



COUPE AMICALE VIET VO DAO ERMONT les 1 et 2 JUIN 2024



和
謙
水



REGLEMENT COMPETITION COMPLEXE SPORTIF GASTON REBUFFAT ALLÉE JEAN DE FLORETTE 95120 ERMONT

Tarifs Compétition :

Engagement : 4€ par compétiteur (à régler obligatoirement à l'inscription des clubs ou avant le début de la compétition)
un justificatif de paiement peut être remis le jour de la compétition sur demande.

Billetterie : 3€ la journée / 5€ forfait weekend

Gratuit pour les coachs uniquement pour les clubs fournissant des juges/arbitres/commissaires (limité à trois et identifiés avant la compétition).

Chaque compétiteur et le responsable de club certifient avoir pris connaissance et acceptent sans réserve le règlement de la compétition.

La date butoir pour les inscriptions est le Mercredi 29 Mai 2024.

Marc RAUX
Responsable de la compétition
+336 8612 9533
rauxm@yahoo.fr

SOMMAIRE

Catégories âges et poids	page 3
Compétition Technique	page 4 à 6
Compétition combat	page 7 à 10
Protections compétition combat	page 11
Hygiène et sécurité / Les droits et devoirs des coachs	page 12

CATEGORIES AGES ET POIDS

Catégorie	POUSSIN	PUPILLE	BENJAMIN	MINIME	CADET
Age	6 – 7 ans	8 – 9 ans	10 – 11 ans	12 – 13 ans	14 – 15 ans
Féminines	- 20 kg				
	- 27 kg	- 27 kg			
	- 34 kg	- 34 kg	- 34 kg		
	34 kg et +	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	
		41 kg et +	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg
			48 kg et +	- 55 kg	- 55 kg
				55 kg et +	- 55 kg et +
Masculins	- 20 kg				
	- 27 kg	- 27 kg			
	- 34 kg	- 34 kg	- 34 kg		
	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	- 41 kg	
	- 41 kg et +	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg	- 48 kg
		48 kg et +	- 55 kg	- 55 kg	- 55 kg
			55 kg et +	- 62 kg	- 62 kg
				62 kg et +	- 69 kg
					69 kg et +

Catégorie	JUNIORS	SENIORS	VETERANS 1	VETERANS 2
Age	16 – 17 ans	18 ans et +	35 – 45 ans	46 ans et +
Féminines	- 48 kg	- 50 kg		
	- 55 kg	- 57 kg	- 57 kg	- 57 kg
	- 62 kg	- 64 kg	- 64 kg	- 64 kg
	62 kg et +	64 kg et +	64 kg et +	64 kg et +
Masculins	- 55 kg			
	- 62 kg	- 62 kg	- 64 kg	- 64 kg
	- 69 kg	- 69 kg	- 71 kg	- 71 kg
	- 76 kg	- 76 kg	- 78 kg	- 78 kg
	76 kg et +	- 83 kg	- 85 kg	- 85 kg
		- 83 kg et +	85 kg et +	85 kg et +

Important : Le tableau ci-dessus est à titre indicatif il est important et obligatoire d'indiquer le poids réel et récent dans le tableau des inscriptions (indiquer uniquement les kilos)

Pour les épreuves combats nous regroupons dans la même catégorie d'âge les compétiteurs avec un minimum d'écart de poids.

Le club organisateur n'est pas responsable des poids erronés à l'inscription des clubs.

Une pesée sera effectuée si litige ou doute sur le poids d'un(e) compétiteur (trice) **sous peine d'exclusion.**

Les catégories d'âge et de poids pourront être modifiées en fonction du nombre de participants avec un minimum d'écart de poids, il est important d'indiquer le poids **Réel et Récent** du compétiteur lors de son inscription (**indiquer uniquement les kilos**)

COMPETITION TECHNIQUE

Important :

Les catégories masculines et féminines sont séparées si le nombre de compétiteurs le permettent sinon elles sont regroupées dans une seule et même catégorie.

Pour les épreuves individuelles il faut minimum 8 compétiteurs pour l'ouverture d'une catégorie. Regroupement de catégories si nécessaire

Pour l'épreuve Song Luyen il faut un nombre significatif de participants pour l'ouverture de cette épreuve.

Les vétérans qui désirent concourir avec les séniors peuvent s'inscrire dans la catégorie séniore il faut simplement nous le signaler par avance.

La compétition technique comporte quatre épreuves :

BAI QUYEN (enchaînement à mains nues)

Les compétiteurs sont répartis ;

- en huit catégories d'âge ;
- par catégories de ceinture (moins de ceinture noire - ceinture noire et plus).

Seul les quatre premiers de chaque catégorie sont retenus pour les demi-finales et finales après le tour éliminatoire (si nécessaire).

BAI VU KHI (enchaînement avec une arme)

Les compétiteurs sont répartis :

- en quatre catégories d'âge (**poussins-pupilles, benjamins-minimes, cadets-juniors, séniors-vétérans**) ;
- deux catégories de ceinture (moins de ceinture noire/ceinture noire et plus).

Seul les quatre premiers de chaque catégorie sont retenus pour les demi-finales et finales après le tour éliminatoire (si nécessaire).

QUYEN DÔNG DIÊN (enchaînement synchronisé)

Quatre catégories (poussins-pupilles, benjamins-minimes, cadets-juniors et séniors-vétérans) par équipe de trois personnes pouvant être mixtes.

Seules les quatre premières équipes de chaque catégorie sont retenues pour les demi-finales et finales après le tour éliminatoire (si nécessaire).

SONG LUYEN (combat codifié mains nues ou avec armes) sous réserve d'un nombre d'équipe

La durée de l'exécution doit-être comprise entre 1 mn et 1 mn 30 secondes.

Les armes en métal utilisées (sabres, épées, etc.) doivent être émoussées (qui a perdu son tranchant et la pointe ne pique plus)

Trois catégories (poussins-pupilles-benjamins, minimes-cadets et juniors-séniors-vétérans) par équipe de deux personnes pouvant être mixtes.

Seules les quatre premières équipes de chaque catégorie sont retenues pour les demi-finales et finales après le tour éliminatoire (si nécessaire).

Pour les épreuves par équipe, il est impossible pour un compétiteur de faire partie de deux équipes dans la même épreuve.

CRITERES DE JUGEMENT des Epreuves techniques

CRITERES DE JUGEMENT BAI QUYEN		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	4
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	4
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	4
Expression corporelle	Entrée et salut du compétiteur La tenue du compétiteur Regard et détermination	4
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	4
Total		/20

CRITERES DE JUGEMENT BAI VU KHI		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	3
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	3
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	3
Expression corporelle	Entrée et salut du compétiteur La tenue du compétiteur Regard et détermination	3
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	3
Contrôle de l'arme	Plan de coupe Maniement Perte de l'arme (totale ou partielle)	5
Total		/20

CRITERES DE JUGEMENT QUYEN DÔNG DIÊN		Points
Stabilité et technique	Qualité des postures Qualité des déplacements Qualité des techniques Niveau de difficulté	3
Puissance	Force Vitesse Contrôle de la respiration	3
Rythme	Fluidité gestuelle Temps forts Liaison des phases d'arrêts et d'accélération	3
Expression corporelle	La tenue des compétiteurs Regard et détermination	3
Mémorisation	Hésitation dans l'exécution Arrêt total ou partiel dans l'exécution	3
Synchronisation	Décalage de l'exécution des techniques Décalage sur le salut Mise en place et retour en fin d'exécution (entrée et fin de salut)	5
Total		/20

NOTATION COMPETITION TECHNIQUE

Notation avant les demi-finales

1. La note est attribuée par 3 ou 5 juges placés autour de l'aire de compétition, ils doivent être ceinture noire de préférence.
2. Au signal de l'administrateur "**juges,... prêts** (petit regard sur les juges),... **levez**" les juges lèvent simultanément les ardoises avec un nombre entier bien visible de la table de marquage.
3. Les notes vont de 0 à 20 et sont calculées en fonction des critères énumérés ci-dessus
4. C'est la somme des trois notes qui donne le résultat final.

Exemple avec 3 juges :

1^{er} juge 12 – 2^{ème} juge 10 – 3^{ème} juge 11 soit une note de 33 sur 60 points

Exemple avec 5 juges :

1^{er} juge 12 – 2^{ème} juge 10 – 3^{ème} juge 11 – 4^{ème} juge 16 – 5^{ème} juge 16 on retire la note la plus basse et la note la plus haute soit une note de 39 sur 60 points

Rappel important : les notes sont uniquement là pour établir un classement, elles départagent les compétiteurs !

Demi-finales et finales épreuves techniques au duel (sous réserve et si nécessaire)

1. Trois juges sont placés autour de l'aire de compétition avec deux drapeaux de couleurs différentes.
2. Les compétiteurs sont différenciés par des ceintures de couleurs différentes (identiques aux drapeaux)
3. Deux des quatre demi-finalistes se présentent et exécutent leur enchaînement chacun leur tour.
4. A la fin du duel les deux compétiteurs se présentent face au public.
5. Au signal de l'administrateur "**juges,... prêts** (petit regard sur les juges),... **levez**" les juges lèvent simultanément les drapeaux de la couleur correspondant à la ceinture désignant le vainqueur.
6. **La levée simultanée des drapeaux est obligatoire et il est interdit de se concerter sous peine d'annuler le résultat, aucune égalité n'est possible.**

Récompenses

1. Les trois premiers sont récompensés.
2. Les récompenses sont remises à la fin de chaque épreuve par catégorie selon le déroulement de la compétition.

COMPETITION COMBAT

Les compétiteurs sont répartis :

- Par catégorie d'âge, de poids et de sexe (voir page 3) ;
- Par catégories de ceinture (moins de ceinture noire et ceinture noire et plus).

Les organisateurs peuvent être amenés à surclasser des compétiteurs dans une catégorie supérieure, **avec leurs accords, l'accord des parents (pour les mineurs) de leur professeur et du responsable de la compétition.**

Les vétérans qui désirent concourir avec les séniors doivent nous le signaler à l'inscription.

Il faut minimum 8 compétiteurs pour l'ouverture d'une catégorie
Regroupement de catégories si nécessaire

Pour une bonne organisation et le bon déroulement de la compétition, il est important d'avoir les inscriptions le plus tôt possible.

Rappel : La date butoir pour les inscriptions est, le Mercredi 29 Mai 2024.

Les catégories d'âge et de poids pourront être modifiées en fonction du nombre de participants avec un minimum d'écart de poids, il est important d'indiquer le poids Réel et Récent du compétiteur lors de son inscription (indiquer uniquement les kilos**)**

Pour les épreuves combats nous regroupons dans la même catégorie d'âge les compétiteurs avec un minimum d'écart de poids.

Le club organisateur n'est pas responsable des poids erronés à l'inscription des clubs.

Une pesée sera effectuée si litige ou doute sur le poids d'un(e) compétiteur (trice) sous peine d'exclusion.

REGLES COMPETITION COMBAT

Le combat

1. Pour toutes les catégories, **AUCUNE ELIMINATION DIRECTE !**
2. **Les phases éliminatoires se déroulent en 1 reprise**
3. Chaque catégorie (supérieur à 6 compétiteurs) est divisée en plusieurs poules (tableau) les deux premiers de chaque poule (tableau) seront qualifiés pour les phases finales
4. En demi-finale et finale, le vainqueur est désigné par l'attribution des points (drapeaux) des juges
5. **Toutes les finales se déroulent en 2 reprises**
6. La durée du combat est de 1 minute 15 pour les catégories poussins et pupilles
7. La durée du combat est de 1 minute 30 pour les catégories benjamins, minimes et vétérans
8. La durée du combat est de 2 minutes pour les catégories cadets, juniors et seniors
9. **L'entraîneur (coach) est autorisé à parler pendant le combat**
10. **Un seul coach par compétiteur et par aire de combat à l'emplacement prévu à cet effet**
Exemple : 6 compétiteurs du même club sont appelés sur le tapis n°1, un seul coach du club est autorisé à être présent sur la zone du tapis n°1

Zones de frappe non autorisées

1. Le cou
2. La nuque
3. Le dos
4. Le bas ventre (sous la ceinture)
5. La colonne vertébrale
6. Les articulations

Techniques non autorisées sujet à des avertissements, pénalités et disqualifications

1. Coup de tête
2. Coup de coude (**sauf pour la catégorie séniors /vétérans et uniquement au corps, déclenché ou suivi d'une attaque**)
3. Coup de genoux (**sauf pour la catégorie séniors /vétérans et uniquement au corps déclenché ou suivi d'une attaque**)
4. Coup de pied style low-kick (cuisse interne ou externe) **non précédé ou suivi d'une attaque**
5. Étranglement
6. Saisie par la tête
7. **Tous coups non maîtrisés et non contrôlés**
8. Les saisies de plus de 5 secondes (**les saisies devront se faire après un enchaînement pieds / poings ou sur une contre attaque**)
9. La lutte au sol de plus de 10 secondes
10. **D'une manière générale toute action ayant pour but de blesser volontairement son adversaire**

Précisions

Les techniques d'immobilisation sont uniquement autorisées à partir de juniors

Les techniques de soumission sont uniquement autorisées à partir de séniors

Une soumission validée par les juges et l'arbitre central équivaut à l'arrêt du combat

Toutes les techniques doivent être maîtrisées et contrôlées sous peine d'exclusion de la compétition

NOTATION EPREUVE COMBAT

Notation pendant les éliminatoires

Points marqués	Résultat
3	Combat gagné
2	Égalité
1	Perdu
0	Disqualifié

Attribution des points

Points attribués	Critères d'attribution
4 points	Le compétiteur a touché son adversaire le plus grand nombre de fois par des techniques effectives, en particulier des coups de pied à la tête, des projections, balayages suivis proprement exécutés.
3 points	Le compétiteur qui pendant toute la durée du combat ou de la reprise, a mis son adversaire en difficulté et initié le plus grand nombre de techniques de jambe et/ou de projection ou de balayage.
2 points	Le compétiteur qui a porté la majorité des attaques effectives en démontrant sa supériorité technique.
1 point	Si aucun compétiteur ne se démarque, l'appréciation des juges se fera sur l'impression générale du combat (domination, attitude, esprit combatif et fair-play)
Combat gagné	Hors combat sur technique autorisée ou soumission validée par les juges et l'arbitre central pour les catégories autotriées.

Pour le hors combat définir le nombre de point

Critère de jugement pour les techniques comptabilisées, dans l'attribution des points, les règles suivantes doivent être respectées :

- bonne technique ;
- Les techniques doivent être portées avec un impact perceptible et non subjectif, parfaitement exécutées, contrôlées et maîtrisées ;
- rapidité et contrôle ;
- précision (concentration totale et ne pas détourner la tête lorsque l'on exécute une technique) ;
- attitude sportive (attitude non malicieuse durant la réalisation de la technique).

Décision pour déterminer le vainqueur du combat

Avant la fin du temps réglementaire, le vainqueur peut être désigné suite à un hors combat, un abandon, une disqualification ou une exclusion de son adversaire.

A la fin du temps réglementaire, c'est le compétiteur qui a marqué le plus de points qui est désigné vainqueur du combat.

En finale, en cas d'égalité parfaite, c'est au corps arbitral de désigner le vainqueur du combat avec une prise de décision aux drapeaux.

Nota

Le combat peut être arrêté à tout moment à la demande du coach, d'un responsable de club ou du compétiteur. En cas de victoire par hors combat, soumission, abandon, disqualification ou exclusion une valeur de point sera attribuée par les juges sur la durée du combat effectué.

Dans le cas où le combat n'a pas eu lieu suite à l'absence de l'adversaire (forfait, exclusion, etc.) une valeur de point sera attribuée, cette valeur est de : 6 points

Gestuelle et terminologie des juges et des arbitres

Se reporter aux documents de la F.F.K Règlements des Compétitions et d'Arbitrage Arts Martiaux Vietnamiens Traditionnels.

SANCTIONS COMPETITION COMBAT

Attribution des avertissements/pénalités

1. Avertissement verbal, il est signifié par l'arbitre central à un ou aux deux combattant(te)s mais il n'est pas comptabilisé par l'administrateur
2. Pénalité, elle est signifiée par l'arbitre central à un ou aux deux combattant(te)s validée ou invalidée par les juges et comptabilisée par l'administrateur
3. Chaque pénalité validée = -1 point

Disqualification et exclusion

1. La quatrième pénalité prononcée amène la **disqualification** du combattant sans attendre la fin du combat et permet de déclarer vainqueur l'autre combattant
2. Tout comportement indigne, manque de discipline, acte non convenable du compétiteur ou **des supporters du club d'appartenance**, est sanctionné par une **disqualification** du combattant sans attendre la fin du combat et permet de déclarer vainqueur l'autre combattant
3. Tout acte volontaire pouvant nuire à l'intégrité physique de l'adversaire entraîne **l'exclusion** du compétiteur de la compétition et permet de déclarer vainqueur l'autre combattant
4. **Tout propos d'un compétiteur ou des supporters incitant à la violence** entraîne **l'exclusion** du compétiteur de la compétition et permet de déclarer vainqueur l'autre combattant.
5. Toute tricherie est sanctionnée par **l'exclusion** du compétiteur de la compétition et permet de déclarer vainqueur l'autre combattant.

6. On peut disqualifier ou exclure simultanément les deux combattants

Tout débordement, technique non maîtrisée et non contrôlée sera immédiatement sanctionnée par une disqualification et/ou une exclusion de la compétition.

Avertissement ou Pénalité	Disqualification	Exclusion
<ul style="list-style-type: none">• Coup porté sur les zones de frappe non autorisées• Sortie volontaire à répétition• Coup porté non contrôlé (contact excessif)• Non combativité• Technique non autorisée• Mise en danger	<ul style="list-style-type: none">• 4 pénalités consécutives pendant les éliminatoires• 7 pénalités consécutives en finale• Non présentation sur l'aire de combat après 3 appels• Présentation sur l'aire de combat sans ses protections• Acte non convenable sur ou autour de l'aire de combat	<ul style="list-style-type: none">• Non respect du règlement• Non respect des juges et des arbitres• Geste ou comportement de violence• Acte avec la volonté de blesser• Acte de tricherie• Propos d'incitation à la violence

Disqualification = arrêt du combat (combat perdu)

Exclusion = arrêt de l'épreuve et interdiction de participer aux autres épreuves de la compétition

Récompenses

1. Les trois premiers sont récompensés
2. Les récompenses sont remises à la fin de chaque catégorie selon le déroulement de la compétition

PROTECTIONS COMPETITION COMBAT

Protections obligatoires pour les catégories suivantes :

Poussins, pupilles, benjamins, minimes, cadets et juniors

1. Coquille non obligatoire pour les féminines (portée sous le Vo Phuc)
2. Plastron réversible bleu/rouge
3. Protège poitrine à partir de cadettes (portée sous le Vo Phuc)
4. Protèges tibias et pieds (**couverture total du pied y compris le talon portés sous le Vo Phuc**)
5. Gants ouverts ou fermés
6. Casque
7. Protège dents

Protections obligatoires pour les catégories suivantes :

Séniors et vétérans

1. Coquille (sous le Vo Phuc)
2. Protèges tibias et pieds (**couverture total du pied y compris le talon**)
3. Gants ouverts ou fermés
4. Protège dents
5. Protège poitrine (sous le Vo Phuc) pour les féminines

Protections autorisées, conseillées non obligatoires

1. Casque
2. Plastron

Protections non autorisées quel que soit la catégorie

1. Gants de sac de frappe même doigts coupés à bourrelets ou similaire
2. Gants de combats libres
3. Protèges tibias de football ou similaire
4. Casque à grille métallique

IMPORTANT :

A l'appel de chaque catégorie, tous les compétiteurs doivent se présenter sur l'aire de compétition équipés de leurs protections.

A l'appel de leur passage, chaque compétiteur doit être prêt, sous peine de disqualification (coquille, protèges poitrine et tibias sous le vo phuc)

Les compétiteurs doivent rester aux abords de l'aire de combat du début à la fin de leur catégorie, sous peine de disqualification

A PROPOS DES PROTECTIONS :

Le port des protections obligatoires n'exclut pas le respect des règles, le contrôle et la maîtrise des techniques autorisées.

Les protections ont pour but de protéger les compétiteurs, elles n'autorisent en aucune façon un débordement des techniques utilisées.

HYGIENE ET SECURITE

Hygiène des combattants

1. Ongles des mains et des pieds propres et coupés
2. Cheveux longs attachés
3. Aucune blessure pouvant provoquer un saignement
4. Le port de bijoux **visible ou non** est strictement interdit

**La Coupe d'Ermont est Organisée par l'Association
« Arts Martiaux Ermontois »
Elle Reste et Est une Compétition Amicale !!!**

Les droits et devoirs des coachs

La tenue

Une tenue sportive propre et bonne état réglementaire **est obligatoire.**

Un survêtement complet, un Vo Phuc ou un pantalon de vo phuc avec une veste de survêtement ou un tee-shirt et des chaussures de sport (**les débardeurs où tout autre vêtement ne seront pas autorisés**)

Les devoirs

Se présenter en possession d'une bassine, bouteille d'eau, serviette-éponge ou microfibre, matériels de première nécessité pour soigner le combattant (éponge, compresses, mèches, vaseline...)

Rincer obligatoirement tout protège-dents tombé au sol avant de le remettre au combattant.

Respecter et faire respecter les règlements en vigueur (arbitrage et compétitions)

Avoir un comportement exemplaire en toutes circonstances.

Respecter la zone attribuée pour coacher.

Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching durant tout le combat.

S'interdire d'effectuer des gestes de protestation et de parler aux arbitres.

S'interdire de traverser les surfaces de compétition.

Etre le garant du comportement et des actes de ses compétiteurs.

Préparer et placer les compétiteurs dans les zones d'appels.

Veiller à ce que le compétiteur se présente à l'appel pour combattre. Après le 1^{er} appel, 2 autres appels seront effectués, à l'issue de ces 3 appels le sportif sera disqualifié.

Avoir une attitude digne et de réserve lors de la manifestation vis-à-vis du sportif, du public, du corps arbitral, de la commission sportive, des autres coachs, des autres compétiteurs et envers toute personne présente.

Respecter toutes les décisions des arbitres.

Les droits

Le coach peut circuler dans les zones lui étant réservées.

Le coach accompagne les compétiteurs sur l'aire de combat.

Le coach peut prendre place dans la chaise même si le combat a commencé, si toutefois il coachait simultanément sur une autre aire de combat.

Pour une décision arbitrale qu'il juge non conforme au règlement, le coach peut saisir le responsable de l'arbitrage sur demande et le corps arbitral spécifique à l'aire de compétition où la décision a été prise pour délibérer.

Il lui est interdit de filmer ou de prendre des photos pendant le coaching sous peine d'exclusion.