



FEDERATION DES ARTS MARTIAUX TRADITIONNELS VIETNAMIENS
LIÊN ĐOÀN VÕ CỔ TRUYỀN VIỆT NAM TẠI PHÁP

en France, seule la FAMTV-France est reconnue par la WFVV - agrément WFVV n°EU-001FR FED-DEC n°35 / QD-WFVV 07DEC2016

Association à but non lucratif, régie par la loi de 1901 - N° D'ordre 99/1441 - N° DOSSIER 00139844 P
Siège social : 13 rue des Prés Saint Martin - 77340 Pontault Combault - MAIL : secretariat@famtv.fr



LA FÉDÉRATION DES ARTS MARTIAUX TRADITIONNELS VIETNAMIENS
présente

COUPE DE FRANCE

De mini-Poussins à Vétérants 2018

RÉGLEMENT

COMPÉTITION COMBAT

SAISON 2017 / 2018

Song Dau, Doi Khang, Vat Co Truyen

Samedi 31 Mars

épreuves techniques de 15h à 20h

Dimanche 1^{er} Avril

épreuves combat de 9h à 18h

Gymnase

Francois Ruiz

rue des prairies 91650 Breuillet



FAMTV - 13 rue des Prés St. Martin - 77340 Pontault Combault -



IV - COMPETITION COMBAT TRADITIONNEL - Song Dau

SONG DAU – Combat Souple en Semi-Contact

Toutes Catégories d'âge, de sexe et de poids

Les combats ne sont pas mixtes, pas de confrontation masculin / féminin.

1- Tableau et poule

La compétition COMBAT TRADITIONNEL « SONG DAU » prône une sélection par l'élimination directe sous forme de tableau.

- Les catégories de 8, 6 ou de 4 combattants sont organisées en « tableau » avec le nombre de tours de sélection correspondant pour déterminer le podium.

Dans le cas d'une catégorie à 6 combattants, il est nécessaire d'effectuer un repêchage pour le second tour, afin d'avoir 4 combattants.

C'est le meilleur perdant du tour précédent qui sera toujours repêché le cas échéant.

Il ne sera procédé à aucun tirage au sort.

- Les catégories ne comportant que 3 compétiteurs sont organisées sous forme de « poule » et déterminent le podium avec des combats entre chaque compétiteur (trois combats classifiant selon le nombre de victoires, de points, des écarts de points, des pénalités).

2- Durée des combats

Les combats s'effectuent en 1 reprise. La durée du combat est modulée selon l'âge des compétiteurs :

- Mini POUSSINS/POUSSINS = 1 min
- PUPILLES/BENJAMINS/MINIMES = 1 min 30
- CADETS/JUNIORS = 2 min
- SENIORS = 2 min 30
- VETERANS = 2 min

La prolongation, si nécessaire est **de 30 secondes** pour les Poussins/Pupilles/Benjamins et Minimes et **de 1 minute** pour les Cadets/Juniors/Seniors et Vétérans.

Le temps de récupération entre deux combats sera **au moins égal à 2 minutes**.

Les finales peuvent se dérouler en 2 reprises sauf s'il s'agit d'un tableau de « poule ».

3- Pesée et catégories de poids

Les pesées doivent s'effectuer en **võ phuc**. Il ne sera pas retiré de poids par rapport à la tenue, c'est donc le poids du compétiteur en tenue qui sera pris en compte.

Les catégories de poids seront faites en rassemblant des compétiteurs de poids similaires sans excéder une trop grande différence de poids.

4- Appel des combattants

Le Superviseur et les Commissaires Sportifs seront exigeants lors des différents appels des combattants :

- **Pour la pesée :** Les compétiteurs ne se présentant pas à la pesée dans le créneau horaire défini seront déclarés forfait.
- **Pour les sélections :** Tout combattant qui ne se présente pas sur l'aire de combat suite au troisième appel de son nom et au-delà d'une minute sera déclaré forfait.

5- Techniques et zones autorisées avec attribution des points

1 point	2 points	3 points
Coup de poing à la tête maîtrisé Coup de poing au corps maîtrisé Coup de pied au corps maîtrisé	Balayage non suivi Projection non suivie Ciseaux non suivis à la taille ou aux jambes Coup de pied à la tête maîtrisé ou retourné corps Coup de pied sauté au corps maîtrisé	Coup de pied sauté à la tête, coup de pied retourné tête Coup de pied sauté retourné corps maîtrisé Balayage suivi et maîtrisé Ciseaux suivis et maîtrisés à la taille ou aux jambes Projection suivie et maîtrisée
Frappes dans les cuisses autorisées dans l'esprit du combat semi-contact.		
La prise en compte des points des différentes techniques exécutées est laissée à l'appréciation des juges de coin munis de compteurs .		
Précisions :		
<ul style="list-style-type: none"> ○ Balayage : mise au sol avec les jambes. Ils sont autorisés sur la surface du corps allant des pieds jusqu'aux hanches. ○ Projection : mise au sol avec les bras. Elles sont autorisées sur la surface du corps allant des cuisses jusqu'à la poitrine. ○ Ciseaux : Autorisés sur la surface située au-dessus du genou jusqu'à l'abdomen. 		



6- Techniques et zones interdites

- Techniques de main ouverte (hors paumes) : pique, tranchant
- Coup de poing de **face visage** (dans le triangle facial) **sauf si celui-ci est exécuté sans puissance pour permettre un enchaînement de techniques.**
- Coup de poing à la partie postérieure (de la nuque au bassin)
- Coup de poing au bas-ventre
- Coup de poing circulaire retourné (bras tendu ou non)
- Coup de pied de face visage (dans le triangle facial)
- Coup de pied dans le dos (de la nuque au bassin)
- Coup de pied au bas-ventre
- Coup de pied au genou (d'arrêt, écrasé)
- Coup de talon sur le dessus de la tête
- Coup à la gorge
- Coup de tête
- Coup de coude
- Coup de genou
- Ciseaux au niveau du cou et au-dessus de l'abdomen
- **Frappe sous la ceinture (Les frappes dans les cuisses sont autorisées seulement si elles font parties d'un enchaînement)**
- Blocage en coude
- Frapper un adversaire au sol sans maîtrise
- Lutter au sol ou se mettre sur le dos pour combattre avec les jambes
- Balayage intérieur
- Projections avec saisie de la tête ou du cou
- Projeter l'adversaire sur la tête
- Toute technique entraînant un hors combat « volontaire ».

7- Notion de "contrôle"

Toutes les techniques doivent être exécutées avec précision et ne doivent en aucune manière porter atteinte à l'intégrité physique du combattant.

Une touche absolument maîtrisée à la tête et légèrement appuyée au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisée.

Les techniques doivent être portées et nettes mais réarmées après la touche.

Toutes les techniques traversantes ayant touché le compétiteur adverse seront considérées comme non contrôlées et sanctionnées en conséquence. « **Lorsque le contact est trop fort, il n'y a plus contrôle.** »

Les arbitres insisteront sur ce point au moyen d'avertissements et de pénalités.

8- Avertissements, pénalités et disqualification

Chaque faute est sanctionnée par un avertissement, une pénalité ou une disqualification.

➤ Avertissement

L'avertissement est une mise en garde orale avant une pénalité. A l'appréciation de l'arbitre central, la pénalité peut être annoncée après plusieurs avertissements lorsque ces derniers ne sont pas pris en compte.

Exemples :

- Mettre en danger sa propre sécurité, avec des comportements exposant aux blessures.
- Adopter une attitude non combative.
- Montrer un comportement agressif exacerbé pouvant conduire à un manque de contrôle dans les attaques.
- Ne pas réagir immédiatement aux injonctions de l'arbitre ou les discuter de façon répétée.

➤ Comportements interdits entraînant une Pénalité

- Des sorties trop fréquentes de l'aire de combat non consécutives à un coup. Deux pieds dans l'aire de sécurité (tapis rouges). Attitude de fuite.
- Usage d'une technique interdite ou atteinte d'une zone interdite (sans blessure) ou encore manque de contrôle avéré lors des frappes.
- Attitude incorrecte du combattant (verbale ou gestuelle) : envers l'adversaire, envers l'arbitre ou envers le public.
- Feindre d'être blessé ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Mettre en danger sa propre sécurité, en se laissant aller à des comportements qui exposent aux blessures.
- Fuir le combat pour gagner du temps, privant ainsi l'adversaire d'une opportunité de marquer.
- Saisir l'adversaire directement sans exécuter une technique dans un délai maximum de 2 à 3 secondes.
- Le corps à corps inutile (lutter, pousser ou saisir sans tenter de technique).
- Les sorties de l'aire de compétition : Dès lors que le pied du compétiteur, ou toute autre partie du corps, touche le sol en dehors des limites de l'aire de combat. Exception faite lorsque le compétiteur est physiquement poussé ou projeté en dehors de la surface.

Chaque pénalité entraîne un retrait de 2 points pour le compétiteur à la fin du combat et cela sur le compteur de chaque juge. Le cumul de quatre pénalités correspond à une disqualification du combat.



➤ Causes de Disqualification

- Quatre pénalités au cours du Combat,
- Blessures de l'adversaire obtenues après l'usage d'un coup interdit,
- Hors combat causé par une technique non maîtrisée,
- Insultes à l'adversaire, à l'arbitre, aux juges, au public,...
- Frapper un adversaire après l'arrêt du combat par l'arbitre,
- Tout combattant ne se présentant pas sur l'aire de combat, à l'appel de son nom, trois fois et au-delà d'une minute, est disqualifié.

Les frappes doivent être portées franchement mais dans le but d'enchaînements techniques. Toute frappe donnée avec la volonté de blesser et de faire terminer le combat avant la limite sera sanctionnée.

Cette compétition se déroule afin de démontrer la supériorité des enchaînements en combat des divers participants. Les frappes volontaires dans le dos ou l'arrière de la tête sont interdites. **Fraper un adversaire au sol est interdit.**

Si à la fin du combat, un des compétiteurs est blessé suite à une pénalité prononcée, le blessé est déclaré vainqueur et l'auteur de la faute est déclaré perdant. Le blessé pourra reprendre la suite de la compétition après autorisation du médecin.

L'auteur de la pénalité pourra être repêché dans la suite du tableau si les conditions s'y prêtent et dans les conditions fixées pour le repêchage à moins que l'arbitre ne l'ait disqualifié suite au coup interdit.

9- Fin du combat

En cas d'égalité des points à la fin du temps réglementaire, les combattants disposent d'une prolongation.

Celle-ci est de 30 secondes pour les Poussins/Pupilles/Benjamins et Minimes et de 1 minute pour les Cadets/Juniors/Seniors et Vétérans.

➤ Fin du combat avant le temps réglementaire

- Suite à un hors combat accidentel
- Suite à un abandon volontaire (forfait du combattant)
- Sur avis médical (blessure du combattant)
- Suite à une disqualification

➤ Le hors combat

Deux cas de figure se présentent :

- Un combattant met son adversaire hors combat à la suite d'une technique non maîtrisée, **il est immédiatement sanctionné par une disqualification.**
- **Pendant une action, si l'attaquant, par sa faute, est blessé ou mis hors combat par son adversaire, l'arbitre central peut alors refuser de pénaliser l'autre compétiteur.**

En cas de hors combat dûment constaté par le médecin, le combattant ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit, avant un délai de 30, 60 ou 90 jours. Seul le médecin sera habilité à déterminer cette période. Passé ce délai, un certificat médical mentionnant le hors combat et autorisant à reprendre la compétition sera exigé.

➤ Le vainqueur par abandon

- Lorsqu'un combattant refuse de continuer le combat.
- Sur avis du médecin, suite à une blessure empêchant le compétiteur de poursuivre le combat ou la compétition.

10- Annonce du vainqueur

Chaque juge de coin est muni de deux compteurs afin d'attribuer les points pour chaque combattant pendant toute la durée du combat. A la fin du combat, chaque juge doit soustraire de son total de points attribués pour chaque combattant les pénalités annoncées (- 5 points par pénalité).

A la demande de l'Arbitre, chaque juge montre le drapeau de couleur correspondant au combattant pour lequel il s'est vu attribuer le plus de points après retrait des pénalités et qu'il désigne vainqueur.

JUGE 1	JUGE 2	JUGE 3	RESULTAT
ROUGE	ROUGE	ROUGE	ROUGE
BLEU	BLEU	ROUGE	BLEU
ROUGE	BLEU	EGALITE	PROLONGATION

11- Protections obligatoires

Elles doivent impérativement être amenées par le compétiteur lui-même. Un équipement de protection est un équipement personnel.

Il n'est pas du ressort de l'organisateur de fournir des équipements de protection. **Toutefois, quelques casques et plastrons seront à disposition.**

➤ Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes (Enfants)

- **Masculins :** Casque avec protection faciale (autorisée et recommandée) / Protège-dents / **Gants de boxe de 6 oz ou 8 oz pour les enfants de – 35 kg, de 8 oz pour les enfants de – 65 kg,** / Coquille masculine / Protège-tibia / Protège-pied / Plastron.

Féminines : Casque avec protection faciale (autorisée et recommandée) / Protège-dents / **Gants de boxe de 6 oz ou 8 oz pour les enfants de – 35 kg, de 8 oz pour les enfants de – 65 kg,** / Coquille féminine / Protège-tibia - Protège-pied/ Plastron.



➤ **Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans (Ados / Adultes)**

- **Masculins** : Casque : avec protection faciale (autorisée et recommandée pour les catégories cadets), sans protection faciale pour les juniors et séniors / Protège-dents / **Gants de boxe de 8 oz pour les combattants de – 65 kg, de 10 oz pour les combattants de - 70kg et 12 oz pour les + 70kg** / Coquille masculine / Protège-tibia / Protège-pied / **Plastron facultatif.**
- **Féminines** : Casque : avec protection faciale (autorisée et recommandée pour les catégories cadets), sans protection faciale pour les juniors et séniors / Protège-dents / **Gants de boxe de 8 oz pour les combattantes de – 65 kg, de 10 oz pour les combattants de - 70kg et 12 oz pour les + 70kg** / Protège-seins / Coquille féminine / Protège-tibia / Protège-pied / **Plastron facultatif.**

Le défaut de port d'une protection obligatoire dégage totalement la responsabilité Du RESPONSABLE du club en cas de blessure.

12- Protections interdites

- Casque à grille pour les séniors et juniors (sauf sur décision médicale). (Les casques avec protection du sommet du crâne sont fortement recommandés. Ce défaut de protection sur le casque se fait sous l'entière responsabilité du compétiteur ou du représentant du club du compétiteur.)
- Gants de sac ou insuffisamment rembourrés et ne maintenant pas le pouce,
- Protège-tibia comportant des éléments rigides,

D'une manière générale, toutes les protections autorisées au sein de la Fédération Délégitaire sont recommandées et autorisées.

Si un combattant se présente avec des protections non-conformes, il se verra refuser l'accès à l'aire de compétition et ne disposera que d'un délai d'une minute pour y remédier avant disqualification.

L'entraîneur doit veiller à ce que l'équipement de son compétiteur soit complet et revêtu pour le début du combat.

V - COMPETITION COMBAT LIBRE - Doï Khang

DOÏ KHANG – Combat Libre en Semi-Contact et Plein Contact

Catégories Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans

Les combats ne sont pas mixtes, pas de confrontation masculin / féminin.

Catégories	Agés	Compétitions
Cadets	14 et 15 ans	Semi-contact
Juniors	16 et 17 ans	Semi-contact
“Espoirs”	18 à 20 ans	Plein-contact
Seniors	21 à 35 ans	Plein-contact
Vétérans	+ 35 ans	Semi-contact

1- Conditions d'accès spécifiques au DOÏ KHANG

- Posséder une licence pour la saison en cours dans une fédération d'arts martiaux ou de sport pied-poing.
- Posséder une assurance couvrant la participation à la compétition.
- Posséder au moins une licence pour la saison précédant la saison de la compétition dans une fédération d'arts martiaux vietnamiens, d'arts martiaux ou de sport pied-poing.
- Les personnes ne remplissant pas la condition du cumul des licences peuvent néanmoins être admises à participer à la compétition avec l'autorisation écrite et motivée de son instructeur et l'accord du Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions FAMTV et du Superviseur de la Compétition.
- Une autorisation parentale pour les mineurs.
- **Les combattants effectuant des combats professionnels ou semi-professionnels dans une autre discipline ne sont pas admis à combattre dans cette compétition qui reste une compétition de catégorie « amateur ».**
- La compétition est ouverte à toutes les nationalités.
- Chaque combattant doit avoir fourni avant le début des épreuves un certificat médical d'aptitude à la compétition combat, postérieur au mois d'août de la saison en cours. Ce certificat doit être signé et tamponné par un Docteur en médecine.

IMPORTANT : Si une blessure ou une perte de connaissance ou tout autre accident est intervenu depuis la délivrance du certificat médical initial, un nouveau certificat médical d'aptitude doit-être délivré. Cette procédure est de la responsabilité des dirigeants de club.

Le compétiteur ne doit pas faire l'objet d'une inaptitude médicale récente.

Le compétiteur ne doit pas faire l'objet le jour de la date de clôture des inscriptions d'une suspension de compétition prononcée par le responsable de l'arbitrage suite à disqualification lors d'une compétition passée.

Une liste des compétiteurs faisant l'objet d'une suspension est tenue à jour par le responsable de l'arbitrage.

Tous les documents seront contrôlés par le Superviseur ou ses adjoints.



2- Catégories de combat

Les combattants peuvent être divisés en deux catégories appelées « Catégorie 1 » et « Catégorie 2 ». La catégorie 1 étant supérieure à la catégorie 2.

Seuls les combattants majeurs peuvent appartenir à la catégorie 1.

3- Tableau et poule

La compétition COMBAT LIBRE prône une sélection par l'élimination directe sous forme de tableau.

➤ **Les catégories de 8, 6 ou de 4 combattants** sont organisées en « tableau » avec le nombre de tours de sélection correspondant pour déterminer le podium.

Dans le cas d'une catégorie à 6 combattants, il est nécessaire d'effectuer un repêchage pour le second tour, afin d'avoir 4 combattants.

C'est le meilleur perdant du tour précédent qui sera toujours repêché le cas échéant.

Il ne sera procédé à aucun tirage au sort.

➤ **Les catégories ne comportant que 3 compétiteurs** sont organisées sous forme de « poule » et déterminent le podium avec des combats entre chaque compétiteur (trois combats classifiant selon le nombre de victoires, de points, des écarts de points, des pénalités).

4- Durée des combats

Catégories	Durée du combat	Repos entre les reprises	Prolongation
Cadets	2 x 1 mn 15	45 s	45 s
Juniors	2 x 1 mn 30	1 mn	1 mn
"Espoirs"	2 x 2 mn ou 3x2	1 mn	1 mn
Seniors	2x 2 mn ou 3x2	1 mn	1 mn
Vétérans	2 x 2 mn ou 3x1'30	1 mn	1 mn

Attention : Le jour de la compétition, les organisateurs peuvent décider de réduire à 2 le nombre de reprises pour les Espoirs, les Seniors et les Vétérans lors des tours de qualifications, en fonction du nombre de combattants inscrits dans les différentes catégories.

Le repos entre deux combats ne peut être inférieur à 5 mn (3 mn si le combat a eu lieu en 2 reprises.)

5- Pesée

La pesée est effectuée en début de compétition. Elle se fait en sous-vêtements sans tenue ni protections.

La pesée des féminines est effectuée par une personne de sexe féminin et celle des masculins par une personne de sexe masculin.

6- Catégories de poids

Les catégories de poids seront faites en rassemblant des compétiteurs de poids similaires sans excéder une trop grande différence de poids.

7- Appel des combattants

Le Superviseur et les Commissaires Sportifs seront exigeants lors des différents appels des combattants :

- **Pour la pesée :**

Les compétiteurs ne se présentant pas à la pesée dans le créneau horaire défini seront déclarés forfait.

- **Pour les sélections :**

Tout combattant qui ne se présente pas sur l'aire de combat suite au troisième appel de son nom et au-delà d'une minute sera déclaré forfait.

8- Coaching

A l'appel de son nom, chaque combattant doit obligatoirement se présenter avec son coach. Le coach veille à équiper correctement son combattant avec les protections nécessaires avant le début du combat.

Le coach doit avoir le matériel suivant en sa possession lorsqu'il pénètre sur la zone des combats :

- Une serviette destinée à essuyer le combattant entre les reprises,
- Un seau ou un récipient pour permettre au combattant de cracher entre les reprises,
- De l'eau,
- Une éponge ou un chiffon pour nettoyer le sol.

Le coach n'est pas autorisé à filmer ou à prendre des photos. Il doit-être majeur, en tenue de sport et doit porter son badge fourni par l'organisation de la compétition.



9- Techniques autorisées et interdites

➤ <u>Techniques autorisées</u>	➤ <u>Techniques interdites</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Coups de poing à la tête. - Coups de poing au corps et sur les jambes - Coups de pied à la tête - Coups de pied au corps - Coups de pied dans les jambes (sauf genoux) - Coups de coude au corps (sans saisie) - Coups de genou au corps sans saisie. Pour les phases finales les coups avec saisies peuvent-être autorisés (uniquement pour la cat 1). - Techniques de balayage - Techniques de projection (si combat sur tatamis) 	<ul style="list-style-type: none"> - Coups dans les parties génitales - Coups dans la gorge - Coups dans le dos, l'arrière et le dessus de la tête, la nuque - Coups dans les genoux - Coups dans les chevilles - Techniques de piques, griffes, morsures - Techniques d'étranglement - Coups de tête - Projections sur la tête ou la nuque - Frappes sur les clavicules - Blocages avec la pointe du coude - Frappes avec le talon dans la tête - Si combat sur ring, projections de hanches, d'épaules et arrachés de terre sont interdits.

Pour les catégories Cadets et Juniors, les techniques de coudes et de genoux sont interdites.

Pour les combattants évoluant en cat 2, les coups de genoux avec saisie sont interdits.

➤ Projections

- Attention, en cas de compétition sur ring, seuls les balayages sont autorisés
- Certaines compétitions peuvent restreindre ou interdire l'utilisation des projections.
- Ces restrictions seront précisées lors de l'annonce de la compétition.

<u>Projections autorisées:</u>	<u>Projections interdites :</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Toutes projections par les bras - Toutes projections par les jambes - Toutes projections par le corps 	<ul style="list-style-type: none"> - Toutes projections avec saisie de la tête ; - Toutes projections par la saisie du col provoquant un étranglement lors de la réalisation de la projection. - Toutes projections sur une clé.

Une projection est valide si la chute est provoquée par un compétiteur de manière volontaire et flagrante.

Un compétiteur est considéré au sol dès qu'une autre partie du corps que les pieds touche le sol. Il est interdit de porter des coups à un compétiteur qui est considéré au sol.

Dès qu'un compétiteur est au sol, l'arbitre interrompt le combat et fait reprendre la position debout aux deux combattants.

Si un compétiteur tombe mal et doit abandonner, alors que la projection est réalisée selon les règles en vigueur, le compétiteur à l'origine de la projection est déclaré vainqueur.

Les balayages sont autorisés (à l'exception des balayages réalisés dans les zones genoux et chevilles) et répondent aux mêmes règles que les projections.

Les techniques de ciseaux sont interdites au-dessus de la ceinture.

➤ Saisies

La saisie peut se faire à une ou deux mains. Il n'y a pas de durée maximale de saisie, cependant l'arbitre peut décider de séparer les combattants.

La saisie défensive est autorisée (saisir l'attaque de l'adversaire).

La saisie offensive est autorisée (saisir directement l'adversaire).

<u>Saisies autorisées :</u>	<u>Saisies interdites :</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Les bras - Les jambes - Le tronc - Le dessus du pied et le talon. 	<ul style="list-style-type: none"> - La tête - Le cou - Les mains - Les doigts - Les orteils.
La saisie au cou flagrante est sanctionnée par l'arbitre. Si elle résulte d'un glissement de bras ou d'une tentative de dégagement, l'arbitre interrompt juste le combat.	
<u>Coups autorisés lors d'une saisie :</u>	<u>Coups interdits lors d'une saisie :</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Frappe avec les membres supérieurs sur le corps et les jambes 	<ul style="list-style-type: none"> - Toute frappe à la tête

10- Notation

Une technique portée en même temps que le signal de fin du combat est comptabilisée.

Toute technique portée après le commandement « **Thoï** » de l'arbitre ou après le signal de fin du combat n'est pas comptabilisée.

Les techniques identiques simultanées, effectuées par les deux compétiteurs sont comptabilisées.



11- Barème des points

0 point	1 point	2 points	3 points
Techniques sur les jambes et les bras	Technique de poing sur le corps Technique de poing à la tête Technique de pied au corps Coups de coude au corps Coups de genou au corps	Technique de pied au visage Technique de pied sauté au corps Balayage Projection	Technique de pied sauté au visage Projection suivie d'un contrôle immédiat et déterminant ou frappe décisive contrôlée
Adversaire compté			Reprise perdue
Avertissements			
1 ^{er} Avertissement Jaune			- 2 points
2 ^{ème} Avertissement Jaune			- 4 points
3 ^{ème} Avertissement Jaune			- 6 points
4 ^{ème} Avertissement Jaune			- 8 points
Avertissement Rouge			Disqualification combat
Avertissement Noir			Disqualification compétition
Avertissement Orange			Vaut 2 avertissements Jaunes

12- Règles d'attribution des Avertissements et Disqualification

Le cumul des points négatifs dus aux avertissements est retiré du nombre de **points totalisé par l'ensemble des juges**

A la cinquième faute, le combattant se voit attribuer un avertissement Rouge.

Un combattant ne peut avoir plus de 3 avertissements par reprise.

Selon la gravité de la faute l'arbitre central peut décider d'attribuer directement un avertissement jaune, orange, rouge, ou noir.

Les avertissements Jaunes sont adressés aux combattants pour des fautes mineures et non intentionnelles.

Les avertissements oranges sont adressés aux combattants pour des fautes plus graves.

Si l'un des combattants est blessé par une technique interdite ou dans une zone non autorisée et ne peut reprendre le combat dans le délai de 3 minutes, le combattant à l'origine de la faute se verra attribuer un avertissement noir ou rouge selon la gravité de la faute.

Un combattant qui s'est vu attribuer un avertissement rouge ne pourra pas faire l'objet d'un rattrapage.

Un combattant qui se voit attribuer deux avertissements rouges au cours de la même compétition se verra disqualifier pour tout le reste de la compétition (avertissement noir).

Toute personne disqualifiée totalement ne peut monter sur un podium.

Le mauvais comportement d'un combattant peut donner lieu à des sanctions disciplinaires.

13- Blessures / Arrêt du combat

Quand un compétiteur est blessé, l'arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le médecin de la compétition, lequel est seul autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.

Quand un compétiteur a fait l'objet d'un arrêt pour blessure lors d'un combat, il ne pourra exceptionnellement poursuivre la compétition qu'avec l'accord motivé du médecin de la compétition.

Si deux compétiteurs se blessent en même temps et sont déclarés inaptes à poursuivre la compétition, la victoire est donnée à celui qui a le plus de points à ce moment.

En cas d'égalité, un vote des juges décide quelle issue donner au combat.

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

14- Victoire

La victoire d'un combat s'obtient par :

- Une supériorité de points à la fin du combat ;
- L'abandon de l'adversaire
- L'abandon déclaré par le coach de l'adversaire (jet de la serviette) ;
- Disqualification de l'adversaire ;
- K.O. sur une technique et une zone autorisée ;
- Si l'adversaire est compté trois fois dans une même reprise ou cinq fois dans un même combat ;
- Une blessure de l'adversaire non provoquée par une technique interdite ou sur une zone interdite ;
- Arrêt de l'arbitre central s'il estime que l'un des combattants n'est plus apte à se défendre face à son adversaire



15- 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 visibles ou observées par le médecin, l'arbitre signale au chronométrateur de commencer le décompte des 10 secondes.

Le chronométrateur annonce à voix haute que les 7 secondes sont atteintes puis annonce d'un coup de gong terminal les 10 secondes.

Le chronométrateur 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 10, le combattant compté est déclaré perdant.

16- Prolongations

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire, une reprise supplémentaire (appelée prolongation) aura lieu.

La durée de cette prolongation est de 1 mn.

Les juges de combat devront alors se prononcer individuellement pour un vainqueur.

Il ne peut y avoir de match nul.

17- Annonce du vainqueur

Chaque juge de coin est muni de deux compteurs afin d'attribuer les points pour chaque combattant pendant toute la durée du combat. A la fin du combat, chaque juge doit soustraire de son total de points attribués pour chaque combattant les pénalités annoncées (Se reporter au titre 13 « Barème des points » pour le barème des pénalités).

Chaque juge attribue des points à chaque combattant. Les points attribués sont 1, 2, ou 3 selon la prestation réalisée par chaque combattant. 3 étant le nombre maximum de points obtenus par juge pour une reprise.

Pour déterminer les nombres de points attribués, les juges se basent sur différents critères ; Combativité, domination dans le combat, technicité, distance, timing.

Après la récupération des points attribués par chaque juge, le Superviseur annonce le Combattant vainqueur.

18- Durée des Combats

Les combats en super challenge se déroulent en 2 ou 3 x 3 mn avec 1mn15 de repos entre les reprises.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire une ultime reprise de 2 mn sera effectuée à l'issue de laquelle les juges devront se prononcer individuellement pour un vainqueur.

19- Protections

Cadets – Juniors	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"> Casque souple avec ou sans protection faciale Gants de boxe Coquille (homme et femme) Protèges tibia et pied souples. Protège dents (simple ou double) 	<ul style="list-style-type: none"> Protège avant-bras souple Protège-poitrine pour les féminines Bandage poignet et main Protège coude souple Protège genou souple
Espoirs – Seniors - Vétérans CAT 2	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"> Gants de boxe Coquille (homme et femme) Protège dents (simple ou double) Protège poitrine pour les féminines Casque souple sans protection faciale Protège-tibias et pied souple 	<ul style="list-style-type: none"> Protège avant-bras souple Bandage poignet et main Protège tibia et pied souples Plastron souple (juniors) Protège coude souple Protège genou souple
Espoirs – Seniors - Vétérans CAT 1	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"> Gants de boxe Coquille (homme et femme) Protège dents (simple ou double) Protège poitrine pour les féminines Casque souple sans protection faciale 	<ul style="list-style-type: none"> Bandage poignet et main Protège tibia et pied souples

IMPORTANT : Avant le début du combat, les compétiteurs s'équipent avec les protections obligatoires et choisissent les protections facultatives qu'ils désirent mettre. Aucun changement (ajout ou suppression de protections) ne pourra plus avoir lieu dès que les compétiteurs seront entrés sur l'aire de combat et ce, même entre deux reprises.

Poids des gants en fonction des catégories :

Gants de boxe de 8 oz pour les moins de 60 kg, de 10 oz pour les combattants de - 70kg et 12 oz pour les + 70kg



VI - COMPETITION LUTTE VIETNAMIENNE - Vat Co Truyen

VAT CO TRUYEN – Lutte Vietnamiennne

Catégories Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans :

Les combats ne sont pas mixtes, pas de confrontation masculin / féminin.

1- Durée des combats

- Cadets et Juniors : **2'30 mn**
- Séniors : **3 mn**
- Vétérans : **2'30 mn**

2- Tenue

- Pantalon de Vo Phuc
- Débardeur de combat

3- Protections obligatoires

- Protège-dents
- Coquille

Protections facultatives autorisées :

- T-shirt de protection en matière élastique (Type rashguard) à porter sous le débardeur pour se protéger des brûlures liées au frottement sur les tatamis.
- Protections de coudes et de genoux en mousse ne comportant aucun élément rigide.
- Casque souple ou bandeau souple de protection des oreilles.
- Chevillière souple

Toute autre protection est formellement interdite.

4- Le combat

Les combattants partent debout dans la position traditionnelle Trung Binh Tan, une main posée sur l'épaule de son partenaire, l'autre sous son coude.

Au signal de début de combat, l'objectif est d'immobiliser son adversaire par une technique d'immobilisation ou d'étranglement.

Les trois juges disposés autour du tapis et observent l'engagement des combattants et les techniques réalisées.

Au bout du temps réglementaire, l'arbitre demande aux juges de déterminer le vainqueur par le commandement suivant : « Juges, Prêt, Levez ! ».

Les juges lèvent alors le drapeau du combattant qui a pour eux dominé le combat.

Si l'un des combattants parvient à immobiliser son adversaire et que ce dernier tape avec sa main ouverte, le sol, son adversaire ou annonce verbalement son abandon, le combat est terminé. Le combattant ayant immobilisé son adversaire est alors déclaré vainqueur.

5- Critères de jugement

Les critères de jugement pour les juges sont :

- la domination du combattant sur son adversaire,
- l'engagement,
- la technicité et la combativité.

6- Techniques interdites

- Toutes les frappes, morsures, griffures, piques, les techniques dans les yeux, le nez, les oreilles, les parties génitales, les cheveux.
- Techniques sur les vertèbres cervicales
- Etranglement de face
- Ecrasement du cou de face avec l'avant-bras ou le coude.

En cas de réalisation d'une technique interdite, l'arbitre sanctionne au moyen d'avertissement ou de pénalités.

A la troisième pénalité dans le même combat, le combattant est déclaré disqualifié.



REGLEMENT COMPÉTITION « PAR ÉQUIPE » SAISON 2017 / 2018

VII – COMPÉTITION Par Équipe

COMPÉTITION COMBAT PAR EQUIPE

Les compétitions « Combat par Equipe » peuvent se dérouler dans le cadre des compétitions combat traditionnel ou combat plein contact.

Les compétitions internationales séniors se déroulent en plein contact.

Chaque Equipe doit compter 6 compétiteurs.

Il n'existe pas de catégories de poids pour les compétitions par Equipe.

Il est effectué des rapprochements entre les combattants ayant les poids les plus proches.

L'Organisateur doit fournir avant chaque compétition combat par Equipe la fourchette de poids dans laquelle doivent se trouver les compétiteurs.

En cas de compétition comportant plus de deux équipes, il est organisé une poule par niveau de poids.

Chaque combat gagné rapporte un point à l'Equipe. Chaque combat perdu ne rapportant aucun point.

VIII - Composition de la commission arbitrage de la FAMTV :

Nomination du président de la Commission arbitrage : **Maître Daniel MENUÉ**

Commission arbitrage se composant de 3 sous-commissions : Commission technique, Commission combat souple, Commission plein contact

- o Nomination du responsable national de la Commission technique : **Maître Thierry DELPIERRE**
- o Nomination du responsable nationale de la Commission combat souple : **Maître David AUSILIA**
- o Nomination du responsable nationale de la Commission combat plein contact : **Mr Yann CASTRES**

Frédéric MARION

Responsable Technique National

Daniel MENUÉ

Président Commission Arbitrage