



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

REGLEMENT INTERNATIONAL DES COMPETITIONS SAISON 2015 - 2016

COMPETITION « TECHNIQUE » - Quyên, Binh Khi, Song Luyen

COMPETITION « COMBAT TRADITIONNEL » – Song Dau

COMPETITION « COMBAT LIBRE VIETNAMIEN » – Doĩ Khang

COMPETITION « LUTTE VIETNAMIENNE » – Vat Co Truyen

COMPETITION « PAR EQUIPE »



SOMMAIRE

<u>ORGANISATION GENERALE</u> DES COMPETITIONS MINH LONG INTERNATIONAL	Page 3
<u>DEROULEMENT</u> DES COMPETITIONS MINH LONG INTERNATIONAL	Page 14
<u>COMPETITION « TECHNIQUE »</u> – Quyen, Binh Khi et Song Luyen	Page 18
<u>COMPETITION « COMBAT TRADITIONNEL »</u> – Song Dau	Page 22
<u>COMPETITION « COMBAT LIBRE VIETNAMEIEN »</u> – Doi Khang	Page 30
<u>COMPETITION « LUTTE VIETNAMEIENNE »</u> – Vat Co Truyen	Page 40
<u>COMPETITION « PAR EQUIPE »</u>	Page 43



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

ORGANISATION GENERALE

DES

COMPETITIONS

MINH LONG INTERNATIONAL



1- Pièces à fournir et conditions de participation aux Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL

Inscription transmise par le Responsable du club et validé par le Superviseur de la Compétition.

- La licence de la saison en cours de la Fédération qui autorise la pratique des Arts Martiaux Vietnamiens en compétition.
- **Un certificat médical** « postérieur au mois d'août 2015 » mentionnant : « *aptitude à la pratique des Arts Martiaux Vietnamiens ou sports de combat en compétition* ».

Il doit avoir été signé et tamponné par un docteur en médecine. L'examen médical doit comporter un examen clinique complet qui s'attachera plus particulièrement aux appareils cardio-vasculaire et locomoteur, ainsi qu'au revêtement cutané. Le praticien demandera des examens complémentaires en fonction du résultat de l'examen clinique.

Le compétiteur ne doit pas faire l'objet d'une inaptitude médicale récente. Si une blessure ou une perte de connaissance ou une perte de conscience ou tout autre accident intervient durant un entraînement ou une compétition, un nouveau certificat médical doit être délivré.

Cette procédure relève de la responsabilité des Responsables de club.

- Autorisation parentale pour les moins de 18 ans,
- Montant de **5 € pour chaque compétiteur MINH LONG** pour les Compétitions « Technique » et « Combat Traditionnel » (pour tout le weekend)
- Montant de **8 € pour chaque compétiteur des autres écoles** pour les Compétitions « Technique » et « Combat Traditionnel » (pour tout le weekend)
- Montant de **5 € pour chaque compétiteur MINH LONG** pour la Compétition « Combat Libre »
- Montant de **10 € pour chaque compétiteur des autres écoles** pour la Compétition « Combat Libre »
- **Règlement à effectuer avec UN SEUL chèque par club à l'ordre de MINH LONG**

2- Catégories d'âges pour la saison 2015-2016

Compétitions TECHNIQUE et COMBAT TRADITIONNEL :

- **POUSSINS** – 6/7 ans – nés en 2008/2009
- **PUPILLES** – 8/9 ans – nés en 2006/2007
- **BENJAMINS** – 10/11 ans – nés en 2004/2005
- **MINIMES** – 12/13 ans – nés en 2002/2003
- **CADETS** – 14/15 ans – nés en 2000/2001
- **JUNIORS** – 16/17 ans – nés en 1998/1999
- **SENIORS** – 18/34 ans – nés de 1981 à 1997
- **VETERANS** – 35 ans et +, nés en 1980 et avant

Compétitions COMBAT LIBRE et LUTTE VIETNAMIENNE :

- CADETS – 14/15 ans – nés en 2000/2001
- JUNIORS – 16/17 ans – nés en 1998/1999
- SENIORS – 18/34 ans – nés de 1981 à 1997
- VETERANS – 35 ans et + - nés en 1980 et avant

3- Catégories de poids pour la saison 2015-2016

Pour les Compétitions COMBAT TRADITIONNEL, COMBAT LIBRE et LUTTE VIETNAMIENNE, les catégories de poids seront faites en rassemblant des compétiteurs de poids similaires sans excéder une trop grande différence.

4- Accès aux Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL

Les Compétitions TECHNIQUE et COMBAT TRADITIONNEL sont ouvertes à tous les pratiquants des catégories citées ci-dessus et à tous les pratiquants « débutants » (première licence d'ARTS MARTIAUX VIETNAMIENS pour la saison 2015-2016).

Les Compétitions COMBAT LIBRE et LUTTE VEITANMIENNE sont ouvertes exclusivement aux pratiquants CADETS, JUNIORS, SENIORS et VETERANS justifiant d'au moins 2 licences d'AMV ou d'une fédération de sport de combat dont celle de la saison en cours.

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 ».

5- Tenue des compétiteurs

Pour les Compétitions TECHNIQUE et COMBAT TRADITIONNEL, les compétiteurs doivent porter un **võ phuc**, propre, traditionnel, de leur école ou style et celui-ci doit être porté de façon correcte.

La veste, lorsqu'elle est attachée à la taille par la ceinture, doit être d'une longueur minimum telle qu'elle couvre les hanches et ne doit pas dépasser les trois quarts de la longueur de la cuisse.

En aucun cas les manches de la veste ni les jambes du pantalon ne seront retroussées vers l'extérieur. Les manches ne devront pas dépasser le pli du poignet et au moins recouvrir la moitié de l'avant-bras. Le pantalon doit être d'une longueur suffisante pour recouvrir les deux tiers du tibia.

Pour les féminines, un maillot de corps ou tricot de peau, assorti au **võ phuc**, est **obligatoire** sous leur veste.

Le retrait de la veste est interdit.

Les compétiteurs ne doivent pas se présenter torse nu ni avec un short.

Pour la Compétition COMBAT TRADITIONNEL, **l'un des combattants portera une ceinture bleue ou blanche et l'autre une ceinture rouge.** Pour cela, les compétiteurs se présenteront sans ceinture.

Pour les catégories utilisant un plastron, à condition d'utiliser des modèles réversibles bleu ou blanc d'un côté et rouge de l'autre, le **plastron remplacera avantageusement le système des ceintures**.

Sont strictement interdit pour toutes les Compétitions les bijoux, montre, collier, barrettes, épingles à cheveux, "piercing visible ou non visible", tout objet métallique, plastique ou d'une autre matière qui pourrait blesser ou mettre en danger le compétiteur ou un adversaire, sous peine de disqualification immédiate, il en va de la sécurité des pratiquants.

Pour les Compétitions COMBAT, **sont strictement interdit** les casques à grilles « métallique », les gants de sac, les protège-tibias rigides ou les jambières avec baleines.

Le port d'un appareil dentaire métallique doit être approuvé par l'arbitre et le médecin officiel. Le combattant **dégage la responsabilité de l'organisation en cas de blessure due au port de cet appareil**.

Les lunettes sont autorisées pour la **Compétition TECHNIQUE** mais **sont interdites** pour les **Compétitions COMBAT**.

Le port de lentilles de contact est autorisé sous la responsabilité du compétiteur.

Sauf dérogation spécifique **accordée par le Responsable des Compétition**, en Compétition TECHNIQUE, la tête doit être nue.

En compétition COMBAT, le casque fait partie des protections obligatoires (selon les catégories).

Pour les Compétitions **COMBAT LIBRE et LUTTE VIETNAMIENNE**, les compétiteurs **doivent porter un pantalon de võ phuc, un débardeur « officiel » de DOI KHANG ou un tee-shirt (noir, bleu, rouge et jaune exclusivement) et ont la possibilité de porter leur ceinture d'école ou de style.**
Les compétiteurs ne doivent pas se présenter torse nu ni avec un short.

6- Attitude des compétiteurs

Pour toutes les Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL, les compétiteurs doivent :

- Connaître et respecter le règlement des Compétitions TECHNIQUE, COMBAT et LUTTE ainsi que le protocole pour chacune d'elles,
- Avoir une tenue de compétition réglementaire,
- Respecter les consignes de sécurité propres à l'établissement où se déroule la manifestation,
- Être présents lors de leur appel,
- Accepter sans réserve l'organisation et les décisions prises par les différents responsables de la compétition et les membres du corps arbitral,
- Adopter une attitude correcte (gestuelle et verbale) envers les organisateurs, le corps arbitral, les compétiteurs et le public pendant les épreuves et pendant les périodes d'attente.

La nourriture est interdite sur l'aire de compétition, les compétiteurs sont autorisés à posséder une bouteille d'eau à proximité de l'aire de compétition mais non sur l'aire elle-même.

7- Sécurité, hygiène et contrôle médical

- Obligation de fournir le jour de la Compétition le certificat médical d'aptitude à la compétition,
- Interdiction de compétition pour les personnes ayant une blessure risquant de s'ouvrir ou présentant des plaies ou infections cutanées visibles ou cachées par la tenue,
- En cas d'épanchement sanguin suite à une blessure, la tenue et le matériel de protection devront être remplacés,
- L'absorption de tout produit « dopant » ou autre substance chimique en vue d'augmenter le rendement physique est formellement interdit,
- L'utilisation de produits dopants destinés à augmenter le rendement ou les capacités physiques est strictement interdite conformément à la législation en vigueur (liste des substances et produits interdits disponibles auprès des Direction départementales de la jeunesse et des sports ou auprès du Ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative.)
- La tenue doit être propre,
- Chaque compétiteur doit posséder ses protections personnelles,
- Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés,
- Les cheveux longs doivent être attachés,
- Un médecin ou une équipe de secours sera présent lors de la Compétition,
- Le Centre de Secours ainsi que les services d'ordre du secteur seront informés de la manifestation,
- Les locaux doivent être aux normes de sécurité pour recevoir les compétiteurs ainsi que le public sans risque d'accident (tribunes, aire d'exécution, sorties de secours, etc.),
- L'autorisation doit émaner des services de Mairies concernés.

8- Aire de compétition

Plusieurs aires de compétition avec des tapis seront mises en place selon le nombre de participants inscrits.

Les tapis utilisés ne doivent pas être glissants sur leur surface en contact avec le sol. Ils doivent avoir un faible coefficient de frottement sur leur surface supérieure. L'Arbitre doit s'assurer que les tapis restent parfaitement joints pendant la compétition.

L'aire de compétition est un carré de 8 mètres de côté (mesures prises à l'extérieur) avec des tapis de deux couleurs différentes. Un mètre supplémentaire est prévu sur tous les côtés, comme surface de sécurité.

La sortie est définie comme une situation où un combattant a une partie du corps (pied, main, etc.) en dehors des limites de l'aire de combat dont les dimensions sont définies ci-dessus et au-delà de bande rouge.

La bordure d'un mètre à l'intérieur de l'aire de compétition, doit être composée de tapis de couleur différente.

Les Juges sont assis ou debout (selon la Compétition) à la limite extérieure de l'aire de sécurité.

Pour la Compétition TECHNIQUE, 3 Juges sont assis chacun à un coin de l'aire de compétition et sont munis d'un cahier de notes de 1 à 20 et d'un drapeau bleu ou blanc et d'un drapeau rouge (pour les duels en cas d'égalité.

Pour les catégories OPEN, le Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions a la possibilité de nommer 2 juges supplémentaires soit 5.

Pour la Compétition COMBAT TRADITIONNEL et LUTTE, ils sont debout sur les 3 côtés où ne se trouvent pas la table et sont munis de compteurs dans chaque main et d'un drapeau bleu ou blanc et d'un drapeau rouge afin d'annoncer le vainqueur à la fin du combat.

Pour la Compétition COMBAT LIBRE, 2 ou 3 aires de compétition avec des tapis seront mises en place pour les « Qualifications » et si cela est possible, un Ring de 5 mètres de côté sera mis en place pour les « Finales » et les qualifications.

➤ Matériel par aire de compétition :

- 1 table et 3 chaises
- 5 chaises (pour les juges et accompagnateurs)
- 1 chronomètre
- 1 gong
- 3 drapeaux rouges et 3 drapeaux bleus ou blancs
- 1 paquet de lingettes
- Le règlement des Compétitions MINH LONG FRANCE pour la saison en vigueur
- Des stylos, feutres, etc...
- Des cahiers de notation technique pour chaque juge
- Des ceintures rouges et blanches ou bleues pour les combats

9- Structure des Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL

➤ Le Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL

Il assure la bonne préparation de chaque en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires.

Il supervise le déroulement des compétitions et prend les mesures nécessaires à la sécurité.

Il délègue, nomme et supervise les arbitres et les juges, pour toutes les compétitions. Il désigne et répartit les juges et arbitres sur leurs aires respectives et prend les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes rendus des arbitres.

Il nomme et tient à jour la liste des juges et arbitres assistants, titulaires et responsable d'aire de compétition.

Il nomme des officiels de remplacement quand cela s'avère nécessaire.

Il prend des décisions sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant les épreuves, et pour lesquels rien n'est stipulé dans ce règlement.

Il supervise la prestation des arbitres et des juges, et s'assure que les officiels qui ont été nommés sont qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.

➤ Le Superviseur de la Compétition

Il est chargé de l'organisation générale de la Compétition, de l'envoi des invitations, du recueil des inscriptions, de la mise en place de toutes les catégories, de l'accueil et de la coordination de tous les intervenants (compétiteurs, responsables des clubs, juges, arbitres, officiels, bénévoles, médecins, secouristes, journalistes, etc...).

Il est chargé de mettre en place les Cérémonies d'ouverture et de clôture de la Compétition.

Lors de la compétition, il peut intervenir directement en cas de non-respect du règlement, et a la responsabilité de signaler toute anomalie au Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions ou de son représentant.

Il recueille toutes les réclamations émanant des responsables des clubs et trouve les solutions avec le Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions en lien avec le corps arbitrale.

Après la compétition, il doit préparer un rapport officiel, le remettre au Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions et après validation, le transmettre à tous les clubs ayant participé.

➤ L'Arbitre central (Compétitions COMBAT et LUTTE)

Il existe trois niveaux pour les juges et arbitres :

- Arbitre / Juge assistant
- Arbitre / Juge titulaire
- Responsable d'aire de compétition

La liste des arbitres habilités à exercer leurs fonctions pendant la compétition sera dressée annuellement ou avant le début de la compétition par le Responsable de l'arbitrage et des Compétitions.

Le Responsable de l'arbitrage et des Compétitions peut décider en cours de compétition d'habiliter un ou plusieurs arbitres ou juges supplémentaires.

L'arbitre est le responsable de l'air de combat et du périmètre environnant. Il dirige avec autorité, assure la clarté et le bon déroulement des combats selon les règles en vigueur. L'application stricte de la réglementation de la compétition est incontournable. Toutes ses intentions doivent être précises.

Il est le garant de la sécurité des combattants. Il interrompt le combat et signale les fautes. Il contrôle l'équipement pour le combat de chaque sportif. Il vérifie que les protections sont correctement fixées et ajustées.

Il dirige les combats y compris les annonces et commandements de début, de suspension et de fin de combat.

Il valide les sanctions après avoir obtenu les décisions des juges.

Il explique ses décisions au Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions.

Il annonce les avertissements.

Il décide des pénalités et propose les disqualifications.

Il obtient les décisions des juges et agit conformément à celles-ci.

Il ordonne aux compétiteurs de reprendre leurs positions d'origine si nécessaire.

En cas de problème médical (blessure, malaise...), il fait immédiatement appel au médecin ou à l'équipe de secours.

En cas d'interruption, il demande aux combattants de rejoindre leurs coins respectifs.

Il sépare les combattants lorsque le combat devient confus.

Il tempère ou calme l'ardeur des combattants trop agressifs.

Il intervient par anticipation pour éviter l'accident prévisible.

Il sait mettre fin à un combat déséquilibré.

Il prend des sanctions lorsque l'esprit ou les règles ne sont pas respectées.

Il consulte exceptionnellement le Responsable de l'arbitrage en cas de problème ou de décision difficile à prendre.

Il arrête le combat dans les cas suivants :

- Fin du temps réglementaire,
- L'un des combattants au moins est sorti de l'air de combat,
- Le combat devient confus,
- A la suite d'une faute,
- Dans le cas d'une position dangereuse d'un des combattants,
- Pour refixer ou repositionner une protection,
- En cas de blessure.

Selon la situation, l'arbitre a le choix de faire reprendre le combat de la position où l'arrêt du combat a été effectué ou de remettre les compétiteurs dans leurs coins respectifs.

Il annonce les prolongations.

Il annonce le vote des juges et annonce le résultat du combat.

Il désigne le vainqueur.

➤ Le Juge

Pour la Compétition TECHNIQUE :

Il attribue les notes à l'aide du cahier de notation technique.

Il choisit un compétiteur « au drapeau » en cas d'égalité et donc de « Duel ».

Pour les Compétitions COMBAT et LUTTE :

Seuls les juges combat sont habilités à comptabiliser les points acquis par les compétiteurs. Les juges sont équipés de compteur de points manuels avec lesquels ils comptabilisent les points de chaque compétiteur au fur et à mesure que se déroule le combat.

Le Juge attribue, à l'aide de compteurs, les points et les transmet à la fin de chaque reprise au Commissaire Sportif. La notation pendant le combat se fait rigoureusement et selon le barème de points du règlement.

Il se déplace en dehors de l'aire de combat, sur un côté du tapis qui lui est attribué, afin d'observer le mieux possible le combat. Dans le cas d'une compétition sur ring, il est positionné derrière sur une table.

Il exerce son droit de vote quand une décision doit être prise notamment pour les disqualifications.

Il annonce à l'arbitre quand un compétiteur commet un acte interdit ou dangereux, quand il remarque une blessure ou un malaise d'un compétiteur, quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.

Lors du passage d'une catégorie, les juges ne communiquent pas entre eux et doivent impérativement se garder de toute extériorisation de leurs réflexions ou émotions (remarques, encouragement...).

Il est interdit aux juges de s'adresser aux compétiteurs pendant la durée des combats y compris pendant le temps de repos entre les reprises.

➤ Le Commissaire Sportif (Responsable de Table)

Il accueille les compétiteurs sur l'aire de compétition.

Il fait l'appel après transmission de la catégorie par le Superviseur.

Il organise les saluts entre les compétiteurs, les juges et arbitres avant et après le passage de la catégorie.

Il annonce l'ordre de passage TECHNIQUE et COMBAT aux compétiteurs.

Il supervise les juges et annonce à voix haute les notes attribuées par chaque juge lors de la Compétition TECHNIQUE.

Il annonce les résultats de la catégorie aux compétiteurs, y compris les qualifications lors des phases de la Compétition TECHNIQUE.

Il comptabilise les notes techniques et les points à la fin de chaque reprise et à la fin du combat à l'aide des « fiches de catégorie technique » et des « tableaux de combat » qui lui ont été remis par le Superviseur.

Il supervise simultanément les chronomètres et l'arbitre central pour annoncer la fin des reprises lors de la Compétition COMBAT.

➤ Le Chronomètreur (Compétitions COMBAT et LUTTE)

Il a la charge de la gestion temporelle du combat.

Il démarre le chronomètre avec le début du combat et de l'éventuelle prolongation.

Il arrête le chronomètre à chaque interruption de combat.

Il signale les 15 dernières secondes de chaque reprise à haute voix.

Il sonne le gong à la fin du temps réglementaire et de l'éventuelle prolongation.

Précisions Complémentaires à la structure d'arbitrage :

- Le chronomètre est arrêté sur demande explicite de l'arbitre dans la mesure où la situation l'exige.
- A la fin de la prolongation, en cas d'égalité, une décision est prise à la majorité des 3 juges.
- Le commissaire sportif s'assure que le combat se déroule dans le respect du règlement des Compétitions MINH LONG FRANCE. Il n'est en aucun cas un juge supplémentaire, il n'a pas droit au vote.

- L'autorité de l'arbitre ne se limite pas uniquement à la surface de compétition, mais également à tout son périmètre immédiat.

Les juges et arbitres sont :

- au minimum **11^{ème} CAP** – Vo Co Truyen.
- licenciés dans la Fédération Délégataire pour les AMV
- enseignants dans le style **Minh Long Tay Son Vo Dao**
- adhérents à l'association **MINH LONG France**

Certains juges et arbitres peuvent ne pas remplir ces conditions mais être habilités par le responsable des compétitions en raison de leur expérience dans le domaine du combat.

Tenue des commissaires, juges et arbitres :

- **Chaussures noires ou blanches, chaussettes noires ou pieds nus,**
- **Pantalon de vo phuc,**
- **Polo MINH LONG bleu.**
- **Pour les finales sur ring lors d'un gala les arbitres essaieront de porter pantalon noir et chemise noire.**

➤ Le Médecin

Le médecin a toute autorité pour interdire la participation d'un compétiteur à la compétition. Il doit, d'autre part, pendant toute la durée des épreuves et à tout moment, être prêt à intervenir en cas d'accident et doit décider de l'aptitude d'un compétiteur à poursuivre ou à cesser la compétition.

Le médecin peut faire arrêter à tout moment un compétiteur, par l'intermédiaire du Responsable de l'arbitrage, lorsqu'il estime qu'il y a un danger pour ce compétiteur ou son partenaire.

Il peut également faire cesser immédiatement un combat en déclarant l'un ou l'autre des compétiteurs inapte à continuer.

➤ Le Public

Le public ne doit pas avoir un comportement tendant à troubler le bon ordre de la manifestation (agressions verbales à l'égard d'un pratiquant, d'un Club, d'un juge, d'un arbitre, etc...).

Il ne doit pas contribuer à exciter les compétiteurs.

Le soutien bruyant est accepté avant et après une présentation technique, un combat, entre les reprises ou après une action spectaculaire des combattants.

En dehors de ces cas, le public doit respecter le silence nécessaire afin que les compétiteurs puissent entendre les annonces du corps arbitral.

Les banderoles et panneaux à l'effigie d'un combattant, d'un club d'une ville ... sont autorisés à condition qu'elles ne gênent pas la vision de la compétition par les autres spectateurs. Ces banderoles et panneaux sont autorisés uniquement dans la partie des gradins réservée aux spectateurs.

Tout slogan anti sportif de la part d'une personne ou d'un groupe de personnes sera sanctionné par l'arrêt immédiat de l'épreuve en cours et éventuellement par la sanction du ou des compétiteurs après une première mise en garde du public.

S'il y a lieu le Superviseur de la compétition ou le Responsable de l'arbitrage peuvent-être amenés à expulser des membres du public.

Le public n'est pas autorisé à fumer à l'intérieur de la salle.



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

La consommation d'alcool est strictement interdite dans l'enceinte de la compétition.
Les portables doivent être mis en mode vibreur et les conversations doivent rester discrètes.
Le public n'est pas autorisé à se déplacer sur l'aire de compétition, ni à s'y asseoir.
Le public ne peut s'asseoir que sur les gradins.
Les photos ou films ne sont pas autorisés sur l'aire de compétition à l'exception des personnes habilitées par le Superviseur.

10- Sanctions et Réclamations

Le non-respect du présent règlement ou des comportements non sportifs du (ou des) compétiteur(s) seront sanctionnés par **l'Association MINH LONG INTERNATIONAL** d'une interdiction de toutes compétitions organisées par celle-ci pour une ou plusieurs saisons.

En cas de litige, les réclamations seront adressées par le club d'appartenance. Le Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions MINH LONG et le Superviseur de la Compétition se réuniront avec le Responsable du club et décideront de faire une demande de suspension ou non de la sanction auprès de **l'Association MINH LONG INTERNATIONAL**.





MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE



DEROULEMENT

DES COMPETITIONS

MINH LONG INTERNATIONAL



1- Cérémonie d'ouverture des Compétitions MINH LONG INTERNATIONAL

A l'appel du Superviseur de la compétition, l'ensemble des compétiteurs présents se regroupe sur les aires de compétition sous forme de colonnes et de lignes.

Tous les membres du corps arbitral et les responsables de l'Ecole MINH LONG, de la Fédération et les « Officiels » se disposent en face des compétiteurs pour effectuer le salut d'ouverture.

Le salut est dirigé par le plus haut gradé et le plus ancien présent à la manifestation. Il y a un premier salut pour les ancêtres, puis un salut commun.

2- Discours des Officiels

Le Superviseur de la compétition présente les différentes épreuves puis les différents acteurs de la compétition avant de laisser place aux discours d'un Responsable de l'Ecole MINH LONG, du Responsable Technique de l'école Minh Long, du Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions Minh Long, d'un Représentant Fédéral et d'un Elu.

Ensuite, les compétiteurs regagnent les gradins ou l'aire d'échauffement dédiée.

3- Affectation des catégories

L'affectation des catégories est faite par le Superviseur de la compétition sur les aires de compétition. Celui-ci est chargé d'affecter les différentes catégories sur les aires de compétitions selon l'ordre ci-après et suivant leur disponibilité.

4- Ordre de passage des catégories

➤ Compétition TECHNIQUE

- Catégories ESPOIRS : poussins, poussines, pupilles filles, pupilles garçons, benjamines, benjamins, minimes filles, minimes garçons, cadettes, cadets, juniors féminines, juniors masculins, seniors féminines, seniors masculins, vétérans féminines, vétérans masculins, pour les QUYEN et ensuite les BINH KHI.

Pour les SONG LUYEN, les catégories sont mixtes, donc regroupées féminins et masculins.

- OPEN : pour les QUYEN, les BINH KHI et les SONG LUYEN.

- Challenge « Arme » : Cette épreuve regroupe toutes les catégories d'âge, de sexe et de grade.

➤ Compétitions COMBAT et LUTTE

Poussins, poussines, pupilles filles, pupilles garçons, benjamines, benjamins, minimes filles, minimes garçons, cadettes, cadets, juniors féminines, juniors masculins, seniors féminines, seniors masculins, vétérans féminines, vétérans masculins.

5- Déroulement d'une catégorie

Lorsque les compétiteurs sont sur l'aire de compétition, le Commissaire Sportif vérifie la présence de ceux-ci. Les compétiteurs non présents sont rappelés 2 fois si nécessaire par le Superviseur avant d'être disqualifiés.

➤ Compétition TECHNIQUE

Le Commissaire Sportif organise le salut d'ouverture de la catégorie.

Une fois le salut effectué, il dispose ensuite les compétiteurs dans leur futur ordre de passage. Ils sont assis d'un côté de l'aire de compétition et attendent leur appel.

Une fois la prestation terminée, le compétiteur attend au centre de l'aire de compétition l'annonce des notes attribuées par les juges. Le Commissaire Sportif annonce, à voix haute, les notes des juges et les inscrits sur la feuille de notation technique.

Après leur passage, les compétiteurs vont s'asseoir de l'autre côté de l'aire de compétition. La procédure est la même pour chaque tour de sélection.

Le Commissaire Sportif a la possibilité sous le contrôle du Responsable de l'Arbitrage et des Compétitions Minh Long de recourir dans le « seul » cas d'égalité entre 2 compétiteurs à des duels techniques avec désignation du vainqueur au drapeau.

Les compétiteurs effectuent l'un après l'autre leur prestation. A l'issue les juges désignent le vainqueur en levant un drapeau de la couleur du compétiteur (ceinture bleue/blanche et ceinture rouge) qu'ils estiment vainqueur du duel technique.

En fin de passage de la catégorie, le Commissaire Sportif place les compétiteurs au centre de l'aire de compétition et annonce les noms des 3 premiers qui avancent d'un pas.

Le Commissaire Sportif organise ensuite le salut de clôture de la catégorie.

Les récompenses sont remises au fur et à mesure que les catégories se terminent. Le Commissaire Sportif accompagne les compétiteurs au Podium.

➤ Compétitions COMBAT et LUTTE

Le Commissaire Sportif organise le salut d'ouverture de la catégorie.

Une fois le salut effectué, il annonce aux compétiteurs l'ordre de passage des combats et les « couleurs » qui leur sont attribuées. Avant chaque combat, il annonce les compétiteurs qui doivent se préparer pour le combat suivant. Ils sont assis d'un côté de l'aire de compétition et attendent leur appel.

L'Arbitre est le seul responsable du bon déroulement du combat et du respect de son protocole.

Après leur combat, les compétiteurs vont s'asseoir sur le côté de l'aire de compétition en attendant d'être appelé pour un autre combat, ou en cas d'élimination, en attendant le salut de clôture de la catégorie.

En fin de passage de la catégorie, le Commissaire Sportif place les compétiteurs au centre de l'aire de compétition et annonce les noms des 3 premiers qui avancent d'un pas.

Le Commissaire Sportif organise ensuite le salut de clôture de la catégorie.

Les récompenses sont remises au fur et à mesure que les catégories se terminent. Le Commissaire Sportif accompagne les compétiteurs au Podium.

6- Protocole à suivre par les compétiteurs

➤ Compétition TECHNIQUE

- A l'appel de son nom, le Compétiteur contourne l'aire de compétition pour se présenter face à la table du Commissaire Sportif,
- Il salue l'aire de compétition avant d'y pénétrer,
- Il se place au centre en position d'attente et attend le signal du Commissaire Sportif,
- Il salue le Commissaire Sportif avant de débiter le QUYEN, le BINH KHI ou le SONG LUYEN,
- A la fin de la prestation, il salue le Commissaire Sportif puis attend, en position d'attente, l'annonce de ses notes et le signal du Commissaire Sportif pour se retirer,
- Il salue l'aire de compétition avant d'en sortir et va se placer de l'autre côté.

➤ Compétitions COMBAT et LUTTE

- A l'appel de leurs noms et de l'attribution de leurs couleurs, les Compétiteurs saluent l'aire de compétition et se présentent au centre face à la table du Commissaire Sportif,
- Ils attendent, en position d'attente, le signal de l'Arbitre qui coordonne les différents saluts,
- Ils saluent le Commissaire Sportif, l'Arbitre et leur adversaire avant de débiter le combat au signal de l'Arbitre,
 - A la fin du combat, ils saluent leur adversaire, l'Arbitre et le Commissaire Sportif et attendent, en position d'attente, l'annonce du vainqueur pour se retirer,
 - Ils saluent l'aire de compétition avant d'en sortir et attendent la suite du déroulement de leur catégorie.

7- Cérémonie de clôture des Compétitions MINH LONG FRANCE

Lorsque toutes les catégories sont passées, à l'appel du Superviseur de la compétition, l'ensemble des compétiteurs présents se regroupe sur les aires de compétition sous forme de colonnes et de lignes.

Lorsque toutes les catégories sont passées, à l'appel du Superviseur de la compétition, l'ensemble des compétiteurs présents se regroupe sur les aires de compétition sous forme de colonnes et de lignes.

Tous les membres du corps arbitral les Responsables de MINH LONG France, de la Fédération et les « Officiels » se disposent en face des compétiteurs et se mettent en place pour effectuer le salut de clôture.

Le salut est dirigé par le plus haut gradé et le plus ancien présent à la manifestation. Il y a un premier salut pour les ancêtres, puis un salut commun.



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

COMPETITION TECHNIQUE

***Quyển
Binh Khi
Song Luyen***



QUYEN - Enchaînement codifié à mains nues

ESPOIRS : Ceintures de couleurs – Catégories d'âge et de sexe

OPEN : Ceintures équivalentes au 12^{ème} CAP Vo Co Truyen – Catégories Masculins / Féminines

Critères de notation

- **Technique :** Précision du geste, fluidité (position, équilibre, technique de bras et de jambe).
- **Difficulté technique :** Difficulté de l'enchaînement (de base ou supérieur), vitesse d'exécution.
- **Efficacité des mouvements :** Force, condition physique et réalisme, attitude, expression martiale (conviction, regard à l'entrée et à la sortie de l'air de compétition, concentration, mémorisation).

Les trois critères de notation sont annoncés par le Commissaire Sportif pour tous les juges.

Les juges doivent avoir une vision d'ensemble d'un enchaînement au regard des critères évoqués ci-dessus. Ils ne doivent pas se laisser influencer par des techniques acrobatiques. **Les notes se situent entre 1 et 20.**

Regard : Un regard constamment orienté vers le sol est le signe d'un enchaînement non vécu. Il ne doit pas y avoir de regard agressif mais un regard déterminé. Le regard doit précéder le mouvement.

Rythme : Temps forts, Pauses, Reprises. Sensation générale.

Élimination : Si le compétiteur ne répond pas à trois appels lors du rassemblement de sa catégorie.

Le compétiteur est éliminé en cas de tenue non conforme ou de problème d'hygiène (une minute pour y remédier).

Si un compétiteur interrompt sa prestation technique, il a la possibilité de recommencer une fois sans qu'il soit tenu compte du premier passage. Si au second passage, le compétiteur interrompt une nouvelle fois sa prestation, il est noté sur ce qu'il a présenté. Lors de la finale, le compétiteur ne pourra pas recommencer et sera donc éliminé. Cette option n'est pas valable pour la catégorie OPEN en ce qui concerne la possibilité de recommencer sa prestation.

Sanctions

En cas d'arrêt pour cause de blessure ou autre problème gênant le bon déroulement de la prestation, **le compétiteur pourra se représenter au maximum 15 minutes après l'incident et ceci une seule fois, les notes de la première prestation n'étant pas prises en compte. Lors des Finales, cette option n'est plus valable.**

Aucune contestation publique ne pourra être tolérée pendant et après le déroulement de la prestation, auquel cas l'élimination serait immédiate. En cas de litige, seuls les juges sont autorisés à trancher.

BINH HKI – Leçon d'arme

ESPOIRS : Ceintures de couleurs – Catégories d'âge et de sexe

OPEN : Ceintures équivalentes au 12^{ème} CAP Vo Co Truyen – Catégories Masculins / Féminines

Liste des armes autorisées

Bâton (long ou court), lance, couteau, couteaux doubles, hallebarde, épée, sabre (« fin », « dragon » ou cimenterre), éventail, long gian, tri-bâton, chaîne, hache et tonfa.

Critères de notation

Les critères de NOTATION sont identiques à ceux du QUYEN.

Les compétiteurs doivent présenter la même leçon lors d'un tour des éliminatoires s'ils recommencent une seconde fois. Ils peuvent changer d'arme entre les tours de sélection de leur catégorie.

Élimination : En plus des conditions émises pour la présentation d'un QUYEN, le compétiteur est éliminé s'il se blesse avec son ou ses armes, s'il casse son arme ou une de ses armes, si une arme échappe au compétiteur

Sanctions

Mêmes conditions que pour l'épreuve QUYEN.

CHALLENGE « ARME »

Une seule catégorie regroupant tout âge, sexe et grade

Les conditions sont identiques à celles de l'épreuve BINH KHI.

SONG LUYEN – Enchaînement de techniques de combat à 2 ou 3

ESPOIRS : Ceintures de couleurs – Catégories d'âge du plus âgés – Mixité autorisée

OPEN : Ceintures équivalentes au 12^{ème} CAP Vo Co Truyen – Mixité autorisée

Critères de notation

POUR CETTE EPREUVE, LA MIXITE EST AUTORISEE

Technique : Précision du geste, fluidité (position, équilibre, technique de bras et de jambe).

Difficulté technique : Vitesse d'exécution, techniques de combat évoluées.

➤ **Efficacité des mouvements** : Force, condition physique et réalisme, attitude, expression martiale (conviction, regard à l'entrée et à la sortie de l'air de compétition, concentration, mémorisation).

Travail à deux ou à trois : Synchronisation des pratiquants, réalisme des techniques, temps d'appel.

Les quatre critères de notation sont annoncés par le Commissaire Sportif pour tous les juges.

Les juges doivent avoir une vision d'ensemble d'un enchaînement au regard des critères évoqués ci-dessus. Ils ne doivent pas se laisser influencer par des techniques acrobatiques. Un seul SONG LUYEN doit être présenté à chaque tour des éliminatoires. **Les notes se situent entre 1 et 20.**

Le SONG LUYEN est un enchaînement « continu » des techniques sous forme de « Combat Codifié ».

Élimination : Si les compétiteurs ne répondent pas à trois appels lors du rassemblement de leur catégorie. Les compétiteurs sont éliminés en cas de tenue non conforme ou de problème d'hygiène (une minute pour y remédier).

Les compétiteurs sont éliminés s'ils interrompent une deuxième fois leur présentation.

Sanctions

En cas d'arrêt pour cause de blessure ou autre problème gênant le bon déroulement de la prestation, **les compétiteurs pourront se représenter au maximum 15 minutes après l'incident et ceci une seule fois, les notes de la première prestation n'étant pas prises en compte.**

Lors des finales, cette option n'est plus valable.

Aucune contestation publique ne pourra être tolérée pendant et après le déroulement de la prestation, auquel cas l'élimination serait immédiate.

En cas de litige, seuls les juges sont autorisés à trancher.



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

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 :

- POUSSINS/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 séniors peuvent se dérouler en 2*2mn sauf s'il s'agit d'un tableau de « poule ».

3- Pesée et catégories de poids

Les pesées doivent s'effectuer en vō 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

- | | |
|--|----------|
| - Coup de poing à la tête maîtrisé | 1 point |
| - Coup de poing au corps maîtrisé | 1 point |
| - Balayage non suivi | 2 points |
| - Projection non suivie | 2 points |
| - Ciseaux non suivis à la taille ou aux jambes | 2 points |
| - Coup de pied au corps maîtrisé | 1 point |
| - Coup de pied à la tête maîtrisé ou retourné corps | 2 points |
| - Coup de pied sauté au corps maîtrisé | 2 points |
| - Coup de pied sauté à la tête, coup de pied retourné tête | 3 points |
| - Coup de pied sauté retourné corps maîtrisé | 3 points |
| - Balayage suivi et maîtrisé | 3 points |
| - Ciseaux suivis et maîtrisés à la taille ou aux jambes | 3 points |
| - Projection suivie et maîtrisée | 3 points |

La prise en compte des points des différentes techniques exécutées est laissée à l'appréciation des juges de coin munis de compteurs.

➤ **Précisions :**

- 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. Frapper 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	<u>RESULTAT</u>
ROUGE	ROUGE	ROUGE	ROUGE
BLEU	BLEU	ROUGE	BLEU
ROUGE	BLEU	EGALITE	PROLONGATION
BLEU	EGALITE	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 seniors/ 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 seniors / 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 de MINH LONG INTERNATIONAL en cas de blessure.

12- Protections interdites

- Casque à grille pour les seniors 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.



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

COMPETITION

COMBAT LIBRE

Đoi 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	Âges	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 MINH LONG 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

➤ Techniques autorisées

- 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)
- Si combat sur ring, projections de hanches, d'épaules et arrachés de terre sont interdits.

➤ Techniques interdites

- 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

**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.

Projections autorisées:

- Toutes projections par les bras
- Toutes projections par les jambes
- Toutes projections par le corps

Projections interdites :

- 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).

Saisies autorisées :

- Les bras
- Les jambes
- Le tronc
- Le dessus du pied et le talon.

Saisies interdites :

- 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.

Coups autorisés lors d'une saisie :

- Frappe avec les membres supérieurs sur le corps et les jambes

Coups interdits lors d'une saisie :

- 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

Techniques sur les jambes et les bras	0 point
Technique de poing sur le corps	1 point
Technique de poing à la tête	1 point
Technique de pied au corps	1 point
Technique de pied au visage	2 points
Technique de pied sauté au corps	2 points
Technique de pied sauté au visage	3 points
Coups de coude au corps	1 point
Coups de genou au corps	1 point
Balayage	2 points
Projection	2 points
Projection suivie d'un contrôle immédiat et déterminant ou frappe décisive contrôlée	3 points
Adversaire compté	5 points
<u>Avertissements</u>	
1 ^{er} Avertissement Jaune	- 3 points
2 ^{ème} Avertissement Jaune	- 6 points
3 ^{ème} Avertissement Jaune	- 9 points
4 ^{ème} Avertissement Jaune	- 12 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 chaque juge.

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 chronométreur de commencer le décompte des 10 secondes.

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

Le chronométreur 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).

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 règlementaire 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



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

COMPETITION

LUTTE VIETNAMIENNE

Vat Co Truyen



VAT CO TRUYEN – Lutte Vietnamienne

Catégories Cadets, Juniors, Seniors et Vétérans

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

1- Durée des combats

- Poussins, Pupilles, Benjamins, Minimes : **1'30 mn**
- Cadets et Juniors : **2'30 mn**
- Sénior : **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.



MINH LONG INTERNATIONAL

MINH LONG QUOC TE

COMPETITION

Par Equipe



COMPETITION TECHNIQUE PAR EQUIPE

Les équipes sont composées du même nombre de compétiteurs (Généralement 6 ou 8 membres)
La compétition se fait par duel. Chaque duel remporté rapporte 1 point à son équipe.
Le responsable de l'Equipe désigne le compétiteur suivant.
C'est l'équipe qui gagne le duel qui annonce en premier le nom du compétiteur suivant.
L'Equipe qui vient de perdre le duel annonce à la suite le nom du compétiteur qu'elle oppose.
Pour le premier duel, il est procédé à un tirage au sort en présence des responsables d'Equipe.

S'il y a plus de deux équipes, l'équipe qui finit dernière remporte 0 pt, la 2^{ème} remporte 1 pt, la 1^{ère} remporte 2 pts ...

Chaque compétiteur n'effectue qu'un seul passage par série.

A la fin de la compétition, en cas d'égalité de points, chaque responsable d'Equipe concernée, désigne un compétiteur pour se départager.

COMPETITION 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.

Frédéric MARION
Responsable Technique International

Yann CASTRES
Responsable International des Compétitions

