



Règlements de combat

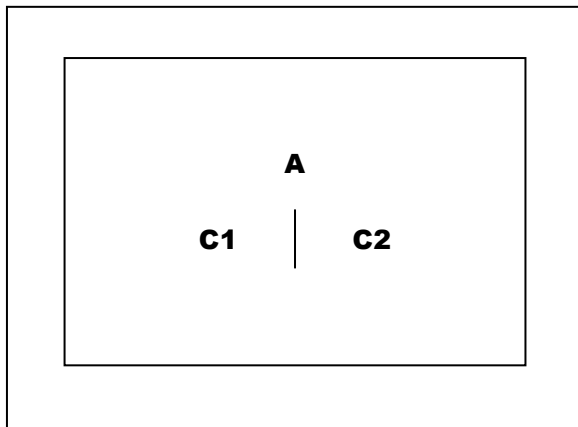
I. Généralités

I.1. Aire de combat

L'aire de combat est composée de 2 parties :

Surface de combat : partie centrale

Surface de sécurité : partie extérieure



E1 **Cr** **J1 - J2 - J3** **E2**

- Les deux compétiteurs (C1, C2) forment un triangle avec l'Arbitre(A) et sont face à trois Juges (J1, J2, J3).
- Chaque compétiteur peut être assisté par son entraîneur (E1, E2) placé du même côté près de la table de jury.
- Chaque table de jury peut également être assistée par un Juge Chronométrateur (Cr)

I.2. Durée du combat

- Un combat se compose de deux reprises d'une minute et intercalées d'une pause de 30 secondes. La durée totale en moyenne d'un combat est de 2 minutes 30 secondes.
- La durée du combat est décomptée en temps effectif. Ainsi les différents arrêts qui peuvent survenir durant le combat : intervention des Juges, de l'Arbitre, du Médecin ou pause demandée par le compétiteur n'entrent pas dans le décompte du chronomètre.

I.3. Style de combat

- Le style de combat appliqué est de type «Semi-contact». Les combattants doivent prouver qu'ils sont capables de mettre en pratique les techniques du Vovinam-VietVoDao dans un combat. Les coups doivent donc être portés mais contrôlés. Il ne s'agit pas de viser le K.O.
- Les points ne sont comptés que s'il y a contact, mais le K.O. est interdit.

I.4. Protections

Les protections obligatoires

- Coquille rigide (pour les hommes)
- Plastron rigide ou en mousse.
- Gants légers (mitaines en mousse)

Les protections facultatives

- Protège-dents,
- Protège-tibia ou protège pied non armé
- Casque en mousse et sans visière

I.5. Catégories

- 10 Coupes de Combat pour Adulte, Masculin catégorie Ceinture bleu et catégorie Ceinture Jaune :
 - Inférieur ou égal à 60kg.
 - + 60kg → 65kg
 - + 65kg → 70kg
 - + 70kg → 75kg
 - + 75kg → 80kg
 - + 80kg
- 3 Coupes de Combat pour les Ceintures Bleues et Noires, Adulte, Féminin
 1. Inférieur ou égal 55kg.
 2. +55kg → 65kg
 3. + 65kg

II. Les règles techniques

II.1. K.O. interdit

- Si la responsabilité du K.O. est attribuée au compétiteur non blessé, celui-ci est immédiatement disqualifié par les Juges après une consultation avec l'Arbitre, les deux Entraîneurs et le Président de Jury.

- Si la responsabilité du K.O. est attribuée au compétiteur blessé, celui-ci perd le combat et son adversaire n'est pas disqualifié.
- Dans le cas des K.O. graves avec une intention délibérée ou suite à une simulation de K.O., le Président du Jury pourra prendre des mesures disciplinaires contre celui qui provoque le K.O.

II.2. Définition du K.O.

- Un combattant est déclaré K.O. lorsqu'il :
 - perd totalement connaissance au moins 10 secondes.
 - perd sa lucidité ou sa capacité de combat ou tout simplement sur décision du médecin.
- Si le combattant est déclaré K.O., alors il ne peut en aucun cas reprendre le combat.
- Dans le cas où le K.O. serait grave, le combattant ne se réveille pas ou perd connaissance de façon prolongée, **toutes les épreuves de Combat sont obligatoirement arrêtées**, et celles-ci ne peuvent reprendre que sur la décision du médecin.

II.3. Les techniques interdites

(Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

- Mettre son adversaire K.O.
- **Frapper au visage** avec les techniques de Bras : **Dam**(Coup de poing), **Chem**(sable), **Bat**(poing retourner), **Cho** (coude)...
- Utiliser des techniques : **Cho** (Coude), **Xia, Chi** (Pique), **Trao, Cao, Cau** (Griffe) ou bien tirer les cheveux ou mordre.
- Frapper dans les zones dangereuses comme : Parties génitales, cou, nuque, dos.
- Frapper l'adversaire au sol, après qu'il soit tombé
- Frapper l'adversaire une fois qu'on est tombé au sol.
- Frapper l'adversaire après l'ordre d'arrêt prononcé par l'Arbitre : « **THOI** »
- Frapper l'adversaire une fois qu'il est sorti de la surface de combat.

II.4. Définition « au sol »

- Quand l'adversaire est en position assise
- Les deux genoux ou les 4 membres touchent le sol
- Quand le corps est allongé au sol, que ce soit sur le dos ou sur le ventre.

II.5. Les points non attribués

- Les deux combattants se touchent en même temps.

- Les attaques touchent les jambes, les bras ou les épaules.
- L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul
- Etre tombé après un **Da Bay** (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux.
- Attaques désordonnées, floues ou imprécises.

II.6. Les techniques Autorisées

(Voir l'annexe 1 : le tableau des points attribués)

- Pour qu'elles soient comptabilisées, les techniques doivent être nettes et puissantes, mais suffisamment contrôlées pour ne pas mettre son adversaire en K.O.
- De même pour que les techniques de **Vat** (Lutte), de **Quet** (fauchage) ou de **Don Chan** (ciseaux) soient comptabilisées, elles doivent être réalisées de façon nette avec contrôle et suivi.
- En général les points ne sont comptabilisés que si l'on touche le **Buste** (entre le cou et la ceinture).
- Les techniques autorisées sont :
 - **Dam**(coup de poing), **Chem**(sable), **Bat**(poing retourner) **Goi**(Genou) : dans le **Buste**
 - **Da**(coup de pied), **Da Bay**(coup de pied volant), : dans le **Buste** et le **visage**
 - **Vat** (Lutte), **Quet**(fauchage), **Don Chan**(ciseaux)

II.7. Les Pénalités et avertissements

(Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

- A tout moment les Juges ou l'Arbitre peuvent arrêter le combat pour donner des avertissements en respectant la procédure suivante :
 - Arrêt du combat (ordonné par l'Arbitre ou par l'un des Juges)
 - Réunion immédiatement entre les 3 Juges et l'Arbitre pour décider de l'avertissement.
 - Pour qu'un avertissement soit enregistré, il doit obtenir au minimum 2 voix pour et une voix neutre.
 - Les points en moins (points pénalités) doivent être enregistrés immédiatement par chaque juge.
 - L'Arbitre doit prononcer à haute voix la raison de la pénalité en désignant le combattant en faute.
 - Reprise du combat

III. Déroulement du combat

III.1. Déroulement

- Le début du combat est ordonné par l'Arbitre, après les vérifications des équipements du compétiteur.

- Le juge chronométrateur, ordonnera une pose à mi-temps après 1 minute de combat effectif et l'arrêt du combat après 2 minutes de combat effectif.
- Les Juges de table comptabilisent les points et désignent le vainqueur à l'Arbitre.
- L'Arbitre déclare officiellement le vainqueur.
- Pendant la durée du combat, seuls les entraîneurs sont autorisés à parler ou à donner des conseils aux combattants.
- Les supporters peuvent encourager leurs combattants par des applaudissements mais en aucun cas donner des conseils.
- Il est formellement interdit au combattant de parler, de protester ou de provoquer l'adversaire pendant toute la durée du combat. Il est seulement autorisé à demander l'interruption du combat à l'Arbitre afin d'obtenir les conseils de son entraîneur

III.2. Egalité de point

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire :

- Une prolongation d'une minute (3^{ème} reprise) sera demandée après une pause de 30 secondes.
- En cas d'égalité de points après la 3^{ème} reprise, une 4^{ème} reprise sera demandée sans limite de temps. Le combattant qui marquera le 1^{er} point sera déclaré vainqueur par les Juges.

III.3. Les interruptions

Les interruptions pendant les combats peuvent être demandées par l'Arbitre ou par les Juges dans les cas suivants :

- Dès que l'un des combattants a les deux pieds dans la Surface de Sécurité.
- L'un des combattants est à terre.
- Les deux combattants luttent au corps à corps (Vat) pendant plus de 10 secondes.
- Demande par l'un des combattants ou par les entraîneurs de 15 secondes de repos supplémentaire ou d'abandon de combat.
- L'Arbitre ou les Juges peuvent imposer à tout moment une pause, s'ils la jugent nécessaire.
- Les juges peuvent à tout moment arrêter les combats et déclarer le vainqueur s'ils estiment que le combat est trop dangereux ou si les écarts de niveau sont trop importants.
- Intervention du Président de Jury ou du Directeur de Compétition.
- Le temps de combat est décompté en temps effectif pour tous les arrêts.

III.4. Les réclamations

Les réclamations ne peuvent être effectuées que par les entraîneurs qui devront respecter les procédures suivantes :

- Toutes les réclamations seront formulées à la fin du combat.
- Le combattant ne peut réclamer qu'à son entraîneur.
- Les entraîneurs peuvent faire part de leur réclamation auprès des Juges de Table et éventuellement déposer des recours auprès du Président de Jury ou du Directeur de Compétition.
- Il est interdit de réclamer publiquement ou à haute voix ou encore envers l'arbitre.
- Les entraîneurs et les combattants doivent respecter toutes les décisions prises par les Juges, par le Président de Jury ou par le Directeur de Compétition suites aux réclamations
- Dans le cas le non-respect de ces règles, une sanction disciplinaire sera appliquée au combattant ou à sa délégation.

III.5. Le service de soins, blessures

- A tout moment un combattant, un entraîneur, un Arbitre ou les Juges peuvent faire appel aux services de soins.
- Le médecin peut arrêter le combat après examen des blessures. Dans ce cas :
 - Si la responsabilité de la blessure est attribuée au combattant blessé, celui-ci perd le combat.
 - Si la responsabilité de la blessure est attribuée à l'adversaire du combattant, alors ce dernier perd le combat.

III.6. Non-présentation à l'appel

- Tous les compétiteurs doivent se présenter sur l'aire de combat lorsqu'ils sont appelés, même s'ils souhaitent abandonner ou déclarer forfait.
- Après trois appels, si les compétiteurs ne se sont pas présentés, ils seront disqualifiés

IV. Les intervenants

IV.1. Le rôle de l'Arbitre

- L'Arbitre est le responsable et le garant du respect et du bon déroulement du combat.
- Il ordonne le début ou l'arrêt de combat. Il veille au respect des règles et à la sécurité des combattants.
- Il décide des sanctions : d'un simple rappel à l'ordre, avertissement, points de pénalités, jusqu'à la disqualification.

- Il participe au résultat de combat si les Juges le demandent
- Il vérifie la tenue vestimentaire et les matériels des combattants.
- Il règle le protocole des salutations.
- Il désigne le vainqueur du combat après l'annonce des résultats donnés par les Juges.
- Il doit être en permanence entre les deux combattants et face aux Juges.
- Il peut arrêter le combat à tout moment :
 - S'il estime qu'il y a une large domination d'un des combattants qui pourrait entraîner un risque d'accident.
 - Pour demander au médecin ou au service de soins d'examiner les combattants.

IV.2. Le rôle des Juges

- Ils ont pour fonction d'attribuer et de comptabiliser les points marqués ainsi que les points de pénalités de chaque combattant.
- A la fin du combat, après avoir totalisé les points, ils désignent le vainqueur à l'Arbitre.
- Les juges peuvent consulter l'Arbitre à tout moment, lorsqu'ils n'ont pas bien vu une action.
- Ils peuvent arrêter le combat à tout moment :
 - S'ils estiment qu'il y a une large domination d'un des combattants qui pourrait entraîner un risque d'accident.
 - Pour demander au médecin ou au service de soins d'examiner les combattants.

IV.3. L'Entraîneur de la Délégation

Il a pour rôle de :

- D'aider, de soigner, de conseiller, de préparer et d'être le porte-parole de leurs compétiteurs.
- Il est l'unique interlocuteur de la délégation envers les Juges ou le collègue technique de la Coupe.

- Il est le seul autorisé de s'asseoir sur une chaise placée au bord de l'aire de combat.
- Il est responsable de tous les agissements des compétiteurs pendant ou en dehors des combats.
- Il est le seul autorisé à déposer une réclamation auprès des Juges ou d'un recours auprès du Président de Jury ou encore du Directeur de Compétition.
- Il doit respecter les décisions des Juges ou du Président de Jury ou du Directeur de Compétition une fois que le verdict est rendu.
- Il doit également respecter la façon de travailler et les décisions de l'Arbitre et des Juges.

V. Divers

V.1. Tenues Officielles

- Les tenues officielles des Arbitres et des Juges sont le Vo Phuc traditionnel du Vovinam-VVD.
- Les tenues des Compétiteurs et des Entraîneurs doivent être conformes à l'article 7 « Les Tenues officielles de la délégation » du Règlement Administratif de la Coupe.

V.2. Les sur-classements ou sous-classements

Pour qu'une compétition ait lieu dans une catégorie, il faut au moins 3 compétiteurs. Le sur classement ou sous classement d'une catégorie à une autre doit être décidé par le Président de Jury

V.3. Le repêchage ou la qualification directe

Pour qu'une catégorie de combat se déroule correctement, le nombre de combattants doit être toujours un nombre pair. Seul le Président de jury peut décider de la qualification directe d'un combattant par le tirage au sort ou du repêchage d'un combattant valeureux mais perdant au tour précédent.

Annexe 1 : le tableau des points attribués

Technique	Cibles	Points
Dam (coup de poing), Chem (sable), Bat (poing retourner) Goi (Genou).	Dans le Buste (entre le cou et la ceinture)	1 point
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Dans le Buste ou le visage	2 points
Vat (Lutte), Quet (fauchage, balayages),	Si l'adversaire est à terre	3 points maximums (selon les cas, de 1 à 3 points)
Don Chan (ciseaux)	Si l'adversaire est à terre	4 points maximums (selon les cas, de 1 à 4 points)
Toutes les techniques	Sur les jambes, les bras ou les épaules.	zéro point
<ul style="list-style-type: none"> Les deux combattants se touchent en même temps. L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul Etre tombé après un Da Bay (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux. Attaques désordonnées, floues, ou imprécises 		zéro point

Annexe 2 : le tableau de pénalité

Technique	Cibles	Sanction
Quelques soient les techniques	Si l'adversaire est K.O.	Disqualification
Dam (coup de poing), Chem (sable), Bat (poing retourné) Goi (Genou).	Le visage, parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -2 points à -3 points selon les cas
Interdits : Cho (Coude), Xia, Chi (Pique), Trao, Cao, Cau (Griffe) ou bien tirer les cheveux ou mordre.	Toutes les cibles	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
<ul style="list-style-type: none"> Frapper l'adversaire au sol, après qu'il soit tombé Frapper l'adversaire une fois qu'on est tombé au sol. Frapper l'adversaire après l'ordre d'arrêt prononcé par l'Arbitre : « THOI » Frapper l'adversaire une fois qu'il est sorti de la surface de combat. 	Toutes les cibles	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
Au 3^{eme} Avertissement		Disqualification
<ul style="list-style-type: none"> Sortie de l'aire de combat volontairement, refus de combat ou fuite volontaire. Montrer le dos pour pousser l'adversaire à la faute Aller volontairement au sol pour fuir le combat. 		Avertissement avec : -1 point
<ul style="list-style-type: none"> Attitude incorrecte du combattant (verbale ou gestuelle) : <ul style="list-style-type: none"> ➢ Envers l'Adversaire ➢ Envers l'Arbitre ou les Juges ➢ Envers le public. 		Avertissement avec : -2 points jusqu'à la disqualification

Annexe 3 : Lexique des Juges et des Arbitres

CHUAN BI	Préparez-vous
NGHIEM	En garde avec position LAP TAN
NGHIEM LE	La main droite sur le cœur
LE	Saluez
THU	En garde avec position DINH TAN
DAU	Combattez
THOI	Arrêtez
THO	Respirez
CHUAN BI, NGOI	Préparez-vous, ensuite dites «XUONG» et asseyez-vous
CHUAN BI, DUNG	Préparez-vous, ensuite dites «DAY» et levez-vous
DANG SAU, QUAY	Retournez-vous