

Règlement combat de la Fête de la Fondation

Style de combat

- Le style de combat appliqué est de type «**Semi-contact**». Les combattants doivent prouver qu'ils sont capables de mettre en pratique les techniques du Vovinam-VietVoDao dans un combat. Les coups doivent donc être portés mais contrôlés. **Il ne s'agit pas de viser le K.O.**
- **Les points ne sont comptés que s'il y a contact, mais le K.O. est interdit.**

Protections

Les protections obligatoires

- Coquille rigide (masculin)
- Plastron rigide ou en mousse (Féminin)
- Gants légers (mitaines en mousse)
- Protège tibias ou pieds non armé
- Casque en mousse et sans visière
- Plastron

Les protections facultatives

- Protège dents.
- Si la responsabilité du K.O. est attribuée au compétiteur non blessé, celui-ci est immédiatement disqualifié par les Juges après une consultation avec l'Arbitre, les deux Entraîneurs et le Responsable de Combat.
- 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., les responsables de l'organisation pourront prendre des mesures disciplinaires contre celui qui provoque le K.O.

Les techniques interdites

(Voir l'annexe 2 : le tableau de pénalité)

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

- D'utiliser des techniques : **Cho** (Coude), **Xia, Chi** (Pique), **Trao, Cao, Cau** (Griffe) ou bien 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.

Les points non attribués

- Les deux combattants se touchent en même temps.
- Les attaques touchent les jambes, les bras ou les épaules.
- L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul
- Etre tombé après un **Da Bay** (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux.
- Attaques 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**(sable), **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)

- A tout moment les Juges ou l'Arbitre peuvent arrêter le combat pour donner des avertissements en respectant la procédure suivante :

1. Arrêt du combat (ordonné par l'Arbitre ou par l'un des Juges)

2. Réunion immédiatement entre les 3 Juges et l'Arbitre pour décider de l'avertissement.
3. Pour qu'un avertissement soit enregistré, il doit obtenir au minimum 2 voix pour et une voix neutre.
4. Les points en moins (points pénalités) doivent être enregistrés immédiatement par chaque juge.
5. L'Arbitre doit prononcer à haute voix la raison de la pénalité en désignant le combattant en faute.
6. Reprise du combat

Egalité de point

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire :

- Une prolongation d'une minute (3^{ème} reprise) sera demandée après une pause de 30 secondes.
- En cas d'égalité de points après la 3^{ème} reprise, une 4^{ème} reprise sera demandée sans limite de temps. Le combattant qui marquera le 1^{er} point sera déclaré vainqueur par les Juges.

Les interruptions

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

- Dès que l'un des combattants a les deux pieds dans la Surface de Sécurité.
- L'un des combattants est à terre.
- Les deux combattants luttent corps à corps (Vat) pendant plus de 10 secondes.
- Demande par l'un des combattants ou par les entraîneurs de 15 secondes de repos supplémentaire ou d'abandon de combat.
- L'Arbitre ou les Juges peuvent imposer à tout moment une pause, s'ils la jugent nécessaire.
- Les juges peuvent à tout moment arrêter les combats et déclarer le vainqueur s'ils estiment que le combat est trop dangereux ou si les écarts de niveau sont trop importants.
- Intervention du Responsable de Combat.

Le service de soins, blessures

- A tout moment un combattant, un entraîneur, un Arbitre ou les Juges peuvent 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 l'adversaire du combattant, alors son l'adversaire perd le combat.

Annexe 1 : le tableau des points attribués

Technique	Cibles	Points
Dam (coup de poing), Chem (sable), Bat (poing retourner) Goi (Genou).	Dans le Buste (entre le cou et la ceinture)	1 point
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Dans le Buste ou le visage	2 points
Vat (Lutte), Quet (fauchage, balayages),	Si l'adversaire est à terre	3 points maximums (selon les cas, de 1 à 3 points)
Don Chan (ciseaux)	Si l'adversaire est à terre	4 points maximums (selon les cas, de 1 à 4 points)
Toutes les techniques	Sur les jambes, les bras ou les épaules.	zéro point
• Les deux combattants se touchent en même temps. • L'adversaire a perdu l'équilibre et est tombé tout seul • Etre tombé après un Da Bay (coup de pied volant), sauf pour les 21 techniques de ciseaux. • Attaques désordonnées, floues, ou imprécises		zéro point

Annexe 2 : Tableau des pénalités

Technique	Cibles	Sanction
Quelques soient les techniques	Si l'adversaire est K.O.	Disqualification
Dam (coup de poing), Chem (sable), Bat (poing retourner) Goi (Genou).	Le visage, parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
Da (coup de pied), Da Bay (coup de pied volant).	Parties génitales, cou, nuque, dos.	Avertissement avec : -2 points à -3 points selon les cas
Interdites : Cho (Coude), Xia, Chi (Pique), Trao, Cao, Cau (Griffe) ou bien tirer les cheveux ou mordre.	Toutes les cibles	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
• 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.	Toutes les cibles	Avertissement avec : -1 point à -3 points selon les cas
Au 3^{ème} Avertissement		Disqualification
• Sortie de l'aire de combat volontairement, refus de combat ou fuite volontaire. • Montrer le dos pour pousser l'adversaire à la faute • Aller volontairement au sol pour fuir le combat.		Avertissement avec : -1 point
• Attitude incorrecte du combattant (verbale ou gestuelle) : ➢ Envers l'Adversaire ➢ Envers l'Arbitre ou les Juges ➢ Envers le public.		Avertissement avec : -2 points jusqu'à la disqualification

Annexe 3 : Lexique des Juges et des Arbitres

CHUAN BI	Préparez-vous
NGHIEM	En garde avec position LAP TAN
NGHIEM LE	La main droite sur le cœur
LE	Saluez
THU	En garde avec position DINH TAN
DAU	Combattez
THOI	Arrêtez
THO	Respirez
CHUAN BI, NGOI	Préparez-vous, ensuite dite «XUONG» et asseyez-vous
CHUAN BI, DUNG	Préparez-vous, ensuite dite «DAY» et levez-vous
DANG SAU, QUAY	Retournez-vous