



RÈGLEMENT DÉFI À L'ANCIENNE TÂY SƠN VÕ ĐẠO
FÉVRIER 2009

SOMMAIRE

| | |
|---|---|
| OBJECTIFS | 3 |
| MOYEN | 3 |
| LE CHOIX DES COMPETITEURS (NOMMÉS CI-DESSOUS « VÕ-SI ») | 3 |
| FORMALITES | 3 |
| AIRE DE COMPETITION | 3 |
| JURY | 4 |
| REGLEMENT DES COMPETITIONS | 4 |
| DEROULEMENT DU DEFI | 4 |
| EPREUVE DITE "GRANDE FINALE" : MANIPULATION D'ARME | 6 |

OBJECTIFS

- Renouer avec la tradition de Tây Sơn 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 moins de 3 mois à la date du défi, 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

Règlement Défi à l'ancienne Tây Son Võ Dao | Février 2009

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.

1ÈRE 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).

2ÈME EPREUVE : COMBAT

- Combat de 2 reprises de 90 secondes chacune et 1 reprise de 60 secondes, avec pause d'une minute entre 2 reprises
- La 3e reprise (d'une durée de 60 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)
 - chàu ! (saluez)
 - thu ! (en garde)
 - dàu ! (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...

3ÈME EPREUVE : 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 Sơn Vo Dao et ne seront présents à côté de l'aire de compétition qu'après l'épreuve combat.

Règlement Défi à l'ancienne Tây Son Võ Dao I Février 2009

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 võ-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

RÉSULTAT 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 des deux en cas d'égalité).

ÉPREUVE 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.

NOTATION DE L'ÉPREUVE ARME

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