

1 - REGLEMENT COMBAT

17.15 **Gestes et commandes verbales quand un combattant tombe au sol suite à un coup :**

KD « Knock-Down » sur attaque autorisé : L'arbitre utilise la main gauche pour pointer le combattant au sol et avec la main droite il pointe le sol avec un geste ayant une direction de 45 degré se dirigeant vers le sol en annonçant : Bleu ou Rouge KD

KD « Knock-Down » sur attaque interdite : L'arbitre fait une croix avec ses bras devant son visage.

17.16 Annonce des résultats

Les deux mains de l'arbitre tiennent la main des combattants. Après l'annonce au micro du vainqueur, il lève le bras du gagnant et contrôle que les combattants saluent les commissaires sportifs puis se saluent et ensuite se serrent la main avant de partir.

1 - REGLEMENT COMBAT

- 17.6 Annoncer que l'on va débiter le combat : L'arbitre recule la jambe gauche, jambe droite légèrement fléchie. Il élève le bras droit en direction de la commission d'organisation avec la main tendue le pouce orienté vers le bas.
- 17.7 Annoncer le début du combat Crie « Dau » en abaissant la main droite plus bas que l'épaule et en reculant la jambe droite simultanément.
- 17.8 Ordonner de stopper le combat : Crie Stop, « Ngung » en plaçant ta main droite entre les deux combattants à hauteur de leur épaule. Les combattants devront en même temps faire un pas en arrière et ne reprendront le combat qu'une fois que le geste de démarrage de l'arbitre leur permettra de recommencer.
- 17.9 Quand il y a besoin de stopper le combat L'arbitre fait un T avec ses bras. (Les mains partent du centre au niveau du visage la paume de la main droite sur le haut des doigts de la main gauche).
- 17.10 Faire venir le médecin : Fait le geste de stopper le combat puis il regarde l'aire où: se situe le médecin et ramène ses deux mains au centre de sa poitrine en disant « y te » ou « médecin ».
- 17.11 Rappel à l'ordre : L'arbitre pointe le combattant qui à fait une faute avec son doigt.
- 17.12 Gestes utilisés pour annoncer une faute
- **Manque de combativité des combattants** : L'arbitre secoue ses mains de l'intérieur vers l'extérieur et ses 2 poings touchent les combattants.
 - **Low kick** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et se touche la cuisse avec la paume de l'autre main.
 - **Coup de coude** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et montre un coup de. coude avec l'autre bras.
 - **Coup de genou** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et lève le genou et se le touche dans le même temps avec l'autre main.
 - **Attaque à la gorge** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et se touche la gorge avec l'autre main.
 - **Balayage avec la jambe** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et fait un signe de balayage avec sa jambe.
 - **Attrape la mauvaise jambe** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et fait un signe de saisie vers l'extérieur.
 - **Coup de pied marteau** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et fait un signe haut en bas.
 - **Lutte** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et fait un signe de saisie avec ses 2 bras les deux paumes vers le bas.
 - **Pousser** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et fait un signe qu'il pousse vers l'avant avec ses 2 paumes.
 - **Refus d'obéir au stop** : L'arbitre pointe le combattant avec la main et abaisse son autre bras pour qu'il, arrive au niveau de sa poitrine.
- 17.13 **Gestes d'avertissements** : L'arbitre pointe le combattant de la main gauche et de la main droite il symbolise le mouvement interdit puis il regarde la table des commissaire sportifs et plie le coude en levant le poing droit en ramenant la main gauche au niveau de ses cotes, ce qui enlèvera 2 points au combattant.
- 17.14 **Gestes de disqualification** : L'arbitre montre la paume la paume de la main au combattant fautif et fait mine de le pousser vers l'arrière (en direction de la sortie de la surface)

1 - REGLEMENT COMBAT

Art. 16 - Système de fonctionnement quand se produit un KD

- 16.1 Quand un combattant tombe au sol sur une frappe, l'arbitre stop le combat en disant «ngung». Si après 3 secondes, il ne s'est pas relevé, il commence le décompte. Dans le cas où le combattant se relève avant les 8 secondes, le combat continue. Mais si entre le décompte de 8 à 10 le combattant n'arrive toujours pas à se relever, il est déclaré KO.
- 16.2 L'arbitre se tourne vers le chronométreur, d'une voix claire et forte, il commence le décompte en faisant un geste du bras lors de chaque seconde écoulée. Il doit se tenir près du combattant au sol pendant tout le décompte. Le temps entre chaque chiffre est de 1 seconde. Pendant ce décompte, personne ne peut intervenir y compris le docteur.
- 16.3 Dans le cas où le combattant aurait été mis KO par un coup extrêmement violent. L'arbitre, dès la première seconde peut déclarer le KO. Le docteur viendra s'occuper du combattant. Egalement, pendant le décompte, si on se rend compte qu'il y a un danger pour le combattant, le docteur interviendra de suite.
- 16.4 Dans le cas où un combattant tombe au sol et qu'avant la 8^{ème} seconde, il décide de continuer à combattre. Si le combattant ne semble pas pouvoir se relever, l'arbitre reprendra le décompte à 9.
- 16.5 Si un combattant tombe KD, il est compté par l'arbitre. Si dans le même temps, le second combattant est également KD, il sera compté par le chronométreur.
- 16.6 Dans le cas d'un double KD et que les combattants ne peuvent pas continuer le combat, le combattant ayant marqué le plus de point avant de prendre le KO sera désigné vainqueur. Dans le cas où un combattant se relève avant le 8 et un autre se relève après le 8. La victoire sera attribuée au premier qui s'est relevé. Au cas où, les deux combattants se sont relevés avant le 8, le combat continue normalement.
- 16.7 Dans le cas où un combattant a été mis KD par un coup interdit: S'il se relève après le 8, l'arbitre avertira le combattant et le combat continuera. Par contre, si le combattant ne peut pas se relever après le 10, le combattant qui a porté le coup interdit sera disqualifié et l'autre sera déclaré vainqueur mais il ne pourra pas continuer la compétition.

Art. 17 - Commandes verbales et gestes de l'arbitre

- 17.1 Préparation au combat : L'arbitre se situe au centre de l'aire de compétition face à la table des commissaires sportifs, les bras tendus, paumes face au sol.
- 17.2 Ordonner au combattant de se présenter sur l'aire de combat : Les deux avant bras se lève à l'angle droit, les paumes se regardent. L'arbitre indique au combattant de venir en disant « vao san » ou « veni ».
- 17.3 Faire saluer les commissaires sportifs : Les deux paumes se dirigent face à la commission et s'abaissent pour faire signe de saluer.
- 17.4 Ordonner aux combattants de se regarder : Remettre les bras à l'angle droit, paume face à face.
- 17.5 Ordonner les combattants de se saluer Les bras à l'angle droit, l'arbitre recule la jambe gauche puis là droite et abaisse ses mains paumes vers le sol.

1 - REGLEMENT COMBAT

- 13.10 Utiliser des produits dopants.
- 13.11 Se jeter par terre pour balayer l'adversaire.
- 13.12 Utiliser le coup de pied marteau (Da Hat n°2).
- 13.13 Essayer d'attaquer l'adversaire en dessous de la ceinture.

Art. 14 - Pénalités

- 14.1 Le combattant qui effectue une des fautes mentionnées dans l'article Art. 13 - Fautes et interdictions se verra pénalisé par l'arbitre :
 - S'il a reçu 3 avertissements, le combattant se verra adjugé une pénalité qui lui fera perdre 2 points.
 - Si le combattant reçoit 3 pénalités, il est alors disqualifié.
- 14.2 Un combattant peut être averti directement et disqualifié dans les cas suivant :
 - Il a une mauvaise attitude à l'encontre des arbitres.
 - Il a une mauvaise attitude à l'encontre de son adversaire, de la commission d'organisation et du public.
 - Il enfreint volontairement les règles de l'article Art. 13 - Fautes et interdictions.
 - Il met KO son adversaire à cause d'un coup interdit. Le combattant sera éliminé de la compétition.

Art. 15 - MISSIONS

- 15.1 Arbitre, mission et autorité
 - 15.1.1 Mission
 - Faire respecter le règlement mis en vigueur par la commission d'organisation de la compétition.
 - Contrôler les combattants avant les épreuves se reporter Art. 3.
 - Utiliser les gestes et avertissements verbaux pour faire respecter les règles de compétition.
 - Déclarer le vainqueur.
 - 15.1.2 Autorité
 - Avertir et disqualifier un combattant qui enfreint le règlement.
 - Intervenir pour stopper un assaut et le relancer ensuite.
 - Déterminer quand un combattant est KO, étourdi, hors de la zone de combat, fait une faute, refuse le combat et toutes autres situations visibles et les faire remarquer par des gestes et des avertissements verbaux en accord avec le règlement.
 - Il peut arrêter le combat et avertir les juges dans le cas où il y aurait une trop grosse différence technique ou une blessure d'un des combattants.
 - Lorsqu'il arrête le combat ou qu'il disqualifie un combattant il doit en demander l'autorisation aux juges.

1 - REGLEMENT COMBAT

- 13.3.1 A la fin de la pesée officielle, le combattant ne s'est pas présenté.
- 13.3.2 Après trois appels, le combattant ne s'est pas présenté sur l'aire de combat.
- 13.3.3 Après la minute de récupération, le combattant ne s'est pas présenté sur le tapis.
- 13.3.4 Le coach annonce à la commission que le combattant abandonne.

12.4 **Victoire par arrêt du combat**

- 13.4.1 Le combattant s'est blessé lors du combat et le médecin décide qu'il ne peut pas continuer.
- 13.4.2 Le combat est stoppé car les juges et arbitres considèrent qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.

12.5 **Victoire absolue**

- 12.5.1 Le combattant place un ciseau de 11 à 21 qu'il sert et maintien jusqu'au bout
- 12.5.2 Le combattant est compté 3 ou 4 fois au sol dans un round.

12.6 **KO**

Un combattant qui suite à une frappe tombe au sol et ne se relève pas avant les 10 secondes et est annoncé K.O par l'arbitre.

12.7 **Victoire par disqualification**

Lors du combat, si un combattant enfreint volontairement les règles et ne respecte pas l'éthique de l'art martial sera automatiquement disqualifié.

Art. 13 - Fautes et interdictions

Il y a faute si le combattant enfreint une des règles suivantes :

- 13.1. Attaquer la gorge, l'aîne (les parties génitales), et les genoux.
- 13.2 Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire.
- 13.3 Attraper, lutter, bloquer et tirer l'adversaire.
- 13.4 Aller chercher directement les jambes de l'adversaire dans le but de le mettre KD.
- 13.5 Attaquer l'adversaire quand il est KD.
- 13.6 Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat.
- 13.7 Le combattant ne fait pas un pas en, arrière après que l'arbitre est arrêté le combat.
- 13.8 Avoir un mauvais comportement et proférer des insultes.
- 13.9 Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité).

1 - REGLEMENT COMBAT

10.5 Point en moins

10.5.1 **Moins 1 point** : Quand le combattant sort des tapis (2 pieds sortis).

10.5.2 **Moins 2 points** :

- Dans un combat (3 rounds), le vo sinh n'a pas placé un seul ciseau.
- Le vo sinh a reçu une pénalité.

10.6 Cas où les points ne sont pas retirés.

10.6.1 L'adversaire est déjà tombé au sol ou est déjà sorti des tapis.

10.6.2 L'adversaire est sorti des tapis car l'adversaire l'a poussé volontairement.

10.6.3 Un combattant suit l'adversaire en dehors de l'aire de combat.

10.7 Cas où les points ne sont pas attribués.

10.7.1 Saisie au corps, lutte au sol, tirer ou pousser l'adversaire pour l'entraîner au sol ou le faire sortir en dehors des tapis.

10.7.2 Suivre l'adversaire au sol quand il tombe.

Art. 11 - Système de définition du « Knock-Down » (Chute au sol)

11.1. KD suite à une frappe : Le combattant suite à une frappe touche les tapis avec son corps (hormis les pieds).

11.2. KD « debout » : Quand le combattant suite à une frappe ne se contrôle plus et qu'après 2 secondes dans cet état il ne peut reprendre le combat.

Art. 12 - Décision du résultat

12.1.1 Victoire aux points

13.1.1 A la fin du dernier round, le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points dans le combat (décision de la majorité des juges).

13.1.2. Dans le cas où 2 combattants se blessent et ne peuvent pas continuer le combat, le nombre de points que possédaient les combattants avant la blessure sera comptabilisé. Le vainqueur est celui ayant totalisé le plus de points (décision de la majorité des juges).

Seul un avis médical pourra autoriser les combattants à continuer la compétition.

12.2 Victoire par avantage

Dans le cas où à la fin du combat, les deux combattants ont un nombre égal de points, la victoire sera accordée en prenant en compte les éléments suivants :

13.2.1 Le combattant qui a gagné le dernier round.

13.2.2 Le combattant qui a été le plus offensif et qui s'est le mieux défendu.

13.2.3 Le combattant qui a pris le moins d'avertissement et qui s'est le mieux comporté

12.3 Victoire par abandon du combat

1 - REGLEMENT COMBAT

Art. 10 - Calcul des points

Les points sont calculés sur chaque série d'attaque (pas plus de 5 mouvements) et sont comptabilisés de la façon suivante :

- 1 point.
- 2 points.
- Point apportant la victoire absolue.
- Point de KO.
- Point en moins.

10.1. Un point

10.1.1 Attaque avec le poing ou le pied avec effet dans la zone de frappe.

10.1.2 Quand l'adversaire tombe au sol après avoir reçu une frappe ou contre-attaque avec le poing ou le pied.

10.2 Deux points

10.2.1 Saisie d'une attaque de jambe, coup de pied direct, circulaire ou de côté qui conduit l'adversaire à chuter.

10.2.2 Frappe dans le visage de l'adversaire avec technique de jambe.

10.2.3 Comptage par l'arbitre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes. L'arbitre commence à compter de 1 à 8. Jusqu'à ce que l'arbitre compte « 8 », le combattant peut se relever et continuer le combat. (le dernier coup qui a conduit l'adversaire à tomber au sol sera comptabilisé en plus des points acquis lors du comptage).

10.2.4 Utiliser un balayage avec une frappe du bras du même côté (Chem Quet utilisé par exemple dans l'enchaînement 2 et 3)

10.2.5 Faire tomber l'adversaire sur le dos avec une technique, de Chem Tiet (Inverse du Chem Quet, type contre attaque du poing circulaire gauche niveau 1).

10.2.6 Toucher l'adversaire avec 2 mouvements d'affilés de poing et de jambe dans le même enchaînement.

10.2.7 Balayage faisant tomber l'adversaire (en direct ou inversé avec coup de talon) lors d'une contre-attaque (ex : contre-attaque Dam Muc 4^{ème} niveau).

10.2.8 Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux de 1 à 10.

10.3 Point apportant la victoire absolue

10.3.1 Le combattant place un ciseau de 11 à 21 et maintien la clé correctement jusqu'au sol.

10.3.2 Le combattant est compté 3 ou 4 fois lors du même round.

10.4 KO

L'adversaire n'arrive pas à se relever après comptage de l'arbitre jusqu'à 10.

1 - REGLEMENT COMBAT

Art. 5 - Déroulement de la pesée

- 5.1 Première pesée Les athlètes peuvent se peser eux mêmes sur la balance du comité d'organisation au maximum 6 heures avant l'heure officielle de début de compétition, afin de vérifier leur catégorie de poids.
- 5.2 La pesée officielle a lieu au maximum 60 minutes avant le début de la compétition. Les athlètes doivent être tous pesés à ce moment là. Les hommes sont pesés en short et les femmes en short et tee-shirt.
- 5.3 Les athlètes qui n'ont pas été pesés lors de la pesée officielle ou qui contestent le règlement de la compétition sont exclus de la compétition.

Art. 6 - Système de compétition.

- 6.1 Base : Compétition individuelle.
- 6.2 Système de combat : Le combat de Vovinam peut se stopper sur un KO ou un arrêt du temps réglementaire.

Chapitre 3 - REGLES DE COMPETITION

Art. 7 - Principe de la compétition

- 7.1 La compétition combat est un face à face entre deux Vo Sinh utilisant les différentes techniques mis à leur disposition pour marquer plus de points que l'autre ou le mettre KO.
- 7.2 Les combattants ont le droit à une série maximum de 5 attaques dans un enchaînement pour tenter de toucher leur adversaire. Dès que l'arbitre fait un signe et une commande verbale « STOP », les deux combattants doivent s'arrêter et faire un pas en arrière en position défensive afin de se préparer à un prochain assaut. Dans une série d'attaque, si le combattant sort de l'aire de combat, l'arbitre ramènera les deux combattants au milieu de l'aire pour continuer le combat.

Art. 8 - Round et durée des combats

- 8.1 Le combat de Vovinam se déroule en 3 rounds de 3 minutes avec 1 minute de repos entre chaque round.

Art. 9 - Zone de frappe

- 9.1 **Zone marquant des points** : Toute zone du visage, des côtés de la tête, du cou et du buste (au dessus de la ceinture).
- 9.2. **Zone ne marquant pas de points** : Les épaules et les frappes dans les bras. Les frappes en dessous de la ceinture, dans le dos, les fesses et la gorge.
- 9.3 Les attaques avec les poings et les pieds doivent être portées avec puissance dans les zones de frappe mais avec contrôle.

1 - REGLEMENT COMBAT

Art. 3 - Tenue et protections

- 3.1 Vo phuc de couleur bleue avec l'écusson du Vovinam à gauche sur la poitrine et le prénom de l'athlète à droite. Le nom du pays d'appartenance sera inscrit dans le dos.
- 3.2 Coquille
- 3.3 Protèges bras, tibias et pieds (cachés sous le vo phuc)
- 3.7 Protèges dents
- 3.8 Les athlètes porteront une ceinture jaune sans grade lors des épreuves de combat.

Chapitre 2 - REGLES GENERALES

Art. 4 - Catégorie de poids

- 4.1 Catégories pour femmes et hommes de 18 à 35 ans (seniors).
L'âge de la compétitrice ou du compétiteur pris en compte est celui correspondant à la date de naissance inscrite sur le passeport.

Catégories masculines	Catégories féminines
57 kg à 60 kg	48 kg à 51 kg
60 kg à 64 kg	51 kg à 54 kg
64 kg à 68 kg	54 kg à 57 kg
68 kg à 72 kg	57 kg à 60 kg
72 kg à 77 kg	
77 kg à 82 kg	

1 - REGLEMENT COMBAT

Chapitre 1 - AIRE DE COMPETITION ET MATERIEL

Art. 1 - Aire de compétition

- 1.1 L'aire de compétition est de taille 11 m sur 11 m réalisée avec des tapis carrés de 1 m x 1m, ayant une épaisseur d'environ 1,5 cm à 3 cm. Cette aire n'est pas glissante et est posée directement sur un sol plat.
- 1.2 L'aire de compétition est composée d'une aire centrale de 9 m sur 9 m.
- 1.4 La zone de sécurité située autour de l'aire centrale est de couleur différente.
- 1.3 Une zone de taille 1 m sur 1m située au milieu de l'aire de compétition permet de positionner les combattants en début et fin de combat.

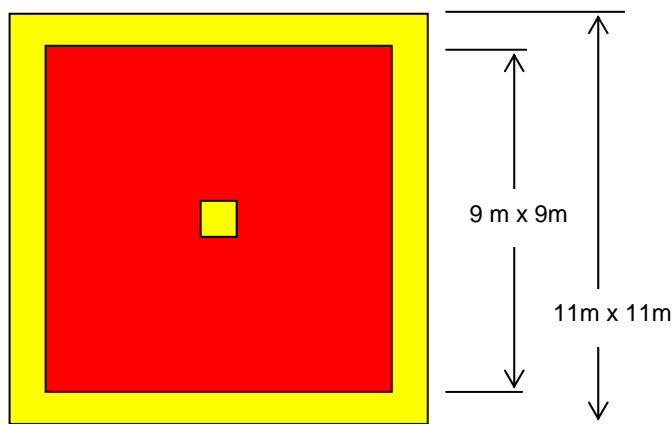


Schéma de l'aire de compétition

Art. 2 - Equipements de l'aire de compétition

- 2.1 Tables de travail pour les commissaires sportifs, les juges et arbitre.
- 2.2 Un gong.
- 2.3 Une calculatrice.
- 2.4 2 chronomètres.
- 2.5 Six drapeaux rouges et 6 drapeaux bleus.
- 2.6 Tableaux de notation (1 par juge).
- 2.7 Tapis de propreté de part et d'autre de l'aire de compétition pour permettre de s'essuyer les pieds.
- 2.8 Une sonorisation avec micros.
- 2.9 Jeux de gants, plastrons et casques (jeux de couleur rouge et de couleur bleue).
- 2.10 Badges d'identification des juges, arbitre, commissaires sportifs.

SOMMAIRE

Chapitre 1 - AIRE DE COMPETITION ET MATERIEL3

Art. 1 - Aire de compétition	3
Art. 2 - Equipements de l'aire de compétition	3
Art. 3 - Tenue et protections	4

Chapitre 2 - REGLES GENERALES.....4

Art. 4 - Catégorie de poids.....	4
Art. 5 - Déroulement de la pesée.....	5
Art. 6 - Système de compétition.....	5

Chapitre 3 - REGLES DE COMPETITION5

Art. 7 - Principe de la compétition.....	5
Art. 8 - Round et durée des combats.....	5
Art. 9 - Zone de frappe	5
Art. 10 - Calcul des points.....	6
Art. 11 - Système de définition du « Knock-Down » (Chute au sol).....	7
Art. 12 - Décision du résultat	7
Art. 13 - Fautes et interdictions.....	8
Art. 14 - Pénalités	9
Art. 15 - Missions	9
Art. 16 - Système de fonctionnement quand se produit un KD.....	10
Art. 17 - Commandes verbales et gestes de l'arbitre.....	10

VOVINAM VIỆT VÕ ĐẠO



Règlement de compétition

**RENCONTRE
"COMBAT"**

FRANCE-VIETNAM