre, d'un chronométrateur, d'un administrateur combat et de commissaires sportifs.

« *Votre attention SVP, l'équipe arbitrale suivante est priée de se présenter sur le tapis numéro 2 : Messieurs A, B, C...* »

L'administrateur vient chercher auprès du régulateur, à la table centrale, le dossier de la catégorie qu'il a la charge de gérer.

Ce dossier est composé de feuilles d'administrateur et de feuilles de juges combat (voir annexes C & D & E),

L'administrateur inscrit sur la feuille d'administrateur son nom ainsi que celui des trois juges et l'arbitre.

Sur la feuille administrative combat doit être noté :

- Le nom de la catégorie ; Le nom de l'administrateur ;
- Le nom de l'arbitre et des trois juges combat avec leur grade et niveau de qualification ; Le numéro du tapis ;
- La liste des compétiteurs de la catégorie.

L'administrateur distribue aux juges combat leur feuille de notation (voir annexe E). Les juges combat inscrivent leur nom, grade et niveau de juge combat sur cette feuille. **L'arbitre et les juges sont les mêmes durant le déroulement de toute la catégorie sauf en cas de forces majeurs et sur décision du Responsable National Arbitrage.**

b- Méthode de remplissage de la feuille administrateur combat

Les feuilles d'administration combat sont remplies par le responsable de l'organisation administrative (R.O.A.). Ce dernier ventile tous les compétiteurs, pour chaque catégorie, sur les feuilles d'administrateur combat. Cette ventilation est faite de manière à ne pas obtenir de tournoi à trois si le nombre de compétiteurs dans une catégorie donnée n'est pas multiple de quatre.

- Le nombre minimum de compétiteurs pour ouvrir une catégorie est de **deux** ;
- Les feuilles d'administrateur combat disponibles permettent uniquement de traiter un nombre de compétiteurs de puissance n pour une catégorie donnée. A savoir : 4, 8, 16 ou 32. Une poule contient au maximum 32 combattants
- La feuille d'administrateur combat (4, 8, 16, 32) est sélectionnée de manière à être supérieure ou égale au nombre de compétiteurs d'une catégorie donnée. Par exemple, si une catégorie comporte cinq compétiteurs, cette catégorie est gérée sur une feuille de huit compétiteurs. Si une catégorie comporte dix compétiteurs, cette catégorie est gérée sur une feuille de seize. Si une catégorie comporte huit compétiteurs, cette catégorie est gérée sur une feuille de huit.
- La distribution des compétiteurs sur la feuille d'administrateur est faite de la manière suivante :
 - o Prenons une catégorie de six compétiteurs. On utilise donc une feuille de huit. Ces compétiteurs sont nommés A, B, C, D, E, F.
 - o Sur la feuille de huit il y a huit emplacements, de haut en bas, numéroté de 1, 5, 3, 7, 2, 6, 4 et 8 (voir annexe).
 - o On distribue A en 1, B en 2, C en 3...
 - Suivant les cas, certains compétiteurs passeront le premier tour sans combat, mais il y a toujours deux demi-finales et une finale normale ;
 - Les compétiteurs issus d'un même club sont regroupés et distribués les uns après les autres de manière à ce qu'ils ne se rencontrent pas au premier tour. On commencera la distribution par le plus gros groupement d'un même club ;

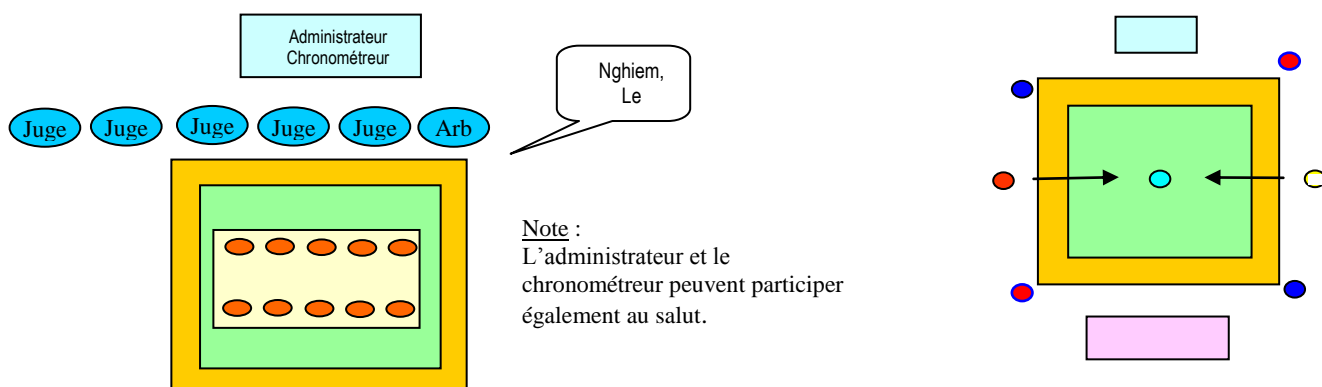
c- Détermination de la troisième place

Les deux combattants qui ont perdu aux deux demi-finales sont repêchés pour le combat pour la troisième place.

2.11.5 Gestion de la catégorie

Lorsque les compétiteurs sont sur le tapis, l'administrateur vérifie la présence de ceux-ci et récupère en même temps leur passeport. Les compétiteurs non présents seront disqualifiés d'office.

L'arbitre organise alors le salut.



2.11.6 Mise en place du combat et cheminement

L'administrateur appelle les premiers combattants à se présenter ainsi que les combattants suivants à se préparer.

Administrateur : - **“Se présente ...** Christophe Petit, Ceinture rouge ... Michel Grand, Ceinture blanche.”
- **“Se prépare ...** Alexis Durand, Ceinture rouge ... Martin Dupond, Ceinture blanche.”

Les gestes employés par l'arbitre et les juges dans le déroulement d'un combat sont décrit en annexes .

- Arbitre : **“Messieurs ou Mesdames ou combattants, en place”**. S'ils le souhaitent les compétiteurs peuvent faire leur salut d'école en entrant sur le tapis avant de se présenter devant l'arbitre ;
- Le compétiteur ne se présentant pas à l'appel de l'arbitre est disqualifié d'office ;
- L'arbitre vérifie les protections des combattants.
 - Arbitre : **“Nghiem, Le.”** Les compétiteurs se saluent ;
 - Arbitre : **“THU.”** Les compétiteurs se mettent en garde ;
 - Arbitre : **“DAU.”** Les compétiteurs commencent le combat ;
 - Arbitre : **“THOI.”** Les compétiteurs arrêtent le combat ;
- L'administrateur annonce au micro : **“Juges, Chuang Bi (prêt), Quyet Dinh (décision)”**. Chaque Juge donne le décompte des points ou présente le brassard ou drapeau de couleur correspondant à celui qu'il déclare vainqueur ou déclare une égalité en levant les deux brassards croisés.
- L'administrateur annonce et déclare le vainqueur en conséquence, par ex : **“jaune, jaune, rouge... jaune gagnant”**.
- L'arbitre désigne du bras le vainqueur.

2.11.7 Aide décisionnelle couleurs

La règle de la majorité est suivie pour déterminer le résultat lorsque il y a hésitation à déclarer le vainqueur.

2.11.8 Remise des médailles

- La remise des médailles est organisée par le responsable infrastructure.
- La remise des médailles est effectuée principalement à la fin de la compétition. Il peut y avoir une remise partielle de médailles en milieu de compétition pour les compétiteurs de bas âge (voir article 10.8).
- Tous les compétiteurs présents sont regroupés sur les aires de compétitions pour la remise de médailles.
- Tous les compétiteurs doivent être en tenue (Võ-Phuc) et pieds nus pour recevoir leur médaille, auquel cas ils ne pourront participer à la remise de médaille qu'au titre de tiers.
- Le compétiteur n'est muni d'aucun attribut type « mascotte » ou autres objets sur le podium.
- Remise des médailles ou coupes :
 - Le troisième une médaille de bronze;
 - Le second une médaille d'argent ;
 - Le premier reçoit une médaille d'or.
- Un salut martial suit chaque remise de trophées.
- Si le compétiteur n'est pas présent à la remise des médailles, une personne de son club peut venir récupérer le trophée. Il se tient au pied du podium devant la place du lauréat afin de recevoir dans les mains cette médaille.

2.11.9 Cérémonie de fermeture

- a) A la suite de la cérémonie de remise de trophées et d'un éventuel discours du responsable de la manifestation ou de responsables de commissions pour clôturer la manifestation, un salut final est effectué.
 - b) Tous les juges techniques présents, responsables et membres de la commission compétition et de la commission d'arbitrage présents, les hauts gradés présents, membres et responsables de la FVCTVNF présents se disposent en face des compétiteurs pour effectuer le salut d'ouverture. Il y a un premier salut aux ancêtres, puis un salut commun. Le salut est dirigé par le plus haut gradé et le plus ancien présent à la manifestation.
- c) Les compétiteurs sont libérés.

2.12 Réclamations

2.12.1 Cadre

Les réclamations en compétition combat ne peuvent porter que sur un aspect de procédure et non sur la valeur de jugement d'un juge combat. En outre cette réclamation doit se faire avec le plus grand calme.

Le représentant officiel du club est seul habilité à faire une réclamation. Il est accompagné du compétiteur à l'origine de la réclamation. Le représentant officiel du club doit remplir un formulaire de demande de réclamation (voir annexe K). Ce formulaire est disponible à la table centrale.

Si le cadre de la réclamation n'est pas respecté notamment par :

- des réclamations publiques,
- des comportements indignes,
- des manques de discipline,
- des actes inconvenants,

Le pratiquant concerné sera sanctionné par une disqualification immédiate.

2.12.2 Vidéo

Toute vidéo non officielle ne sera pas acceptée en tant qu'élément de jugement. La FVCTVNF ne prévoit pas de vidéo officielle pour l'instant.

2.12.3 Délai de réclamation

La réclamation doit intervenir avant la fin du passage de la catégorie, afin de pouvoir apporter le correctif nécessaire le cas échéant.

2.12.4 La réponse à la réclamation

- a) En cas de réclamation, les juges combat ne sont pas autorisés à répondre individuellement.
- b) La demande de réclamation doit être remise au responsable de l'arbitrage ou à un des ses adjoints désignés, par le représentant officiel du club. Ce dernier, expose alors la réclamation.
- c) Le responsable de l'arbitrage décide alors d'accepter ou non la réclamation suivant la nature de celle-ci.
- d) Si la réclamation n'est pas acceptée, la procédure de réclamation est arrêtée.
- e) Si la réclamation est acceptée, le responsable de l'arbitrage réunit le corps arbitral et l'administrateur concernés pour délibérer sur la réclamation et visionner, s'il y a lieu la vidéo officielle.
- f) Le représentant officiel du club est ensuite invité à se joindre à la réunion par le responsable de l'arbitrage. Ce dernier, expose la décision prise et, le cas échéant, l'expose au public.

3. REGLES SPECIFIQUES DES COMBATS ENFANTS

3.1 Durée du combat

Gestion	<ul style="list-style-type: none">- Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début « DAU » et s'arrête à chaque fois que l'arbitre dit « THOI ».- Le chronométreur signale distinctement les 30 dernières secondes du combat à voix haute.- Le chronométreur signale distinctement la fin du combat au moyen d'un gong.
Durée	<ul style="list-style-type: none">- Poussins : 1 minute.- Pupilles – Benjamins – Minimes : 1 minute 30 secondes.
Prolongation	<ul style="list-style-type: none">- Poussins – Pupilles – Benjamins – Minimes : 30 secondes

3.2 Règle générale de frappe des coups portés

- Une touche est définie comme étant une technique portée sur l'adversaire avec un léger contact.
- Les touches portés doivent être : maîtrisées, nettes et précises.
- Les techniques n'entrant pas dans ce cadre ne sont pas comptabilisées par les arbitres, voire sanctionnées.
- L'arbitre se doit d'intervenir s'il y a un manque flagrant de maîtrise par l'un des combattants.
- Toutes les touches portées à la tête doivent être maîtrisées de façon à ne pas créer de lésions.
- Les touches portées au plastron doivent être maîtrisées*.

* Une mise hors combat suite à un coup porté au corps peut toutefois être déclarée si le coup est jugé maîtrisé par l'arbitre central, et que le compétiteur est en incapacité temporaire de reprendre le combat (ex : souffle coupé).

3.3 Zones de contact

3.4

Zones autorisées	Zones interdites
<ul style="list-style-type: none">- Les deux côtés du casque ;- Les mains et les bras ;- Le plastron (parties faciale et latérales) ;- Les tibias, mollets et pieds (en vue d'un balayage) ;	<ul style="list-style-type: none">- Le triangle du visage (des yeux au menton, comprenant le nez et la bouche) ;- Dos (du coccyx à la base du crâne) ; Occipital et apex crânien ;- Le cou ; Le bas-ventre ; La hanche ; Le genou ;- Les cuisses (en enchaînements identiques répétés) ;

3.5 Coups portés

autorisés	<ul style="list-style-type: none">- Coup de poing dans les zones autorisées.- Coup de pied dans les zones autorisées.
interdits	<ul style="list-style-type: none">- de tirer les cheveux, les oreilles, les parties génitales, de pincer la peau, de mordre, de tordre les doigts et les oreilles.- D'une manière générale, d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de faire souffrir ou de blesser l'adversaire.- Coup de tête. Coup de coude et genou. Coup de paume et tranchant. Coup remonté au visage (uppercut).- Coup de poing retourné circulaire. Blocage volontaire avec la pointe du coude.

3.6 Projections

Les techniques de projections sont interdites sauf sur saisie de jambe.

3.7 Ciseaux

Les techniques de ciseaux sont interdites.

3.8 Saisie ou corps à corps debout

Les techniques de saisie sont autorisées au niveau des jambes.

Les techniques de saisies sont interdites au corps, au bras et à la tête.

3.9 Balayages

Autorisés	- Balayage intérieur et extérieur au-dessus des chevilles, en dessous du mollet.	-
Interdits	- Autres que ceux autorisés.	-
Coups portés	- On considère qu'un compétiteur est au sol dès qu'une autre partie du corps autre que les pieds d'un compétiteur touche l'aire de compétition. - Il est interdit de porter des coups à la tête du compétiteur qui est considéré au sol. - A la suite d'un balayage, il est possible d'enchaîner une seule technique de poing sur le plastron. A la suite de quoi, le compétiteur doit s'écarter de son adversaire et l'arbitre interrompre le combat.	- - - -
Blessure	- Si un compétiteur tombe mal, alors que le balayage est contrôlée, et doit abandonner, le compétiteur à l'origine du balayage est déclaré vainqueur.	-

3.10 Barème des points

Pied tête sauté, sur les parties latérales du casque.	3 Points
Balayage suivi d'un coup de poing au plastron.	
Pied tête, sur les parties latérales du casque.	2 Points
Pied sauté au plastron.	
Balayage non suivi d'un coup de poing au plastron.	
Poing, revers, sur les parties latérales du casque.	1 Point
Revers de poing, poing et pied au plastron.	
Techniques sur les jambes ou sur les bras	0 Point
Un avertissement de première catégorie	- 1 Point
Un avertissement de deuxième catégorie	- 2 Points
Deux avertissements de deuxième catégorie durant un même combat Trois avertissements de première catégorie durant un même combat	Disqualification
Ne veut pas reprendre le combat.	Déclaré perdant
Ne peut pas reprendre le combat au bout de 10 secondes <i>*(Soufle coupé)</i>	

* Lorsqu'un compétiteur ne peut pas reprendre le combat à la suite d'un coup ou d'une technique autorisée valide, et qu'il n'y a aucune blessure, étourdissement ou perte de conscience observée par le médecin l'arbitre signale au chronomètreur de commencer le décompte des 10 sec. Tout souffle coupé est sujet au décompte des 10 sec.

4. REGLES SPECIFIQUES DES COMBATS ADULTES

4.1 Durée du combat

Gestion	<ul style="list-style-type: none">- Le décompte du temps d'un combat commence quand l'arbitre donne le signal de début « DAU » et s'arrête à chaque fois que l'arbitre dit « THOI ».- Le chronométreur signale distinctement les 30 dernières secondes du combat à voix haute.- Le chronométreur signale distinctement la fin du combat au moyen d'un gong.
Durée	<ul style="list-style-type: none">- 1 fois 2 minutes pour les éliminatoires- 2 fois 2 minutes pour les finales avec 1 minute de repos
Prolongation	<ul style="list-style-type: none">- 1 fois 1 minutes

4.2 Règle générale de frappe des coups portés

- Les coups portés doivent être contrôlés, nets et précis avec une très bonne maîtrise en fonction du point d'impact. L'attaque n'ayant pas été parée, contrée ou déviée.
- Les techniques n'entrant pas dans ce cadre ne sont pas comptabilisées par les juges, voire sanctionnées.
- L'arbitre se doit d'intervenir s'il y a un manque flagrant de maîtrise par l'un des combattants.
- Tous les coups portés à la tête doivent être contrôlés de façon à ne pas créer de lésions.
- Le coup ne doit pas être **traversant**, surtout au niveau de la tête, un contrôle et une maîtrise sont nécessaires.

4.3 Zones de contact

Zones autorisées	Zones interdites
<ul style="list-style-type: none">- Les deux côtés et la partie frontale du casque ;- Les mains et les bras ;- Le corps (parties faciale et latérales) ;- Les jambes, tibias, mollets et pieds (en vue d'un balayage) ;	<ul style="list-style-type: none">- Le triangle du visage (des yeux au menton, le nez et la bouche) ;- Dos (du coccyx à la base du crâne) ; Occipital et apex crânien ;- Le cou ; Le bas-ventre ; La hanche ; Le genou ;- Les cuisses (<i>en enchaînements répétés</i>) ;

4.4 Coups portés

autorisés	<ul style="list-style-type: none">- Coup de poing et de revers dans les zones autorisées.- Coup de pied, dans les zones autorisées- coude ou genou au corps.- Coup de pied circulaire dans les membres inférieurs (intérieur, extérieur)
interdits	<ul style="list-style-type: none">- de tirer les cheveux, les oreilles, les parties génitales, de pincer la peau, de mordre, de tordre les doigts et les oreilles.- D'une manière générale, d'accomplir toute action, geste ou prise ayant pour but de faire souffrir ou de blesser l'adversaire.<ul style="list-style-type: none">o Coup de tête. Coup de coude et genou avec saisie.o Coup de coude et genou à la tête.o Coup de pique, de paume et tranchant. Blocage volontaire avec la pointe du coude.o Coup remonté au visage (uppercut _ Toi Son Ung Trao). Coup de poing retourné circulaire.o Les techniques portées sur une zone interditeo Plus de 3 coups de poing consécutifs à la têteo Les techniques de percussion avec main ouverteo Coup de poing retourné à la têteo Coup de poing remontant à la têteo Coup de pied direct dans les membres inférieurso Coup de genou ou de coude dans la têteo Coup de genou ou de coude avec saisieo Coup de tête

Balayages

Autorisés	- Balayage intérieur et extérieur au-dessus des chevilles
Interdits	- Autres que ceux autorisés.
Coups portés	<ul style="list-style-type: none"> - On considère qu'un compétiteur est au sol dès qu'une autre partie du corps autre que les pieds d'un compétiteur touche l'aire de compétition. - Il est interdit de porter des coups à la tête du compétiteur qui est considéré au sol. - A la suite d'un balayage, il est possible d'enchaîner une seule technique totalement contrôlée. A la suite de quoi, le compétiteur doit s'écarter de son adversaire et l'arbitre interrompre le combat.
Blessure	- Si un compétiteur tombe mal, alors que le balayage est contrôlée, et doit abandonner, le compétiteur à l'origine du balayage est déclaré vainqueur.

4.4.1 Ciseaux

Autorisés	- Au niveau de la cuisse et du corps, à partir d'une position debout.
Interdits	- Ciseau au cou ; Ciseau aux genoux.
Coups portés	<ul style="list-style-type: none"> - On considère qu'un compétiteur est au sol dès qu'une autre partie du corps autre que les pieds d'un compétiteur touche l'aire de compétition. - Il est interdit de porter des coups à la tête du compétiteur qui est considéré au sol. - A la suite d'un ciseau, il est possible d'enchaîner une seule technique de poing sur le plastron. A la suite de quoi, le compétiteur doit s'écarter de son adversaire et l'arbitre interrompre le combat.
Blessure	- Si le compétiteur subissant le ciseau se blesse alors que le ciseau est contrôlée, et doit abandonner, le compétiteur à l'origine du ciseau est déclaré vainqueur.

4.4.2 Projections

On entend par projection toute chute provoquée par le compétiteur opposé. C'est une perte d'équilibre provoquée par l'attaquant faisant toucher une partie du corps autre que les pieds du défenseur sur l'aire de compétition. C'est l'arbitre centrale qui décide de valider le travail au sol ou pas.

Autorisées	<ul style="list-style-type: none"> - Toute projection contrôlée par les bras ; par les jambes et le corps. - saisie du corps sans action (max 5 sec)
Interdites	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes projections avec saisie de la tête ; saisie du Vō-Phuc uniquement ; - Toutes projections par la saisie du col provoquant un étranglement ; - Toutes les projections non contrôlées. - saisie de la tête - la lutte au sol - les techniques de clés et de verrouillage articulaire - les techniques d'étranglement
Réalisation	- La projection est valide si elle ne s'éternise pas dans le temps : 5 secondes maximum . L'arbitre est là pour y veiller. Si au bout de 5 secondes il n'y a aucune action décisive, l'arbitre interrompt le combat.
Validité	- La projection est validée lorsque la personne ayant initié l'action se retrouve lors du contact au sol en position supérieure (au dessus de l'adversaire, l'attaquant n'est donc pas forcément debout)
Coups portés	<ul style="list-style-type: none"> - On considère qu'un compétiteur est au sol dès qu'une autre partie du corps autre que les pieds d'un compétiteur touche l'aire de compétition. - Il est interdit de porter des coups à la tête du compétiteur qui est considéré au sol. - A la suite d'une projection, il est possible d'enchaîner une seule technique contrôlée. A la suite de quoi, le compétiteur doit s'écarter de son adversaire et l'arbitre interrompre le combat.
Blessure	- Si un compétiteur tombe mal, alors que la projection est contrôlée, et doit abandonner, le compétiteur à l'origine de la projection est déclaré vainqueur.

4.5 Saisie ou corps à corps debout

La saisie est définie lorsque les compétiteurs sont debout. **Type de saisie :**

- La saisie peut se faire à une ou deux mains ;
- La saisie offensive est autorisée (saisir directement l'adversaire) ;
- La saisie défensive est autorisée (saisir l'attaque de l'adversaire) ;

Saisies autorisées	- Les bras ; Les jambes ; Le dessus du pied et le talon, le tronc ;
Saisies interdites	- La tête ; Le cou ; Les mains ; Les doigts ; La plante des pieds ; Les orteils ; - Si la saisie au cou est conséquente à un glissement de bras ou à une tentative de dégagement, l'arbitre interrompt le combat.
Coups portés autorisés lors d'une saisie	- Sur le plastron, avec les membres supérieure et inférieure (genoux interdit) limités à 3. - A la tête avec les membres inférieurs, - Dès qu'il y a plus de <u>trois coups portés</u> (l'arbitre interrompt le combat)
Interdits lors d'une saisie	- A la tête avec <u>les membres supérieurs</u> .
Durée	- Une saisie ou un corps à corps debout ne peut durer plus de 5 secondes. - Si au bout de 5 secondes, aucune action décisive n'apparaît l'arbitre interrompt le combat.

4.6 Barème des points

Pied tête sauté , sur les parties <u>latérales du casque</u> . Projection, Balayage, Ciseau suivi d'un coup de poing au plastron ou au corps.	3 points
Pied sur les parties latérales du casque. Pied sauté au plastron ou au corps. Projection, Balayage, Ciseau non suivi	2 Points
Poing, revers , sur les parties <u>latérales et frontale du casque</u> . Revers, poing, coude, genou et pied au plastron ou au corps.	1 Point
Techniques sur les jambes ou sur les bras	0 Point
Un avertissement de première catégorie	- 1 Point*
Un avertissement de deuxième catégorie	- 2 Points*
durant un même combat : 2 avertissements de deuxième catégorie ou 3 avertissements de première catégorie	Disqualification
Ne veut pas reprendre le combat.	Déclaré perdant
Ne peut pas reprendre le combat au bout de 10 secondes ** (<i>Souffle coupé</i>)	

* Les points soustraits sont multipliés par le nombre de juges combats

** Lorsqu'un compétiteur ne peut pas reprendre le combat à la suite d'un coup ou d'une technique autorisée valide, et qu'il n'y a aucune blessure, étourdissement ou perte de conscience observée par le médecin l'arbitre signale au chronométreur de commencer le décompte des 10 secondes. **Tout souffle coupé est sujet au décompte des 10 secondes.**

5. REGLES COMMUNES DES COMBATS ENFANTS - ADULTES

5.1 Protections

Les compétiteurs doivent être munis de protections personnelles homologuées par la FVCTVNF (*se reporter Annexe B*).
En cas de prêt de matériel par le responsable de la manifestation, toutes les mesures d'hygiène doivent être prises sous sa responsabilité.

Protections obligatoires Pour tous	<ul style="list-style-type: none">- Casque souple, maintien du menton et protection de l'arrière de la tête.- Gants à mousse haute densité d'équivalence 8 à 10 Oz ou souples renforcés (voir modèle Annexe B) permettant la préhension avec protection du pouce ;- Coquille homme ou femme ; Protèges tibia pied talon souples ;- Protège dents ;
Plastron Souple	<ul style="list-style-type: none">- Le plastron est <u>obligatoire</u>
Protections obligatoires pour les pratiquantes	<ul style="list-style-type: none">- Pour les compétitrices, le protège poitrine est obligatoire dès que cela est nécessaire. Dans ce dernier cas un plastron ceinture est autorisé à la place du plastron complet.- Le protège poitrine est portée sous le VÔ-PHUC.
Protections facultatives	<ul style="list-style-type: none">- Protège coude, genou et avant-bras souple.- Bandage poignet ;- Bandage main ;
Protections interdites	<ul style="list-style-type: none">- toutes autres protections non obligatoires ou facultatives.

5.2 La sortie volontaire

La sortie volontaire est déclarée par l'arbitre. La sortie volontaire correspond à la sortie de l'aire de combat (*traverser complètement le tapis orange délimiteur*) d'un des combattants sans qu'il y ait eu de réponses aux attaques reçues.

La sortie de l'aire de combat a été utilisée dans ce cas-là, par l'un des combattants, pour arrêter le combat. Cette démarche de non-combativité est sanctionnée par un avertissement de première catégorie. Si un combattant reçoit une technique qui le projette hors de l'aire de combat, cette sortie n'est pas considérée comme une sortie volontaire.

5.3 Actions interdites

- -Attitude incorrecte envers l'adversaire, le corps arbitrale ou le public
- -Comportement désobligeant envers l'adversaire, le corps arbitral ou le public
- -Comportement exposant aux blessures ou mettant en cause la sécurité
- -Fuite (tourner le dos à l'adversaire)
- -Simulation de blessure
- -saisie de l'adversaire plus de 5 seconde
- -sortie de l'aire de combat

5.4 Barème des avertissements et disqualification

La compétition de VCTVN est un sport, c'est pourquoi les **techniques dangereuses sont interdites et que les coups doivent être maîtrisés**.

Les compétiteurs entraînés peuvent supporter de forts impacts sur les muscles, tels que les abdominaux, **cependant**, la tête, le visage, le cou, l'aîne et les articulations restent vulnérables aux blessures.

Pour ces raisons, toute technique provoquant une blessure est pénalisée sauf si le compétiteur s'est mis délibérément en danger.

Avertissement 1^{ère} catégorie Nhat Canh Cao - 1 point* (infraction mineure)	Manque de combativité.
	Aller volontairement au sol pour fuir le combat.
	Dos tourné à l'adversaire.
	Mettre en danger sa propre sécurité.
	Technique donnée après l'ordre « Thoï ! » de l'arbitre. Technique donnée avant l'ordre « Dau ! » de l'arbitre.
	Agressivité ou manque de sang-froid.
	Le combattant tire, agrippe, projette et maintien délibérément l'adversaire au sol.
	Une sortie volontaire.
Avertissement 2^{ème} catégorie Nhi Canh Cao - 2 points* (infraction sérieuse)	Blessure sans arrêt du combat avec technique et sur zone autorisée.
	Technique autorisée non maîtrisée.
	Zone de contact interdite touchée sans blessure (genou, sexe, nuque ...)
	Technique interdite
	Abus du décompte du temps.
	Réaction exagérée à un contact léger.
	Feindre la blessure (<i>après examen du médecin</i>).
Disqualification Loai (infraction très sérieuse)	Zone de contact interdite avec blessure (suite avis médical).
	Technique interdite avec blessure (suite avis médical)
	Deux avertissements de deuxième catégorie. Ou Trois avertissements de première catégorie. <i>Durant un même combat, prolongation incluse.</i>
	Présentation d'un poids ne correspondant pas à sa catégorie.
	Non présentation au 3 ^{ème} appel de son nom et au-delà d'une minute.
	Mesure d'hygiène.
	Comportement, réflexions incorrectes à l'égard de l'adversaire, de son entraîneur, de l'arbitre, des juges, du public.
Elimination totale Loai Va Câm (infraction très grave)	C'est l'élimination de la manifestation si : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le compétiteur n'obéit pas aux ordres de l'arbitre ; ou Le compétiteur agit de façon malveillante ; ○ Le compétiteur commet un acte qui porte atteinte à l'éthique de l'Art Martial Vietnamien; ○ Le compétiteur commet des actions considérées comme ne respectant pas l'esprit de compétition.
	L'élimination de la manifestation est obligatoirement accompagnée d'une demande de sanction disciplinaire faite par l'arbitre auprès des instances fédérales.

***les points soustraits sont multipliés par le nombre de juges combat**

Remarques :

- Durant les prolongations, l'avertissement de première catégorie n'entraîne pas la défaite immédiate, la prolongation continue, même si le compétiteur a eu un avertissement de deuxième catégorie pendant la période de combat normal.
- Le mauvais comportement d'un combattant peut donner lieu à une sanction disciplinaire.
- Toute personne éliminée totalement ne peut monter sur un podium, ni être sélectionnée.

5.5 Blessures – arrêt du combat

5.5.1 *Procédure*

- Quand un compétiteur est blessé ou se blesse, l'Arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin officiel, lequel est seul autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
- Quand un compétiteur est blessé ou se blesse pendant un combat, **trois minutes** lui sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre, après avis du médecin, déclare le compétiteur inapte à combattre et forfait. Le décompte de temps est déclaré par l'arbitre, à l'attention du chronométrateur, dès la prise en charge du compétiteur par le médecin officiel. Chaque minute doit être annoncée au compétiteur.
- Si le compétiteur se blesse tout seul et qu'au bout de trois minutes il ne peut pas reprendre le combat, il est déclaré forfait.
- Si le compétiteur est déclaré inapte à reprendre le combat sur avis médical, le médecin doit obligatoirement faire remplir une déclaration d'accident par le compétiteur concerné. Une copie de la déclaration doit être conservée par la commission médicale.

5.5.2 *Eliminatoires et demi-finales*

- Un compétiteur ayant subi une blessure par son adversaire sur technique interdite, donnant lieu à un arrêt du combat (suite avis médical) est déclaré gagnant. Il est donc sélectionné pour le tour suivant mais il ne pourra poursuivre la compétition que sur avis médical. S'il est déclaré inapte à poursuivre la compétition, à son prochain combat il est déclaré forfait.
- Si les deux compétiteurs se blessent en même temps, et sont déclarés inaptes à poursuivre la compétition par le médecin officiel, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote des juges combat décide quelle issue donner au combat ;

5.5.3 *Finale*

S'il y a deux forfaits en finale il n'y a pas de champion dans cette catégorie, il n'y a que deux seconds ex aequo.

5.6 Victoire & Défaite

La victoire d'un combat s'obtient soit par :	La défaite d'un combat s'obtient soit par :
<ul style="list-style-type: none">- Le total des points ; ou par KO technique de l'adversaire ;- L'abandon de l'adversaire ; La non-présentation de l'adversaire ;- Une blessure de l'adversaire qui n'a pas été provoquée par une technique interdite ;- Par supériorité technique (combat déséquilibré, différence de 12 points) ;- Disqualification de l'adversaire.	<ul style="list-style-type: none">- Peu de points ; ou par KO technique ;- L'abandon ; La non-présentation ;- Une blessure qui n'a pas été provoquée par une technique interdite ;- Par supériorité technique (combat déséquilibré, différence de 12 points) ;- Disqualification.

6. ANNEXE A : AUTORISATION PARENTALE

« Evènement Sportif »

Lieu

Autorisation parentale pour les mineurs

Obligatoire

Je, soussigné(e)

Représentant(e) légal(e) de :

Né(e) le Agé(e) de Ans

Groupe sanguin et facteur rhésus du compétiteur :

Faisant partie du club :

- Nom du club :
- Numéro du club :
- Numéro de Licence Compétition du mineur :

Autorise à participer aux épreuves de compétition **Technique et/ou Combat *** de la FVCTVNF.

J'autorise les organisateurs à le/la faire évacuer vers le service hospitalier adéquat par les services de secours appropriés, si cela s'avérait nécessaire.

J'autorise les organisateurs à diffuser, sur tout support, les photos et vidéos où le mineur apparaîtrait

Oui - Non*

Je certifie avoir pris connaissance et accepte sans réserve le règlement de cette compétition technique et Combat.

Veuillez indiquer deux personnes à contacter en cas d'évacuation :

- Nom : Prénom : Tel :
- Nom : Prénom : Tel :

Date : Signature du représentant légal :

A scanner une fois signé et à envoyer au format PDF à l'adresse email de l'organisateur en même temps que le certificat médical et le tableau Excel d'inscription à la CF.

Toute inscription sans autorisation parentale ni certificat médical non joint au dossier ne sera pas prise en compte.

Les clubs ayant souscrit un "Contrat Club" ne sont pas concernés mais ils doivent posséder ces documents au sein de leur association et les présenter en cas de blessure du mineur.

*** rayer la mention inutile.**

7. ANNEXE B : TENUE COMBAT ET EQUIPEMENT

7.1 Tenue compétition : Võ-Phuc



7.2 Casque de protection obligatoire

Le casque doit protéger les pommettes et le menton



7.3 Les gants



Les doigts et la paume sont libres. Une protection doit protéger le pouce et le dos de la main. Le rembourrage global est assuré par une mousse haute densité d'équivalence 8 à 10 Oz : ils doivent rendre possible la saisie et la projection au sol.

- Il ne doit pas y avoir de publicité sur le Võ-Phuc, mise à part la marque du Võ-Phuc situé généralement sous forme d'un petit carré sur le bas de la veste.
- Ne sont tolérés sur la veste du Võ-Phuc que trois signes distinctifs, de l'école du compétiteur (situé sur l'épaule gauche et d'une taille inférieure à 12 cm) et l'écusson de la FVCTVNF situé sur le cœur. et éventuellement de l'inscription Vo Co Truyen France dans le dos
- Il ne doit pas y avoir d'insigne sur le pantalon du Võ-Phuc.
- Le compétiteur ne doit pas se présenter **torse nu ou avec un short**.
- Pour les féminines, coquilles seins ou plastron souple et coquille féminine, OBLIGATOIRES.
- Rappel : les coquilles se portent en dessous du Võ-Phuc, pas dessus !!!

8. ANNEXE C : FEUILLE ADMINISTRATEUR 8 COMBATS

Epreuve	Thi Dau	Juge 1		Grade		Niveau	Nat.	Numéro Tapis 1
Catégorie		Juge 2						
Coupe Nationale Adultes FVCTVNF		Juge 3						
Administrateur		Juge 4						
Chronométreur		Arbitre						

		Nom Prénom			
	R				
	B				
	R				
	B				
	R				
	B				
	R				
	B				
	R				
	B				
					1ère place
					3ème place
					Disqualifiée

9. ANNEXE D : FEUILLE DE NOTATION ADMINISTRATEUR COMBAT

Feuille De Notation Administrateur Combat

(A utiliser avec la feuille administrateur 8)

Combat N°	Couleur	Notation des points		Sortie	Avert	Disqu.	Total	Vainqueur
		Juge 1	Juge 2					
1	Rouge							
	Blanche							
2	Rouge							
	Blanche							
3	Rouge							
	Blanche							
4	Rouge							
	Blanche							
5	Rouge							
	Blanche							
6	Rouge							
	Blanche							
7	Rouge							
	Blanche							
8	Rouge							
	Blanche							

10. ANNEXE E : FEUILLE JUGE COMBAT

Feuille Juge Combat

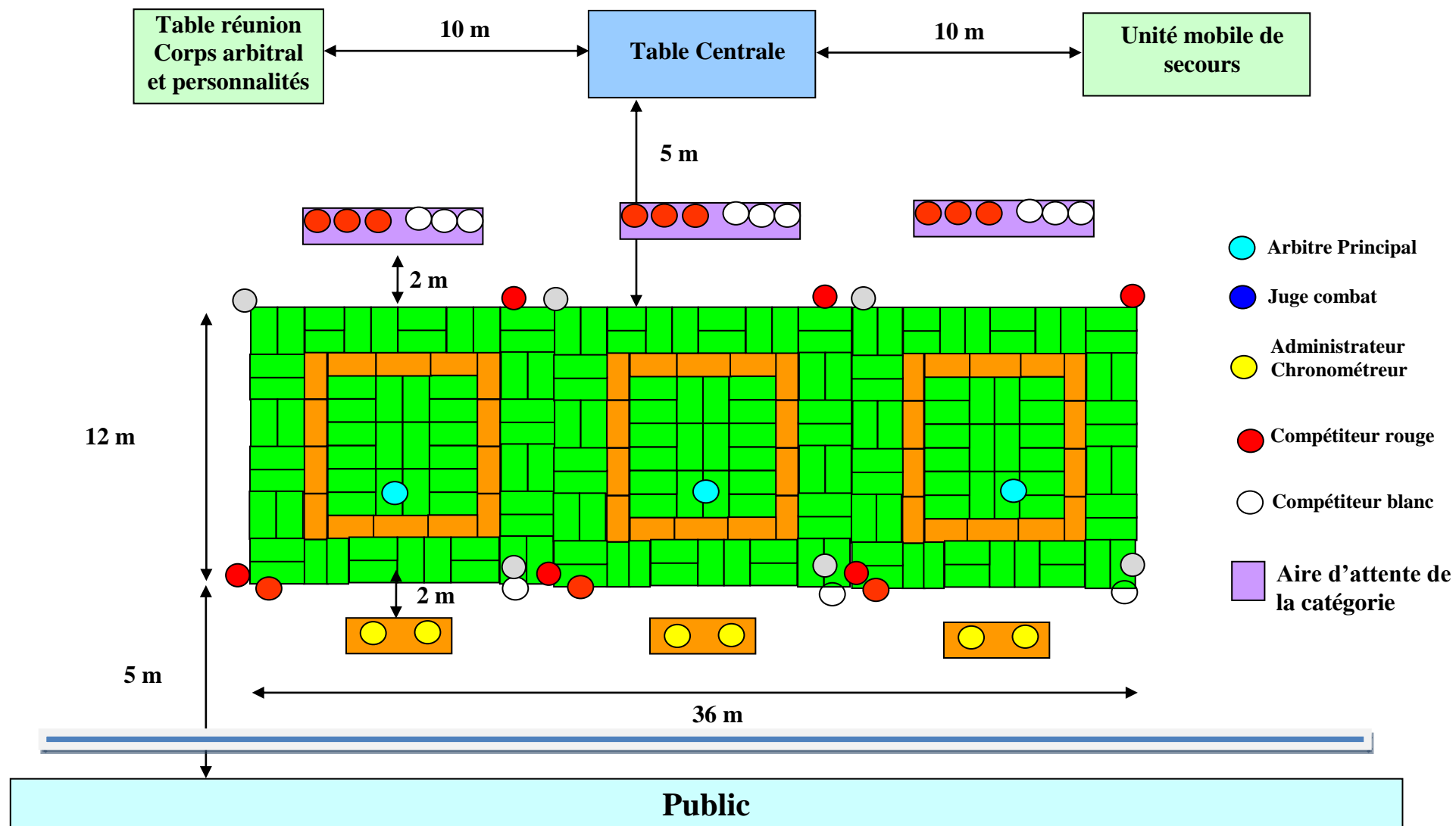
Juge	N°	Couleur	Grade	Niveau	Tapis
				I / N / R / D	

Combat N°	Couleur	Total compteur	Sortie	Avert 1*	Avert 2*	Disqu.	Total
1	Rouge						
	Blanche						
2	Rouge						
	Blanche						
3	Rouge						
	Blanche						
4	Rouge						
	Blanche						
5	Rouge						
	Blanche						
6	Rouge						
	Blanche						
7	Rouge						
	Blanche						
8	Rouge						
	Blanche						

11. ANNEXE F : MATERIEL POUR LES COMPETITIONS

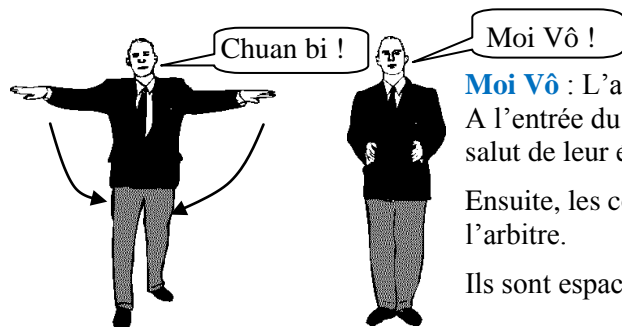
- Une table centrale de 4 mètres de long pour 4 personnes ;
- 3 tables d'administrateur pour 2 personnes ;
- 1 table de 3 mètres de long pour le corps arbitral et personnalités ;
- 1 table de 3 mètres de long pour l'unité mobile de secours ;
- 1 table de 3 mètres de long pour la présentation des récompenses ;
- 36 chaises ;
- Des déclarations officielles d'accident ;
- 50 stylos ;
- Une sonorisation et 4 micros ;
- Un ordinateur et une imprimante ;
- 58 tapis verts de 2m x1m par aire de pratique soit 174 pour trois aires (voir annexe G) ;
- 14 tapis orange de 2m x1m par aire de pratique soit 42 pour trois aires (voir annexe G) ;
- 6 chronomètres ;
- 3 gongs ;
- 12 compteurs manuels ;
- 9 drapeaux rouges et 9 drapeaux blancs ;
- 9 brassards rouges et 9 brassards blancs ;
- 6 compteurs de points manuels ;
- 6 ceintures rouges et 6 ceintures blanches ;
- 9 tables et/ou support de notation pour les juges de table ;
- 3 pèses personne.

12. ANNEXE G : DISPOSITION POUR LA COMPETITION COMBAT



13. ANNEXE H : GESTUELLE DE L'ARBITRE PRINCIPAL

a) Mise en place par l'arbitre



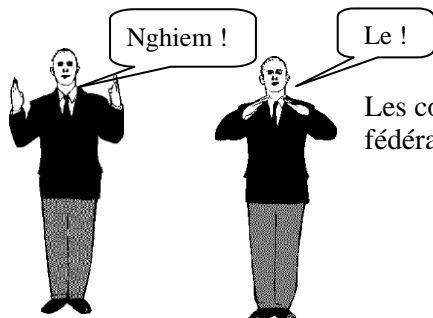
Moi Vô : L'arbitre invite les combattants à se présenter.

A l'entrée du Sân Dâu (aire de combat) les compétiteurs peuvent effectuer le salut de leur école.

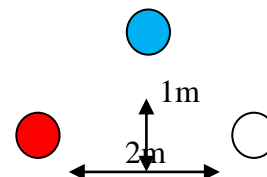
Ensuite, les compétiteurs se présentent face à face, à droite et à gauche de l'arbitre.

Ils sont espacés de deux mètres l'un de l'autre et de un mètre de l'arbitre.

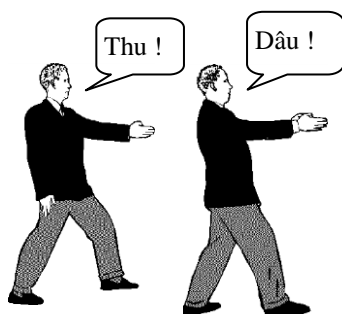
b) Salut des compétiteurs en début et fin de combat par l'arbitre



Les compétiteurs se saluent avec le salut fédéral



c) Engagement ou reprise du combat par l'arbitre



- **Thu :** Les compétiteurs se mettent en garde.
- **Dâu :** Les compétiteurs commencent le combat.

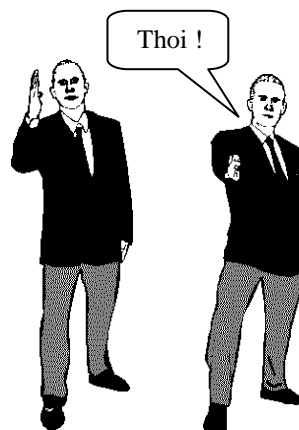
L'arbitre se présente en Dinh-Tan gauche pour la mise en garde.

La main droite croise la main gauche pour démarrer le combat.

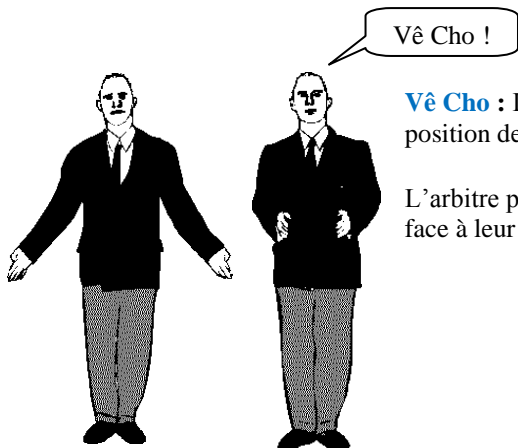
d) Arrêt du combat par l'arbitre

Thoi : Les compétiteurs arrêtent le combat immédiatement.

Pour cet ordre, la voix est primordiale sur le geste.



e) Retour au centre par l'arbitre

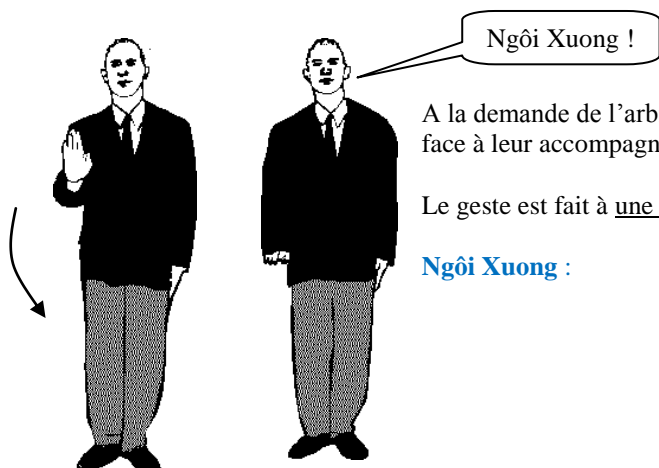


Vê Cho !

Vê Cho : L'arbitre se met au centre du Sân Dâu et demande aux compétiteurs de revenir à leur position de début de combat.

L'arbitre prononce ce commandement également lorsque l'un, ou les deux compétiteurs sont face à leur accompagnateur.

f) Asseoir les compétiteurs face à leur accompagnateur par l'arbitre

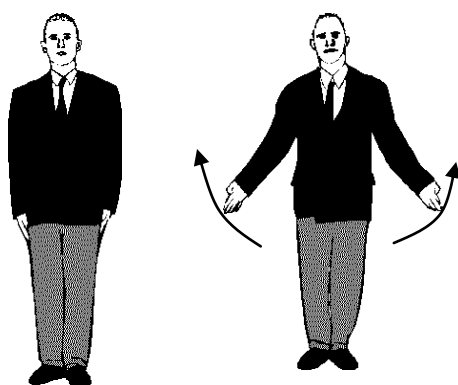


A la demande de l'arbitre, l'un ou les deux compétiteurs (suivant la situation) vont s'asseoir face à leur accompagnateur.

Le geste est fait à une ou deux mains selon qu'il y ait un ou deux compétiteurs à faire asseoir.

Ngôi Xuong :

g) Lever et faire revenir les compétiteurs par l'arbitre

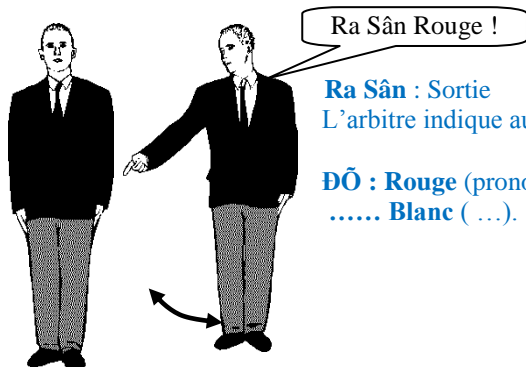


Dung Len :

A la demande de l'arbitre, l'un ou les deux compétiteurs (suivant la situation) se lèvent et reviennent à leur position de départ.

Le geste est fait à une ou deux mains selon qu'il y ait un ou deux compétiteurs à faire lever.

h) Sortie volontaire déclarée par l'arbitre



Ra Sân : Sortie

L'arbitre indique aux juges qu'il y a eu une sortie volontaire du compétiteur pointé par l'index.

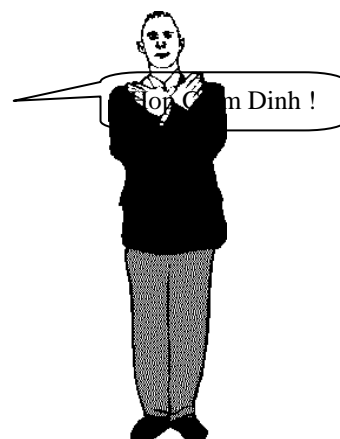
ĐỎ : Rouge (prononcé DA)

..... **Blanc** (...).

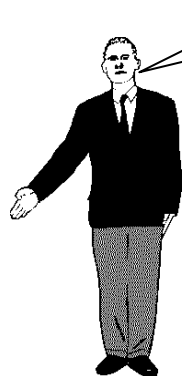
i) Réunion des arbitres demandée par l'arbitre

Hop Giam Dinh: Réunion Arbitre juge.

A la demande de l'arbitre ou d'un des juges une réunion est effectuée.



j) Avertissement de première catégorie demandé par l'arbitre : Nhat Canh Cao



Nhat Canh Cao Rouge!

L'arbitre effectue ce geste :

- soit de sa propre initiative dès qu'il a vu une faute (après avoir arrêté le combat)
- soit lorsqu'un juge demande une faute. Alors l'arbitre indique son point de vue sur la question.

Nhat Canh Cao : avertissement de 1^{ère} catégorie.

L'arbitre pointe l'index bras fléchis vers l'abdomen du fautif.

Đỏ : Rouge (prononcé DA)

Trắng : Blanc

L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif.

Il étend son bras vers le bas pour demander un avertissement de première catégorie.

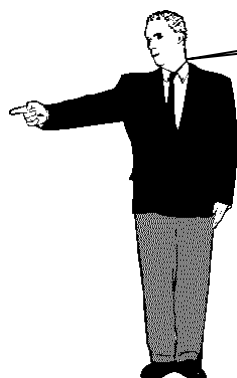
Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare la faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

k) Avertissement de deuxième catégorie demandé par l'arbitre: Nhi Canh Cao

L'arbitre effectue ce geste :

- soit de sa propre initiative dès qu'il a vu une faute (après avoir arrêté le combat)
- soit lorsqu'un juge demande une faute. Alors l'arbitre indique son point de vue sur la question.



Nhi Canh Cao Rouge!

L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif.

Il étend son bras à l'horizontal pour demander un avertissement de deuxième catégorie.

Nhi Canh Cao : avertissement de 2^{ème} catégorie.

L'arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif.

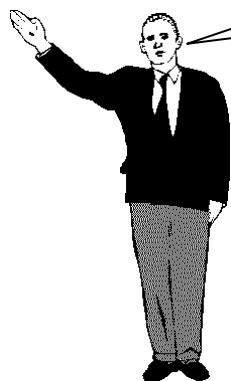
Đỏ : Rouge (prononcé DA).

Trắng : Blanc

Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare la faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

l) Disqualification demandé par l'arbitre: Loãi



Loãi Rouge !

L'arbitre effectue ce geste :

- soit de sa propre initiative dès qu'il a vu une faute (après avoir arrêté le combat)
- soit lorsqu'un juge demande une faute. Alors l'arbitre indique son point de vue sur la question.

Loãi : Disqualification

L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif.

Ensuite l'arbitre déclare l'adversaire gagnant.

Đỏ : Rouge (prononcé DA)

Trắng : Blanc

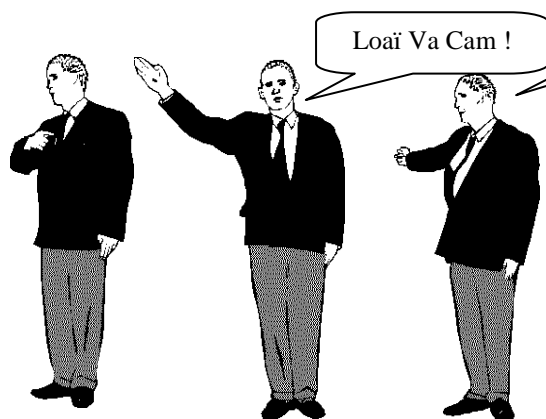
L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif.

Il étend son bras à 45° pour demander une disqualification.

Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare la faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

m) Disqualification avec expulsion demandé par l'arbitre: Loãi vậ Cam



- L'arbitre effectue ce geste :
- soit de sa propre initiative dès qu'il a vu une faute (après avoir arrêté le combat)
 - soit lorsqu'un juge demande une faute. Alors l'arbitre indique son point de vue sur la question.

Loãi Va Cam : Disqualification avec expulsion.

L'arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière. Ensuite l'arbitre déclare l'adversaire gagnant.

Đồ : Rouge (prononcé DA).

..... : Trắng : Blanc

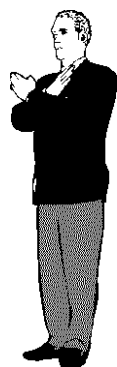
L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif.

Il étend son bras à 45° puis vers l'arrière pour demander une disqualification avec expulsion.

Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare la faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

n) Pas de faute indiqué par l'arbitre: pas de faute



L'arbitre effectue ce geste en réponse à la demande de faute d'un juge.

L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif.

Il croise ses bras tranchant contre tranchant pour indiquer que selon lui il n'y a pas de faute.

Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare qu'il n'y a pas de faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

o) Faute non vue par l'arbitre : faute non vue



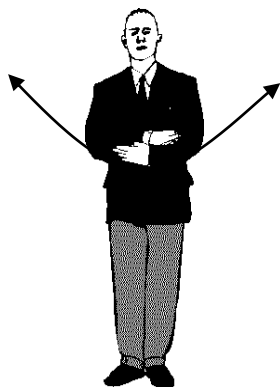
L'arbitre effectue ce geste en réponse à la demande de faute d'un juge.

L'arbitre tourne la main vers lui-même à bras fléchi en direction du compétiteur fautif. présente ses deux paumes de main vers lui pour indiquer qu'il n'a pas vu de faute.

Si au moins un juge est d'accord avec l'arbitre, celui-ci déclare qu'il n'y a pas de faute immédiatement après.

Les juges comme l'arbitre doivent se prononcer immédiatement.

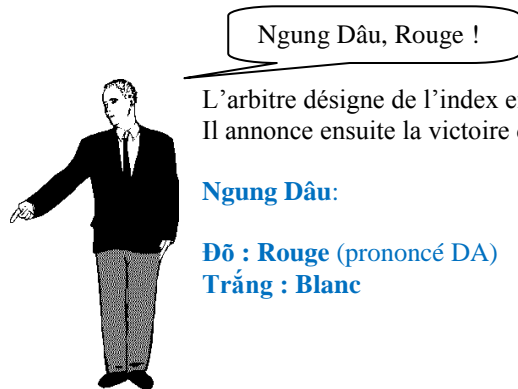
p) Pas de faute déclarée par l'arbitre



L'arbitre déclare qu'il n'y a pas de faute à la suite du vote des juges et de son propre vote.

L'arbitre croise ses bras plusieurs fois vers le bas

q) Renonciation – abandon déclaré par l'arbitre



L'arbitre désigne de l'index en dépliant le bras vers le sol, le compétiteur qui renonce. Il annonce ensuite la victoire de l'adversaire.

Ngung Dâu:

Đỏ : Rouge (prononcé DA)

Trắng : Blanc

r) Pas vue déclarée par l'arbitre

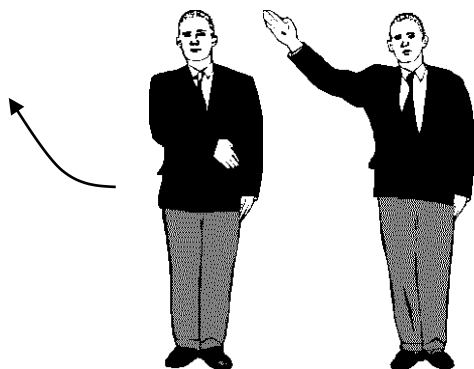


A la fin du combat, s'il y a égalité entre les deux compétiteurs, suivant la lecture des drapeaux faite par l'administrateur, l'arbitre croise ses deux bras, paume vers l'extérieur.

Ngôi Xuong.

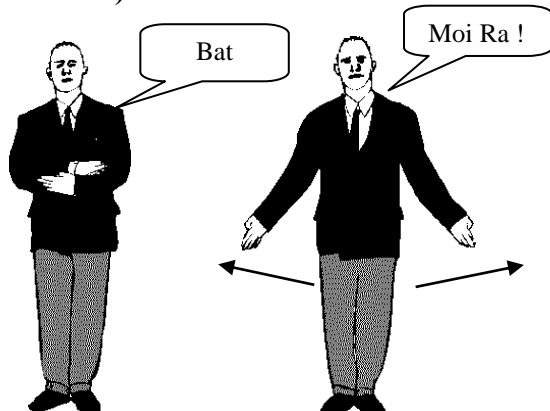
Ensuite, l'arbitre demande aux compétiteurs de rejoindre leur accompagnateur par le commandement :

s) Vainqueur déclaré par l'arbitre



A la fin du combat, l'arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur suivant la lecture des drapeaux faite par l'administrateur.

t) Sortie des combattants déclarée par l'arbitre



Après le salut final.

Bat Tay : l'arbitre invite les combattants à se serrer la main.

Moi Ra : l'arbitre invite les combattants à quitter l'aire de compétition.

14. ANNEXE I : GESTUELLE DU JUGE COMBAT

Le juge combat est debout pour apprécier au mieux l'évolution du combat. Il porte deux brassards **rouge** ou **blanc** ou deux drapeaux pour indiquer sa décision.

a) Déclaration des points

A la demande de l'administrateur :

- Les juges se déplacent et notent les points comptabilisés pour leur couleur.

b) Déclaration du résultat par l'arbitre

A la demande de l'administrateur :

- Les juges se déplacent et se place de par et d'autre des combattants selon leur couleur.
- L'arbitre central donne le résultat.

c) Demande de réunion par le juge

Le juge crie « **Thoï !** » et croise ses deux brassards ou drapeaux pour demander une réunion.

L'administrateur sonne le gong immédiatement pour que l'arbitre arrête le combat.

L'arbitre demande aux juges de le rejoindre.



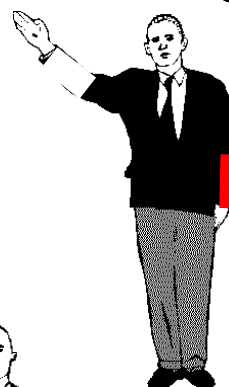
d) Demande d'avertissement de première catégorie par le juge

Le juge crie « **Thoï !** » et tend le bras vers le haut, la couleur ne prime pas si une faute est commise.

Tout le corps arbitral est attentif.

Ce geste est fait, l'arbitre principal doit se déterminer par rapport au juge qui demande un avertissement de première catégorie

- décision de l'arbitre pour valider ou non.
- Réunion autour de la table si l'arbitre n'avait pas vu.



e) Pas de faute déclarée par le juge

Le juge estime qu'il n'y a pas de faute, il croise ses deux drapeaux.

Ce geste est fait à la demande de l'arbitre pour prendre une décision,
« **Canh Cao, Loai** ».

L'arbitre principal, si besoin, demande une réunion.



f) Faute non vue par le juge

Le juge n'a pas vu l'action, il ne peut se prononcer sur l'éventualité d'une faute.
Le juge présente ses deux brassards ou drapeaux devant ses yeux.

Ce geste est fait à la demande de l'arbitre pour prendre une décision,
« **Canh Cao, Loai** ».

L'arbitre principal, si besoin, demande une réunion.



15. ANNEXE J : DEMANDE DE SANCTION DISCIPLINAIRE COMBAT

Compétition :			
Date :		Lieu :	

Représentant officiel du Club			
Nom et prénom :		Fonction :	
Club :			

Compétiteur					
Nom et prénom :		Grade :		Catégorie :	

Enoncé de la faute

Arbitre demandeur	
Nom et prénom :	
Fonction(s) Fédérale :	
Grade :	

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

Décision du Responsable de la commission de discipline	
Nom et prénom :	
Fonction(s) Fédérale :	
Grade :	
<p>Signature :</p>	

Ce formulaire doit être transmis au Responsable Arbitrage de la FVCTVNF, pour archivage.

16. ANNEXE K : DEMANDE DE RECLAMATION COMBAT

Compétition :			
Date :		Lieu :	

Représentant officiel du Club			
Nom et prénom :		Fonction :	
Club :			

Compétiteur			
Nom et prénom :		Grade :	
		Catégorie :	

Enoncé du Litige

Responsable de l'Arbitrage de la Manifestation			
Nom et prénom :		Grade :	
Fonction(s) Fédérale :			
Réclamation :	Recevable	Non Recevable	
Motif :			

Si la Réclamation est Recevable :

Administrateur de Table	
Nom et prénom :	
Nom Juge 1 :	
Nom Juge 2 :	
Nom Juge 3 :	

Décision du Responsable de l'Arbitrage de la Manifestation après délibération
Signature :

Ce formulaire doit être transmis au Responsable Arbitrage de la FVCTVNF, pour archivage.