



## Règlements pour la Compétition de Lutte

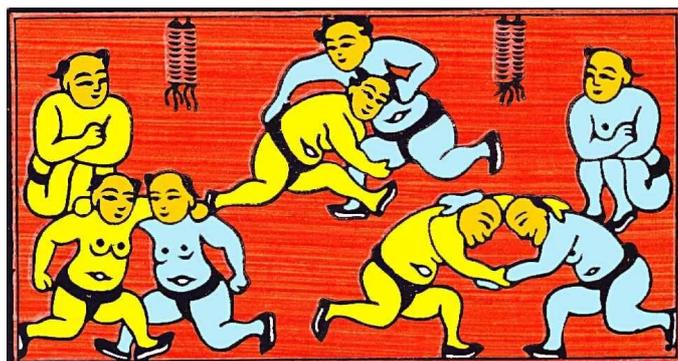
<http://vovinamworldfederation.com>

### A propos de la lutte traditionnelle vietnamienne

Les règlements de la lutte traditionnelle vietnamienne sont nombreux. Ils dépendent de la région ou des examens pour la sélection des officiers en arts martiaux sous les différents régimes monarchiques.

Toutefois, ils comportent les caractéristiques ci-dessous :

- Les organisations ont lieu une fois toutes les 3 ou 4 ans pour les examens de sélection des officiers en arts martiaux sous les régimes monarchiques.
- Les organisations ont lieu chaque année dans les provinces et ou villages lors des grandes fêtes ou lors de la fête du Nouvel An (fête du Têt).



Les candidats doivent être torse nu, et sont vêtus d'une sorte de ceinture avec « cache-sexe ». Il n'y a pas de distinction de niveau, de grade ni de poids. Les coups de poings, de pieds ... sont interdits. Ils peuvent attraper leur adversaire, le faire basculer ou le projeter. Pour être déclaré gagnant, il faut satisfaire une des conditions suivantes :

- Pousser l'adversaire hors de l'aire de combat (cercle de diamètre de 4 à 5 mètres)
- Soulever l'adversaire de façon qu'il ne puisse pas toucher le sol avec ses deux pieds (si un pied touche le sol, la technique ne compte pas)
- Projeter l'adversaire de telle manière que ses épaules et son dos touchent le sol (s'il tombe face à terre, la technique n'est pas valable)

- Immobiliser l'adversaire par une clé ou un étranglement jusqu'à ce que ce dernier s'avoue vaincu.

Dans les compétitions, il n'y a pas de limite de durée dans un combat de lutte. Les candidats doivent lutter jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Dans un combat de lutte, il n'y a pas de limite de durée. Les combattants doivent lutter jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Il existe deux catégories de tournoi :

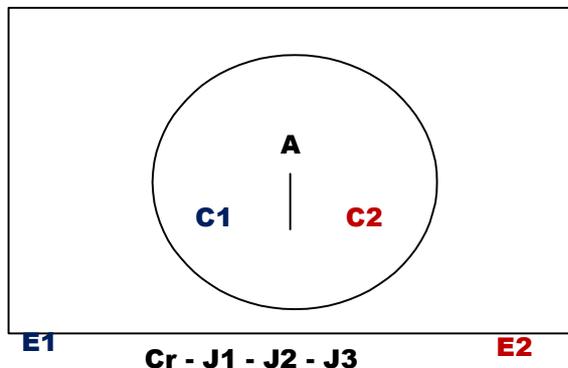
- **Petit tournoi** : réservé pour les petites compétitions où il y a peu de participants. Les candidats sont tirés au sort et combattent depuis les éliminatoires jusqu'à la finale pour qu'un vainqueur soit désigné.
- **Grand tournoi** : réservé pour des grandes compétitions, des championnats entre les villes. Les prix sont répartis de la manière suivante :
  - **1<sup>er</sup> prix** : il faut 6 victoires consécutives sur 6 combats pour pouvoir se mesurer avec le tenant du titre (le gagnant de l'année précédente). S'il le gagne, il aura le 1<sup>er</sup> prix
  - **2<sup>ème</sup> prix** : le candidat doit gagner 5 combats sur 6 pour avoir le droit de lutter contre le candidat classé 2<sup>ème</sup> de l'année précédente.
  - **3<sup>ème</sup> prix** : le candidat doit gagner 4 combats sur 6 pour pouvoir combattre contre le candidat classé 3<sup>ème</sup> de l'année précédente.

### Concernant les règlements sur les combats de lutte dans le Vovinam-Việt Võ Đạo

- Les règlements en matière de lutte dans le Vovinam-VVĐ sont établis depuis 1964, par « *le Comité directeur* » (ou le premier Conseil des Maîtres du Vovinam-VVĐ).
- Le Combat de lutte (**Đấu Vật**) est une matière obligatoire dans les examens de passage de grades au même titre que : **Quyền, Song Luyện**, Techniques etc. Il est composé de la manière suivante :
  - 3 combats : pour les examens au niveau Ceinture bleue 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Cấp
  - 6 combats : pour les examens au niveau Ceinture jaune 1<sup>er</sup> Cấp.
  - 9 combats : pour les examens au niveau Ceinture jaune 2<sup>ème</sup> Cấp.
  - 12 combats : pour les examens au niveau ceinture jaune 3<sup>ème</sup> Cấp.
- Chaque combat dure 3 minutes.

## I. Règlements de combats de lutte pour le Tournoi National de Vât – G.R.T 2015.

### I.1. L'aire de combat de lutte



L'aire de combat de lutte est composée de deux espaces suivants :

- **Le périmètre de combat** : c'est l'espace circulaire au centre
- **Le périmètre de sécurité** : c'est l'espace limité dans le rectangle autour
- Les 2 combattants (C1, C2) forment un triangle avec l'arbitre (A), dans l'aire de combat, face aux 3 membres du jury (J1, J2, J3) et le chronométreur (Cr).
- Chaque combattant a le droit d'être assisté par son entraîneur (E1, E2), assis du même côté que les membres du jury.
- Chaque table de jury est assistée par un Chronométreur (Cr), qui a pour mission de contrôler la durée du combat.

### I.2. Durée du combat de lutte

- Chaque combat dure **3 minutes** et est réparti en 2 rounds de 1 minute et demi, avec un temps de repos de 30 secondes entre les deux. La durée totale pour un combat de lutte est estimée au minimum à **3 minutes et 30 secondes**.
- La durée de chaque round est la durée réelle du combat. Le chronométreur arrête son décompte de temps à chaque intervention de l'arbitre central, des membres du jury, des

médecins, des entraîneurs ou à la demande d'arrêt temporaire de la part du combattant.

### I.3. Procédure d'appel des combattants

- Tous les compétiteurs doivent se présenter sur l'aire de combat lorsqu'ils sont appelés, même s'ils souhaitent abandonner ou déclarer forfait.
- Après 3 appels, les candidats qui ne se sont pas présentés sont disqualifiés d'office.

### I.4. Modalités pour le combat de lutte

- Lorsqu'ils sont appelés, les combattants se présentent à l'aire de combat, effectuent le salut aux membres du jury et à l'arbitre central et attendent les ordres de l'arbitre
- Après avoir effectué un contrôle de sécurité (vêtements, protections), l'arbitre demande le salut entre les 2 combattants et ordonne le commencement du combat de lutte : saisie à la nuque et au bras selon les règles de lutte du Vovinam-VVD.
- Le combat peut démarrer après l'ordre "**Đầu**" de l'arbitre.
- Les candidats doivent arrêter le combat quand l'arbitre ou le jury dit "**Thôi**".
- Les jurys observent le combat, note et désigne le vainqueur à l'arbitre.
- L'arbitre déclare le combattant vainqueur.
- Pendant le combat, seuls, les deux entraîneurs sont autorisés à parler et à donner des conseils à leurs combattants.
- Les supporters peuvent encourager leurs combattants par des applaudissements mais ne doivent en aucun cas leur parler, leur promulguer des conseils ou de faire des critiques.
- Il est formellement interdit aux candidats de : parler, contester ou de provoquer son adversaire pendant la durée du combat. Par contre, ils peuvent demander la suspension du combat pour pouvoir demander conseils à leur entraîneur.

## I.5. Les habits en combat de lutte

Les combattants doivent s'habiller de la manière suivante :

- Le pantalon du **VO-PHUC** (vêtement d'entraînement) et la ceinture selon le règlement administratif de la Coupe du monde (Article 7).
- La veste du **VO-PHUC** est remplacée par un maillot bien moulé avec des manches longues, de couleur blanche, bleu ou Rouge mis dans le pantalon du **VO-PHUC** (Voir Annotation 2 : les habits en combat de lutte)

## I.6. Les catégories de poids

4 catégories de poids réservées pour la catégorie masculin, sans distinction de grades.

- **1** : < 65kg
  - **2** : 65 – 70kg
  - **3** : 70 – 75 kg
  - **4** : > 75 kg
- Spécialement cette année, il n'y a pas de catégorie féminine

## II. Les règles de combat

### II.1. Méthodologie de notation

- Vainqueur : 3 points
- Egalité : 1 point
- Vaincu : 0 point

### II.2. Déroulement du combat de lutte

- Le cas d'application d'une technique de lutte du Vovinam-VVD.

- 1- **3 points** : L'adversaire est tombé de manière nette, puis est immobilisé au sol pendant 10 secondes : le combattant est déclaré vainqueur et le combat est arrêté sans attendre que la durée des 3 minutes soit atteinte.
- 2- **2 points** : L'adversaire est tombée de manière nette, mais l'immobilisation au sol

n'est pas réussie ou n'a pas duré 10 secondes.

- Le cas d'application d'une technique qui n'est pas du Vovinam-VVD.
- 3- **1 point** : L'adversaire est tombé de manière nette, puis est immobilisé au sol pendant 10 secondes.
  - 4- **1 point** : L'adversaire est soulevé hors du sol, ou est projeté puis est immobilisé plus de 10 secondes
  - 5- **0,50 point** : L'adversaire est tombée de manière nette, mais l'immobilisation au sol n'est pas réussie ou n'a pas duré 10 secondes.
  - 6- **0,50 point** : L'adversaire est soulevée hors du sol, ou est projeté mais l'immobilisation au sol n'est pas réussie ou n'a pas duré 10 secondes.
- Le cas d'application d'une technique de lutte qui n'est pas nette
- 7- **0,50 point** : L'adversaire est tombé de manière pas très nette puis est immobilisé au sol plus de 10 secondes.
  - 8- **0,25 point** : L'adversaire est tombé de manière pas très nette et l'immobilisation au sol n'est pas réussie ou n'a pas duré plus de 10 secondes.
- Le cas où la durée de temps est atteinte
- 9- Dans le cas où la durée de temps est atteinte (3 minutes), ce sera la somme des points qui déterminera le gagnant. Le vainqueur aura **3 points**, et le vaincu conserve ses points pour le cas de repêchage.
  - 10- Dans le cas où l'un des combattants atteint **3 points**, il sera déclaré vainqueur et le combat est arrêté sans attendre que la durée des 3 minutes soit atteinte. L'autre combattant conserve ses points pour le cas de repêchage.

**11-** Dans le cas d'égalité de points, les combattants sont déclarés à égalité et auront chacun **1 point**.

- Le cas spécial

12- Le cas de déclaration forfait avant ou pendant le combat : la personne qui en fait la demande aura : **0 point**. L'autre, qui sera désigné vainqueur par forfait aura **3 points**

- Le cas où il n'y a pas de notation

13- Les combattants perdent l'équilibre ou sont tombés par glissade.

14- Le combattant qui fait un contre après immobilisation (empêchant l'immobilisation) ne marque pas de point.

### III. Les interdits – Les pénalités

(Voir Annotation 1 : Tableau des pénalités)

#### III.1. Les interdits

- Il est interdit d'utiliser les techniques suivantes : coups de poings, coups de pieds, tranchants de la main, revers du poing, coudes, piques, griffes, pincements, mordre, agripper les cheveux etc.
- Il est interdit d'utiliser les techniques de VAT N°1, 11, 24, 26 et 28, jugées trop dangereuses.
- Il est interdit de s'accrocher aux vêtements. Par contre, la saisie à la ceinture est acceptée.
- Il est interdit de continuer d'attaquer lorsque l'adversaire s'est déclaré vaincu.
- Il est interdit d'attaquer ou de contre-attaquer lorsque l'arbitre ou le jury a donné l'ordre d'arrêt du combat : « **THÔI** ».
- Il est interdit d'attaquer ou de contre-attaquer lorsque l'adversaire est sorti de l'aire de combat ou lorsqu'il est entré dans le périmètre de sécurité.

#### III.2. Les avertissements

- Le jury ou l'arbitre a le droit d'émettre des avertissements et attribuer des points de pénalité

(points en moins) à n'importe quel moment à condition de respecter la procédure suivante :

- Lancer l'ordre d'arrêt du combat " **THÔI** ".
- L'arbitre et les membres du jury doivent se réunir à la table du jury pour décider ensemble des mesures d'avertissements et les points de pénalité.
- Les avertissements et les points de pénalité ne sont valables que si la décision est à majorité simple (2 voix pour et une voix contre).
  - Les points de pénalité doivent être enregistrés par chaque membre du jury.
  - L'arbitre a le devoir de déclarer officiellement la décision d'avertissement et de désigner clairement le combattant fautif.
  - Continuer le combat.

### IV. Suspension du combat

Le combat est suspendu (arrêt provisoire) par l'arbitre ou par l'un des membres du jury dans les cas suivants :

- Lorsque les deux pieds d'un des combattants entrent dans le périmètre de sécurité.
- Les combattants ou leur entraîneur peuvent demander la suspension pour un repos de 15 secondes ou pour demander l'abandon du combat.
- L'arbitre ou le jury peut à tout moment donner l'ordre de suspendre le combat.
- Le jury a le droit de suspendre le combat et désigner le vainqueur s'il estime que le combat est trop dangereux à cause d'un écart de niveau trop important.
- Sur l'intervention du Président du Jury, du Directeur de la compétition ou du personnel médical

### V. Réclamations

Seuls les entraîneurs des combattants ont le droit d'émettre des réclamations à condition de respecter la procédure suivante :

- ❑ Faire des réclamations à la fin du combat.
- ❑ Les combattants ne peuvent faire des réclamations qu'auprès de leur entraîneur.
- ❑ L'entraîneur doit aller à la table du jury pour faire sa réclamation et éventuellement, déposer ses recours auprès du Président du Jury ou au Directeur de la compétition.
- ❑ Il est formellement interdit de réclamer à haute voix devant le public ou de se quereller avec les membres du jury ou avec l'arbitre.
- ❑ Après avoir émis les réclamations, l'entraîneur et son combattant doivent respecter les décisions du jury ou du Président du Jury ou du Directeur de la compétition.
- ❑ Dans le cas de non-respect des règles précitées, des mesures disciplinaires seront appliquées au combattant ou à sa délégation.

## **VI. Les intervenants**

### **VI.1. Rôle de l'arbitre**

- L'arbitre est le garant du respect des règles, du bon déroulement du combat et la sécurité des combattants
- Donner les mots d'ordre comme : Commencer, Arrêt provisoire et fin du combat.
- Décider des mesures disciplinaires comme : Mise en attention, Avertissements, Points de pénalité, ou élimination.
- Participer à la prise de décision pour désigner le vainqueur à la demande du jury.
- Contrôler les habits et les protections des combattants.
- Déclarer le combattant gagnant selon les décisions du jury.
- L'arbitre doit se positionner en permanence entre les combattants et face au jury.
- A le droit de suspendre le combat si :

- Il existe un écart important de niveau des combattants.
- Sur demandes du corps médical

### **VI.2. Rôle du jury**

- Le jury a pour fonction de noter et de décider lequel des 2 combattants est le gagnant. Il peut aussi attribuer des notes négatives et des mesures disciplinaires.
- A la fin du combat, le jury informe à l'arbitre le vainqueur.
- Le jury peut consulter l'avis de l'arbitre en cas de besoin.
- Le jury peut suspendre le combat dans les cas suivants :
  - Ecart important de niveau entre les combattants.
  - Sur demande du corps médical.

### **VI.3. L'entraîneur de la Délégation**

Le rôle de l'entraîneur est :

- Le porte-parole de ses compétiteurs. De préparer, d'aider et de conseiller (également pendant le combat).
- L'unique interlocuteur officiel de sa délégation vis-à-vis des membres du jury et de la commission technique de la compétition.
- La seule personne autorisée à s'asseoir sur une chaise placée à côté du bord de l'aire de combat.
- Le responsable des agissements et des comportements des compétiteurs de sa délégation pendant toute la durée de la compétition.
- La seule et unique personne ayant le droit de déposer des réclamations auprès du jury ou de demander recours auprès du Président du Jury ou du Directeur de la compétition.

- De respecter les décisions du jury ou du Président du Jury ou du Directeur de la compétition concernant ses réclamations.
- De respecter la méthode de travailler ainsi que les décisions de l'arbitre et des membres du jury.

#### **VI.4. Le corps médical**

- A tout moment, les compétiteurs, entraîneurs, arbitres, membres du jury... peuvent demander l'intervention du corps médical.
- Le médecin peut ordonner une suspension du combat après examen dans les cas suivants :
  - Le combattant qui a commis la blessure aura des points de pénalité.
  - Si la blessure n'est pas causée par l'adversaire, le blessé aura des points en moins.

## **VII. Divers**

### **VII.1. Sur classements ou sous-classements des catégories de poids**

- Une catégorie n'est valable que si elle comporte au minimum 3 combattants.
- Seul le Président du Jury est autorisé à réaliser un sur classement ou sous classement d'une catégorie à une autre.

### **VII.2. Le repêchage ou la qualification directe.**

En principe, pour qu'une catégorie de combat puisse se dérouler correctement, le nombre de combattants doit être toujours un nombre pair. Seul, le Président du Jury peut décider de la qualification directe d'un combattant par tirage au sort ou du repêchage du « meilleur » combattant éliminé au tour.

### Annotation 1 : Tableau des pénalités

<b>Les fautes</b>	<b>Points de pénalité (en moins)</b>
Saisie et ou accrochage aux vêtements	Avertissement : -0,5 à -1 point selon les cas
Utilisation : poings, pieds, sabre de la main, revers du poing, genoux, piques des doigts, coudes, griffes, morsures, agripper les cheveux, etc.	Avertissement : -0,5 au maximum de points pour l'élimination (-3 points) selon les cas.
<ul style="list-style-type: none"><li>• Continuer à attaquer après que l'adversaire s'est déclaré vaincu</li><li>• Continuer à attaquer après l'ordre d'arrêt « THÔI » de l'arbitre</li><li>• Continuer à attaquer son adversaire en dehors de l'aire de combat (périmètre de sécurité)</li></ul>	Avertissement : -0,5 à -1 points
<ul style="list-style-type: none"><li>• Sortir de l'aire de combat de manière volontaire, refus de combattre, fuir ...</li><li>• Faire exprès de tomber pour fuir le combat.</li></ul>	Avertissement : -0,5 à -1 point
<ul style="list-style-type: none"><li>• Avoir un comportement irrespectueux (par les paroles ou par les gestes) :<ul style="list-style-type: none"><li>➢ Vis-à-vis de son adversaire</li><li>➢ Vis-à-vis de l'arbitre ou du jury</li><li>➢ Vis-à-vis des spectateurs</li></ul></li><li>• Violations de l'article V (Réclamations)</li></ul>	Avertissement : -2 au maximum de points pour l'élimination (-3 points)



### Annotation 2 : les habits en combat de lutte