



RÈGLEMENT DE COMBAT ENFANTS/ADOLESCENT

En compétition de combat, **seuls l'âge et le gabarit permettent de distinguer les élèves et non leurs ceintures.**

En cas de litige, les membres de la Commission Technique Enfant seront les seuls à même de décider de la coupe à laquelle doit être inscrit l'élève :

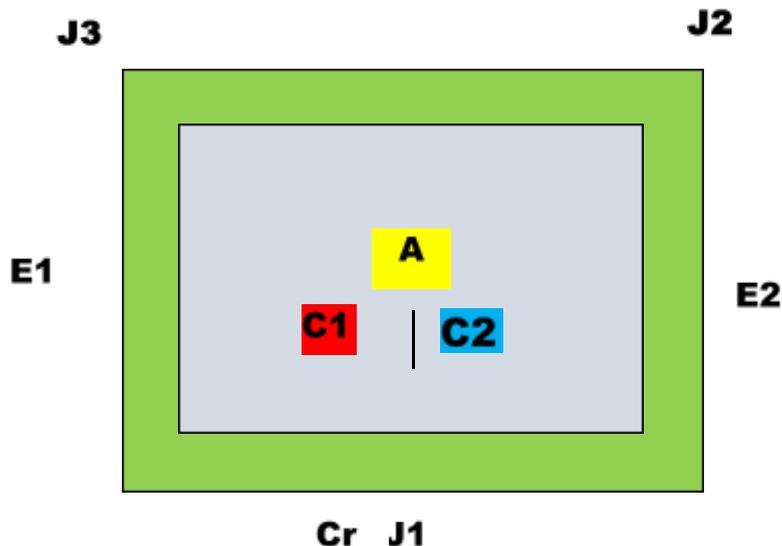
- **Catégorie 1 : les enfants qui ont entre 7, 8 et 9 ans**
- **Catégorie 2 : les enfants qui ont entre 10 et 11 ans**
- **Catégorie 3 : les enfants qui ont entre 12 et 13 ans**
- **Catégorie 4 : les enfants qui ont entre 14 et 15 ans**

Pour les âges, nous considérerons **l'année de naissance.**

Aire de combat

L'aire de combat est composée de 2 parties :

- Surface de combat : partie centrale,
- Surface de sécurité : partie extérieure.



Les deux compétiteurs (C1, C2) forment un triangle avec l'Arbitre (A) et sont face à un Juge (J1).

Chaque compétiteur peut être assisté par son entraîneur (E1, E2) placé face à face, séparés par l'aire de combat.

Chaque table de jury peut également être assistée par un Juge Chronométrateur (Cr)

Deux Juges (J2 et J3) sont de chaque côté de l'aire de combat

Durée du combat

Un combat se remporte en deux manches gagnantes ; ainsi un combat se compose de deux à trois reprises d'une durée variable en fonction du grade du combattant :

- Catégorie 1, 2 : reprises de 1 minute en temps continu
- Catégorie 3 : reprise de 1 minute en temps effectif
- Catégorie 4 : reprises de 1 minute 30 secondes en temps effectif

Temps de récupération entre chaque reprise= 30 sec

Temps continu : les différents arrêts de l'arbitre de champ visant au remplacement des combattants qui peuvent survenir durant le combat n'entrent pas dans le décompte du chronomètre. Par contre, le chronomètre est stoppé pour toute intervention des juges ou du médecin.

Temps effectif : La durée du combat est décomptée en temps effectif c'est-à-dire qu'à chaque qu'est prononcé le mot « **THÔI** », le chronomètre sera arrêté.

La durée totale maximum d'un combat est de :

- pour les catégories 1/2/3 : 5 minutes,
- pour la catégorie 4 : 7 minutes.

Le chronomètre est visible des combattants et entraîneurs.

Style de combat

Le combat « à la touche »

Concerne :

- les enfants de Catégorie 1 = 7 à 9 ans
- les enfants de catégorie 2 = 10-11 ans

Les deux catégories ne seront pas mélangées

L'épreuve est **MIXTE** : les filles et les garçons peuvent combattre dans une même catégorie.

Règlement combat adulte - v2025.01.20

L'objectif est de proposer une première approche du combat, en développant la précision des pratiquants, leur réactivité, et éviter le « cafouillis ».

Un peu comme à l'escrime, chaque coup franc marque un point.

Le temps est arrêté et les pratiquants repositionnés.

L'arbitre sera responsable de détecter les touches et d'arrêter le combat.

- **Durée des combats : 2 x 1 min**, temps arrêté (rappel)

- **Coups autorisés :**

- Les techniques de poings DAM **dans le plastron**

- les techniques de pieds DA **dans le plastron**

L'arbitre peut accorder **1 point à un pratiquant ou 1 point à chacun** en cas de coup simultané.

-**Coups interdits :**

- les coups portés en dehors du plastron sont interdits.

- Les amenés au sol sont également interdits.

- il est interdit d'attraper (notamment la jambe) de son adversaire.

Le/la gagnant(e) est le premier à remporter 2 manches (les égalités ne sont pas comptabilisées).

*NB : cette épreuve nécessite 3 personnes max : une table de jury comportant une personne chargée du chronomètre, une personne chargée de comptabiliser les points et surtout **un arbitre de champ particulièrement expérimenté** pour accorder les points directement.*

Le combat pieds-poings ou semi-contact, SANS amener au sol

Concerne :

- **Les enfants de catégorie 3 = 12-13 ans**

Le combat sera type **semi-contact, SANS amener au sol.**

- **Durée des combats : 2 x 1 min**, temps arrêté

- Cette épreuve **n'est PAS mixte.**

- Le gagnant est le premier à remporter **2 manches** (les égalités ne sont pas comptabilisées).

Coups autorisés

- Techniques de DAM dans le plastron : 1 point
- Techniques de DA dans le Plastron : 1 point
- Techniques de DA dans la tête (contrôlée et maîtrisée) : 2 points
- Techniques de DA BAY (coup de pied sauté) au plastron : 2 points

Coups interdits

- Chem : tranchants
- Xia : piques
- Goi : coups de genou

Union Vovinam Viet Vo Dao France

14 Chemin de Meycat, Apt C16, 33185 le Haillan

Tél. : 06 87 10 61 33 - contact@unionvovinam.fr - www.unionvovinam.com

RNA : W471002464

SIRET : 93787143200012

- Cho : coups de coudes
- Griffes
- Quet : balayages
- Faire chuter l'adversaire
- **Attraper l'adversaire** (notamment les jambes)
- Coups de toute sorte dans le dos

Pénalités / disqualifications

- Coups de poings au visage
- Coups de pieds non contrôlés, intentionnels (à l'appréciation de l'arbitre de champ et des jurys)
- Sortir de l'aire de combat de manière répétée
- Non combativité

NB : cette épreuve nécessite 5 personnes : une table de jury comportant une personne chargée du chronomètre et un arbitre de table, 2 arbitres de coin et un arbitre central.

Le combat pieds-poings ou semi-contact, AVEC amener au sol

Concerne :

- **Les enfants de la catégorie 4 : de 14 à 15 ans**

Les règles seront du même type, c'est à dire **semi-contact**, cependant amener au sol son adversaire sera autorisé.

- **Durée des combats : 2 x 1 min 30**, temps arrêté
- Cette épreuve **n'est PAS mixte**.
- Le gagnant est le premier à remporter **2 manches** (les égalités ne sont pas comptabilisées).

Coups autorisés

- Techniques de DAM dans le plastron : 1 point
- Techniques de DA dans le Plastron : 1 point
- Techniques de DA dans la tête (contrôlée et maîtrisée) : 2 points
- Techniques de DA BAY (coup de pied sauté) au plastron : 2 points
- Quet (balayages):2 points
- Faire chuter l'adversaire (chem quet, Vat) : 2 points
- Don Chan (Ciseau) : 3 points

Coups interdits

- Chem : tranchants
- Xia : piques
- Goi : coups de genou
- Cho : coups de coudes
- Griffes

- Coups de toute sorte dans le dos

Pénalités / disqualifications

- Coups de poings au visage
- Coups de pieds non contrôlés, intentionnels (à l'appréciation de l'arbitre de champ et des jurys)
- Sortir de l'aire de combat de manière répétée
- Non combativité

Protections

	OBLIGATOIRES	FACULTATIVES
Coquille	Toutes les catégories	
Protège pieds	Toutes les catégories	
Gants type boxe	Catégories 1/2/3	
Gants légers type mitaines	Catégorie 4	
Plastron rigide ou mousse	Toutes les catégories	
Protège dents		Toutes les catégories
Protège tibias non armé	Toutes les catégories	
Casque mousse Sans visière	Toutes les catégories	
Protège avant-bras		Toutes les catégories

La commission d'arbitrage se donnera le droit de refuser tout combattant/combattante n'ayant pas les protections obligatoires au moment de la vérification par l'arbitre de champ.

Les organisateurs de la compétition, peuvent bien entendu mettre à disposition du matériel de protection.

Les règles techniques : généralités et rappel

K.O.

Le K.O. intentionnel est interdit.

Si la responsabilité du K.O. technique est attribuée au compétiteur non blessé, une consultation entre l'Arbitre, et J1 doit intervenir immédiatement pour évaluer s'il y a lieu dans le contexte de le disqualifier.

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.

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.

Selon la loi sportive française, 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.

Les techniques interdites

- Mettre son adversaire K.O.,
- **Frapper au visage** avec les techniques de Bras : **Dam** (Coup de poing), **Chem** (sabre), **Bat** (poing retourné), **Cho** (coude)...,

- Utiliser des techniques suivantes : **Cho** (Coude), **Xia, Chi** (Pique), **Trao, Cao, Cau** (Griffe), 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.

Définition « au sol »

- Quand l'adversaire est en position assise
- Au moins un genou ou les 4 membres touchent le sol
- Quand le corps est allongé au sol, que ce soit sur le dos ou sur le ventre.

Points non attribués

Dans les cas suivants aucun point n'est attribué :

- Les deux combattants se touchent en même temps, sauf pour les catégories 1 et 2
- Les attaques touchent les jambes, les bras ou les épaules,
- L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul,
- Le combattant est tombé après avoir exécuté un **Da Bay** (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux,
- Les attaques sont désordonnées, floues, ou imprécises.

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**(sabre), **Bat** (poing retourné), **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)

Les Pénalités et avertissements (Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

À tout moment J1 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 J1),
- Réunion immédiatement entre J1 et l'Arbitre pour décider de l'avertissement ou d'une pénalité,
- Les points en moins (points pénalités) doivent être enregistrés immédiatement par chaque juge et décompté de chaque total de point de J1, J2 et J3,
- L'Arbitre doit prononcer à haute voix la raison de la pénalité en désignant le combattant en faute,
- Chaque pénalité obtenue lors d'un combat suit le combattant dans tous ses autres combats de la compétition- remise à zéro des compteurs individuels et de l'équipe lors des finales,
- Un mauvais comportement d'un combattant et ou de son entraîneur peut entraîner un point de pénalité pour le combattant,
- Reprise du combat.

Trois pénalités attribuées à un même combattant (même obtenues dans trois combats différents) entraînent sa disqualification pour la compétition et la perte du combat en cours pour son équipe.

Le nombre de points de pénalité d'une équipe est la somme des points de pénalités obtenus par ses membres. A partir du 4^{ème} point de pénalité, l'équipe perdra définitivement un de ses membres pour la durée de la compétition (celui à qui sera attribué la pénalité et qui du coup perdra son combat). Techniquement, à la 6^{ème} pénalité, l'équipe sera disqualifiée.

Déroulement du combat

Déroulement

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

J1 ou le juge chronométrateur, ordonnera une pause en fonction du temps de combat prédéfini par le grade des compétiteurs.

A chaque manche, J1, J2 et J3 comptabilisent les points et désignent le vainqueur de la manche par drapeau. En cas d'égalité, la manche est reconnue comme gagnante pour chaque combattant, la deuxième manche est donc décisive.

En cas d'égalité à la troisième manche, le combat sera attribué au combattant ayant obtenu un maximum de point sur la totalité du combat sur les 3 jurys J1, J2 et J3.

L'Arbitre déclare officiellement le vainqueur.

Pendant la durée du combat, seul 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.

Les interruptions

Les interruptions pendant les combats peuvent être demandées par l'Arbitre ou par J1 dans les cas suivants :

- Dès que l'un des combattants a les deux pieds dans la Surface de Sécurité. (Non décompté du chronomètre),
- L'un des combattants est à terre. (Non décompté du chronomètre),
- Les deux combattants luttent corps à corps (Vat) pendant plus de 5 secondes (non décompté du chronomètre).

L'Arbitre ou J1 peuvent imposer à tout moment une pause, s'ils la jugent nécessaire.

J1 peut à tout moment arrêter les combats et déclarer le vainqueur s'il estime que le combat est trop dangereux ou si les écarts de niveau sont trop importants.

Le combattant ou l'entraîneur peuvent à tout moment « jeter l'éponge » en le signalant à l'Arbitre.

Les réclamations

Les réclamations ne peuvent être effectuées que par les capitaines des équipes qui devront respecter les procédures suivantes :

- Toutes les réclamations seront formulées à la fin du combat,
- Les combattants ne peuvent réclamer qu'auprès de leurs capitaines,
- Les capitaines peuvent faire part de leur réclamation auprès de J1 et éventuellement déposer des recours auprès du Responsable de la coupe Combat ou du Directeur de Compétition,

- Il est interdit de réclamer publiquement ou à haute voix ou encore envers l'arbitre sous peine d'un point de pénalité,
- Les capitaines et les combattants doivent respecter toutes les décisions prises par les Juges, par le Responsable de Combat ou par le Directeur de Compétition suites aux réclamations,

Dans le cas le non-respect de ces règles, le directeur de la compétition prendra en compte la situation et en référera aux Maîtres aînés. Un collège des Maîtres présents évaluera les suites à donner.

Le service de soins, blessures

À tout moment, un Arbitre peut 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 son adversaire c'est ce dernier qui perd le combat.

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

Les intervenants

Désignation d'arbitre et des juges

Les Arbitres et les Juges ne peuvent pas être à la fois Compétiteurs ou Entraîneurs.

Les Arbitres et les Juges seront sélectionnés et désignés par le collège technique de la compétition.

Condition de désignation

Les Juges et les Arbitres doivent être âgés de 18 ans au moins, le jour de compétition.

Pour être Juge J1, il faut être au minimum 2^{ème} DANG.

Pour être J2, J3 ou Arbitre des épreuves de combat les candidats doivent être de niveau ceinture noire (Huyen Dai). Une tolérance est admise pour les CB03 ayant une fonction d'enseignant enfants en club.

Equipe médicale

La présence d'un médecin ou celle d'une équipe de secouristes brevetés est obligatoire. Leur rôle est d'assurer tous les besoins de soins médicaux qui surviendraient dans l'enceinte où se déroule la compétition.

Les médecins, les secouristes, les tapis, les matériels de compétitions... sont placés sous la responsabilité du Responsable Logistique de la compétition.

Tenues Officielles

Les tenues officielles des Arbitres et des Juges et des Compétiteurs est le Vo Phuc traditionnel du Vovinam-VVD .

Le rôle de l'Arbitre

L'Arbitre est le responsable et le garant du respect et du bon déroulement du combat. Il est l'autorité 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 avec J1 des sanctions : simple rappel à l'ordre, avertissement, points de pénalités, 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 J1.

Il doit être en permanence « entre » les deux combattants.

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.

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.

Le Directeur de Compétition

Il a pour rôle de :

- Désigner les Arbitres et les Juges avec le collège technique de la compétition,
- Coordonner l'ensemble des épreuves de la coupe,
- Arbitrer et prendre des décisions pour tous les problèmes liés à la compétition non prévus dans les règlements,
- Garantir la juste appréciation des membres du Jury,
- Prendre des mesures disciplinaires contre les compétiteurs ou les délégations qui ne respecteraient pas les règles,
- Signer les feuilles de résultat final de chaque épreuve et les diplômes décernés aux compétiteurs/

Avec l'aide de son Adjoint, il nomme un responsable des coupes techniques et un responsable des coupes combats afin de l'aider à contrôler le déroulement général de la compétition.

Licence et responsabilité.

Tous les compétiteurs - technique et/ou combat - doivent disposer de la licence Union VVN VVD France en cours de validité et doivent avoir pris connaissance et être satisfait des conditions d'assurance souscrite par l'Union. Le Comité d'Organisation dégage toute responsabilité en cas de non-respect de cette obligation. Il est à la charge des responsables de clubs de vérifier ces informations.