



Coupe Hao Quang

Roissy-En-Brie

Règlement de compétition

Catégories d'âge

Les compétiteurs sont repartis dans les catégories suivante selon leur année de naissance.

| | | | | |
|-------------------|------------------|------------------|-----------------------|----------------|
| Mini-poussin | Poussin | Pupille | Benjamin | |
| Nés en 2017 -2018 | Nés en 2015-2016 | Nés en 2013-2014 | Nés en 2011-2012 | |
| Minime | Cadet | Junior | Senior | Vétéran |
| Nés en 2009-2010 | Nés en 2007-2008 | Nés en 2005-2006 | Nés entre 2004 - 1982 | Nés avant 1981 |

Surclassement, regroupement et annulation de catégorie

Surclassement

Le surclassement de catégories d'âge peut être envisagé si les conditions suivantes sont réunies :

- Une catégorie compte moins de 3 participants.
- Le comité organisateur, les athlètes concernés et leurs coachs l'approuvent
- En technique le surclassement de catégorie s'effectue toujours vers une catégorie d'âge supérieure.
- En combat le surclassement d'âge est impossible

Regroupement

Le regroupement de plusieurs épreuves techniques (par exemple, song luyen dao et song luyen Ma Tau) est envisagé lorsque les conditions suivantes sont réunies :

- Le surclassement ne suffit pas à obtenir au moins 3 participants.
- Le comité organisateur, les athlètes concernés et leurs coachs l'approuvent.

Le regroupement de catégorie combat est envisagé si les conditions suivantes sont réunies :

- Une catégorie compte moins de 3 participants.
- Le comité organisateur, les athlètes concernés et leurs coachs l'approuvent
- Le regroupement se fait toujours vers une catégorie de poids supérieur

Annulation d'une épreuve

L'annulation d'une catégorie peut être envisagée si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- La catégorie compte strictement moins de 2 compétiteurs
- Le surclassement est impossible
- Le regroupement est impossible

Compétition technique

Liste des épreuves ouvertes

Epreuves individuelles masculine

Quyên main nue :

- Nhap Mon Quyên (Ceintures bleues)
- Thap Tu Quyên (Ceinture bleues)
- Long Ho Quyên

Quyên Arme masculin

- Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap (à partir de pupille)
- Tu Tuong Con Phap (à partir de minime)
- Nhat Nguyet Dai Dao Phap (à partir de minime)

Epreuve individuelles féminine

Quyên main nue féminin

- Nhap Mon Quyên (Ceintures bleues)
- Thap Tu Quyên (Ceintures bleues)
- Long Ho Quyên

Quyên Arme féminin

- Tinh Hoa Luong Nghi Kiem Phap (à partir de pupille)
- Song Dao Phap (à partir de minime)
- Thai Cuc Don Dao Phap (à partir de minime)

Epreuves techniques par équipe mixtes

- Song Luyen Mot (ceinture bleue uniquement)
- Tu Ve Nu (1 masculin et 1 féminin)
- Song Luyen Ba (à partir de Minime)
- Song Luyen Dao (à partir de Minime)
- Song Luyen Kiem (à partir de Minime)
- Song Luyen Ma Tau (à partir de Minime)
- Quyên synchro
 - Nhap Mon Quyên (ceintures bleues)
 - Thap Tu Quyên
- Da Luyen mains nues
- Da Luyen armes
- Don Chan 1 à 10 (Pupille à Minime)
- Don Chan 6 à 21 (Cadet à Vétéran)

Règlement des épreuves techniques

- Les compétiteurs se présentent en Vo Phuc complet sur leurs épreuves.
- Chaque compétiteur ne peut présenter que deux épreuves individuelles mains nues.

- Une catégorie n'est ouverte que si le nombre de compétiteurs est au minimum égal à deux compétiteurs dans les catégories individuels, ou deux équipes dans les épreuves par équipe.
- Les compétiteurs sont répartis dans les différentes épreuves selon leur catégorie d'âge mentionnés plus haut.
- Les épreuves dites « mixtes » le sont aussi bien dans la composition des épreuves ET dans la composition des équipes. Par exemple, dans une même catégorie une équipe avec 2 athlètes masculins pourra affronter une équipe de deux athlètes féminines et une équipe composée d'un athlète masculin et d'une athlète féminine.
- En cas de surclassement, une équipe peut être composée d'athlètes de différentes catégories dans la limite de 2 catégories d'écart. Elle disputera l'épreuve dans la catégorie de l'athlète le plus âgé de l'équipe.
- Pour les épreuves par équipe, chaque compétiteur ne peut être inscrit que dans une seule équipe pour une catégorie d'épreuve donnée. Aucun compétiteur ne peut être remplacé dans l'épreuve où il est inscrit.
- Le comité organisateur de la compétition procède à un tirage au sort des compétiteurs pour définir l'ordre de passage dans les épreuves.
- S'il y a plus de 10 participants dans une même épreuve, les compétiteurs sont répartis dans plusieurs poules (de 11 à 20 = 2 poules, de 21 à 30 = 3 poules, ...). Après un premier passage les 2 premiers de chaque poule (s'il y a seulement 2 poules) effectuent un second passage.
- Il s'agit d'une compétition par élimination directe. A la fin de chaque prestation, les juges de coins attribuent des notes au compétiteur dont la somme constitue son score. Le classement est établi en fonction de ce score final. En cas d'ex-aequo sur le podium, les juges arbitres se concertent et votent à la majorité absolue afin de départager les compétiteurs ex-aequo.

Critères de notation

Les juges notent l'ensemble de la prestation à l'aide des plaquettes de notation fournies par le comité organisateur à titre indicatif. Les techniques présentées, y compris dans les épreuves où le contenu n'est pas formalisé, doivent être celles du Vovinam Viet Vo Dao.

Barème de notation (à titre indicatif)

- Note pénalisante : 5,0
- Notes basses : de 5,1 à 5,9
- Notes moyennes : de 6 à 6,9
- Notes hautes : de 7 à 8,5
- Notes exceptionnelles : de 8,6 à 10

Décision du résultat

- Après la prestation du compétiteur ou de l'équipe, le commissaire demande aux juges s'ils sont prêts.
- Après acquiescement des juges, le commissaire leur demande d'exprimer leur décision.
- Les juges lèvent en même temps leur plaquette de notation.
- Les commissaires renseignent les tableaux.
- Le vainqueur est :
 - 1. Celui qui a le total des notes le plus élevé.
 - 2. Celui qui a la note plus élevée.
 - 3. Celui qui a la note la moins basse.

Spécificités

Armes

Dans les épreuves où le contenu n'est pas formalisé (Đa Luyen et Tự Vệ Nữ Giới), les armes de poings et les objets utilisés en tant qu'armes qui pourraient présenter un risque pour la sécurité des compétiteurs (bouteille en verre, ...) sont interdits.

Đa Luyen avec ou sans arme

L'équipe doit être constituée de 4 personnes dans un format 3 assaillants contre un athlète central. Les assaillants doivent attaquer successivement ou simultanément l'athlète central qui doit se défendre avec conviction à l'aide de techniques Vovinam. Le choix des techniques doit privilégier les techniques issues du programme Vovinam. La prestation ne doit pas excéder 1min 30.

Dòn Chân Tan Công :

- Les ciseaux sont mis en scène à travers différentes phases de combat entre les participants.
- Les compétiteurs des catégories poussins, pupilles, benjamins, minimes, doivent réaliser 12 techniques de don chan du n°1 au n°10. Chaque compétiteur doit réaliser au moins 2 techniques, différentes de ses partenaires.
- Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.
- Les compétiteurs des catégories cadet, juniors et seniors doivent réaliser 16 techniques, du n° 6 à 21. Il n'est pas possible d'effectuer une même technique deux fois. Chaque compétiteur doit donc faire 4 techniques, différentes de ses partenaires.
- Si tous les ciseaux ne sont pas présents, la note sera réduite.

Tự Vệ Nữ Giới :

Cette prestation est réalisée par un athlète masculin et une athlète féminine. Dans ce format l'athlète masculin attaque l'athlète féminine qui se défend à l'aide de technique issu du programme Vovinam. 8 à 12 techniques de self-défense ou contre-attaque issues du programme d'enseignement du Vovinam Việt Võ Đạo doivent être identifiables au cours de la prestation. La prestation complète ne doit pas dépasser un temps maximum de 3 minutes. La chorégraphie peut mettre en scène des situations humoristiques mais sans vulgarité.

Compétition combat

Catégories de poids

Les tableaux suivants reprennent la liste des catégories ouvertes en combat.

| Catégories de poids de poussins à benjamins | | | |
|---|---------------------|---------------------|------------------------|
| | Poussins 6-7 ans | Pupilles 8-9 ans | Benjamins 10-11 ans |
| Féminines | -20kg | -25 kg | -30 kg |
| | -25 kg | -30 kg | -35 kg |
| | -30 kg | -35 kg | -40 kg |
| | -35 kg | -40 kg | -45kg |
| | -40 kg | -45kg | -50kg |
| | 40 kg et + | 45kg et + | 50kg et + |
| Masculins | -20kg | -25 kg | -30 kg |
| | -25 kg | -30 kg | -35 kg |
| | -30 kg | -35 kg | -40 kg |
| | -35 kg | -40 kg | -45 kg |
| | -40 kg | -45 kg | -50 kg |
| | -45 kg | -50 kg | -55 kg |
| | 45 kg et + | 50 kg et + | 55 kg et + |

| Catégories de poids de minimes à seniors | | | | |
|--|----------------------|---------------------|----------------------|------------------------|
| | Minimes 12-13 ans | Cadets 14-15 ans | Juniors 16-17 ans | Seniors 18 ans et + |
| Féminines | -35 kg | | | |
| | -40 kg | -47 kg | -48 kg | -50 kg |
| | -45kg | -54 kg | -53 kg | -55 kg |
| | -50kg | 54 kg et + | -59 kg | -61 kg |
| | -55 kg | | 59 kg et + | -68 kg |
| | 55 kg et + | | | 68 kg et + |
| Masculins | -35 kg | | | |
| | -40 kg | | | |
| | -45 kg | -52 kg | -55 kg | -60 kg |
| | -50 kg | -57 kg | -61 kg | -67 kg |
| | -55 kg | -63 kg | -68 kg | -75 kg |
| | -60 kg | -70 kg | -76 kg | -84 kg |
| | -65 kg | 70 kg et + | 76 kg et + | 84 kg et + |
| 65 kg et + | | | | |

Règlement combat

La pesée est effectuée sous le contrôle des commissaires sportifs ou des membres du comité organisateur. Aucune tolérance de poids ne peut être accordée.

La compétition combat se déroule par élimination directe. Lorsqu'il ne reste que 3 combattants au dernier tour, une triangulaire est mise en place. Le classement s'effectue au nombre de victoire. S'il existe un ex aequo, les combattants sont départagés par les arbitres aux nombres de points accumulés pendant la triangulaire. Si cela ne suffit pas, l'arbitre central départage les combattants sur les principes de fairplay. (Nombre de sanction, attitude et engagement des combattant)

Les combats se déroulent en mode continu, en deux reprises (hormis les poussins avec 1 reprise) selon le temps officiel de la catégorie (cf tableau ci-dessous)

Les combats par équipes font l'objet de règles particulières que nous mentionnerons plus tard dans le livret.

Tenues personnelles obligatoires en Combat :

- Vo Phuc complet
- Gants fermés (boxe) de 8 à 12 oz pour les catégories – 70kg, 12 oz à partir des masculins + 70 Kg,
- Protège dents
- Protège pieds-tibias
- Casque (grille obligatoire pour les mineurs)
- Le protège-poitrine pour les combattantes féminines n'est pas obligatoire mais fortement recommandé à partir de la catégorie Minime.
- Plastron
- Coquille pour les combattants masculins

Temps de combat

| Catégorie | Durée de la reprise | Nombre de reprise | Temps de repos |
|-----------|---------------------|-------------------|----------------|
| Poussins | 1min30 | 1 | X |
| Pupilles | 1 min | 2 | 1min |
| Benjamins | 1 min | 2 | 1min |
| Minimes | 1min 30 | 2 | 1min |
| Cadets | 1min 30 | 2 | 1min |
| Juniors | 2 min | 2 | 1min |
| Seniors | 2min | 2 | 1min |
| Vétérans | 1 min30 | 2 | 1min |

Temps de récupération : un combattant doit disposer au minimum de 5 minutes de récupération entre deux combats.

Spécificités : combat par équipe

Les combats par équipe concernent les combattants des catégories seniors ou vétéran. Chaque équipe est composée de trois compétiteurs : 2 hommes et une femme. Avant chaque combat l'ordre dans lequel ils combattent est annoncé à la table centrale, par le capitaine ou l'accompagnateur de l'équipe. L'ordre ne pourra plus être modifié en cours de rencontre.

Chaque combattant effectue à tour de rôle 1 assaut de 2 min en 1 seule reprise de sorte que le combat se conclue à la fin des trois assauts.

Il n'y a pas de catégorie de poids et de repêchage en combat par équipe.

La disqualification d'un membre de l'équipe engendre la victoire de l'équipe opposante. Dans le cas où un compétiteur est disqualifié lors d'un assaut, l'adversaire qui lui était prévu pour le prochain tour est automatiquement considéré vainqueur, sans annonce de résultat. Il en est de même en cas de combat perdu par « hors combat ».

Gain du combat par équipe : l'équipe qui a obtenu le plus de victoires sur les assauts est déclarée vainqueur. Une équipe qui obtient deux victoires consécutives est automatiquement déclarée vainqueur.

Notation combat

Avant le début des épreuves combat

Les juges et arbitre s'assurent que les conditions de sécurité sur l'aire de combat et aux alentours sont respectées (tapis, chaises, présence médicale...) Ils s'assurent également que les combattants ont une tenue correcte et qu'ils sont équipés de leurs protections.

Les commissaires sportifs veillent à annoncer le combat suivant aussitôt après avoir appelé les deux combattants précédents, afin que les compétiteurs se préparent pendant le combat en cours, ceci pour une optimisation du temps.

Protocole d'entrée et sortie du compétiteur sur l'aire de compétition

- Saluer avant de pénétrer sur l'aire de compétition,
- Entrer sur l'aire de compétition au signal de l'arbitre,
- Se placer à l'endroit désigné par l'arbitre,
- Saluer la table de marque, puis l'adversaire, suivant les ordres de l'arbitre,
- Attendre l'ordre de l'arbitre pour commencer à combattre,
- À la fin de la prestation, attendre le résultat donné par le commissaire sportif,
- Après le résultat, attendre que l'arbitre donne l'ordre pour saluer vers la table de marque,
- Saluer et congratuler l'adversaire,
- Saluer à la sortie de l'aire de compétition,
- Un des commissaires sportifs renseigne les tableaux.

Les signes et commandes de l'arbitre de centre sont détaillés à l'annexe 4 du règlement de compétition édité par la FFKDA pour les arts-martiaux vietnamiens.

Sur signe de l'arbitre de centre, des temps d'arrêt peuvent avoir lieu (remise en place des protections).

Décompte des points

Chaque juge compte le nombre de point remporté par chaque combattant.

Les points sont calculés sur des séries d'attaques (5 attaques dans un enchaînement) et sont comptabilisés de la façon suivante :

Frappes rapportant 1 point

- 1 point pour le compétiteur qui a attaqué - Attaque avec le poing avec effet dans la zone de frappe (visage, côté de la tête et buste).
- 1 point pour le compétiteur qui a attaqué - Attaque avec le pied avec effet dans la zone de frappe (buste).
- 1 point pour le compétiteur qui a fait chuter l'adversaire - Quand l'arbitre de centre signale une chute (un compétiteur touche le sol avec une partie de son corps autre que ses pieds).

Frappes rapportant 2 points

- Saisie d'une attaque de jambe qui conduit l'adversaire à chuter.

- Frappe au visage de l'adversaire avec technique de jambe.
- Exécuter un balayage accompagné par une frappe du bras, faisant chuter l'adversaire.
- Toucher l'adversaire avec 2 mouvements successifs de poing et de jambe, dont un coup de pied au visage dans le même enchaînement.
- Faire tomber l'adversaire avec une technique de ciseaux autorisée (3, 6, 7, 8, 9, 10).
- Comptage par l'arbitre de centre : Si après avoir reçu un coup, l'adversaire est étourdi et ou tombe au sol et qu'il ne se relève pas avant 3 secondes, l'arbitre commence à compter. Dès lors, même si le compétiteur reprend le combat, son adversaire marque 2 points.

Remarque : Les attaques avec les poings et les pieds doivent être portées avec puissance mais contrôlées.

Points retirés

1 point retiré :

- Le compétiteur a les deux pieds à l'extérieur de la surface de combat.

2 points retirés :

- Le compétiteur a reçu une pénalité.

Interdictions

Les frappes et comportements suivants sont interdits :

- Attaquer l'adversaire alors que l'arbitre n'a pas autorisé le combat.
- Frapper à la gorge, le dessus de la tête ou au-dessous de la ceinture.
- Attaquer l'adversaire quand il est au sol ou qu'il est KO.
- Utiliser les coudes et les genoux pour frapper l'adversaire.
- Saisir, lutter, bloquer, pousser ou tirer l'adversaire.
- Faire semblant d'être blessé pour que le combat s'arrête (manque de compétitivité).
- Utiliser le coup de pied marteau.
- Attraper la jambe de son adversaire de l'extérieur vers l'intérieur.
- Frapper dans les jambes de l'adversaire pour le blesser.
- Ne pas obéir aux consignes de l'arbitre.
- Manquer de respect envers son adversaire, les juges, l'arbitre, la commission sportive ou le public.
- Le non-respect de ces interdictions donne lieu à des avertissements, voire des pénalités.

Spécificité de la compétition enfants et vétérans :

- Les frappes à la tête avec les poings et les pieds sont interdits jusqu'à benjamins inclus.
- Le KO est interdit dans les catégories enfants, minimes, cadets, juniors et vétérans.

Avertissement et pénalités

Le compétiteur qui commet une des interdictions indiquées ci-dessus, reçoit un avertissement. Au bout de 3 avertissements, le compétiteur est sanctionné par une pénalité donnée par l'arbitre. Si le compétiteur reçoit 3 pénalités dans un même combat, il est disqualifié de la compétition. L'arbitre de centre peut cependant donner une pénalité à un compétiteur sans attendre les 3 avertissements, en cas de comportement trop agressif ou dangereux.

Spécificité de la chute au sol avec KO

Quand un compétiteur tombe au sol sur une frappe, l'arbitre de centre attend 3 secondes pour voir s'il se relève. Si ce n'est pas le cas, il commence à compter. Il se tourne vers le chronométrateur et, d'une voix claire et forte, il commence à compter en faisant un geste du bras à chaque chiffre. Le temps entre chaque chiffre est de 1 seconde.

- Dans le cas où le compétiteur se relève avant le décompte de 8, le combat continue.
- Mais si entre le décompte de 8 et 10 le compétiteur n'arrive toujours pas à se relever, il est déclaré KO.

L'arbitre de centre doit se tenir près du compétiteur au sol pendant tout le décompte ; pendant ce temps, personne ne peut intervenir y compris le docteur. Cependant, dans le cas où le compétiteur aurait été mis KO par un coup extrêmement violent, l'arbitre de centre, dès la première seconde, peut déclarer le KO et appeler le docteur immédiatement. De même, pendant le décompte, s'il y a un danger pour le compétiteur, le docteur interviendra de suite.

Dans le cas où un compétiteur tombe au sol et qu'il se relève avant le décompte de 8, mais qu'il est aussitôt de nouveau à terre, l'arbitre de centre reprendra le décompte à 9.

Dans le cas où les deux compétiteurs chutent au sol et qu'ils ne peuvent pas continuer le combat, le compétiteur ayant marqué le plus de points avant de prendre le KO sera désigné vainqueur.

Dans le cas où un compétiteur se relève avant le décompte de 8 et un autre se relève après le décompte de 8, la victoire sera attribuée au premier qui s'est relevé.

Au cas où, les deux compétiteurs se sont relevés avant le décompte de 8, le combat continue normalement.

Dans le cas où un compétiteur chute au sol par un coup interdit et qu'il se relève après le décompte de 8, l'arbitre de centre sanctionne le compétiteur qui a donné le coup par un avertissement ou une pénalité, et le combat continue. Par contre, si le compétiteur KO ne peut pas se relever après le décompte de 10, le compétiteur qui a porté le coup interdit sera disqualifié et l'autre sera déclaré vainqueur. Mais il ne pourra pas continuer la compétition.

Si les deux compétiteurs chutent au sol et ne se relèvent pas dans les 3 secondes, un des compétiteurs est compté par l'arbitre de centre et le second est compté par le chronométrateur.

Décision du résultat

À la fin du dernier round chaque juge totalise les points des combattants et désigne celui qui obtient le meilleur score à l'aide du drapeau de sa couleur. Le vainqueur est désigné à la majorité de drapeau en sa faveur.

Les commissaires de table prennent en charge l'enregistrement sous la responsabilité de l'arbitre, à chaque round et pour chaque combat :

- Les pénalités.
- Les ciseaux validés.
- Le vainqueur du combat.

Dans le cas où les deux compétiteurs se blessent et ne peuvent pas continuer le combat, le nombre de points que possédaient les compétiteurs avant la blessure est comptabilisé. Dans ce cas, seul un avis médical peut autoriser les combattants à continuer la compétition.

Victoire par avantage

Dans le cas où à la fin du combat, les deux compétiteurs ont un nombre égal de points, les juges doit les départager selon les points suivants :

- Le combattant qui a gagné le dernier round.
- Le combattant qui a reçu le moins d'avertissements et de pénalités.
- Le combattant dont le poids est le plus léger.

Victoire par abandon du combat

- À la fin de la pesée officielle, le compétiteur ne s'est pas présenté.
- Après trois appels, le compétiteur ne s'est pas présenté sur l'aire de compétition.
- Après la minute de récupération, le compétiteur ne s'est pas présenté sur la surface de combat.
- Le coach annonce que le compétiteur abandonne.

Victoire par arrêt du combat

- Le compétiteur s'est blessé lors du combat et le médecin décide qu'il ne peut pas continuer.
- Le combat est stoppé car l'arbitre de centre considère qu'il y a une trop grosse différence technique entre les deux combattants.
- Le combat est stoppé lorsqu'il y a 10 points d'écart entre les deux combattants, si utilisation d'un logiciel de comptage.

Victoire absolue

- L'adversaire est compté 3 fois dans un même round ou 4 fois dans un même combat.

Victoire par KO

Un combattant qui, suite à une frappe, tombe au sol et ne se relève pas avant que l'arbitre de centre ait compté jusqu'à 10, est déclaré KO par l'arbitre.

Victoire par disqualification.

- Si un compétiteur est blessé et ne peut continuer la compétition à cause d'un coup interdit, son adversaire est disqualifié.
- Si les soins donnés à un compétiteur, consécutivement à un coup reçu, durent plus de trois minutes, son adversaire est déclaré vainqueur.

Les coaches

Qualification :

Ils doivent être âgé de plus de 16 ans, licenciés à la FFKDA. Les coaches doivent s'inscrire en même temps que les compétiteurs. Le nombre de coaches par club est limité à 3.

Missions :

- Ils assurent la préparation physique, morale et technique des compétiteurs.
- Ils soutiennent et encouragent les compétiteurs pendant la compétition (dans le respect des règles, des juges et arbitres, et des adversaires).
- Ils aident les compétiteurs à s'équiper avant les combats (mise en place du plastron, casque...)
- Durant toute la durée de la compétition le coach est responsable du comportement et des actes des athlètes de son club.

- Pendant les épreuves combat, ils peuvent donner quelques conseils à leurs athlètes, mais leurs interventions ne doivent pas être bruyantes ou irrespectueuses. L'essentiel des conseils et recommandations doit être donné avant le combat et pendant la pause.

Comportement et obligations :

Les coachs doivent :

- Porter une tenue sportive réglementaire : survêtement complet pantalon et veste (tee shirt toléré) à l'effigie du club et chaussures de sport (Aucun matériel additionnel, casquette, sac, sac à dos, caméra, appareil photo...).
- Avoir un comportement exemplaire en toute circonstance.
- Respecter les zones qui leur sont attribuées pour coacher.
- Rester assis sur les chaises mises en place pour le coaching.
- Si un coach ne respecte pas les règles d'éthique et de bonne conduite, il se verra retirer la carte d'accréditation et ne pourra plus coacher pendant tout le temps de la compétition.

Sanction :

Il peut être attribué un avertissement aux compétiteurs dont les entraîneurs ont un comportement excessif, ou de nature à nuire au bon déroulement de la prestation.

Récompenses et podium

Classement par catégorie

Dans chaque catégorie la médaille d'or d'argent et de bronze sont attribuées au 1^{er} 2^{eme} et 3^{eme} du classement.

Récompenses honorifiques

Meilleurs athlètes masculin et féminin sont attribués au compétiteur masculin et féminin selon les critères suivant dans l'ordre :

1. Le plus grand nombre de médaille d'or
2. Le plus grand nombre de médaille
3. Est inscrit dans le plus grand nombre de catégorie.

La médaille du cadet est attribuée au compétiteur le plus jeune de la compétition.

La médaille du vétéran est attribuée au compétiteur le plus âgé de la compétition.

Trophées interclubs.

A l'issue de la compétition, des récompenses sont attribués aux différents clubs participants selon les critères suivants.

Trophée interclubs :

Lorsqu'un compétiteur remporte une médaille, il donne des points à son club selon les modalités suivantes :

- 1 médaille de bronze = 1 Point
- 1 médaille d'argent = 2 points
- 1 Médaille d'or = 3 points

Les médailles obtenues lors d'une épreuve par équipe comptent double.

Le trophée interclubs est attribué au club ayant remporté le plus grand nombre de points.

Trophée du Fair Play : il s'agit d'une récompense honorifique attribué par le comité organisateur à un club qui s'est distingué par une attitude sportive et un comportement exemplaire.