

Règlement Défi à l’ancienne Tây Son Võ Dao

SOMMAIRE

OBJECTIF page 2

MOYEN page 2

Le choix des compétiteurs (nommés ci-dessous « Võ-Si ») page 3

Formalités page 3

Aire de compétition page 3

Jury page 4

Règlement des compétitions page 4

Déroulement page 5/7

Epreuve dite ‘‘grande finale’’ : manipulation d’arme page 8

Défi jeune Tay son Vo Dao page 9/13

**OBJECTIFS**

Renouer avec la tradition de Tây Son Võ Dao

•

Désigner l’athlète le plus « complet » dans chaque catégorie

•

Motiver l’ensemble des pratiquants par des épreuves martiales

•

Offrir un beau spectacle au public.

**MOYEN**

Faire se rencontrer les athlètes dans une compétition en 3 parties :

1.

Une démonstration de quyên

2.

Un combat qui se déroule en 3 reprises de 90 secondes

3.

Une épreuve de casse

Soit 5 séquences notées séparément

**LE CHOIX DES COMPETITEURS (nommés ci-dessous « Võ-Si »)**

1. Les võ-si sont présentés par leurs professeurs, leurs instructeurs ou leurs entraîneurs respectifs

2. Ils sont sélectionnés deux par deux, dans la même tranche de poids

NB : la différence de poids ne doit pas excéder 5 kg

3. Les responsables qui présentent les võ-si veillent à ce qu’il n’y ait pas une trop grande différence de grades. (en principe : avant la ceinture noire, et ceinture noire)

4. Le choix des couples de võ-si qui vont se rencontrer doit être arrêté au moins deux semaines avant la date du défi. Si durant ces deux dernières semaines, un võ-si se retire, son adversaire sera déclaré gagnant par forfait.

**FORMALITES**

Les võ-si doivent avoir au minimum 15 ans révolus à la date du défi

Les võ-si doivent être licenciés FFKDA et pratiquants de TSVD depuis plus d’une année entière (date à date)

Les võ-si de moins de 18 ans doivent présenter une autorisation parentale ou celle d’un tuteur

Les võ-si doivent présenter un certificat médical datant de l’année sportive en cours et précisant « apte à la compétition combat en arts martiaux vietnamiens ».

**AIRE DE COMPETITION**

8m x 8m – tapis de sol non obligatoire mais conseillé

2 coins opposés du tapis seront réservés aux võ-si et leurs soigneurs respectifs

A 1 m du bord du tapis et face au public : la table du jury

**JURY**

3 juges dont les décisions sont égales (pas de juge principal)

1 chronométreur assis à côté des 3 juges

1 arbitre sur l’aire de compétition (qui ne juge pas mais qui peut être consulté par les 3 juges)

**REGLEMENT DES COMPETITIONS**

Protections obligatoires :

Homme : Gants, coquille

Femme : Gants, protège poitrine

Protections facultatives autorisées :

Protèges tibias sans armatures rigides

Protèges avant- bras sans armatures rigides

Casque

Protège dents

**Matériel :**

Les gants : gants rembourrés avec paumes ouvertes pour autoriser les saisies

Le casque : doit pouvoir protéger le crâne et les oreilles

Coquilles et protèges poitrines : se portent sous le Vo Phuc.

**Coups interdits :**

Frappe à la tête avec les membres supérieurs (poings, coudes)

Coups de genoux à la tête

Coups dans les parties

Frapper dans le dos sauf si l’adversaire se retourne au moment de l’attaque

Coups de tête

**Lutte - Coups interdits :**

Mordre, cracher, tirer les cheveux

Appuyer sur les yeux, torsions des doigts, saisie des oreilles, prendre les parties

Tout travail de percussion

**DEROULEMENT DU DEFI**

Présentation des 2 võ-si : en tenue de pratiquant de TSVD, avec écusson et ceinture. Un peignoir, une cape ou un survêtement est autorisé lors de la présentation.

Saluts : à l’appel, les 2 võ-si pénètrent sur l’aire de compétition et saluent :

Face au jury

Face au public

Face à face

Après la présentation et les saluts, les võ-si enlèvent leur peignoir, cape ou survêtement et le confie à leur soigneur respectif.

Les võ-si sont différenciés par la couleur de leurs casques de protection, et par les ceintures jaune et rouge.

Les coins alloués aux võ-si sont d’ailleurs dénommés coin rouge ou coin jaune.

Soigneur-accompagnateur : chaque võ-si n’a droit qu’à un seul soigneur-accompagnateur qui ne doit pas pénétrer sur l’aire de compétition.

**1ERE EPREUVE** : QUYEN

Les 2 võ-si se mettent face au jury et prononcent à voix haute le nom de leurs quyên (ils peuvent présenter le même quyên ou 2 quyên différents)

Quand un des juges crie « Vô », les võ-si exécutent leurs quyên, en même temps.

Après l’épreuve, les 3 juges, sans se concerter, donnent la victoire à l’un ou à l’autre

Exemple : A et B.

3 juges pour A = A gagne

2 juges pour A = A gagne

3 juges ou 2 juges donnent égalité = il y a égalité

(à noter que ce système de notation est également valable pour l’épreuve combat).

**2EME EPREUVE** : COMBAT

Combat de 2 reprises de 120 secondes chacune et 1 reprise de 90 secondes, avec pause d’une minute entre

2 reprises

La 3e reprise (d’une durée de 90 secondes) est consacrée uniquement au ‘‘vât’’ (lutte), c’est à dire qu’elle se déroule sans aucune technique de percussion (techniques nobles : pas d’attaques dans les yeux, les parties, pas de crachats, pas de morsures).

Une minute après la décision du jury pour l’épreuve quyên, les 2 võ-si sont sur l’aire de compétition.

L’arbitre dirige le combat avec les ordres suivants :

chuân-bi ! (prêt)

chào ! (saluez)

thu ! (en garde)

dâu ! (combattez)

nhâp ! (corps à corps)

thôi ! (arrêtez)

A la fin de chaque reprise, matérialisée par un coup de gong ou par le cri « thôi ! » chaque võ-si revient dans son coin et bénéficie d’une minute de pause.

Rappel : Chaque võ-si n’a droit qu’à un seul soigneur-accompagnateur.

Décision après chaque reprise : sans se concerter, les 3 juges donnent le bénéfice de la reprise à l’un ou l’autre des võ-si.

Rappel : dans ce genre de défi, le match nul peut être accordé à une reprise.

Les principaux critères de jugement sont :

la combativité, la détermination

le mental

le gain par forfait

Attention ! L’abandon à l’une des 5 épreuves entraîne la disqualification du compétiteur.

Les cas considérés comme un abandon sont :

Non présentation sur l’aire de combat après 3 appels

refus ou impossibilité de participer à l’une des 5 épreuves...

**3EME EPREUVE** : LA CASSE

Une minute après la décision du jury pour la dernière reprise de l’épreuve combat, les juges tirent à pile ou face pour désigner le 1er võ-si qui va effectuer l’épreuve de casse

Le 2ème võ-si doit effectuer sa casse moins de 30 secondes après son adversaire.

Chaque démonstrateur de casse peut se faire aider par 1 ou 2 assistants ; ces derniers doivent être en tenue de Tây Son Vo Dao et ne seront présents à côté de l’aire de compétition qu’après l’épreuve combat.

Rappel : chaque võ-si doit amener son propre matériau de démonstration (briques, tuiles, ardoises, planches de bois, parpaings, bâtons, etc ...)

Notation de l’épreuve casse :

Pour cette épreuve, les juges privilégient la difficulté technique, le côté spectaculaire et la créativité du võ-si, et accordent une moindre importance à la puissance musculaire.

après les deux démonstrations de casse, les 3 juges décident en faveur de l’un ou de l’autre des võ-si ( ou de l’égalité).

**COMPTAGE DES VICTOIRES**

Les 3 épreuves présentent 5 séquences différentes

Le võ-si ayant remporté au minimum 3 séquences est déclaré gagnant du défi dans sa catégorie

Le vo-si ayant remporté plus de séquences que son adversaire est déclaré gagnant (exemple : A a remporté

2 séquences, B n’a gagné qu’une séquence = A gagnant)

Par esprit martial et par respect pour l’adversaire, le võ-si ayant remporté les 3 premières séquences, est tenu de participer quand même aux 2 autres.

Ce type de défi à l’ancienne accepte qu’il puisse y avoir égalité (les 2 võ-si sont alors déclarés vainqueurs du défi).

Exemple :

A gagne 2 séquences et B gagne 2 séquences . égalité

A gagne 1 séquence et B gagne 1 séquence . égalité

**RESULTAT FINAL**

A la fin des 3 épreuves, les võ-si, les accompagnateurs-soigneurs et le public connaissent bien sûr le gagnant (ou le résultat d’égalité) ; cependant, l’un des trois juges doit annoncer officiellement la victoire d’un des võ-si (ou desdeux en cas d’égalité).

**EPREUVE DITE « GRANDE FINALE » : MANIPULATION D’ARME**

L’épreuve finale oppose les vainqueurs de la première partie du défi. Elle est scindée en 2 catégories

Niveau ceinture jaune (soit avant la ceinture marron)

Niveau marron et noire.

Les compétiteurs ont maximum 60 secondes pour présenter individuellement leur technique d’arme que ce soit un

Quyen ou une démonstration de manipulation.

**NOTATION DE L’EPREUVE**

Pour cette épreuve, les juges privilégient le mental exprimé, l’aisance, et la manipulation de l’arme.

A la fin de cette dernière épreuve, les membres du jury désignent les 3 premières places de chaque catégorie :

Ceinture Jaune : 1er, 2e et 3e

Ceinture marron et noire : 1er, 2e et 3e



**DEFI JEUNE TAY SON VO DAO**

**INTRODUCTION**

Le Défi Jeune Tây Son Võ Dao s’adresse jeunes pratiquants Tay Son Vo Dao de 7 à 14 ans en leurs permettant de faire comme les « grands » !

S’inspirant du Défi à l’Ancienne qui est réservé pour les pratiquants de plus de 15 ans, ce Défi Jeune, donne l’opportunité aux jeunes de s’exprimer martialement. En ce qui concerne le déroulement de ce Défi Jeune il est dans l’ensemble identique au Défi à l’Ancienne, les adaptations apportées pour le Défi Jeune sont décrites ci-dessous.

**OBJECTIFS**

Donner aux jeunes l’envie de persévérer dans la voie Tay Son

Initier dès le plus jeune âge au Tay Son

Motiver l’ensemble des pratiquants par des épreuves martiales

Offrir un beau spectacle aux plus « grands ».

**MOYEN**

Faire se rencontrer les jeunes « champions » dans une compétition en 3 parties :

1. Une démonstration de quyên en duel

2. Un combat qui se déroule en 3 reprises de 75 secondes (1mn15s)

3. Une épreuve d’expression technique libre « Don Than Bai Phap »

Soit 5 séquences notées séparément

**LE CHOIX DES COMPETITEURS (nommés ci-dessous « Võ-sI »)**

1. Les võ-si sont présentés par leurs professeurs, leurs instructeurs ou leurs entraîneurs respectifs

2. Ils sont sélectionnés deux par deux, dans la même tranche de poidsNB : la différence de poids ne doit pas excéder 5 kg

3. S’agissant d’enfants, l’organisateur veillera à ce que l’écart d’âge entre les 2 võ-si ne dépasse pas 2 ans

**FORMALITES**

Les võ-si doivent avoir entre 7 et 14 ans le jour du Défi Jeune

Les võ-si doivent être licenciés FFKDA et pratiquants de TSVD depuis plus d’une année entière (date à date)

Les võ-si doivent présenter une autorisation parentale ou celle d’un tuteur (dont le modèle est fourni par l’organisateur)

Les võ-si doivent présenter un certificat médical valable pour la saison en cours, et précisant :

«apte à la compétition combat en arts martiaux vietnamiens »

Règlement Défi à l’ancienne Tây Son Võ Dao | Février 2013

**AIRE DE COMPETITION**

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)

**JURY**

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)

**REGLEMENT DES COMPETITIONS**

**Protections obligatoires :**

• Plastron

• Casque Intégrale

• Protèges tibias et pieds sans armatures rigides

• Gants

• Coquille

• Protège dents

**N.B :** L’organisateur devra mettre à disposition des plastrons et casques pour les võ si qui en auraient besoin.

**Matériel :**

• Les gants : gants rembourrés avec paumes ouvertes pour autoriser les saisies

• Le casque : doit pouvoir protéger le crâne, les oreilles, le menton et les pommettes (éventuellement une grille)

• Coquilles: se portent sous le Vo Phuc

**Coups interdits :**

• Frappe à la tête avec les membres supérieurs

• Frappe dans le dos sauf si l’adversaire se retourne au moment de l’attaque

• Frappe dans les cuisses et genoux

• Coups de genoux

• Coups de coude

• Coups dans les parties

• Coups de tête

**Lutte - Coups interdits :**

• Mordre, cracher, tirer les cheveux

• Appuyer sur les yeux, torsions des doigts, saisie des oreilles, prendre les parties

• Etranglements

• Clés de soumission (bras, jambe…)

• Tout travail de percussion

**DEROULEMENT DU DEFI**

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)

**1ère ÉPREUVE** : QUYEN

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)

**2ème ÉPREUVE** : COMBAT

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes), sauf pour les temps de reprise.

Combat de 2 reprises de 75 secondes, assaut de type pieds/poings

Combat « vât » 1 reprise de 75 secondes, assaut de type «lutte» sans frappes de percussion.

Entre chacun reprise une pause d’une minute sera accordée au võ-si

Précision sur le démarrage des reprises :

1. Pour les deux premières reprises, les deux võ-si seront placés à environ 2 mètres de distances

2. Pour la reprise dite de «vât», ils démarreront avec la main gauche apposé sur l’épaule de l’adversaire.

**3ème ÉPREUVE** : DON THAN BAI PHAP

Pour cette dernière épreuve il s’agit d’une épreuve laissant libre cours à la créativité du võ-si. Cette épreuve doit permettre au võ-si de s’exprimer librement sur l’ensemble des techniques de frappes, de blocages, de défenses ou encore de positions.

C’est un enchaînement technique libre que le võ-si exécute seul, en donnant la sensation aux spectateurs qu’il est en train combattre plusieurs adversaires.

Déroulement de l’épreuve :

A la fin de la 3ème reprise de combat, les võ-si auront 1 minute pour enlever les protections de combats et se préparer pour l’épreuve.

Sur l’aire de combat, les deux võ-si se placeront face au jury. Au signal de l’arbitre, les 2 võ-si exécuteront leur enchaînement technique. Les 2 võ-si pourront se déplacer sur l’ensemble de la surface mais ne devront pas se toucher.

L’épreuve DON THAN BAI PHAP durera entre 20 et 30 secondes (à la discrétion du jury).

Le signal de fin est donné par l’arbitre et les 2 võ-si se replaceront comme au départ pour le salut et l’annonce du résultat de l’épreuve.

**Notation et résultat de l’épreuve :**

Lorsque les deux võ-si ont effectués leur enchaînement, le jury désignera le vainqueur de l’épreuve.

Dans sa décision, le jury devra tenir des éléments suivants :

Techniques : exécution correct des techniques, variété des techniques utilisées, latéralité (utilisation des membres gauche et droite), les positions (basse, moyenne, haute)

Enchaînements : cohérence des enchaînements, fluidité dans l’exécution, changement de direction

Intensité / Rythme : changement de rythme (accélération), montée en puissance/vitesse

Créativité : originalité dans l’exécution des techniques, dans la construction des enchainements

Mental : Attitude combative, regard et détermination

Remarques : Chaque võ-si (indépendamment de son adversaire) pourra faire l’exercice, à mains nues ou avec armes.

**COMPTAGE DES VICTOIRES**

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)

**RESULTAT FINAL**

Identique au Défi à l’Ancienne (adultes)