



**Union Française des Associations
Traditionnelles de
QWAN KI DO – QUAN KHI DAO**

*Siège Social : 2, la Fondroie route de Moulins 58390 DORNES
Association loi 1901 n°0583039381 Siret 408 185 601 00049 Ape 926C*



REGLEMENTS D'ARBITRAGE

- pour les compétitions « assauts » QWAN KI DO et CO VO DAO -

- pour les compétitions « techniques » QWAN KI DO -

*Document issu du Règlement d'Arbitrage de la
World Union of QWAN KI DO (WUQKD)*

Ce document est tiré du Règlement d'Arbitrage de la World Union of QWAN KI DO.

Comme tout document d'arbitrage, l'évolution de ces règlements pourra intervenir, cependant nous préservons l'originalité et le fondement de ces règlements, pour ne pas le dévier de sa source.

Toute évolution de ce document se fera uniquement en fonction du Règlement d'Arbitrage de la World Union of QWAN KI DO.

Document interne UFATQKD
Septembre 2008

Union Française des Associations Traditionnelles de Qwan Ki Do (UFAT QKD)
<http://www.qwankido.fr>

Copyright ©2008 UFAT QKD
Tout droits réservés – Reproduction (même partielle) interdite sans autorisation préalable

La compétition et l'arbitrage

Le mot du Maître Fondateur

La compétition sportive n'est qu'un jeu, auquel chacune de ses disciplines détermine avec rigueur et expérience ses règles, afin de définir le gagnant ou le perdant. Puisque c'est avant tout un jeu, cela demande au pratiquant non seulement un sérieux au niveau des entraînements spécifiques et une préparation physique adéquate, mais aussi une connaissance parfaite des règles exigées par ce jeu. Seuls les pratiquants assidus et francs avec eux – mêmes peuvent connaître les joies et les peines que représente la participation à de tels événements.

La pratique raisonnée de l'art martial passe toujours par un test d'échange d'automatisme ou d'assauts libres lors des entraînements quotidiens, qui sont nécessaires à la progression du pratiquant et qui représente la pénible minute de vérité incontournable à l'évaluation des connaissances acquises. Sa pratique est facultative mais primordiale à qui veut enrichir son savoir. Elle permet aux initiés d'évoluer dans plusieurs domaines : compétitif, démonstratif, qualitatif ... mais il existe un domaine que tout pratiquant sincère ne doit à aucun moment négliger : une altercation musclée dans la rue, face à des véritables agresseurs sans scrupules ! Imaginez ce moment impitoyable où tous les coups sont permis, ce moment inattendu, pénible et qui malheureusement n'arrive pas qu'aux autres ! Alors sommes nous bien entraînés pour y faire face ? A ce propos, il ne faut surtout pas confondre ce pénible moment de la vie, à celui de la compétition d'art martial.

Comme toute compétition sportive, celle de l'art martial n'échappe pas non plus à certaines règles spécifiques. Ces règles doivent déterminer non seulement le caractère d'un art martial mais surtout elles doivent valoriser la qualité chevaleresque et civique du pratiquant : le respect des règles et d'autrui, la maîtrise de soi, l'endurance, l'effort, l'adresse, le savoir vivre, la courtoisie, mais aussi le savoir perdre. Car « l'essentiel c'est de participer » (Pierre de Coubertin).

On ne peut demander à une compétition d'art martial d'exprimer, à travers ses règles spécifiques, toute une étendue technique, si vaste et si complexe. On ne peut pas reprocher non plus de n'être pas à la hauteur de l'efficacité absolue. Ce raisonnement aisé et primitif,

n'est convenable qu'à la pensée perturbée, qui préfère la brutalité gratuite au détriment de la noblesse de l'art.

D'ailleurs, ce genre de réflexion inculte a tendance à omettre l'existence d'autres sortes de compétitions de contacts, issus de l'art martial (assaut libre pieds/poings, « ultimate fighting », etc.) auxquelles les accès sont libres et rien ne les empêche d'essayer ! Et pourtant, malgré leurs libres aspects, les règles existent ! Cependant il est absurde de persister sur l'idée de l'efficacité absolue dans une compétition réglementée d'art martial, à moins d'être assez dément pour accepter de devenir infirme ou de vouloir mourir pour rien !

Nos règles de compétition de QWAN KI DO, conservent toute leur originalité et leur dignité. Seule une main gantée a le droit de toucher au corps et à la tête, mais pas à la nuque, ni au triangle (yeux, nez, bouche). La main non gantée n'a le droit de toucher que le corps. Pas de coup de talon, ni à la tête, ni au visage, pas de coup de coude, ni de coup de tête et de coup de genou. Cela exige beaucoup de travail d'adaptation pour être à la hauteur lors d'une compétition de QWAN KI DO, mais c'est la règle du jeu, c'est pour cela aussi que la compétition est facultative.

Cette originalité de l'arbitrage du QWAN KI DO est basée sur la construction d'un pratiquant sincère, aussi bien sur le plan physique que mental, pour ne pas perdurer dans l'état d'esprit médiocre de « l'ennemi plus fort parmi les ennemis ». Par contre rien n'empêche à un pratiquant vigoureux de s'entraîner aux autres aspects des assauts plus percutants, plus libres, plus adaptables à sa recherche, avec des protections appropriées au sein de son Club. Pour préserver nos règles de compétition de QWAN KI DO dans toute sa splendeur, il est indispensable d'avoir une équipe d'arbitre, bien formée, motivée et surtout opérationnelle pour faire appliquer avec rigueur et respect nos règles, mais aussi pour mettre en valeur notre devise :

Santé – Sécurité – Qualité

A l'heure actuel, pour répondre aux exigences de la législation dans le sports, seuls les règlements d'arbitrages de la World Union of QWAN KI DO doivent être appliqués et respectés dans toutes nos compétitions.

*Maître PHAM Xuân Tong
Fondateur du QWAN KI DO*

SOMMAIRE

REGLES COMMUNES A TOUTES LES COMPETITIONS	9
Article 1 : CONDITIONS D'ADMISSION DES PARTICIPANTS	9
Article 2 : SECOURS.....	9
Article 3 : LIEU DE LA COMPETITION.....	9
Article 4 : LE MAITRE FONDATEUR.....	10
Article 5 : LES OFFICIELS DE COMPETITION	10
Article 6 : TENUE DU PRATIQUANT	11
Article 7 : PROTESTATIONS INDIVIDUELLES OU COLLECTIVES	11
Article 8 : RECLAMATIONS	11
 REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS « ASSAULTS »	
QWAN KI DO	12
 GENERALITES	12
Article 1 : AIRE DE COMPETITION.....	12
Article 2 : MATERIEL	12
 LES COMPETITEURS	13
Article 3 : TENUE DU PRATIQUANT	13
Article 4 : NORMES D'HYGIENE ET DE SECURITE	13
Article 5 : CATEGORIES DE COMPETITEURS ET PROTECTIONS	13
 LES ARBITRES.....	15
Article 6 : LE CORPS ARBITRAL	15
Article 7 : CURSUS DE FORMATIONS DES ARBITRES	16
Article 8 : LE ROLE DE L'ARBITRE CENTRAL.....	17
Article 9 : LE ROLE DES JUGES DE COIN.....	17
Article 10 : LE MARQUEUR – CHRONOMETREUR ET LE JUGE DE TABLE	17
Article 11 : L'ESPRIT DE L'EQUIPE D'ARBITRAGE	17
 DEROULEMENT DE LA RENCONTRE	18
Article 12 : PRINCIPE DE LA COMPETITION	18
Article 13 : QUOTAS POUR LES COMPETITEURS ET POUR LES ARBITRES.....	20
Article 14 : APPEL DES COMPETITEURS.....	20
Article 15 : SALUT	21
Article 16 : DUREE DES ASSAULTS	21
Article 17 : FIN DES ASSAULTS.....	21
Article 18 : VERDICTS	21
Article 19 : CAS D'EGALITE.....	21
Article 20 : ACCIDENTS ET BLESSURES	25

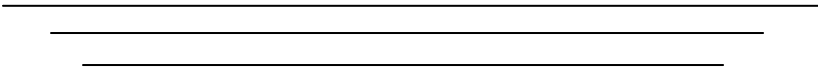
GESTUELLE ET TERMES DE L'ARBITRE CENTRAL ET DES JUGES DE COIN.....	25
Article 21 : DEBUT DE L'ASSAUT	25
Article 22 : PENDANT L'ASSAUT	26
Article 23 : FIN DE L'ASSAUT.....	27
Article 24 : LA GESTUELLE	30
CRITERES D'ATTRIBUTION DES POINTS.....	32
Article 25 : ESPACE - TEMPS.....	32
Article 26 : ZONES DE TOUCHE ET DE SAISIE NON AUTORISEES	32
Article 27 : OBTENTION D'UN DEMI-POINT	33
Article 28 : OBTENTION D'UN POINT	33
Article 29 : OBTENTION D'UN POINT ET DEMI	33
SANCTIONS.....	34
Article 30 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « <i>KEM DIEM</i> » , PERTE D'UN DEMI-POINT.....	34
Article 31 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « <i>PHAT</i> » PERTE D'UN POINT.....	34
Article 32 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « <i>LOAI</i> » PERTE DE DEUX POINTS ET ARRET DE L'ASSAUT	35
Article 33 : CUMUL DES SANCTIONS.....	36
Article 34 : SORTIES.....	36
Article 35 : ACCIDENTS ET BLESSURES	36
PRESERVATION DE L'ETHIQUE DU QWAN KI DO	37
Article 36 : COMPORTEMENT DES COMPETITEURS.....	37
Article 37 : ETHIQUE DU QWAN KI DO.....	37
REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS « ASSAULTS »	
CO VO DAO	38
Article 1 : CONDITIONS D'ADMISSION DES PARTICIPANTS.....	38
Article 2 : SUR LES STAGES DE FORMATION ET LES GRADES EN CO VO DAO.....	38
Article 3 : LES CATEGORIES DANS LES COMPETITIONS CÔ VÕ ĐẠO	39
Article 4 : TYPE DE COMPETITIONS EN CÔ VÕ ĐẠO	39
Article 5 : TYPE D'ASSAULTS EN CÔ VÕ ĐẠO	39
Article 6 : DUREE DE L'ASSAUT	40
Article 7 : TYPE D'ARMES TRADITIONNELLES AUTORISE DANS LES COMPETITION CÔ VÕ ĐẠO.....	40
Article 8 : EQUIPEMENT DE PROTECTION.....	40
Article 9 : LES FRAPPES AVEC LES ARMES TRADITIONNELLES.....	41
Article 10 : ZONES DE FRAPPE AUTORISEES	42
Article 11 : ZONES DE FRAPPE INTERDITES	42
Article 12 : TECHNIQUES DE PIEDS.....	42
Article 13 : COMPETITEUR DEMUNI DE SON ARME TRADITIONNELLE. RECUPERATION DE L'ARME TRADITIONNELLE DE L'ADVERSAIRE	42
Article 14 : LES ARBITRES DANS LES COMPETITION ASSAULTS EN CÔ VÕ ĐẠO.....	43
Article 15 : L'EQUIPE D'ARBITRAGE	43
Article 16 : EQUIPEMENT DES ARBITRES.....	43
Article 17 : LE SALUT DES COMPETITEURS	44
Article 18 : CONDITIONS DANS LESQUELLES LES FRAPPES SONT COMPTABILISEES	44
Article 19 : OBTENTION DE « NUA ĐIỂM » OU UN DEMI POINT	44
Article 20 : OBTENTION DE « MÔT ĐIỂM » OU D'UN POINT	44
Article 21 : OBTENTION DE « MÔT ĐIỂM DUOI » OU D'UN POINT ET DEMI.....	44

Article 22 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « KÉM ĐIỂM » - PERTE D'UN DEMI-POINT	45
Article 23 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « PHAT » - PERTE D'UN POINT	45
Article 24 : TECHNIQUES INTERDITES ET COMPORTEMENTS SANCTIONNES PAR « LOAI » - PERTE DE DEUX POINTS ET DISQUALIFICATION.....	45
Article 25 : CAS D'EGALITE.....	46
Article 26 : REMARQUES SUR L'ESPACE ET LE TEMPS	46
Article 27 : FRAPPES NON-VALIDES.....	47
Article 28 : SORTIES.....	47
Article 29 : COMPORTEMENT DES PRATIQUANTS A LA COMPETITION	47
Article 30 : INDICATION ET CODIFICATION DES POINTS.....	47
Article 31 : ACCIDENTS ET BLESSURES	48

REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS

« TECHNIQUE » QWAN KI DO49

Article 1 : LES COMMISSIONS DANS LES COMPETITIONS TECHNIQUE QWAN KI DO ...	49
Article 2 : L'EXECUTION DES THAO QUYEN	49
Article 3 : CATEGORIES DES COMPETITIONS.....	50
Article 4 : REGLES PROPRES A LA COMPETITION TECHNIQUE.....	50



REGLES COMMUNES A TOUTES LES COMPETITIONS

Article 1 : CONDITIONS D'ADMISSION DES PARTICIPANTS

- ❑ Etre régulièrement inscrit à un club adhérent à l'Union Française des Associations Traditionnelles de Qwan Ki Do – UFATQKD – pour la saison en cours.
- ❑ Etre régulièrement inscrit à un club affilié à la Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées – FFKDA – pour la saison en cours.
- ❑ Etre titulaire du passeport sportif international délivré par l'UFATQKD comportant obligatoirement :
 - une photo d'identité,
 - le certificat médical de la saison en cours,
 - deux timbres justifiant de deux années de pratique minimum et dont celui de la saison en cours,
 - le grade (1^{er} Côté minimum).
- ❑ Etre adhérent à l'UFATQKD pour la saison en cours.
- ❑ Etre titulaire de la licence FFKDA pour la saison en cours.
- ❑ Satisfaire dans les délais prescrits par la Commission d'Arbitrage aux formalités administratives :
 - figurer dans le livret d'engagement,
 - envoyer au Secrétariat du Responsable National d'Arbitrage son acte d'engagement individuel.

Article 2 : SECOURS

La présence d'une équipe de secours munie d'une ambulance est obligatoire pour toutes les compétitions (quels que soient leur type et leur niveau).

La présence d'un médecin est conseillée.

Article 3 : LIEU DE LA COMPETITION

Le lieu d'accueil choisi par l'UFATQKD pour la compétition doit posséder toutes les qualités requises de sécurité prévues par la loi : permis des autorités locales, protection contre l'incendie, capacité d'accueil, responsabilités civiles, pénales, etc. ...

Le club organisateur devra respecter le cahier des charges « Organisation d'une manifestation nationale » et veiller au bon déroulement de la compétition.

Article 4 : LE MAITRE FONDATEUR

Il sera mis à disposition du Maître Fondateur une table personnelle placée près de la table officielle et en aucun cas il ne devra être dérangé pendant le cours de la compétition.

Pour préserver l'éthique, la courtoisie, la loyauté et la reconnaissance ; lorsque le Maître Fondateur se présente pour la première fois à la compétition, les responsables doivent stopper toute activité pour procéder à un salut cérémonial.

Article 5 : LES OFFICIELS DE COMPETITION

Les officiels de compétition sont désignés par l'UFATQKD et sont :

- le Directeur Technique,
- le Président de l'UFATQKD,
- un président de compétition,
- le responsable de l'arbitrage,
- les secrétaires du jury,
- le corps arbitral (arbitres centraux, juges de coin, marqueur – chronomètres),
- les jurys techniques,
- le(s) médecin(s).

Leur comportement doit suivre les règles suivantes :

- devoir de réserve,
- courtoisie, simplicité, éducation, calme et énergie, persuasion, esprit chevaleresque et sportif,
- comportement loyal et impartial,
- concentration sur le déroulement de la compétition tout au long de celle-ci,
- application rigoureuse des règles,
- pendant les assauts ils ne doivent parler à personne si ce n'est lors des réunions

Les officiels de compétition doivent porter la tenue réglementaire établie par la World Union of Qwan Ki Do (WUQKD) :

- veste bleu marine,
- chemise blanche,
- pantalon noir,
- cravate bleu foncé,
- chaussettes noires,
- chaussures de salle noires.

Celle-ci devra être correcte.

La Direction Technique est la seule à pouvoir apporter des modifications au règlement d'arbitrage proposé par la Commission d'Arbitrage. D'éventuelles dérogations temporaires au règlement seront possibles de la part de la Commission d'Arbitrage, le temps d'une compétition nationale uniquement. Ces dérogations seront admises après avis décisif du Directeur Technique. Il incombe alors au Responsable National de l'Arbitrage de communiquer aux Responsables de Clubs et au corps arbitral, ces éventuelles dérogations.

Article 6 : TENUE DU PRATIQUANT

Le compétiteur doit porter le *Vo Phuc* de Qwan Ki Do, avec la ceinture réglementaire et l'écusson officiel de Qwan Ki Do cousu sur le côté gauche de la poitrine.

La veste doit être assez longue afin de pouvoir recouvrir les hanches. L'ampleur des manches sur l'avant-bras va d'un minimum de 3 cm à un maximum de 5 cm ; celles-ci doivent être assez longues afin de ne pas découvrir plus de la moitié de l'avant-bras. Il est possible d'appliquer un écusson distinctif du club d'appartenance ou de l'équipe nationale, sur le haut de la manche gauche.

Le pantalon doit recouvrir la jambe jusqu'à la cheville.

Lors des assauts par équipes - et après le salut - le compétiteur qui attend son tour peut revêtir un haut de survêtement par dessus la veste de *Vo Phuc*.

Article 7 : PROTESTATIONS INDIVIDUELLES OU COLLECTIVES

Dans les cas graves de protestations individuelles ou collectives de la part des responsables nationaux, des dirigeants, des responsables techniques de club, des enseignants ou des pratiquants, ainsi que toute attitude non sportive (jeter les gants en signe de mécontentement, quitter l'aire de compétition délibérément sans autorisation, provocation ou grossièreté en langage ou en geste), violence délibérée, comportement contraire à l'esprit et la philosophie du QWAN KI DO, **les compétiteurs concernés seront immédiatement disqualifiés et exclus de la compétition.**

Sur rapport de la commission d'arbitrage de la compétition, la commission disciplinaire au niveau national (pour les compétitions nationales) ou celle de la World Union of QWAN KI DO (pour les compétitions internationales) rendra le verdict de sanction supplémentaire.

Article 8 : RECLAMATIONS

La Commission d'Arbitrage de l'UFATQKD pourra être saisie par :

- les officiels de compétition après consultation collégiale,
- les responsables des clubs participant à la compétition.

En aucun cas la protestation ne pourra être effectuée pendant le déroulement de la compétition. Les réclamations doivent parvenir par écrit à la Commission d'Arbitrage de l'UFATQKD au plus tard dans les 48 h suivant la compétition.

REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS « ASSAITS » QWAN KI DO

GENERALITES

Article 1 : AIRE DE COMPETITION

- ❑ Afin de garantir la sécurité des pratiquants pendant une rencontre et compte tenu de l'utilisation de techniques de projections, ciseaux, balayages, etc. ; il est obligatoire de recouvrir le sol de «tatami » ou tout autre matériel susceptible de garantir la sécurité. La surface minimum à respecter doit être comprise entre 8 m x 8 m et 10 m x 10 m. Pour les compétitions concernant les enfants, cette superficie pourra être réduite à 6 m x 6 m.
- ❑ Une zone de 3 m de large doit être matérialisée au sol autour de la surface de compétition. Seuls les compétiteurs, arbitres, juges et responsables désignés pourront y accéder.
- ❑ La position des compétiteurs au début de chaque rencontre est matérialisée au sol à une distance de 2 m à compter du centre :
 - 2 tatamis de couleur différente de celle des tapis de l'aire de compétition,
 - ou 2 lignes parallèles de 0,40 m de longueur.
- ❑ La table officielle est placée à 4 m de la surface de compétition.
- ❑ Des ceintures rouges sont placées sur la ligne de démarcation de l'aire de compétition, située à droite, face à la table officielle.

Article 2 : MATERIEL

L'organisateur doit se munir de matériel d'écriture et équiper chaque aire de compétition :

- d'un système de marquage,
- d'un chronomètre,
- de 4 drapeaux triangulaires d'environ 30 cm de longueur (2 rouges et 2 blancs),
- d'un signal sonore,
- de 3 ceintures rouges (au minimum).

LES COMPETITEURS

Article 3 : TENUE DU PRATIQUANT

- ❑ Voir Article 6, page 9.
- ❑ La première équipe appelée doit porter la ceinture de couleur rouge, ce qui la distingue de l'autre. Elle doit se placer à droite, face à la table officielle.

La ceinture rouge doit être nouée correctement, par un nœud plat et serré afin de permettre au *Vo Phuc* de rester en place ; et par dessus la propre ceinture du compétiteur.

- ❑ Les protections doivent être en place au moment où le compétiteur entre sur l'aire de compétition. Les protège-tibias et la coquille en particulier doivent être mis sous le pantalon du *Vo Phuc*.

Les arbitres centraux doivent procéder à un contrôle très rigoureux des pratiquants. Si lors de la compétition l'arbitre central se rend compte qu'un compétiteur n'a pas respecté les prescriptions de cet article, il pourra alors, et selon la gravité du cas, le réprimander et/ou le disqualifier. L'équipe d'arbitrage peut refuser les compétiteurs ayant une tenue non conforme au règlement.

Article 4 : NORMES D'HYGIENE ET DE SECURITE

- ❑ Les ongles des mains et des pieds doivent être coupés courts et propres.
- ❑ Les cheveux doivent être courts ou attachés par des élastiques ou un bandeau.
- ❑ Il est interdit de porter des lunettes ou tout autre objet métallique : chaîne, bague, alliance, gourmette, boucles d'oreille, barrette...
- ❑ Le port des lentilles (sauf celles dites « souples ») ou d'appareils dentaires quels qu'ils soient est interdit.
- ❑ Néanmoins il peut être fait exception sur présentation d'un certificat médical mentionnant le port des prothèses citées ci-dessus et la non contre-indication de l'usage de celles-ci en compétition.

Article 5 : CATEGORIES DE COMPETITEURS ET PROTECTIONS

Pour déterminer la catégorie à laquelle appartient le pratiquant, on prend en compte l'âge au 1^{er} septembre de la saison sportive en cours.

Dans le cas où le pratiquant change d'âge avant la première compétition de la saison en cours, c'est cet âge qui sera pris en compte pour la désignation de sa catégorie.

Pour qu'une catégorie soit maintenue, il doit impérativement y avoir au minimum 6 participants pour les catégories individuelles et minimum 5 équipes pour les catégories par équipes.

Toutes les compétitions de QWAN KI DO, en « Giao Đấu » ou « Assauts » doivent être toujours par « EQUIPE », y compris les catégories « enfants », avec des équipes de 2 ou 3 compétiteurs plus 1 remplaçant.

En ce qui concerne les pays qui ont peu de participants dans ces catégories, la Direction Technique du pays doit contacter le Responsable d'Arbitrage de la W.U.Q.K.D qui l'orientera sur les directives à suivre.

Les compétitions de Qwan Ki Do se répartissent selon les catégories présentées ci-dessous.

a) Catégorie « NAM » ou « masculines » :

Equipes VÕ SĨ (CN – CN 4 ĐẰNG)	2 (+ 1 remplaçant)
Equipes VÕ NHÂN (1 CẤP – 4 CẤP)	3 titulaires (+ 1 remplaçants)
Equipes TIỂU ĐỒ (à partir de 1 CẤP, 16 – 17 ans)	3 titulaires (+ 1 remplaçant)
Equipes TIỂU ĐỒ (à partir de 1 CẤP, 13 – 15 ans)	3 titulaires (+ 1 remplaçant)

Les protections pour les catégories masculines de plus de 18 ans sont : 1 gant, coquille, protège-dents, 2 protèges pieds (couvrant les orteils) et protèges tibias.
(Voir le tableau du point c. ci-après pour les protections pour les catégories jusqu'à 18 ans).

b) Catégorie « NỮ » ou « féminines » :

Equipes TIỂU THƠ VÕ SĨ (CN – CN 4° ĐẰNG)	2 titulaires (+ 1 remplaçante)
Equipes TIỂU THƠ VÕ NHÂN (1° CẤP – 4 CẤP)	2 titulaires (+ 1 remplaçante)
Equipe THIỂU NỮ (à partir de 1° CẤP, 16–17 ans)	2 titulaires (+ 1 remplaçante)
Equipe THIỂU NHI (à partir de 1° CẤP; 13–15 ans)	2 titulaires (+ 1 remplaçante)

Les protections pour les catégories féminines de plus de 18 ans sont : 1 gant, plastron ou protège sein, coquille, protège-dents, 2 protèges pieds (couvrant les orteils) et protèges tibias, casque avec grille.
(Voir le tableau du point c. ci-après pour les protections pour les catégories jusqu'à 18 ans).

c) Catégories « enfants » et « juniors »

Catégories féminines					
Minime	Super Espoir	Super Espoir	Junior	Junior	Junior
TIỂU ĐỒNG	ĐỒNG TỬ	ĐỒNG TỬ	THIỂU NHI	THIỂU NỮ	THIỂU NỮ
7 – 9 ans	10 – 12 ans	10 – 12 ans	13 – 15 ans	16 – 17 ans	16 – 17 ans
1 ^{er} CẤP Rouge au 4 ^{ème} CẤP Rouge	1 ^{er} CẤP Rouge au 4 ^{ème} CẤP Rouge	Ceinture Violette au Ceinture Violette 4 ^{ème} CẤP Blanche	1 ^{er} CẤP Bleu au 4 ^{ème} CẤP Bleu	1 ^{er} CẤP Bleu au- 4 CẤP Bleu	CN – CN 1 ^{er} Dang
Protections pour les catégories féminines					
2 gants			2 gants dont 1 marqué au rouge		
plastron ou protège sein ; coquille ; protège-dents ; 2 protèges pieds et tibias ; casque avec grille ou visière					

Catégories masculines					
Minime	Super Espoir	Super Espoir	Junior	Junior	Junior
TIỂU ĐỒNG	ĐỒNG TỬ	ĐỒNG TỬ	TIỂU ĐÒ	THIẾU NIÊN	THIẾU NIÊN
7 – 9 ans	10 – 12 ans	10 – 12 ans	13 – 15 ans	16 – 17 ans	16 – 17 ans
1 ^{er} Cáp Rouge au 4 ^{ème} Cáp Rouge	1 ^{er} Cáp Rouge au 4 ^{ème} Cáp Rouge	Ceinture Violette au CV 4 ^{ème} Cáp Blanche	1 ^{er} Cáp Bleu au 4 ^{ème} Cáp Bleu	1 ^{er} Cáp Bleu au- 4 Cáp Bleu	CN – CN 1 ^{er} Dang
Protections pour les catégories masculines					
2 gants			2 gants dont 1 marqué au rouge		
plastron			plastron facultatif	-	-
coquille ; protège-dents ; 2 protèges pieds et tibias ; casque avec grille ou visière					

Les catégories « enfants » (minimes, super espoir), féminines et masculines, sont : par équipe de 2 titulaires (plus 1 remplaçant).

Dans une compétition et pour chaque assaut, l'entraîneur pourra choisir les compétiteurs qu'il préfère pour former son équipe, parmi les pratiquants inscrits officiellement à la compétition (titulaires et remplaçants).

Le compétiteur ayant commencé la saison dans une catégorie, doit la terminer dans la même catégorie.

Pour toute compétition, le surclassement n'est pas autorisé.

Sont également prévues des compétitions « open » selon le règlement de la compétition approuvé par la direction internationale d'arbitrage.

Dans les catégories où les assauts s'effectuent avec deux gants, seul le gant marqué de rouge pourra toucher à la tête dans les zones autorisées.

Si à la fin du troisième appel, une équipe ou un compétiteur se présente avec un équipement incomplet, l'équipe ou le compétiteur adverse sera déclaré vainqueur.

LES ARBITRES

Article 6 : LE CORPS ARBITRAL

Une équipe d'arbitrage est composée de :

- 1 arbitre central
- 2 juges de coin
- 1 marqueur - chronométrateur
- 1 juge de table.

Il est formellement interdit de les distraire ou de discuter avec eux.

Lors des rencontres nationales officielles, l'arbitre central et les juges de coin devront être d'un club différent de celui des compétiteurs ou des équipes qui se rencontrent, sous peine d'annulation du résultat des rencontres.

Lorsque cela n'est pas possible, le Responsable National de l'Arbitrage et/ou le Directeur Technique, pourront valider une équipe arbitrale de leur choix.

Le Responsable National de l'Arbitrage désignera l'équipe d'arbitrage pressentie pour les différentes finales après consultation du Directeur Technique.

Article 7 : CURSUS DE FORMATIONS DES ARBITRES

- ***arbitre stagiaire***

Peuvent se présenter à l'examen national d'arbitrage, les pratiquants à partir de 16 ans et le grade minimum 3^{ème} Côté Bleu.

Pour se présenter à l'examen d'arbitrage en fin de saison sportive, le pratiquant devra obligatoirement suivre au moins un stage parmi les stages de formation proposés par la Direction Technique de l'UFATQKD pour la saison et participer au minimum à une compétition régionale ou nationale.

A la fin de la saison sportive le pratiquant pourra se présenter à l'examen national d'arbitrage, sous réserve de l'avis favorable de son Conseiller Technique Régional.

Pour une période de trois saisons sportives consécutives, il sera arbitre stagiaire.

Suivant l'année d'obtention de son diplôme et sur une période de trois saisons sportives consécutives, le nouveau diplômé en arbitrage devra obligatoirement participer, par saison sportive, à un minimum de :

- un stage de formation continue proposé par la Direction Technique de l'UFATQKD
- deux compétitions.

Dans le cas où un arbitre stagiaire ne respecterait pas ces règles, son diplôme d'arbitrage sera annulé et il devra préparer un nouvel examen d'arbitrage.

- ***arbitre national***

A partir de la quatrième saison sportive depuis l'obtention de son diplôme d'arbitrage et en respectant les règles de formation et de participations aux compétitions ci-dessus dans la catégorie « arbitre stagiaire », un arbitre stagiaire change de statut : il devient arbitre national.

Un arbitre national devra obligatoirement suivre au moins un stage par saison sportive et participer à au moins une compétition.

Dans certains cas, un arbitre national pourra ne pas participer aux stages de formation continue et aux compétitions pendant une (et une seule) saison. Ces cas exceptionnels seront analysés par le Responsable National d'Arbitrage.

Dans le cas où un arbitre national ne respecterait pas ces règles, son diplôme d'arbitrage sera annulé et il devra préparer un nouvel examen d'arbitrage.

- ***arbitre international***

Un arbitre national pourra être qualifié arbitre international sous les conditions suivantes :

- avoir l'âge minimum de 25 ans ;
- avoir le grade minimum CN3D ;
- participer régulièrement aux stages de formations continues et aux compétitions, comme prévu ci-dessus dans la catégorie « arbitre national » ;
- avis et proposition du responsable National d'Arbitrage et du Directeur Technique de l'UFATQKD.

Article 8 : LE ROLE DE L'ARBITRE CENTRAL

- Selon les besoins et en cas de nécessité, ils peuvent être amenés à juger en coin ou à gérer la table de marque de leur aire de compétition.
- L'arbitre central régleme le déroulement de l'assaut, attribue les points et sanctionne les compétiteurs qui ne respectent pas le règlement.
- Il reste seul juge de l'efficacité ou non de la technique. Cependant, il ne pourra refuser une technique si les deux juges de coin en ont été témoins et la signalent. La décision indiquée ou annoncée aux compétiteurs par l'arbitre central est définitive.
- A chaque désaccord concernant l'attribution des points, l'équipe d'arbitrage devra se réunir pour prendre une décision.

Article 9 : LE ROLE DES JUGES DE COIN

- Selon les besoins et en cas de nécessité, ils peuvent être amenés à gérer la table de marquage de leur aire de compétition.
- Les juges de coin assistent et travaillent en équipe avec l'arbitre central. Ils doivent être en mesure d'exprimer un jugement à tout moment, en réponse à la demande de l'arbitre central ou suite à une demande de réunion de leur part. Ils ont également pour responsabilité le signalement des sorties à l'arbitre central qui seul, décidera de leur comptabilisation ou non, ainsi que le signalement de toute anomalie (ceinture défaite, protection ou *Vo Phuc* défauts...). De plus, ils vérifient que les points et les sanctions soient bien notifiés sur le tableau de marquage.
- Il est indispensable que les juges de coin fassent connaître rapidement leur opinion, leur responsabilité étant tout aussi importante que celle de l'arbitre central.

Article 10 : LE MARQUEUR – CHRONOMETREUR ET LE JUGE DE TABLE

- Les arbitres autorisés à la fonction de marqueur - chronométreur, juge de table doivent justifier au minimum de leur participation au stage de formation continue de la saison en cours.
- Le juge de table assiste l'équipe d'arbitrage. Il prend note des points sur la feuille officielle donnée par l'arbitre central. A la fin de chaque assaut il totalise les points, soustraie les points sanctionnés et signale le vainqueur à l'équipe d'arbitrage. Il conserve ses notes et les communique à la table officielle à la fin de chaque rencontre.
- Le marqueur - chronométreur gère la durée de chaque assaut : il démarre le chronomètre à chaque engagement de l'assaut et le stoppe à chaque arrêt ; ainsi les assauts ont une durée effective en terme de temps. Il affiche également à destination des compétiteurs et du public, les points et les sanctions attribués.

Article 11 : L'ESPRIT DE L'EQUIPE D'ARBITRAGE

La fonction de l'équipe d'arbitrage ne se limite pas seulement au contrôle de l'assaut, c'est l'élément primordial du maintien de l'équilibre général d'une compétition.

C'est à travers son arbitre central que l'équipe d'arbitrage est ressentie ; il se doit donc de parfaire les qualités requises pour sa fonction :

- impartialité : n'avoir aucune idée préconçue,

- charisme et prestance : image extérieure que donne l'arbitre central qui doit cultiver une réserve personnelle sans chercher à se mettre en avant et qui doit toujours avoir à l'esprit qu'il représente les « instances » du Qwan Ki Do,
- autorité,
- clarté, notamment dans sa gestuelle et ses annonces,
- esprit d'équipe : être en constante concertation (essentiellement visuelle) avec ses juges de coin et tenir compte de leurs avis sans négliger son rôle d'éducateur pédagogique,
- respect des compétiteurs et du règlement : le connaître parfaitement, l'appliquer dans son intégralité sans jamais le contourner et en faire une bonne application sans l'interpréter à sa manière.

DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Article 12 : PRINCIPE DE LA COMPETITION

Les inscriptions des compétiteurs se font au plus tard avant la date limite d'une semaine avant le jour de la compétition et ne sont valides qu'avec la réception du règlement correspondant (timbre de la poste faisant foi).

Les tirages au sort de chaque catégorie se font en amont du jour de la compétition, au plus tard la veille de la compétition et en présence au minimum du responsable du club organisateur et du Responsable National de l'Arbitrage. Il est d'usage d'inviter le maximum de Responsables de Clubs présents.

Au premier tour, un tirage au sort mettant en présence deux équipes ou deux compétiteurs du même club sera annulé et ces deux équipes ou compétiteurs seront réintégrés dans le tirage au sort suivant.

La compétition se déroule en plusieurs temps :

- Réunion d'arbitrage :
 - Appel des arbitres inscrits à 08h00 puis réunion d'arbitrage. Les arbitres inscrits absents lors de l'appel ne pourront arbitrer la compétition, avec les implications que cela entraîne au niveau des compétiteurs engagés de leur région (voir Article 13 – Quotas).
 - Pointage des compétiteurs inscrits en assauts. Les compétiteurs inscrits absents lors du pointage ne pourront concourir ; ils sont alors déclarés forfait dans leurs tableaux de catégorie correspondante et leurs adversaires passent le premier tour - **les tableaux des catégories ne seront en aucun cas remaniés.**
- Compétition technique : appel des compétiteurs inscrits en technique à 9h00 précises puis début de la compétition. Les compétiteurs inscrits en technique absents lors de l'appel ne pourront concourir et sont supprimés des listes dans leurs catégories respectives.

- Compétition assauts : la compétition se déroule selon le principe de l'élimination directe, adopté par WUQKD. Le schéma de ce principe d'élimination est donné ci-dessous.

S'il y a égalité, on retient un critère de choix supplémentaire : le plus petit différentiel de points.

L'équipe ou le compétiteur rattrapé doit donc avoir été éliminé, avec le plus de points possibles **et** avoir la marque la plus petite possible.

S'il y a encore égalité, on procèdera alors à un tirage au sort en présence des responsables des deux Clubs concernés.

Lorsqu'à la suite de rattrapages deux équipes ou deux compétiteurs sont amenés à se rencontrer à nouveau, l'assaut est renouvelé : il n'est pas tenu compte du résultat précédent.

S'il y a égalité (deux équipes ou compétiteurs totalisent chacun une victoire et une défaite), on applique la même règle que pour une égalité dans les phases éliminatoires : est désigné vainqueur l'équipe ou le compétiteur qui a marqué le plus de points ; s'il y a encore égalité, on tiendra compte du plus petit différentiel de points.

Dans le cas d'une égalité et s'il y a eu une victoire par forfait, il convient de soustraire à toutes les équipes ou compétiteurs tous les points acquis face à l'équipe forfaitaire. Il pourra ensuite être possible de comparer le nombre de points acquis et éventuellement le plus petit différentiel de points.

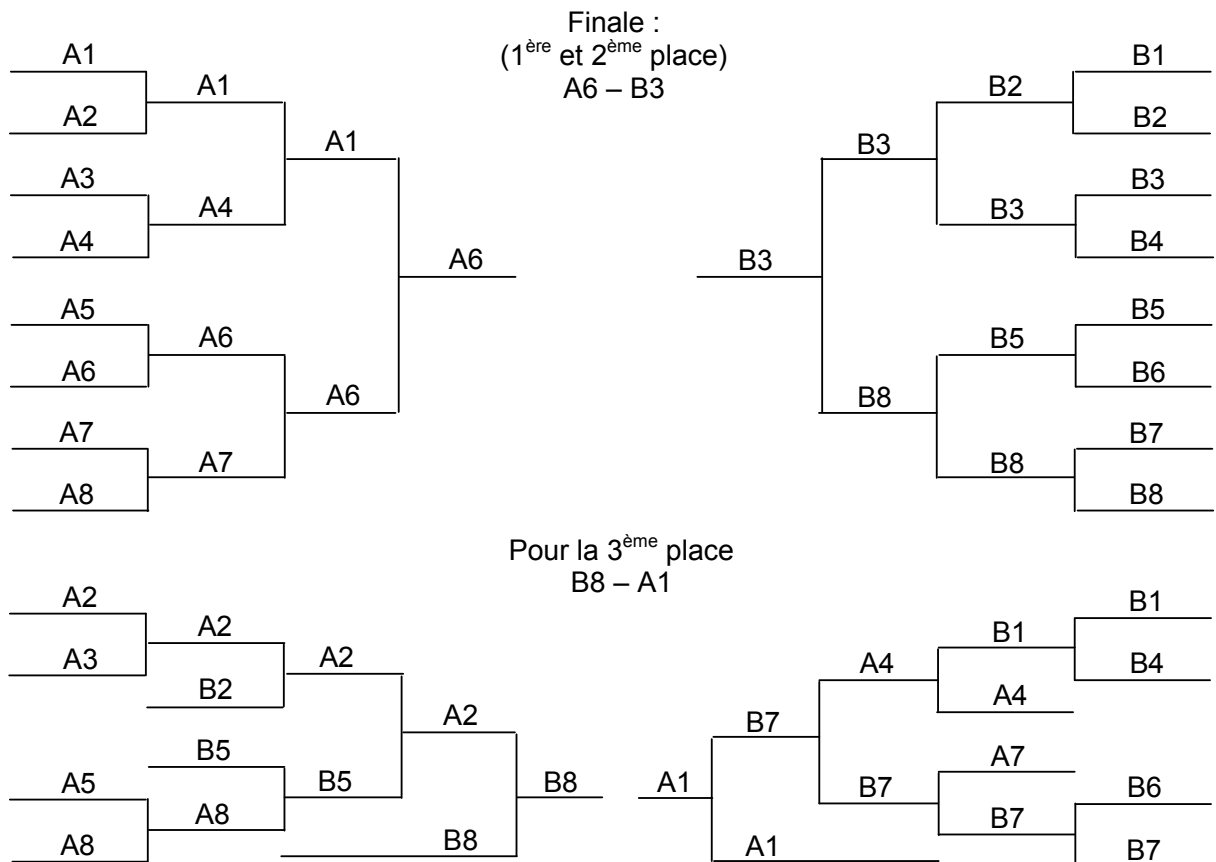


Figure 1. Schéma d'élimination directe pour les compétitions « assauts ».

Article 13 : QUOTAS POUR LES COMPETITEURS ET POUR LES ARBITRES

a – Equipes ou compétiteurs par région

Pour une compétition régionale, il n'existe pas de quotas.

Pour une compétition nationale, les quotas sont les suivants :

Moins de 200 pratiquants :	2 équipe ou compétiteur par catégorie
De 200 à 499 pratiquants :	3 équipes ou compétiteurs par catégorie
500 pratiquants et plus :	4 équipes ou compétiteurs par catégorie

b – Corps arbitral

Rappel : lors d'une compétition régionale, il est imposé à chaque club qui présente des compétiteurs un quota minimum d'arbitres.

Lors d'une compétition régionale, il est imposé à chaque club qui présente des compétiteurs :

- un responsable pour l'encadrement, notamment et particulièrement en présence d'enfants compétiteurs (prévoir un adulte pour 10 enfants)
- un arbitre central ou un juge de coin (diplômé ou stagiaire national), exception faite si le club justifie de moins de 3 ans d'existence.

La non présentation de ce corps arbitral annule l'inscription du Club concerné à la Coupe de Région.

Lors d'une compétition nationale, il est imposé à chaque région qui présente des compétiteurs :

- un responsable pour l'encadrement, notamment et particulièrement en présence d'enfants compétiteurs (prévoir un adulte pour 10 enfants)
- une équipe arbitrale complète (cinq personnes) :
 - un arbitre central,
 - deux juges de coin,
 - un Marqueur-Chronométrateur,
 - un juge de table.

La non présentation de ce corps arbitral au moment de l'appel des arbitres inscrits entraîne la suppression d'une équipe ou compétiteur **dans chaque catégorie** de la région concernée ; le choix des équipes ou des compétiteurs éliminés se faisant sous la responsabilité du CTR de la région concernée.

Article 14 : APPEL DES COMPETITEURS

Il sera procédé à un appel pour une catégorie donnée et au début des assauts. Ceci permet de vérifier que tous les compétiteurs sont présents et les équipes complètes.

Lorsqu'un compétiteur ou une équipe ne se présente pas sur l'aire de compétition, l'équipe ou le compétiteur adverse est désigné vainqueur à la fin du troisième et dernier appel.

Le temps maximum entre deux appels est de 30 secondes.

Article 15 : SALUT

Selon les consignes de l'arbitre central, les compétiteurs effectuent :

- un salut général en début et en fin de la manifestation,
- un salut à la table du Maître Fondateur lorsqu'il est présent,
- un salut à l'arbitre central,
- un salut entre les équipes adverses avant et après l'engagement,
- un salut entre chaque adversaire au début et à la fin de leur assaut.

Article 16 : DUREE DES ASSAUTS

La durée des assauts est de :

- **deux minutes** pour les catégories "adultes",
- **une minute trente** pour les catégories *Dong Tu, Tiêu Nhi* et *Tiêu Do*.

Le chronomètre est déclenché dès que l'Arbitre Central donne aux compétiteurs l'ordre de débiter l'assaut « Dau » et il est stoppé à chaque « Canh » prononcé par l'Arbitre Central.

La fin du temps établi pour l'assaut est signalée par le chronométrateur à l'aide d'un double signal sonore. Ce dernier doit être suffisamment net, bref et fort afin d'être entendu de tous (officiels de la compétition, compétiteurs, public).

Article 17 : FIN DES ASSAUTS

A la fin de chaque assaut, l'équipe d'arbitrage prend connaissance du vainqueur auprès du juge de table et au signal de l'arbitre central, les juges de coin attribuent la victoire en levant les drapeaux correspondant à la couleur des vainqueurs.

Article 18 : VERDICTS

Les verdicts émis par l'Arbitre Central sont définitifs et sans appel. Il peut néanmoins revenir sur la décision qu'il vient juste de prendre pour la corriger dans le cas évident d'une erreur d'attribution de point ou de victoire.

Article 19 : CAS D'EGALITE

Une prolongation d'une minute sera effectuée par les compétiteurs du dernier combat.

En cas d'une nouvelle égalité, une nouvelle prolongation d'une minute sera effectuée par les mêmes compétiteurs.

S'il y a encore égalité, après deux prolongations, l'arbitre central effectuera un tirage au sort pour qu'un membre de chaque équipe effectue une épreuve technique. L'épreuve technique sera effectuée de la façon suivante :

a. **les enfants (jusqu'à 12 ans)** : un Quyên spécifique au choix du compétiteur ; le compétiteur doit informer l'arbitre central quel Quyên il a choisi :

- catégorie **Tiêu Đông** (7-9 ans) : Quyên du programme technique du 1^{er} au 4^{ème} Cáp Rouge ;

- catégorie **Dông Tu Môt** (10-12 ans) : Quyên du programme technique du 1^{er} au 4^{ème} Cáp Rouge ;

- catégorie **Dông Tu Hai** (10-12 ans) : Quyên du programme technique pour le grade de ceinture violette ;

b. **juniors et adultes** : le compétiteur doit informer l'arbitre central quel Quyên il a choisi :

- catégories **Thiêu Nhi, Thiêu Dô, Thiêu Nu** ou **Thiêu Niên** (1^{ème} Cáp Bleu. à 4^{ème} Cáp Bleu) : un Quyên QUAN KY ;

- catégorie **Thieu Nu** ou **Thieu Niên** (16-17 ans : CN - CN 1^{er} Dang) : un Quyên antique (à partir de Hung Quyên Môt).
- catégorie **VO NHÂN** : un Quyên QUAN KY ;
- catégorie **VO SI** – un Quyên antique (à partir de Hung Quyên Môt).

Lorsque le membre de l'équipe désigné par tirage au sort pour l'exécution de l'épreuve technique refuse de la faire ou n'a aucune connaissance des techniques correspondant à son grade (Doc Luyên ou Quyên), son équipe sera sanctionnée par « LOAI » ou DISQUALIFICATION. L'équipe sera supprimée immédiatement de tout classement dans la compétition. Le pratiquant en question accepte es sanctions prévues à l'engagement de la compétition.

GRILLE DE NOTATION DES QUYÊN

JURY :

COMPETITEUR	Nom	
	Prénom	
	Catégorie	

1^{er} QUYÊN :

	0	1	2	3	
CONNAISSANCE					
TECHNIQUE					
STABILITE					
PUISSANCE					TOTAL GENERAL
PRECISION					
ATTITUDE					
Total des points					

2^{ème} QUYÊN :

	0	1	2	3	
CONNAISSANCE					
TECHNIQUE					
STABILITE					
PUISSANCE					TOTAL GENERAL
PRECISION					
ATTITUDE					
Total des points					

TOTAL DES NOTES

Signature :

REFERENTIEL DE NOTATION

Les *Quyên* sont évalués sur :

- Des critères objectifs : respect de l'authenticité du *quyên* (exactitude du trajet, respect de la codification des mouvements, des temps d'arrêts s'il y a lieu), la stabilité, la vitesse d'exécution, la coordination motrice, la puissance, la qualité des techniques de base selon des critères biomécaniques afin de préserver l'intégrité physique du pratiquant. **Ceci représente environ trois quart de la note du quyên.**
- Des critères subjectifs : le respect des membres du jury (salut, tenue et attitude corrects), l'expression artistique (jeux de tête, de regard, les phases d'accélération ou de ralentissement). **Ceci représente environ un quart de la note du quyên.**

A partir du **premier Côté bleu**, le principe d'élimination est adopté : le candidat ne peut pas recommencer son *quyên* pour un même tour. Lors du déroulement de la compétition le candidat présente son *quyên* :

- il se trompe et s'arrête de lui-même (que ce soit en début ou fin de *quyên*) : il a la note zéro.
- il se trompe, montre une hésitation, esquisse un mouvement et démarre sur un autre : il a la note zéro.
- il marque un temps d'arrêt supérieur à six secondes (en dehors des temps d'arrêt codifiés du *quyên*), il a la note zéro.

La note zéro est éliminatoire pour le tour considéré mais laisse la possibilité au candidat de se présenter au(x) tour(s) suivant(s). Le zéro obtenu sera alors pris en compte lorsque le jury fera les totaux des points en vue du classement des candidats.

- La suppression ou l'ajout de mouvements n'entraîne pas l'élimination du candidat. Le jury en tiendra compte en tant que non respect de l'authenticité du *quyên*.
- Si le candidat présente un déséquilibre ou une légère hésitation mais qu'il enchaîne dans les six secondes, il n'est pas éliminé ; sa note sera néanmoins diminuée.

LA GRILLE DE NOTATION

CONNAISSANCE	connaissance du trajet, authenticité de la forme, pas d'hésitation, ...
TECHNIQUE	qualité des formes de pieds, de mains, de positions, ... ; respect de l'intégrité physique du pratiquant dans l'exécution des formes.
STABILITE	qualité des appuis, pas de déséquilibre.
PUISSANCE	dynamique des déplacements, vitesse d'exécution des techniques.
PRECISION	exactitude des formes de mains, de pieds. Exemple : un <i>kiêm điêm tieu cuoc</i> n'est pas un <i>thiêt tieu cuoc</i> , un col de cygne n'est pas une patte de singe.
ATTITUDE	respect du protocole (salut des jurys, bonne orientation), tenue correcte, vie du <i>quyên</i> (jeu de tête, théâtralité)

AVANTAGES : simplicité d'emploi, clarté d'usage, objectivité des critères, individualisation du jugement.

INCONVENIENTS : crée un différentiel de note important entre les moins bons et les meilleurs ; n'est utilisable que pour les compétitions.

La catégorie technique du compétiteur le moins gradé sera retenue si les deux compétiteurs appartiennent à une catégorie technique différente.

Article 20 : ACCIDENTS ET BLESSURES

- ❑ En cas de blessure, seul le Médecin ou le Service de Secours a pouvoir de décision quant à la poursuite de l'Assaut.
- ❑ En cas de perte de connaissance dûment constatée par le Médecin ou le Service de Secours, le compétiteur ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit avant un délai de 90 jours. Passé ce délai, un certificat médical mentionnant la perte de connaissance **et** autorisant à reprendre la compétition, sera exigé.

GESTUELLE ET TERMES DE L'ARBITRE CENTRAL ET DES JUGES DE COIN

La technique d'arbitrage s'exprime par des termes particuliers, accompagnés de gestes précis qui les complètent et les renforcent.

Article 21 : DEBUT DE L'ASSAUT

L'Arbitre Central se positionne entre les compétiteurs et ordonne les positions qu'ils doivent prendre dans les différents mouvement comprenant le salut.

- ◆ **CHUAN BI :** **SE PREPARER**
(« tchouan bi ») L'Arbitre Central a les deux paumes de mains orientées vers le sol, les index et les pouces des deux mains formant un triangle. Il a les jambes écartées d'une largeur d'épaule, les pieds parallèles.
- ◆ **NGHIEM :** **PRETS**
(« gniem ») L'Arbitre Central tend les bras parallèlement au sol en gardant le triangle formé par les mains. Il retourne ensuite les paumes de mains vers le ciel et ramène les bras sur les flancs, poings fermés. Il joint les pieds.
- ◆ **NGHIEM LE :** **PRETS A SALUER**
(« gniem leï ») L'Arbitre Central tend une jambe en arrière et écarte les bras, les paumes de mains vers le ciel, en direction de chaque compétiteur.
- ◆ **LE :** **SALUER**
(« leï ») L'Arbitre Central fait pivoter ses avant-bras de façon à ramener ses mains face à face, paumes vers le sol.
- ◆ **THU :** **EN GARDE**
(« t'hou ») L'Arbitre Central en position « *Dinh Tan* », tend la main du côté de sa jambe avant, entre les deux compétiteurs.

- ◆ **DAU :** **COMMENCER**
(« dao ») L'Arbitre Central recule sa jambe avant ainsi que sa main et dans le même mouvement il tend la main opposée devant lui.

Article 22 : PENDANT L'ASSAUT

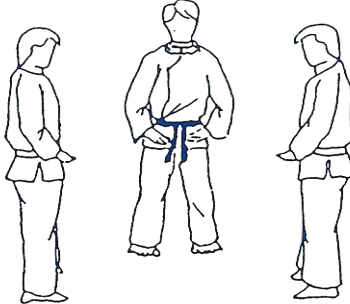
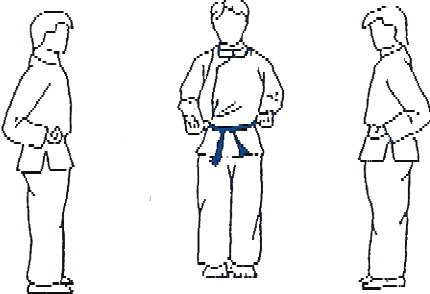
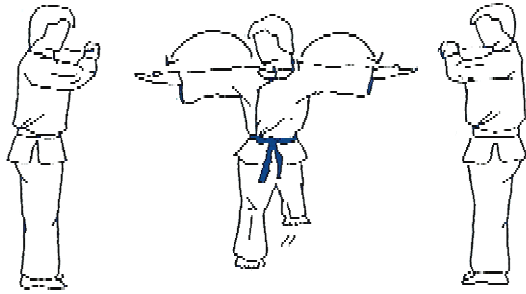
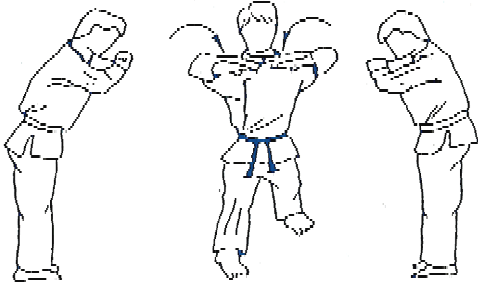
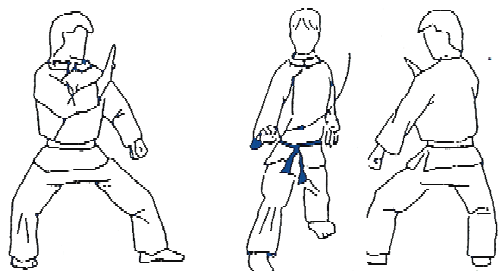
- ◆ **THOI :** **ARRETER**
(« t'hoï ») L'Arbitre Central tend les deux mains ouvertes dans la direction des compétiteurs ; ils doivent cesser impérativement tout type d'action. Ils restent sur place pour attendre l'avis de l'arbitre central. Puis celui-ci donne à nouveau le signal « *Dau* » pour la reprise de l'assaut.
- ◆ **CANH :** **ARRETER LE CHRONOMETRE**
(« canne ») Dans le cas d'un arrêt prolongé suite à une blessure ou une réunion de l'équipe d'arbitrage, l'Arbitre Central tend la main droite ouverte en direction du chronométreur ; celui-ci arrête le chronomètre.
- ◆ **NGOI :** **S'ASSEOIR**
(« ngoy ») L'Arbitre Central baisse la main droite vers le sol, paume de main ouverte vers le sol : les compétiteurs s'assoient en tailleur, du côté de leur équipe et dos à dos ; en disant « *Xung* ».
- ◆ **DUNG :** **SE LEVER**
(« dung ») L'Arbitre Central lève la main droite vers le ciel, paume de main ouverte vers le ciel : les compétiteurs se relèvent en disant « *Dai* ».
- ◆ **DONG THE :** **TECHNIQUES CONFUSES OU SIMULTANÉES**
(« dong t'hé ») L'Arbitre central oppose ses deux poings l'un contre l'autre.
- ◆ **TIEP :** **CONTINUER**
(« type »)
- ◆ **VE CHO :** **RETOURNER AU CENTRE**
(« vé tio »)
- ◆ **NUA DIEM :** **DEMI-POINT**
(« noua dièm ») L'Arbitre central tend le bras à 45° vers le sol, main ouverte, en direction du compétiteur qui a marqué une technique comptabilisée un demi-point. A chaque attribution de point, l'Arbitre Central annonce la technique effectuée et le niveau où elle a porté.
- ◆ **MOT DIEM :** **UN POINT**
(« motte dièm ») L'Arbitre central tend le bras au niveau de son épaule, main ouverte, en direction du compétiteur qui a marqué une technique comptabilisée un point. A chaque attribution de point, l'Arbitre Central annonce la technique effectuée et le niveau où elle a porté.
- ◆ **MOT DIEM RUOI :** **UN POINT ET DEMI**
(« motte dièm zœil ») L'arbitre Central tend le bras au niveau de son épaule, main ouverte ; puis à 45° vers le sol, main ouverte, en direction du compétiteur qui a marqué une technique comptabilisée un point et demi. A chaque attribution de point, l'Arbitre Central annonce la technique effectuée et le niveau où elle a porté.

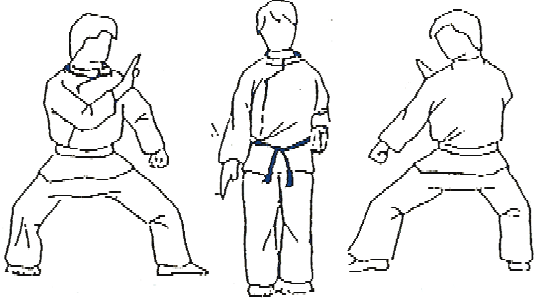
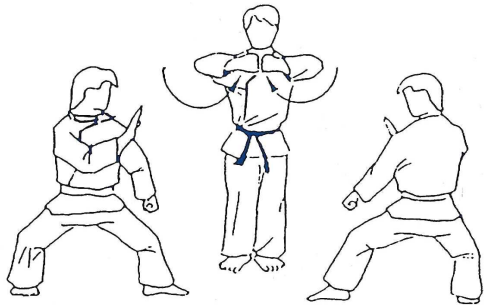
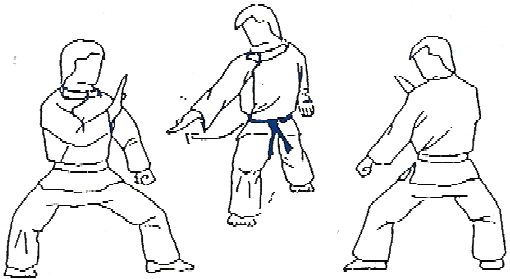
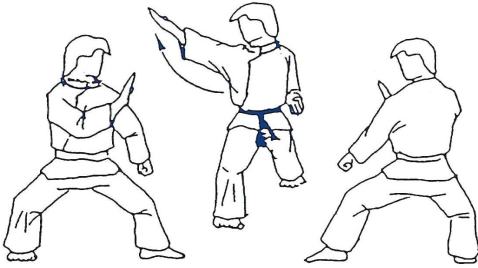
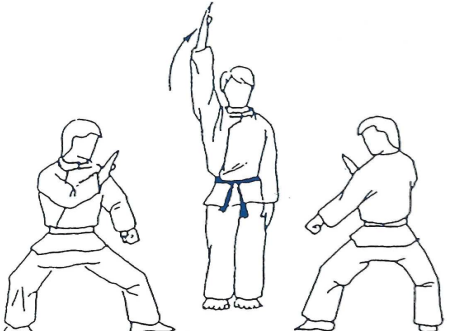
- ◆ **THUONG DANG :** **NIVEAU SUPERIEUR - « la tête »**
 (« touong dang »)
- ◆ **TRUNG DANG :** **NIVEAU MEDIAN – « le tronc »**
 (« tchoung dang »)
- ◆ **HA DANG :** **NIVEAU BAS –« les jambes »**
 (« ha dang »)
- ◆ **CANH CAO :** **AVERTISSEMENT VERBAL**
 (« canne cao »)
- ◆ **KEM DIEM :** **DESAVANTAGE, perte d'un demi-point**
 (« kaime dièm ») L'Arbitre Central tend les deux bras, les mains l'une sur l'autre, paumes de main vers le sol, en direction du compétiteur responsable d'une technique prohibée sanctionnée par la perte d'un demi-point.
- ◆ **PHAT :** **AVERTISSEMENT, perte d'un point**
 (« fat ») L'Arbitre Central désigne de l'index le compétiteur responsable d'une technique prohibée sanctionnée par la perte d'un point.
- ◆ **LOAI :** **DISQUALIFICATION, perte de deux points**
 (« loaï ») L'Arbitre Central se place face au compétiteur responsable d'une technique prohibée sanctionnée par la perte de deux points et par une disqualification. Il ramène la main droite au niveau de son épaule gauche, poing fermé et index tendu puis désigne l'extérieur de l'aire de assaut.
 Seul l'Arbitre Central peut disqualifier un compétiteur, après consultation des Juges de Coins.
- ◆ **XIN DIEM :** **ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE**
 (« cine dièm ») A la fin du assaut, l'Arbitre Central tend le bras à la verticale, au-dessus de sa tête, main ouverte, pour demander la décision des Juges de Coin quant à l'attribution de la victoire. Il l'indique en tendant la le bras, main ouverte, paume vers l'avant, en direction du (de la) compétiteur(e) ou de l'équipe gagnante.

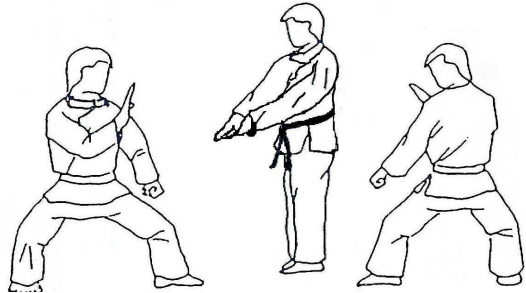
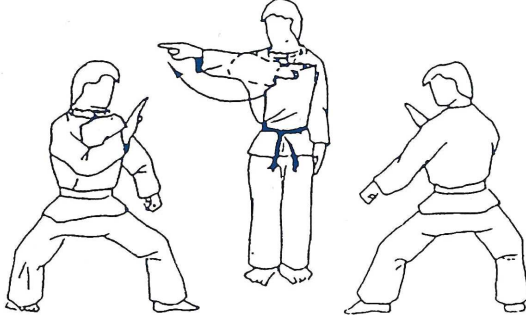
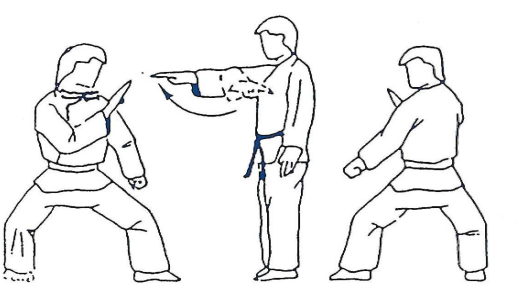
Article 23 : FIN DE L'ASSAUT

L'Arbitre Central se positionne à nouveau entre les compétiteurs et ordonne les positions qu'ils doivent prendre pour le salut :

- entre les compétiteurs,
- entre les équipes,
- entre l'Arbitre Central et les compétiteurs.

<p>CHUẨN BỊ</p>	<p>Se préparer</p>	
<p>NGHIÊM</p>	<p>Soyons prêt</p>	
<p>NGHIÊM LỄ</p>	<p>Prêt pour le salut</p>	
<p>LỄ</p>	<p>Saluer</p>	
<p>THỦ</p>	<p>En garde</p>	

<p>ĐẦU</p>	<p>Commencer les assauts</p>	
<p>ĐỒNG THỂ</p>	<p>Technique confuse</p>	
<p>NỬA ĐIỂM</p>	<p>0,5 points</p>	
<p>MỘT ĐIỂM</p>	<p>1 point</p>	
<p>MỘT ĐIỂM DƯỚI</p>	<p>1,5 points</p>	

KÉM ĐIỂM	Moins 0,5 points	
PHẠT	Moins 1 point	
LOẠI	Moins 2 points (Disqualification)	

Article 24 : LA GESTUELLE

◆ NE PAS TENIR COMPTE DE MON AVIS

Le Juge de Coin croise ses drapeaux devant lui : de par sa position, il n'a pas vu l'action ; l'Arbitre Central ne tiendra donc pas compte de son avis.

◆ TECHNIQUES CONFUSES ET SIMULTANÉES

Le Juge de Coin positionne ses drapeaux devant lui, l'un face à l'autre.

◆ DEMANDE DE REUNION

Le Juge de Coin frappe ses drapeaux et les réunit au dessus de sa tête.

◆ SIGNALISATION D'UNE SORTIE

Le Juge de coin frappe ses drapeaux puis les pointe en direction du centre de l'aire de compétition : l'un des compétiteurs est sorti de l'aire de compétition, les compétiteurs doivent retourner au centre.

◆ **SIGNALISATION D'UN DEMI-POINT**

Le Juge de Coin oriente le drapeau vers le bas : l'Arbitre Central décide alors de la continuation ou de l'arrêt de l'assaut afin d'attribuer le demi-point.

◆ **SIGNALISATION D'UN POINT**

Le Juge de Coin oriente le drapeau à l'horizontale : l'Arbitre Central décide alors de la continuation ou de l'arrêt de l'assaut afin d'attribuer le point.

◆ **SIGNALISATION D'UN POINT ET DEMI**

Le Juge de Coin oriente le drapeau à l'horizontale puis vers le bas : l'Arbitre Central décide alors de la continuation ou de l'arrêt de l'assaut afin d'attribuer le point et demi.

◆ **DEMANDE DE SANCTION**

Le Juge de Coin pointe le drapeau correspondant vers un compétiteur, l'autre drapeau est ramené vers le coude du bras tendu : l'Arbitre Central doit obligatoirement réunir l'équipe d'arbitrage. La décision de sanction ou non est prise à la majorité.

◆ **ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE**

A la fin de l'assaut et sur commandement de l'Arbitre Central, les Juges de Coin lèvent le drapeau de la couleur du vainqueur au-dessus de leur tête. En cas d'égalité, les drapeaux sont croisés au dessus de leurs têtes.

CRITERES D'ATTRIBUTION DES POINTS

Critères à respecter pour qu'une technique soit valide et comptabilisable :

- la partie du membre qui porte le coup est autorisée,
- la zone de frappe est autorisée,
- la touche est effective et contrôlée,
- la technique est exécutée de façon correcte, dans une belle attitude et à distance correcte.

Article 25 : ESPACE - TEMPS

- ❑ Lors des mises en déséquilibre, l'Arbitre Central doit permettre au compétiteur de suivre sa technique.
- ❑ Techniques valables et comptabilisables : technique portée au moment même du signal indiquant la fin de l'assaut.
- ❑ Techniques non valides, non comptabilisables :
 - technique portée dans des conditions non prévues au règlement,
 - technique portée en dehors de la surface de compétition (les deux pieds hors de l'aire de assaut),
 - techniques simultanées ou confuses, de valeur égale ou inégale.

Article 26 : ZONES DE TOUCHE ET DE SAISIE NON AUTORISEES

Zones de touche non autorisées	Zones de saisie non autorisées
<ul style="list-style-type: none">❑ Triangle formé par les yeux, le nez et la bouche,❑ Partie postérieure de la tête,❑ Cou,❑ Nuque,❑ Partie postérieure du tronc,❑ Parties génitales,❑ Hanches,❑ Cuisses,❑ Genoux.	<ul style="list-style-type: none">❑ Cou,❑ Nuque,❑ Tête,❑ Parties génitales.

Article 27 : OBTENTION D'UN DEMI-POINT

- ❑ Attaque de poing au visage,
- ❑ Attaque de pied ou de poing au corps.

Article 28 : OBTENTION D'UN POINT

- ❑ Attaque de pied ou de poing au corps obligeant l'adversaire à se replier sur soi-même,
- ❑ Attaque de pied à la tête,
- ❑ Mise au sol de l'adversaire par une technique de balayage, projection ou ciseau,

Note : Le balayage doit être porté dans une zone comprise entre la base de la tubérosité tibiale antérieure (TTA) et le pied et peut s'effectuer avec le tibia ou le pied sur la partie externe de la jambe ; et uniquement avec le pied sur la partie interne de la jambe.

- ❑ Clé maintenue 4 secondes.

Article 29 : OBTENTION D'UN POINT ET DEMI

- ❑ Mise au sol de l'adversaire par une technique de balayage, projection ou ciseau ; suivie par un coup de poing ou de pied dans les zones autorisées.

SANCTIONS

S'il se présente un cas non prévu à ces articles, l'équipe d'arbitrage décidera ensemble de la conduite à tenir. Selon les cas, elle peut être amenée à consulter le Responsable National de l'Arbitrage, voire à faire se réunir la Commission d'Arbitrage ou de Discipline *ad hoc*.

Article 30 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « KEM DIEM », PERTE D'UN DEMI-POINT

- ❑ Réajuster sa tenue ou ses protections sans l'autorisation de l'Arbitre Central,
- ❑ Parler à l'adversaire,
- ❑ Crier sans raison, faire des gestes inutiles dans l'intention de faire perdre son sang-froid à son adversaire,
- ❑ Gesticuler inutilement,
- ❑ Saisir l'adversaire sans agir immédiatement,
- ❑ Perdre l'esprit combatif, se replier sur soi ou présenter son dos,
- ❑ Cumuler trois sorties consécutives comptabilisées par l'Arbitre Central,
- ❑ Lorsque l'entraîneur de l'équipe (pour les compétitions par équipe) ou du compétiteur (pour les compétitions en individuel) se lève de la chaise qui lui a été réservé auprès de l'aire d'assaut, et ne tiens pas compte d'un premier avertissement verbal de l'équipe d'arbitrage.

Article 31 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR «PHAT » PERTE D'UN POINT

- ❑ Recevoir des conseils ou des encouragement d'une personne située dans la zone des trois mètres,
- ❑ Parler à l'Arbitre Central sans y avoir été invité,
- ❑ Ne pas exécuter immédiatement les instructions de l'Arbitre Central,
- ❑ Attaquer ou saisir les parties du corps non autorisées : voir article 22, page 26, et notamment, touche **avec le poing ganté** dans le triangle formé par les yeux, le nez et la bouche,
- ❑ **Viser le visage** avec le **poing non ganté**,

- ❑ Frapper avec le tibia au niveau de la tête,
- ❑ Touche avec le pied dans le triangle formé par les yeux, le nez et la bouche,
- ❑ Exécuter une technique interdite dans le cadre de sa catégorie d'âge,
- ❑ Mordre, griffer, pincer,
- ❑ Effectuer des attaques dans le but de blesser l'adversaire,
- ❑ Feindre d'être blessé dans le but de faire disqualifier l'adversaire,
- ❑ Cumuler quatre sorties consécutives comptabilisées par l'Arbitre Central.

Article 32 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « LOAI » PERTE DE DEUX POINTS ET ARRET DE L'ASSAUT

L'arbitre central est seul habilité à prononcer une disqualification, après consultation de ses Juges de Coin.

- ❑ Toute technique non contrôlée visant à blesser l'adversaire,
- ❑ Frapper circulairement avec le poing, protégé ou non ; de façon désordonnée,
- ❑ Frapper la tête avec la main, protégée ou non, en effectuant une rotation complète du corps,
- ❑ Touche avec la main non gantée au visage,
- ❑ Frapper la tête avec le talon,
- ❑ Toute frappe de haut en bas sur la tête ou sur les clavicules,
- ❑ Coups de tête, de coudes ou de genoux,
- ❑ Techniques de percussion avec la main ouverte ; piques, tranchants, paumes,
- ❑ Non poursuite de l'assaut sans raison médicale avancée,
- ❑ Toute attitude non sportive : contestation des décisions ou des ordres de l'Arbitre central, provocations, insultes.

Toutes les attitudes non sportives, provocations, protestations ou contestations des décisions ou des ordres de l'arbitre central, entraîneront la disqualification de l'équipe, qui encoure un « LOAI ».

Si le comportement d'une équipe fait dégénérer la compétition elle-même en une bagarre il y a risque d'exclusion du club pour cinq compétitions nationales.

Lorsque le compétiteur, après avoir marqué un point (un exemple plus parlant : il marque un demi point) et pour ne pas prendre le risque de perdre son avantage il tourne autour de son adversaire et simule des semblants attaques dans le but de faire perdurer le temps en sa faveur, l'arbitre central doit arrêter l'assaut (en demandant « CANH »), puis convoquer les

juges de coin et les compétiteurs pour relever cet incident. Si, par la suite, la situation reste identique, l'arbitre central sanctionnera immédiatement par « LOAI » le compétiteur, en le disqualifiant.

Lorsqu'une équipe laisse volontairement l'autre équipe à gagner, par tous les moyens, cette équipe sera disqualifiée.

Si, pour des raisons d'égalité à la fin des deux reprises de prolongations en assauts, il y a refus d'un compétiteur de faire l'épreuve technique ou si le compétiteur ne connaît pas le Doc Luyên ou Quyên de son niveau, qui lui a été demandé de faire, son équipe (ou lui seul, s'il s'agit d'une compétition en individuel) sera sanctionnée par « LOAI ».

Ceci implique disqualification de la compétition et retrait de la classification s'il y a lieu : l'équipe (ou le compétiteur s'il s'agit d'une compétition en individuel) sera supprimée immédiatement de tout classement dans la compétition.

S'il se présente un cas non prévu dans cet article l'arbitre central et les juges de coin doivent décider ensemble quelles sont les solutions à adopter et les éventuelles sanctions à appliquer.

Article 33 : CUMUL DES SANCTIONS

Si un pratiquant cumule déjà deux « Kem Diem », il ne peut être sanctionné la fois suivante que par un « Phat » (perte d'un demi – point, d'un autre demi – point puis d'un point ; soit une perte totale de deux points) ou un « Loai » (perte d'un demi – point, d'un autre demi- point ; puis de deux points soit une perte totale de 3 points et arrêt de l'assaut).

Si un pratiquant a déjà été sanctionné par un « Phat », il ne peut plus être sanctionné que par un « Loai Tam » (perte d'un point puis encore un point soit un total de 2 points avec arrêt de l'assaut).

Les sanctions vont croissantes :

- disqualification du compétiteur ou de l'équipe pour le tour en cours : décision de l'équipe d'arbitrage,
- disqualification du compétiteur ou de l'équipe pour le reste de la compétition : décision de la Commission d'Arbitrage ad hoc sur rapport motivé de l'équipe d'arbitrage au Responsable National de l'Arbitrage,
- disqualification du compétiteur ou de l'équipe pour une durée plus longue : décision de la Commission de Discipline ad hoc sur rapport de la Commission d'Arbitrage.

Article 34 : SORTIES

A la 3^{ème} sortie signalée par l'arbitre central, il est décompté « **KÉM ĐIỂM** » (perte d'un demi-point) au compétiteur qui est sorti.

A la 4^{ème} sortie, il est décompté « **Phat** » (perte d'un point) ; et à la 5^{ème}, « **Loai** » (perte de deux points) et arrêt de l'assaut : il y a perte de trois points et demi.

Article 35 : ACCIDENTS ET BLESSURES

En cas de blessure, seul le médecin ou le service de secours à pouvoir de décision quant à la poursuite de l'assaut.

En cas de K.O. dûment constaté par le médecin ou le service de secours, le compétiteur ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit, avant un délai de 90 jours. Passé ce délai, il sera exigé un certificat médical mentionnant le K.O. **et** autorisant à reprendre la compétition.

PRESERVATION DE L'ETHIQUE DU QWAN KI DO

Article 36 : COMPORTEMENT DES COMPETITEURS

Un pratiquant, sans aucune raison, laisse l'aire d'assaut volontairement même pour peu de temps, sans le consentement de l'arbitre, est déclaré perdant et son équipe sera disqualifiée.

Dans le cas de disqualification pour les attitudes non sportives, l'arbitre central aura la possibilité d'exiger la confiscation du passeport sportif. Il remettra par la suite à la Commission des Sanctions, qui prendra les décisions qui s'imposent.

Article 37 : ETHIQUE DU QWAN KI DO

Afin de préserver l'éthique du QWAN KI DO ainsi que la sécurité des pratiquants, il est réglementé :

Dans les Coupes des Ligues, les Conseillers Techniques en Région doivent s'assurer que tous les pratiquants participant à la compétition « assauts » ont le niveau technique correspondant à leur grade. Les Conseillers Techniques en Région organiseront des testes de vérification du niveau technique.

Lorsqu'un compétiteur refuse de faire ou n'a aucune connaissance des techniques de son niveau (Doc Luyên ou Quyên), son équipe sera sanctionnée par « LOAI » ou DISQUALIFICATION. Elle sera supprimée immédiatement de tout classement dans la compétition. Le pratiquant en question accepte les sanctions prévues à l'engagement de la compétition.

REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS « ASSAUTS » CO VO DAO

Article 1 : CONDITIONS D'ADMISSION DES PARTICIPANTS

a. Pour participer à une compétition de CỒ VỖ ĐẠO, un compétiteur doit être régulièrement inscrit à un club, affilié à une structure nationale de QWAN KI DO. A son tour, cette structure nationale doit être reconnue par la World Union of QWAN KI DO.

b. Il faut également que le compétiteur désirant participer à une compétition de CỒ VỖ ĐẠO, soit titulaire du passeport sportif de QWAN KI DO, comportant obligatoirement :

- la photo d'identité,
- le certificat médical de la saison sportive en cours ;
- deux tampons ou timbres de licence, correspondant au deux années minimum de pratique.

c. Le compétiteur doit avoir le grade minimum de 2^{ème} Cáp bleu Qwan Ki Do.

d. Le compétiteur doit avoir au minimum un stage international et au minimum trois stages nationaux. Les stages nationaux doivent respecter la condition : un seul stage national par an, attesté et autorisés par la World Union of QWAN KI DO.

e. Le nombre minimum des stages donné dans les paragraphes d ci-dessus, doivent être effectués lors de deux dernières années, avant la date de la compétition.

Article 2 : SUR LES STAGES DE FORMATION ET LES GRADES EN CO VO DAO

a. Les stages de formation au niveau national ou régional en CỒ VỖ ĐẠO, attestés par la World Union of QWAN KI DO et le Founder Office doivent être conduits par un formateur qualifié.

b. Le formateur qualifié en CỒ VỖ ĐẠO doit posséder obligatoirement le grade minimum de So Cáp dans la catégorie d'arme traditionnelle spécifiée, attesté dans son passeport sportif par le Founder Office de la World Union of QWAN KI DO.

Il assurera uniquement et seulement des stages de formation dans la catégorie d'arme traditionnelle pour laquelle il a le grade So Cáp. Si ce même formateur possède d'autres grades So Cáp dans d'autres catégories d'armes traditionnelles, attestés dans son passeport sportif par le Founder Office de la World Union of QWAN KI DO.

c. Tout grade de CỒ VỖ ĐẠO antérieur à deux ans, sans être attesté au minimum par deux stages internationaux de CỒ VỖ ĐẠO, ne sera pas considéré comme valide.

d. Aucune Direction Technique au niveau national ne pourra organiser des stages de formation de CỒ VỒ ĐẠO sans en avoir les formateurs qualifiés et attestés, et ceci uniquement dans la catégorie de CỒ VỒ ĐẠO dans laquelle le formateur détient son grade.

Au cas où la Direction Technique au niveau national possède des formateurs techniques dans différentes catégories de CỒ VỒ ĐẠO, elle pourra alors organiser plusieurs formations dans ces différentes catégories techniques. Pour préserver l'authenticité de l'enseignement du CỒ VỒ ĐẠO sur le plan moral et technique, toute évaluation de niveau, tout examen de CỒ VỒ ĐẠO doit être placé sous l'autorité du Founder Office de la World Union of QWAN KI DO. La présence et l'accord de la participation du Maître Fondateur du QWAN KI DO au stage de formation de CỒ VỒ ĐẠO permet à la Direction Technique au niveau national d'organiser des stages dans plusieurs catégories de CỒ VỒ ĐẠO.

e. Tous les pratiquants possédant le grade SO CẤP de CỒ VỒ ĐẠO ne sont pas systématiquement formateurs : ils doivent avoir au minimum le diplôme d'enseignant fédéral de QWAN KI DO, d'être proposé par la Direction Technique Nationale au début de la saison sportive au Founder Office et à la World Union of QWAN KI DO comme « formateur en CỒ VỒ ĐẠO » durant la saison sportive en cours.

f. Le Founder Office et la World Union of QWAN KI DO se réservent le droit de délivrer ou non l'attestation de formateur de CỒ VỒ ĐẠO, pour une saison.

Sans cette attestation au début de chaque saison sportive, la Direction Technique nationale ne pourra organiser aucun stage de CỒ VỒ ĐẠO. et le stage ne sera pas attesté par la World Union of QWAN KI DO.

g. Seul le formateur qualifié et attesté peut signer la case réservée dans le passeport sportif du pratiquant et il doit obligatoirement inscrire son nom avant chaque signature.

Article 3 : LES CATEGORIES DANS LES COMPETITIONS CỒ VỒ ĐẠO

a) Catégorie adulte masculin :

- âge minimum : 16 ans révolus, à la date de la compétition, pour les compétitions nationales ;

b) Catégorie adulte féminine :

- âge minimum : 16 ans révolus, à la date de la compétition, pour les compétitions nationales ;

Une autorisation parentale est exigée pour les compétiteurs ayant moins de 18 ans.

Article 4 : TYPE DE COMPETITIONS EN CỒ VỒ ĐẠO

Les compétitions de CỒ VỒ ĐẠO se déroulent en individuel, pour les compétitions nationales.

Article 5 : TYPE D'ASSAULTS EN CỒ VỒ ĐẠO

Plusieurs types de **Giao Đấu** (ou assauts) peuvent avoir lieu en CỒ VỒ ĐẠO :

- **Giao Đấu Chủ Định** ou assauts dans les même types d'armes traditionnelles (exemple : bâton long contre bâton long etc.) ;
- **Giao Đấu Hỗn Tạp** ou assauts dans les types différents d'armes traditionnelles (exemple : bâton long contre Mộc cần, etc.).

Dans la compétition de CỞ VỞ ĐẠO il n'est pas obligatoire de mettre en place les deux types de Giao Đấu présentés ci-dessus : cela dépend du développement du CỞ VỞ ĐẠO sur le plan national ou international et le nombre des pratiquants admis dans chacun de ces types d'assauts.

Pour que la compétition de CỞ VỞ ĐẠO puisse avoir lieu, tant en « Giao Đấu Chủ Định » qu'en « Giao Đấu Hỗn Tạp », il faut avoir au moins douze participants par type de compétition. Une information claire et précise doit être envoyée dans les clubs pour spécifier les types de Giao Đấu en compétition de CỞ VỞ ĐẠO au moins un mois avant la date des compétitions, et l'idéal ce sera le début de la saison sportive.

Afin d'éviter toute dérapage qui risque de compromettre nos règlements de compétition de CỞ VỞ ĐẠO, **il est interdit d'organiser les types de Giao Đấu** en compétition de CỞ VỞ ĐẠO le jour même de la compétition.

Article 6 : DUREE DE L'ASSAUT

Tant pour les catégories féminines que pour les catégories masculines, la durée de l'assaut est de deux minutes.

Article 7 : TYPE D'ARMES TRADITIONNELLES AUTORISE DANS LES COMPETITION CỞ VỞ ĐẠO

Les types d'armes traditionnelles utilisées dans les compétition « assauts » en CỞ VỞ ĐẠO sont :

- Bông (bâton long) de longueur inférieure ou égale à la hauteur du pratiquant, en rajoutant une longueur correspondant à la hauteur du poing ;
- Song Côt (double bâtons courts) d'une longueur inférieure ou égale à la hauteur correspondant à mi-cuisse du pratiquant ;
- Móc Can ;
- Long Gian ;
- Bouclier et Móc Guom (bâton court).

Toutes ces armes traditionnelles doivent être en matériel léger (plastic ou composite), robuste, recouvert de mousse d'épaisseur minimum 7mm, et les embouts doivent être recouverts au minimum de trois centimètres de mousse.

Toutes ces armes traditionnelles d'assaut doivent être agréés par la World Union of QWAN KI DO.

Article 8 : EQUIPEMENT DE PROTECTION

a. L'équipement de protection pour les compétiteurs en assauts CỞ VỞ ĐẠO doivent être agréé par la World Union of QWAN KI DO.

b. Tout le matériel ainsi que les protections doivent être des équipements propres à chacun de compétiteurs. La commission d'arbitrage réserve le droit de refuser la participation à tous ceux qui ne respectent pas ces conformités.

c. L'équipement de protection est composé de :

- casque de protection :

- il doit être fait d'un matériau capable d'amortir tous les chocs qui peuvent être effectués par les armes traditionnelles autorisées en compétition de CỒ VỒ ĐẠO ;

- le casque doit être recouvert d'une grille de protection au niveau du visage, permettant par ailleurs un champ de visions clair ;

- le casque doit être fait de façon à le mettre ou à l'enlever facilement, il ne doit pas gêner le compétiteur lorsqu'il le porte et il doit avoir un bon maintien lors des mouvements effectués par le compétiteurs dans ses actions lors des assauts ;

- le casque doit protéger la nuque.

- plastron de protection :

- il doit être fait d'un matériau capable d'amortir tous les chocs qui peuvent être effectués par les armes traditionnelles autorisées en compétition de CỒ VỒ ĐẠO ;

- il doit être fait de façon à le mettre ou à l'enlever facilement, il ne doit pas gêner le compétiteur lorsqu'il le porte et il doit avoir un bon maintien lors des mouvements effectués par le compétiteurs dans ses actions lors des assauts

- il doit protéger : la ceinture scapulaire, la poitrine, le ventre et le bas ventre, les côtes et le dos jusqu'au fessier.

- gants, protèges de l'avant bras, protèges coudes, protèges genoux, protèges tibias et protèges pieds :

- toutes ces protections doivent être faits d'un matériau qui puisse assurer la protection de toute la main et des doigts contre tous les chocs qui peuvent être effectués par les armes traditionnelles autorisées en compétition de CỒ VỒ ĐẠO.

- les coquilles :

- sont obligatoires pour les deux catégories : masculines et féminines.

d. Le bouclier, dans la catégorie « bouclier et bâton court (Môc Guom) », doit être fait en plastic léger, recouvert de mousse et doit être bordé tout le pourtour.

e. La commission d'arbitrage réserve le droit de refuser la participation à tous ceux qui ne respectent pas ces conformités.

f. La commission d'arbitrage se réserve le droit de refuser la participation des compétiteurs qui ne respectent pas ces règles concernant l'équipement.

Article 9 : LES FRAPPES AVEC LES ARMES TRADITIONNELLES

Les extrémités des instruments d'assaut peuvent servir pour les attaques et les blocages.

Les piques ne sont autorisées qu'au plastron (niveau ventral). Toute pique à la tête est

interdite.

Toutes techniques retournées avec les instruments d'assaut ne sont autorisées qu'au niveau ventral, la frappe doit être contrôlée.

Toute frappe retournée dans l'intention de blesser son partenaire sera sanctionnée par le « LOAI ».

Le niveau ventral est la zone du milieu de la poitrine du plastron jusqu'au nombril.

Article 10 : ZONES DE FRAPPE AUTORISEES

- Partie frontale, latérale et supérieure du casque sauf la nuque,
- Partie frontale et latérale du plastron, sauf le dos,
- Mains gantées.

Article 11 : ZONES DE FRAPPE INTERDITES

- La nuque,
- La gorge,
- Bras et avant bras,
- Les épaules et les clavicules,
- Les hanches,
- Les parties génitales,
- Les jambes,
- Le dos,
- Toutes les parties non protégées.

Article 12 : TECHNIQUES DE PIEDS

Les frappes avec les techniques de pieds doivent atteindre immédiatement une zone autorisée, sans être bloquées par l'arme traditionnelle d'assaut de l'adversaire.

S'il y a blocage avec l'arme traditionnelle d'assaut, sur une technique de pieds, le blocage apporte un « NUA DIÊM » (½ point) à celui qui l'exécute.

Les techniques de pieds autorisées sont :

- Tao Dia ou balayage,
- Truc Cuoc ou coup de pied direct,
- Hoanh Cuoc ou coupe de pied circulaire,
- Song Cuoc ou coup de pied latéral (interdit à la tête),
- Luu Vên Cuoc ou coup de pied circulaire à l'arrière (toléré avec la zone métatarsienne du pied, interdit la frappe avec le talon),
- Phi Cuoc ou coup de pied volant (interdit à la tête).

Article 13 : COMPETITEUR DEMUNI DE SON ARME TRADITIONNELLE. RECUPERATION DE L'ARME TRADITIONNELLE DE L'ADVERSAIRE

Lorsque un compétiteur perd son arme traditionnelle d'assaut, sans que celle-ci ne soit pris par son adversaire, on dit qu'il est démuni de son arme traditionnelle : il est sanctionné par un « Kiem Diem ».

Lorsqu'un compétiteur perd son arme traditionnelle et son arme traditionnelle est prise par l'adversaire, alors il y a récupération de celle-ci.

Il est autorisé de faire un blocage avec l'arme traditionnelle puis immédiatement récupérer l'arme traditionnelle de son partenaire, sans avoir été attaqué par l'adversaire. Dans ce cas les points seront comptabilisés de façon suivante :

- 0,5 point : récupération de l'arme traditionnelle d'assaut sans attaque ;
- 1,0 point : récupération de l'arme traditionnelle avec une attaque de 0,5 point ;
- 1,5 point : récupération de l'arme traditionnelle avec une attaque de 1,0 point ;
- 2,0 points : récupération de l'arme traditionnelle avec une attaque de 1,5 point.

Les attaques de 0,5, 1,0 et 1,5 points mentionnées ci-dessus, sont celles données dans l'ARTICLE 19, l'ARTICLE 20 et l'ARTICLE 21 de ces règlements.

Article 14 : LES ARBITRES DANS LES COMPETITION ASSAULTS EN CỎ VỎ ĐẠO

a. Tous les arbitres qualifiés en Giao Dâu (assaults) de CỎ VỎ ĐẠO doivent posséder le grade minimum de So Cáp de CỎ VỎ ĐẠO.

La mise à jour de la validité d'un grade de CỎ VỎ ĐẠO est permanente : tout grade de CỎ VỎ ĐẠO antérieur à deux ans à partir de la date de la compétition, sans être attesté au minimum par deux stages internationaux de CỎ VỎ ĐẠO, ne sera pas valide.

b. Les arbitres doivent être sélectionnés par la Délégation à l'Arbitrage Nationale, pour les compétitions nationales, et par la Délégation à l'Arbitrage Internationale pour les compétitions internationales.

c. Aucune Direction Technique de QWAN KI DO au niveau national ne pourra organiser les compétitions de CỎ VỎ ĐẠO sans à en avoir les arbitres qualifiés.

Article 15 : L'EQUIPE D'ARBITRAGE

L'équipe d'arbitrage est constituée de :

- un arbitre central qui dirige l'assaut, attribue les points et les sanctions ;
- deux juges de coin, qui assiste l'arbitre central ;
- un chronométrateur ;
- un marqueur, avec une table de marquage, comme dans les compétition assaults de QWAN KI DO ;

Article 16 : EQUIPEMENT DES ARBITRES

Les arbitres doivent avoir la même tenue officielle que celle prévue pour les compétition assaults en QWAN KI DO.

L'arbitre central doit être muni de deux drapeaux jaunes, de même taille que les drapeaux rouges et blancs des juges de coin.

L'arbitre central effectuera ses gestes avec ces deux drapeaux jaunes : il effectue le salut des compétiteurs, attribue les points et donne les sanctions, etc.

Article 17 : LE SALUT DES COMPETITEURS

Lorsque l'arbitre central dit « **NGHIÊM** » les deux compétiteurs doivent être en position debout, les jambes serrées, l'armes traditionnelles d'assaut dans la main gauche.

Lorsque l'arbitre central prononce « **XUÔNG** », les deux compétiteurs posent alors le genou droit à terre. L'arbitre central continue de prononcer « **NGHIÊM LÊ** » et les deux compétiteurs posent leurs mains droites sur leurs genoux gauches. Il prononce aussitôt « **LÊ** », les deux compétiteurs baissent leurs têtes jusqu'au niveau du genou gauche.

L'arbitre central dit par la suite « **LÊN** », les deux compétiteurs relèvent leurs têtes, puis de nouveau « **LÊN** » et les deux compétiteurs se relèvent en position debout.

Le salut est terminé, les deux compétiteurs attendent alors l'ordre de l'arbitre, « **CHUÂN BI** » puis « **THU** » pour se mettre en position d'assaut.

Article 18 : CONDITIONS DANS LESQUELLES LES FRAPPES SONT COMPTABILISEES

Les frappes autorisées sont comptabilisées dans les conditions suivantes :

- les frappes doivent être effectuées dans les zones autorisées, elles doivent être effectives en percutant nettement les zones autorisées ;
- les techniques des jambes doivent respecter les critères présenté à « l'ARTICLE 12 : **TECHNIQUES DES PIEDS** » ;
- lorsque les deux compétiteurs portent simultanément une technique de valeur égale ou inégale aucun point ne sera comptabilisé.

Article 19 : OBTENTION DE « NUA DIÊM » OU UN DEMI POINT

- Toutes les frappes (armes traditionnelles, poings, pieds) sur les parties frontales et latérales du plastron,
- Les piques au niveau du plastron,
- Les frappes sur le casque, non convaincantes,
- Toutes les techniques de jambes autorisées effectuées dans les zones autorisées, sans être bloquées par le partenaire,
- Récupération de l'arme traditionnelle de l'assaut de l'adversaire sans attaque.
- Blocage d'une attaque avec l'instrument d'assaut,
- Une attaque autorisée au corps bloquée par l'adversaire avec le bras sans bouclier.

Article 20 : OBTENTION DE « MÔT DIÊM » OU D'UN POINT

- Toutes frappes effectives sur les parties supérieures, frontale et latérales du casque,
- Toutes les techniques de pieds autorisées, frappées à la tête dans une zone autorisée,
- Les balayages suivis d'une attaque,
- Les Giao Long Cuoc sans une attaque,
- Une attaque autorisée à la tête bloquée par l'adversaire avec le bras sans bouclier,
- Récupération de l'arme traditionnelle avec une attaque de 0,5 point.

Article 21 : OBTENTION DE « MÔT DIÊM DUOI » OU D'UN POINT ET DEMI

- Récupération de l'arme traditionnelle avec une attaque de 1,0 point,
- Les giao long cuoc avec une attaque (arme traditionnelle, poing, pied),

- Les balayages avec une attaque (arme traditionnelle, poing, pied) suivi au sol.

Article 22 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « KÉM ĐIỂM » - PERTE D'UN DEMI-POINT

- Saisir l'adversaire ou le prendre par la tête sans agir immédiatement.
- Coincer ou étrangler l'adversaire avec son instrument d'assaut, sans agir immédiatement.
- Effectuer des mouvements inutiles afin d'arriver à la fin du temps autorisée.
- Crier sans raison, faire des gestes inutiles dans l'intention de faire perdre le sang froid de son adversaire.
- Faire ou défaire sa ceinture ou l'équipement de CÔ VO DAO sans la permission de l'arbitre.
- Parler à l'adversaire.
- Lorsqu'un compétiteur perd son esprit sportif, se replie sur lui-même ou présente le dos.
- Lorsqu'un compétiteur perd ou il est démuné de son arme traditionnelle durant les assauts.

Article 23 : TECHNIQUES INTERDITES SANCTIONNEES PAR « PHAT » - PERTE D'UN POINT

- Sortie délibérée de la surface des compétition (même critère que pour les assauts de QWAN KI DO),
- Les frappes aux jambes,
- Les frappes directement sur les bras et avant bras ou sur les clavicules,
- Fuir les assauts.

Article 24 : TECHNIQUES INTERDITES ET COMPORTEMENTS SANCTIONNES PAR « LOAI » - PERTE DE DEUX POINTS ET DISQUALIFICATION

- Toutes frappes sur les zones interdites,
- Refuse de se soumettre sur l'ordre de l'arbitre,
- Discuter avec son adversaire ou discuter sur un ordre de l'arbitre,
- Ne pas se présenter à l'appel de compétiteur,
- Se présenter sans son matériel de protection,
- Se présenter sans l'arme traditionnelle d'assaut ;
- Se présenter avec de la nourriture dans la bouche (bonbons, swing gum etc.),
- Deux sanctions « **PHAT** » sur le même critère entraîne la disqualification par « **LOAI TAM** » perte de 2 points,
- Toutes les attitudes non sportives, provocations, protestations ou contestations des décisions ou ordres de l'arbitre central entraînera la disqualification du pratiquant ou de l'équipe,
- Afficher un comportement qui puisse porter préjudice à la compétition et à l'esprit du QWAN KI DO en émettant jugements et protestations contre la décision de l'arbitre,
- Lorsqu'un compétiteur perd son sang froid et fait dégénérer la compétition elle-même en une bagarre : **exclusion du club pour cinq compétitions nationales,**
- **Lorsqu'un compétiteur se replie sur lui-même, montre le dos, recule sans réaction, et refuse l'assaut,**
- Dans le cas où les deux adversaires perdent leur sang froid et que leurs actions dégénèrent, l'arbitre central doit intervenir physiquement pour le séparer et les avertir tous les deux d'adopter un comportement plus correct et compréhensible. Dans le cas où un tel comportement persiste, l'arbitre central doit sanctionner soit un soit les deux compétiteurs ;

dans un tel cas, ils ne pourront plus continuer la compétition et, selon le rapport d'arbitrage, ils pourront être sanctionnés nominativement pour **trois compétitions nationales**.

- Le compétiteur qui, pour des raisons autres que les blessures, ne peut pas continuer l'assaut ou demande à l'arrêt de l'assaut.

Lorsque le compétiteur, après avoir marqué une bonification (1/2 point par exemple), pour ne pas prendre le risque de perte de point, tourne autour de son adversaire et simule des semblants attaques dans le but de faire perdurer le temps en sa faveur.

L'arbitre central doit arrêter l'assaut, demande le « **CANH** » puis convoque les juges de coin et les compétiteurs pour relever cet incident. Si par la suite, la situation reste identique, l'arbitre central sanctionnera immédiatement par « **LOAI** » et donc disqualification de compétiteur.

Lorsqu'un compétiteur ou une équipe laisse volontairement l'autre compétiteur ou l'autre équipe gagner, par tous les moyens que se soit, celui-ci ou celle-ci seront disqualifiés.

S'il se présente un cas non prévu dans cet article, l'arbitre central et les juges de coin doivent décider ensemble quelles sont les solutions à adopter et les éventuelles sanctions à appliquer.

Seul l'arbitre central est habilité à prononcer une disqualification après consultation des juges de coin.

Article 25 : CAS D'EGALITE

a. Une prolongation d'une minute sera effectuée par les capitaines d'équipes, si la compétition est faite par équipes, ou par le compétiteur lui-même, pour les compétitions individuelles. Pour les équipes, les capitaines d'équipes seront définis avant chaque assaut, et ils pourront choisir leur place dans l'équipe.

En cas de nouvelle égalité, une autre prolongation d'une minute aura lieu. S'il y a encore égalité après deux prolongations, il y aura une épreuve technique, soit par le compétiteur lui-même, pour les compétitions individuelles, soit par tirage au sort d'un compétiteur de chaque équipe, pour les compétitions par équipe.

L'épreuve technique consistera dans l'exécution d'un *Dôc Luyên* ou un *Quyên* dans la catégorie d'arme traditionnelle que le compétiteur utilise pour faire l'assaut.

b. L'épreuve technique sera faite devant l'arbitre central comme jury.

c. Dans le cas où l'arbitre central ne possède pas le grade So Cáp, dans la catégorie d'arme traditionnelle présentée par le compétiteur, l'arbitre central demandera la participation de deux juges attestés dans catégorie d'arme traditionnelle respective, et il (ou ils) désigneront le vainqueur.

d. Le pratiquant ou l'équipe vainqueur obtiendra alors 1 point de bonification.

Article 26 : REMARQUES SUR L'ESPACE ET LE TEMPS

- Les attaques portées en dehors de la surface de compétition ne sont pas comptabilisées.
- Si les compétiteurs se trouvent à l'intérieur de la ligne de démarcation au moment de l'attaque portée, celle-ci sera considérée valide.
- Si l'attaquant se trouve à l'intérieur de la ligne de démarcation, une frappe autorisée dans une zone autorisée sera comptabilisée.

- Sera également jugée valide une frappe finale, autorisée et dans une zone autorisée, d'une succession de technique.
- Lorsqu'une attaque est portée au moment même du signal indiquant la fin de l'assaut, elle sera considérée valide.

Article 27 : FRAPPES NON-VALIDES

- Lorsque les techniques sont portées dans des conditions non prévues par le règlement.
- Lorsqu'un compétiteur ne porte pas l'attaque au moment ou il domine, ou déséquilibre son adversaire.
- Lorsqu'un compétiteur porte une ou plusieurs techniques non effectives.

Article 28 : SORTIES

Il y a une sortie lorsqu'un des compétiteurs se trouve en dehors de l'aire d'assaut soit avec les deux pieds, soit avec un seul pied en dehors de l'aire d'assaut mais il n'engage aucune action.

Lorsque un compétiteur sorte involontairement, en subissant l'action de son adversaire, il n'est pas sanctionné par une sortie.

Si l'arme traditionnelle d'un compétiteur se retrouve en dehors de la zone d'assaut, son récupération par le compétiteur implique une sortie, qui sera comptabilisée compte tenu des règles de sorties ci-dessous.

Lorsqu'il y a une sortie, l'arbitre central rappelle les compétiteurs par « VÈ CHÕ ».

Les sorties sont comptabilisées de façon suivante :

- à la première et à la deuxième sortie, le compétiteur est seulement averti, sans être sanctionné par une perte des points ;
- à la troisième sortie l'arbitre central sanctionnera le compétiteur par « KÉM ĐIÊM » (perte d'un demi-point) ;
- à la quatrième sortie l'arbitre central sanctionnera le compétiteur par « PHẬT » (perte d'un point) ;
- à la cinquième sortie le compétiteur sera sanctionné par « LOAI », ce qui signifie disqualification du compétiteur (l'assaut est arrêté) et le compétiteur perd deux points.

Article 29 : COMPORTEMENT DES PRATIQUANTS A LA COMPETITION

L'arbitre central et les juges de coin doivent exiger aux compétiteurs à se présenter sur l'aire d'assaut dans le respect rigoureux des normes réglementaires, du savoir vivre, de l'esprit sportif et de la courtoisie chevaleresque.

Les pratiquants qui ne respectent pas les règles doivent être immédiatement exclu et renvoyés de l'aire d'assaut. Ils doivent être signalés au président de la compétition qui devra faire un rapport à la Commission des Sanctions.

Article 30 : INDICATION ET CODIFICATION DES POINTS

Les indications et les codifications utilisées lors des compétitions seront celles présentées dans le tableau suivant.

« NỬA ĐIỂM » : un demi-point	0,5
« MỘT ĐIỂM » : un point	1
« MỘT ĐIỂM DƯỠI » : un point et demi	1,5
Sortie	S
« KÉM ĐIỂM » désavantage (moins un demi point)	K
« PHẠT » : avertissement (moins un point)	P
« LOẠI » : disqualification (moins deux points)	L

Article 31 : ACCIDENTS ET BLESSURES

Seul le médecin officiel responsable de la compétition est habilité à prendre une décision sur la gravité de l'accident ou de la blessure.

Lorsqu'un compétiteur souffre d'une blessure légère, après consultation du médecin, celui-ci ne constatant aucune gravité, le compétiteur doit continuer la compétition. Si le compétiteur refuse de continuer l'assaut et demande la permission de se retirer de l'assaut, son équipe subira la sanction de la disqualification « LOAI ».

Si l'accident ou la blessure justifie l'arrêt de l'assaut, l'équipe ne perd aucun point.

Au cas où l'accident ou la blessure sont contractés pendant l'assaut pour des raisons qui ne sont imputable à aucun des compétiteurs et empêche l'un d'eux de continuer la compétition, l'équipe ne perdra pas de points. Le compétiteur peut réintégrer l'assaut suivant.

En cas de KO à la tête constaté par le médecin officiel de la compétition, le compétiteur ne pourra participer à aucun assaut à quelque niveau que ce soit avant un délai passé de 90 jours.

REGLES PROPRES AUX COMPETITIONS « TECHNIQUE » QWAN KI DO

Article 1 : LES COMMISSIONS DANS LES COMPETITIONS TECHNIQUE QWAN KI DO

Pour être membre dans la Commission Nationale d'Arbitrage, avec l'autorisation d'arbitrer les épreuves de technique (Thao Quyen) dans les compétitions nationales, l'arbitre doit respecter les conditions suivantes :

- être nommé par la Direction Technique Nationale ;
- posséder au minimum le grade CN 1^{er} Dang, pour les compétitions enfants, adolescents et adultes gradés ;
- posséder au minimum le grade CN 3^{ème} Dang, pour les compétitions d'adultes ceintures noires ;
- avoir participé au minimum à deux stages techniques nationaux et deux stages d'enseignants de QWAN KI DO durant la saison sportive en cours.

Avant le début d'une compétition technique nationale, la mise en place des jurys de la commission technique nationale doit être effectuée par la Direction Technique Nationale. Elle doit être soumise à l'approbation du Coordonnateur ou du Directeur Technique National.

Article 2 : L'EXECUTION DES THAO QUYEN

C'est lors de l'exécution d'un Thao Quyên que s'apprécie la valeur d'un pratiquant.

Le Thao Quyên agit comme un révélateur signalant le travail accompli mais également mettant en évidence les défauts dont le pratiquant n'a pas pris conscience ou bien a omis de les corriger.

Seul confronté à un parcours souvent complexe, effectuant des techniques de défense suivies immédiatement de contre-attaques, de déplacement ou de sauts, il va se dévoiler face au public ou à un jury.

Pour une exécution « correcte », six éléments doivent être appréciés par les juges (voir page 22 de ce règlement) : connaissance, technique, stabilité, puissance, précision et attitude.

Les juges devront noter de manière individuelle, sans se consulter entre eux.

Article 3 : CATEGORIES DES COMPETITIONS

0) Enfants

7 ans - 8 ans	1 ^{er} C�ap Rouge au 2 ^{�eme} C�ap Rouge
7 ans - 8 ans	3 ^{�eme} C�ap Rouge au 4 ^{�eme} C�ap Rouge
9 ans - 10 ans	1 ^{er} C�ap Rouge au 2 ^{�eme} C�ap Rouge
9 ans - 10 ans	3 ^{�eme} C�ap Rouge au 4 ^{�eme} C�ap Rouge
9 ans - 10 ans	Ceinture Violette au CV 4 ^{�eme} C�ap Blanc
11 ans - 12 ans	1 ^{er} C�ap Rouge au 2 ^{�eme} C�ap Rouge
11 ans - 12 ans	3 ^{�eme} C�ap Rouge au 4 ^{�eme} C�ap Rouge
11 ans - 12 ans	Ceinture Violette au CV 4 ^{�eme} C�ap Blanc

0) Juniors

13 ans - 15 ans	f�eminin	1 ^{er} C�ap Bleue au 2 ^{�eme} C�ap Bleu
13 ans - 15 ans	f�eminin	3 ^{�eme} C�ap Bleue au 4 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	f�eminin	1 ^{er} C�ap Bleue au 2 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	f�eminin	3 ^{�eme} C�ap Bleue au 4 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	f�eminin	Ceinture Noire au CN 1 ^{er} Dang
13 ans - 15 ans	masculin	1 ^{er} C�ap Bleue au 2 ^{�eme} C�ap Bleu
13 ans - 15 ans	masculin	3 ^{�eme} C�ap Bleue au 4 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	masculin	1 ^{er} C�ap Bleue au 2 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	masculin	3 ^{�eme} C�ap Bleue au 4 ^{�eme} C�ap Bleu
16 ans - 17 ans	masculin	Ceinture Noire au CN 1 ^{er} Dang

0) Adultes – plus de 18 ans

Grad�ees (1 ^{er} C�ap Bleu au 2 ^{�eme} C�ap Bleu)	f�eminin
Grad�ees (3 ^{�eme} C�ap Bleu au 4 ^{�eme} C�ap Bleu)	f�eminin
Grad�es (1 ^{er} C�ap Bleu au 2 ^{�eme} C�ap Bleu)	masculin
Grad�es (3 ^{�eme} C�ap Bleu au 4 ^{�eme} C�ap Bleu)	masculin
Ceintures Noires au Ceintures Noires 1 ^{er} Dang	masculin
Ceintures Noires au Ceintures Noires 5 ^{�eme} Dang	f�eminin
Ceintures Noires 2 ^{�eme} Dang au Ceintures Noires 5 ^{�eme} Dang	masculin

Article 4 : REGLES PROPRES A LA COMPETITION TECHNIQUE

1) **Enfants** – 2 ex ecutions diff erentes (Quyen ou Doc Luyen), correspondant au grade

2) Juniors

a. **Grad es** - 2 ex ecutions diff erentes (Quyen Quan Ky, Hung Quyen Mot, Hung Quyen Hai), correspondant au grade ;

b. **Ceintures Noires** – 2 ex ecutions diff erentes des Quyens suivants :

- Hung Quyen Mot
- Hung Quyen Hai
- Loi Tran Quyen
- Long Ho Quyen

3) Adultes – plus de 18 ans

a. Gradés – masculines et féminines - 2 exécutions différentes (Quyên Quan Ky, Hung Quyên Mot, Hung Quyên Hai), correspondant au grade ;

b. Ceinture Noire – Féminin – 2 exécutions différentes des Quyêns exigibles :

- Hung Quyên Mot
- Hung Quyên Hai
- Loi Tran Quyên
- Long Ho Quyên

c. Ceinture Noire au Ceinture Noire 1^{er} Dang – masculin – 2 exécutions différentes des Quyêns exigibles :

- Hung Quyên Mot
- Hung Quyên Hai
- Loi Tran Quyên
- Long Ho Quyên
- Kim Lan Quyên
- Dia Sat Quyên

d. Ceinture Noire 1^{er} Dang au Ceinture Noire 5^{ème} Dang – féminin – 2 exécutions différentes des Quyêns

e. Ceinture Noire 2^{ème} Dang au Ceinture Noire 5^{ème} Dang – masculin – 2 exécutions différentes des Quyêns exigibles.
