

**Règlement Officiel**  
**Championnat National de Quyen Tu Do**  
« Combat libre vietnamien »

*Règles Tournoi et Super Challenges*

# Règlement Officiel

## Championnat national de Quyen Tu Do

### Grand Tournoi

#### **1 - Personnel nécessaire :**

Le personnel nécessaire à la réalisation de la compétition nationale de Quyen Tu Do est le suivant :

- Un responsable de la manifestation
- Un régulateur
- Un responsable de l'arbitrage
- Un commissaire sportif principal
- Un chronométrateur
- Des arbitres centraux
- Des juges combats
- Un médecin obligatoire
- Une unité mobile de secours

#### **2 - Tenue du personnel**

La tenue du personnel participant à la compétition doit-être la suivante :

Pas de boucles d'oreille ou piercing apparent

Polo rouge

Pantalons noirs

Chaussettes noires sans motif

Chaussures noires semelles souples

Badge suivant fonction

#### **3 - Le responsable de la manifestation :**

C'est la personne qui a autorité sur toute autre personne présente dans la salle.

#### **4 - Le régulateur :**

Il a la charge de distribuer les différentes catégories aux tapis mis en place en fonction de leur disponibilité.

#### **5 - Responsable arbitrage**

Il possède une licence de la saison en cours.

Il dresse la liste des arbitres centraux et des juges habilités à exercer durant la compétition ;

Il gère le corps des arbitres et des juges ;

Il gère toutes les réclamations ;

Il peut-être assisté d'adjoints ;

Le nom du responsable arbitrage doit-être annoncé publiquement au début de la manifestation de même que les noms des éventuels adjoints.

## **6 - Commissaire Sportif Principal**

Il a pour rôle :

- *Avant les combats* :

De veiller à la bonne mise en place du matériel ;

De gérer le flux des compétiteurs ;

De procéder à la vérification de la pesée et des feuilles de combat.

- *Pendant la compétition* :

Il a la charge du passage d'une catégorie en association avec l'arbitre, les trois juges combats et le chronométrateur.

Il est chargé de :

Récupérer le dossier de la catégorie à l'appel du régulateur ;

Noter sur la feuille administrative tous les renseignements nécessaires et noter les points, les avertissements et les événements particuliers (blessure, intervention médecin, K.O....) lors des combats ;

Vérifier la présence des compétiteurs sur le tapis et récupérer leur carte de compétition ;

Appeler les premiers combattants à se présenter ainsi que les combattants suivants à se préparer ;

Annoncer en fin de combat le compétiteur gagnant ;

Gérer la catégorie pour définir les sélectionnés ou les égalités sur les feuilles de combat ;

Noter la carte de compétition ;

Rendre le dossier complet de la catégorie à la table centrale.

Le commissaire sportif principal peut-être assisté par des commissaires sportifs adjoints.

## **7 - Le chronométrateur**

Il a la charge de la gestion temporelle du combat.

Il a pour tâches :

De démarrer le chronomètre avec le début du combat et de l'éventuelle prolongation ;

D'arrêter le chronomètre à chaque interruption de combat ;

De sonner le gong à la fin du temps réglementaire et de l'éventuelle prolongation ;

De signaler les 15 dernières secondes de chaque reprise à haute voix ;

## **8 - 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 inaptes à continuer.

## **9 - Les arbitres centraux**

La liste des arbitres centraux habilités à exercer leurs fonctions pendant la compétition sera dressée avant le début de la compétition par le responsable de l'arbitrage.

Le responsable de l'arbitrage peut décider en cours de compétition d'habiliter un ou plusieurs arbitres centraux 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.

L'arbitre contrôle l'équipement pour le combat de chaque sportif. Il vérifie que les protections sont correctement fixées et ajustées.

Il annonce le début et la fin du combat.

Il annonce les prolongations.

Il annonce les avertissements et les disqualifications.

Il désigne le vainqueur.

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 les juges 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.

L'arbitre porte des gants de protection pour arbitrer les combats.

## **10 - Les juges de combat**

Les juges effectuent le comptage des points marqués par les combattants.

Ils se déplacent en dehors de l'aire de combat, sur un côté du tapis qui leur est attribué, afin d'observer le mieux possible le combat.

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.

La notation pendant le combat se fait rigoureusement et selon le barème de points du règlement.

Seuls les juges combat sont habilités à comptabiliser les points acquis par les compétiteurs et à prononcer le jugement final. 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. Ils sont équipés de deux cartons verts et rouges pour déclarer le vainqueur.

Ils se déplacent sur un côté du tapis qui leur est attribué afin d'observer le mieux possible le combat. Ils reviennent à leur table pour écrire sur leur feuille de notation :

- Le nombre de points total obtenus par chaque combattant ;
- L'attribution des avertissements ;
- Annoncer le résultat à la demande du commissaire sportif principal.

## **11 - Public**

### *- Comportement*

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 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 combattants puissent entendre les ordres de l'arbitre central.

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 du combat par les autres spectateurs. Ces banderoles et panneau 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 responsable de la manifestation ou le responsable de l'arbitrage peuvent-être amener à expulser des membres du public.

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

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.

### *- Déplacement*

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.

Le public doit éviter de se déplacer pendant la phase de combat et attendre le temps de repos entre deux reprises ou deux combats.

Les photos ou films ne sont pas autorisées sur l'aire de combat à l'exception des personnes habilitées par le responsable de l'organisation et badgées.

## **12 - Les compétiteurs**

### *- Conditions d'accès*

Pour participer au championnat national Minh Long de combat traditionnel, il faut :

Etre adhérent à la Fédération de Rassemblement des Arts Martiaux Vietnamiens (FRAMV)

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 pratiquants des clubs non adhérents à la FRAMV pourront également participer au championnat après autorisation des organisateurs de la compétition.

Le montant de l'inscription sera alors de 5 euros par compétiteur.

Les pratiquants des clubs inscrits à la FRAMV devront s'acquitter d'un droit d'inscription de 3 euros par compétiteur.

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 de l'organisateur et des responsables de la manifestation.

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 ».

Le championnat est ouvert 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.

Une autorisation parentale pour les mineures (voir annexe) ;

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 tenu à jour par le responsable de l'arbitrage.

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

Tous les documents seront contrôlés par le commissaire sportif principal ou ses adjoints.

#### - *Tenue pour le combat*

Un Vo-Phuc propre.

Les combattants ne porteront pas leur ceinture personnelle sur eux ; Une ceinture blanche ou rouge leur est fournie avant d'entrer sur l'aire de combat.

Le port d'appareil dentaire métallique est accepté avec autorisation médicale (faire préciser sur le certificat d'aptitude à la compétition). Le compétiteur accepte cependant l'entière responsabilité en cas de blessure.

Les lunettes, bijoux, montres, colliers, bagues, barrettes et épingles à cheveux, piercing visibles ou non, etc... sont strictement interdits sous peine de disqualification.

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

Pour les féminines, un tee-shirt uni de la couleur de la tenue est autorisé sous la veste.

Le compétiteur ne doit pas se présenter torse nu ou avec un short.

#### - *Hygiène*

Ongles des mains et des pieds courts et propres ;

Cheveux propres courts ou attachés en arrière avec un bandeau, un élastique ou une lanière ;

Chaque compétiteur doit posséder ses protections personnelles ;

Aucune blessure n'étant susceptible de s'ouvrir au cours du combat ;

Aucune plaie ou lésion cutanée visible ou cachée par les vêtements ;

En cas d'épanchement sanguin suite à une blessure, la tenue et le matériel de protection devront être remplacés.

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 Directions départementales de la jeunesse et des sports ou auprès du Ministère de la jeunesse, des sports et de la vie associative.)

#### - *Mixité des combats*

Aucune mixité des combats n'est permise.

Les masculins combattent entre eux et les féminines entre elles.

#### - *Attitude*

Lors de la compétition, les combattants doivent :

Accepter sans réserve l'organisation et les décisions prises par les responsables de la compétition ;

Connaître parfaitement le règlement de la compétition ;

Respecter les consignes de sécurité propres au site où se déroule la compétition ;

Se soumettre aux pesées ;

Etre présent lors de l'appel ;

Adopter une attitude correcte pendant les combats, les périodes d'attente, envers les organisateurs, les arbitres, les autres combattants et le public.

### **13 - Catégories d'âge**

Groupe	Catégorie	Ages	Compétition
Enfants	Minimes	14 et 15 ans	Initiation
Adultes	Cadets	16 et 17 ans	Semi-contact
Adultes	Juniors	18 à 20 ans	Plein-contact

Adultes	Senior	21 à 35 ans	Plein-contact
---------	--------	-------------	---------------

La catégorie se calcule au jour de la compétition.

#### **14 - Catégories de combat**

Les combattants seront 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.

#### **15 - Catégories de poids**

Minimes (M)	Minimes (F)
- 55 kg	- 45 kg
55 – 64 kg	45 – 54 kg
64 – 70 kg	54 – 60 kg
70 – 75 kg	+ 60 kg
+ 75 kg	

Cadets	Cadettes		Juniors (M)	Juniors (F)		Seniors (M)	Seniors (F)
- 60 kg	- 40 Kg		- 65 Kg	- 47 Kg		- 65 Kg	- 47 Kg
60 à 65 kg	40 à 47 Kg		65 à 72 Kg	47 à 55 Kg		65 à 70 Kg	47 à 55 Kg
65 à 72 kg	47 à 55 Kg		72 à 80 Kg	55 à 62 Kg		70 à 75 Kg	55 à 62 Kg
72 à 80 kg	55 à 62 Kg		80 à 85 Kg	62 à 68 Kg		75 à 80 Kg	62 à 68 Kg
80 à 90 Kg	62 à 68 Kg		85 à 90 Kg	68 à 75 Kg		80 à 85 Kg	68 à 75 Kg
+ 90 Kg	68 à 75 kg		+ 90 Kg	+ 75 kg		85 à 92 Kg	+ 75 kg
	+ 75 kg					92 à 100 Kg	
						+ 100 Kg	

#### **Sur classement en fonction des inscriptions :**

Pour les minimes, le sur classement est possible dans la catégorie cadets ; La différence de poids entre deux compétiteurs ne doit pas dépasser 7 Kg

Pour les minimes et les cadets, le sur classement de poids est possible à l'intérieur de leur catégorie respective ; La différence de poids entre deux compétiteurs ne doit pas dépasser 9 Kg

Pour le sur classement des catégories cadets et minimes, l'accord de l'entraîneur est nécessaire.

Pour les juniors, le sur classement est possible de la catégorie junior à senior ; L'accord du pratiquant et de son entraîneur est cependant nécessaire.

Pour les catégories junior et senior, les sur-classements de poids sont possibles mais nécessitent l'accord du pratiquant sur-classé et de son entraîneur.

#### **16 - Pesée**

La pesée est effectuée en début de compétition.

Si parmi les combattants, une personne présente un poids supérieur ou inférieur à 600 grammes au poids de sa catégorie d'inscription, il sera disqualifié sauf si sa nouvelle catégorie de combat comporte un nombre impair de compétiteurs.

La pesée se fait en sous-vêtements sans tenue ni protections.

La pesée des féminines est effectuée par une personne de sexe féminin.

La pesée des masculins est effectuée par une personne de sexe masculin.

## **17 - Protections**

Minimes – Cadets	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"><li>- Casque souple avec ou sans protection faciale</li><li>- Gants souples permettant la saisie</li><li>- Coquille (homme et femme)</li><li>- Protèges tibia et pied souples.</li><li>- Protège dents (simple ou double)</li><li>- Plastron</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Protège avant-bras souple</li><li>- Protège-poitrine pour les féminines</li><li>- Bandage poignet et main</li><li>- Protège coude souple avec protection mousse</li><li>- Protège genou souple avec protection</li></ul>

Juniors – Séniors CAT 1	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gants souples type gants de boxe</li><li>- Coquille (homme et femme)</li><li>- Protège dents (simple ou double)</li><li>- Protège poitrine pour les féminines</li><li>- Protège coude souple avec protection mousse</li><li>- Protège genou souple avec protection mousse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Protège avant-bras souple</li><li>- Bandage poignet et main</li><li>- Casque souple avec ou sans protection faciale (<b>Protection recommandée</b>)</li><li>- Protège tibia et pied souples (<b>Protection recommandée</b>)</li></ul>

Juniors – Séniors CAT 2	
Protections obligatoires	Protections facultatives
<ul style="list-style-type: none"><li>- Gants souples type gants de boxe</li><li>- Coquille (homme et femme)</li><li>- Protège dents (simple ou double)</li><li>- Protège poitrine pour les féminines</li><li>- Protège coude souple avec protection mousse</li><li>- Protège genou souple avec protection mousse</li><li>- Casque souple avec ou sans protection faciale</li><li>- Protège-tibias et pied souples (si combat sans plastron)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Protège avant-bras souple</li><li>- Bandage poignet et main</li><li>- Protège tibia et pied souples</li><li>- Plastron (obligatoire si l'un des deux combattants fait la demande du port)</li></ul>

**IMPORTANT** : Avant le début du combat, les compétiteurs s'équipent avec les protections obligatoires et choisissent les protections facultatives qu'il 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.

Les modèles de protections autorisées pour cette compétition sont présentés à la fin du règlement.

## **18 - 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 ;

Le coach doit-être majeur, en tenue correcte et doit porter son badge fourni par l'organisation de la compétition.

## **19 - Durée des combats**

Catégorie	Durée du combat	Repos entre les reprises	Prolongation
Minimes	2 x 1 mn 15	1 mn	45 s
Cadets	2 x 1 mn 30	1 mn	45 s
Juniors	3 x 1 mn 15	1 mn	1 mn
Seniors	3 x 1 mn 30	1 mn 15	1 mn

**Attention** : Le jour de la compétition, les organisateurs peuvent décider de réduire à 2 le nombre de reprises pour les juniors et les seniors 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 05 mn.

## **20 - Notation**

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

Toute technique portée après le commandement « Thoi » 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.

## **21 - Règles générales des coups portés**

### **21-1 Techniques autorisées**

- Coups de poing à la tête (sauf dans le triangle facial )
- 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)
- Techniques de balayage
- Techniques de projection

Les coups de poing francs et directs dans le triangle facial ne sont pas autorisés pour les junior et senior évoluant en cat 1 et 2.

### 21-2 Techniques interdites

- Coups dans les parties génitales
- Coups dans la gorge
- Coups dans le dos, l'arrière de la tête et 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 dans les genoux
- Frappes sur les clavicules
- Frappes sur le dessus de la tête ou sur l'arrière de la tête
- Blocages avec la pointe du coude
- Frappes avec le talon dans la tête
- Coups de poing à la tête (catégorie minimales)

Pour les catégories cadets et minimales, les techniques de coudes et de genoux sont interdites

### 21-3 Projections

- *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.

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.

### 21-4 Saisies :

La saisie peut se faire à une ou deux mains ;

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 la saisie au cou 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.

Toute frappe avec les membres inférieurs.

Il n'y a pas de durée maximale de saisie.

## **22 - Sortie volontaire**

La sortie volontaire est déclarée par l'arbitre.

La sortie volontaire correspond à la sortie de l'aire de combat (Un pied au moins en dehors de la zone d'alerte de couleur rouge) d'un des combattants sans qu'il y ait eu de réponses aux attaques reçues.

La sortie de l'aire de combat à été utilisée dans ce cas là, par l'un des combattants pour arrêter le combat.

Cette démarche de non combativité est sanctionnée par un avertissement jaune.

Si un combattant reçoit une technique qui le projette hors de l'aire de combat, cette sortie n'est pas considérée comme une sortie volontaire.

## **23 - 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	3 points
<b>Avertissements</b>	
1 <sup>er</sup> Avertissement Jaune	- 3 points
2 <sup>ème</sup> Avertissement Jaune	- 6 points
3 <sup>ème</sup> Avertissement Jaune	- 9 points
4 <sup>ème</sup> Avertissement Jaune	- 12 points
Avertissement Rouge	Disqualification combat
Avertissement Noir	Disqualification compétition
Avertissement Orange	Vaut 2 avertissements Jaunes

## **24 - Règles d'attribution des avertissements :**

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.

## **25 - 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 poursuivre la compétition qu'avec l'accord 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.

## **26 - 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 ;
- 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

## **27 - 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.

Si un combattant abuse du décompte du temps, l'arbitre peut le sanctionner par un avertissement.

## **28 - 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 remettre leurs compteurs de points à zéro et entamer un nouveau décompte des points sans tenir compte des points obtenus lors des 3 premières reprises.

Si à la fin de la prolongation une nouvelle égalité est obtenue, il sera procédé à une ultime reprise (appelée reprise du coup gagnant). Lors de cette reprise, les juges de combat se serviront de leurs cartons de couleur. Dès que les juges aperçoivent une frappe de la part de l'un ou l'autre des compétiteurs, ils lèvent le carton correspondant au combattant. Dès que 2 juges lèvent un carton de la même couleur, le combat est remporté par celui qui vient de marquer le point.

Il ne peut y avoir de match nul.

# Super Challenge

Le super challenge est un combat entre deux compétiteurs appartenant à la catégorie 1 et qui désirent combattre ensemble en dehors du cadre du grand tournoi.

Le super challenge répond au même règlement que le grand tournoi de Quyen Tu Do. (Cf ci-dessus), à l'exception des points suivants :

## Catégories :

Il n'y a aucune catégorie de poids pour les combats en super challenge.

Les combattants désirant s'affronter dans le cadre d'un super challenge doivent se mettre d'accord sur l'une des trois options de combat proposée :

### 1° Option :

Combat dans les règles du grand prix Quyen Tu Do (gants de boxe, frappe au visage, pas de suivi au sol).

### 2° Option :

Combat semi-ouvert au sol.

Dans cette option, les combattants portent des gants permettant la saisie (avec protection en mousse suffisante sur le dessus de la main), les frappes dans le triangle facial sont interdites.

A la suite d'une projection, d'un balayage, ou d'une technique autorisée entraînant son adversaire au sol, il est possible d'enchaîner des techniques de poing au corps et dans les jambes ou une technique d'immobilisation ou d'étranglement, pendant un délai de 5 secondes à compter de la chute du premier compétiteur. A la suite de quoi, le compétiteur doit s'écarter de son adversaire et l'arbitre interrompt le combat.

### 3° Option :

Combat ouvert au sol.

Dans cette option, les combattants portent des gants permettant la saisie (avec protection en mousse suffisante sur le dessus de la main), les frappes dans le triangle facial sont interdites.

A la suite d'une projection, d'un balayage, ou d'une technique autorisée entraînant son adversaire au sol, il est possible d'enchaîner des techniques de poing au corps et dans les jambes ou une technique d'immobilisation ou d'étranglement. Il n'y a pas de temps limite pour l'engagement au sol. Toutefois, au début de chaque nouvelle reprise, les combattants repartiront debout dans leurs coins respectifs.

Si les deux combattants n'arrivent pas à se mettre d'accord sur une règle, il n'y a pas de combat.

## Durée des combats :

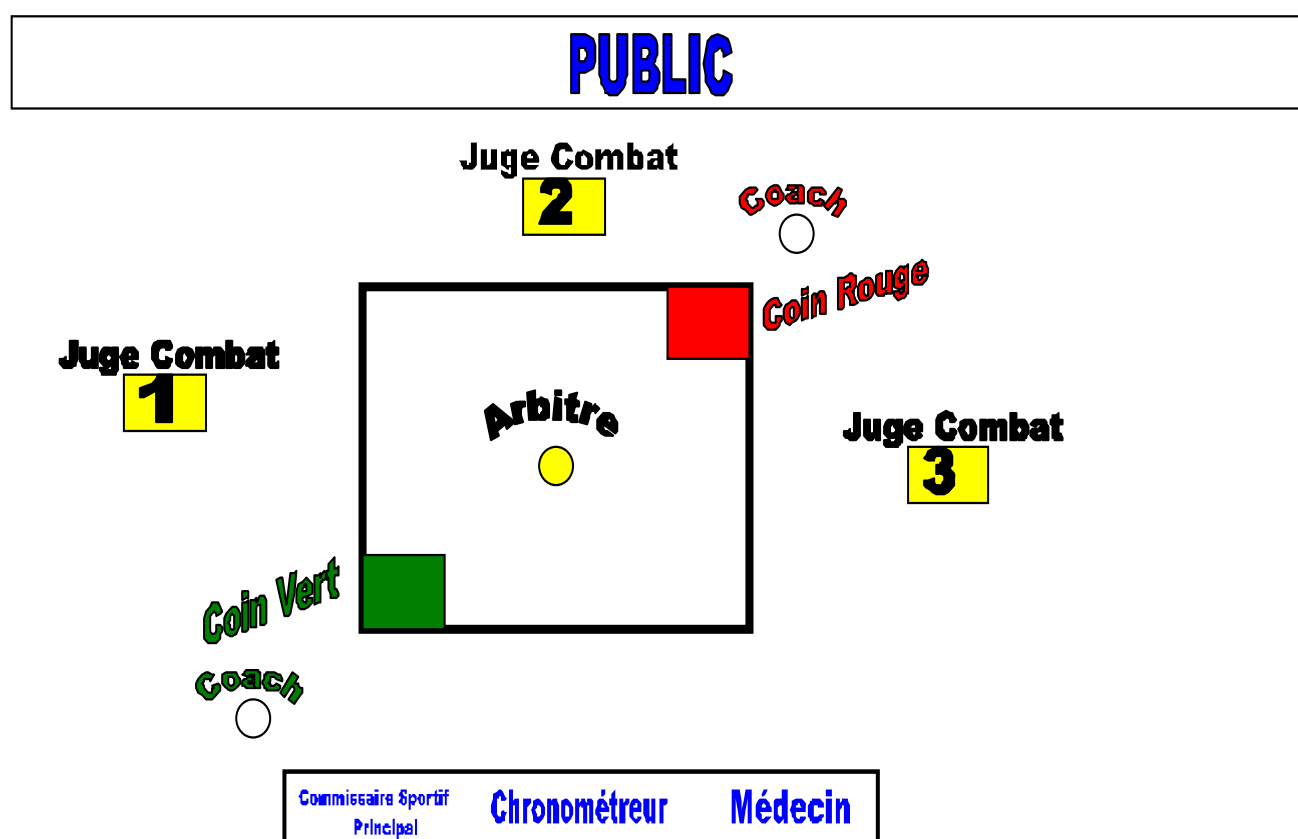
Les combats en super challenge se déroulent en 2 x 2 mn avec 1mn30 de repos entre les reprises.

# PROTOCOLE GENERAL

## 1° Présentation de l'aire de combat :

L'aire de combat peut-être :

- Une surface recouverte de tapis de dimension 8 x 8 m.
- Un ring



## 2° Présentation des combattants :

A l'appel de son nom, le combattant se présente sur l'aire de combat en compagnie de son coach officiel. Nul ne peut se présenter sur l'aire de combat non accompagné de son coach.

Les combattants doivent arriver équipés de leur protections sur l'aire de combat.

Tout combattant qui ne se présente pas dans le délai de 2 mn à l'appel de son nom sera déclaré forfait.

Tout combattant qui se présentera sur l'aire de combat avec des protections non conformes aura 2 mn pour changer ses protections. Passé ce temps il sera déclaré forfait.

Toute personne qui refuse de porter les protections obligatoires en fonction de sa catégorie sera déclaré forfait.

Lorsque les combattants pénètrent sur l'aire de combat, ils devront effectuer un salut en direction de la table des officiels.

Lorsque les deux combattants seront présents sur l'aire de combat, et à l'appel de l'arbitre, ils en rejoindront le centre et se salueront.

A la demande de l'arbitre les combattants devront rejoindre leurs coins respectifs en attendant le signal de début de combat.

### **3° Fin du combat :**

Dès la fin du combat, les deux combattants devront se saluer, saluer la table des officiels et se serrer la main.

Le coach raccompagnera son combattant jusqu'à la sortie de l'aire de combat.

Le coach devra veiller à laisser le coin de son combattant propre et devra veiller à remporter avec lui les bouteilles d'eau vide et autres déchets.

Des poubelles sont à disposition à la sortie des aires de combat.