

Règlement Défi à l'ancienne Tây Sơn Võ Đạo

CADET - JUNIOR - SENIOR - VETERAN

RÉVISION JANVIER 2025



SOMMAIRE

RÈGLEMENT DÉFI À L'ANCIENNE TÂY SON VÔ DAO	1
SOMMAIRE	2
OBJECTIFS	3
MOYENS	3
COMPÉTITEURS (nommés ci-dessous « vô-sí »)	3
FORMALITÉS	4
AIRE DE COMPETITION	4
JURY	4
DÉROULEMENT DU DÉFI	5
Début du défi	5
Phase préliminaire	5
1ère ÉPREUVE : QUYEN	5
2ème ÉPREUVE : BAI VU KHI	5
3ème ÉPREUVE : COMBAT	5
4ème ÉPREUVE : CASSE	5
RÈGLEMENT DES COMBATS	6
Techniques interdites	6
CRITÈRES D'ÉVALUATION / COMPTAGE DES VICTOIRES	7
Critère généraux sur les séquences	7
Critère épreuve : QUYEN et BAI VU KHI	7
Critère épreuve : COMBAT	7
Critère épreuve : CASSE	8
RÉSULTAT FINAL DU DÉFI	8
Règlement Défi Jeune Tây Son Vô Dao	9
INTRODUCTION	10
MOYENS	10
LE CHOIX DES COMPÉTITEURS (nommés ci-dessous « vô-sí »)	10
FORMALITÉS	10
AIRE DE COMPETITION	10
JURY	10
DÉROULEMENT DU DÉFI	10
1ère ÉPREUVE : QUYEN	10
2ème ÉPREUVE : COMBAT	10
3ème ÉPREUVE : CASSE	10
RÈGLEMENT DES COMBATS JEUNES	11
Techniques interdites	11
CRITÈRES D'ÉVALUATION / COMPTAGE DES VICTOIRES	11
RÉSULTAT FINAL	11
ANNEXE PROTECTIONS	12
ANNEXE MATÉRIAUX DE CASSE	13

OBJECTIFS

- Perpétuer 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

MOYENS

Faire se rencontrer les athlètes dans une compétition en 4 parties :

1. Une démonstration de quyên (1 séquence)
2. Une démonstration de bai vu khi (1 séquence)
3. Un combat qui se déroule en 3 reprises de 120 secondes (3 séquences)
4. Une épreuve de casse (1 séquence)

Soit 6 séquences notées séparément

COMPÉTITEURS (nommés ci-dessous « vô-si »)

La compétition distingue deux catégories de vô-si selon le niveau et l'expérience.

Catégorie A Seniors et Vétérans	Catégorie B Toutes catégories d'âge
Plus de 3 années de pratique d'arts martiaux tous style confondus L'inscription dans la catégorie relève de la responsabilité de l'enseignant.	Moins de 3 années de pratique Tous vô-si mineurs

1. Les vô-si sont présentés par leurs professeurs, leurs instructeurs ou leurs entraîneurs respectifs
2. Ils sont sélectionnés deux par deux, dans la même tranche d'âge (cadet / junior / senior / vétérans) et de poids
NB : la différence de poids ne doit pas excéder 7 kg, un surclassement est possible pour les Séniors et Vétérans sur accord des vô-si
3. L'organisateur veillera à ce qu'il n'y ait pas une trop grande différence de grades / années de pratique

L'organisateur se réserve le droit d'ajuster les modalités pratiques selon les conditions en temps réel afin de garantir la bonne tenue de la compétition.

Équipements des compétiteurs

Tenue des vô-si : vo phuc (pantalons + veste manche longue) , avec écusson et ceinture (**bleu** ou **rouge**)

Catégorie A

Protections obligatoires :

- Protège dents
- Coquille
- Protège poitrine (femme)

Catégorie B

Protections obligatoires :

- Gants type MMA Sparring
- Protège tibias/pieds sans armatures rigides
- Protège dents
- Coquille
- Protège poitrine (femme)
- Casque sans grille (pour les mineurs)

Annexe avec les spécifications techniques sur les protections en fin de règlement.

FORMALITÉS

- Les vô-si doivent être licenciés FFK de la saison en cours
- Les vô-si de moins de 18 ans doivent présenter une autorisation parentale ou celle d'un tuteur
- Les vô-si doivent présenter un certificat médical datant de l'année sportive en cours et précisant « apte à la compétition combat d'arts martiaux »

AIRE DE COMPETITION

- 10m x 10m
- 2 coins opposés du tapis seront réservés aux vô-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 chronométrateur 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)

SOIGNEUR-ACCOMPAGNATEUR

- Chaque vô-si n'a droit qu'à un seul soigneur-accompagnateur qui ne doit pas pénétrer sur l'aire de compétition
- En tenue de sport
- Le soigneur-accompagnateur doit venir avec une bassine, une serviette, une bouteille d'eau et du matériel de soin
- Le soigneur-accompagnateur peut parler pendant les épreuves

DÉROULEMENT DU DÉFI

Début du défi

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

- Face au jury
- Face à face

Phase préliminaire

- Après avoir salué, les 2 vō-si se font face sans bouger et sans faire de bruit pendant 30s environ
- Cette épreuve ne rapporte pas de point, elle permet aux vō-si de se préparer mentalement au défi

1ère ÉPREUVE : QUYEN

- Les 2 vō-si se mettent face au jury et prononcent à voix haute le nom de leurs quyên (ils peuvent présenter le même quyên ou 2 quyêns différents)
- Quand un des juges crie « Vô », les vō-si exécutent leurs quyên, en même temps
- Les vō-si veilleront à ne pas se gêner sur l'aire de compétition

2ème ÉPREUVE : BAI VU KHI

- Tirage au sort pour désigner celui qui commence sa prestation arme
- Les 2 vō-si à tour de rôle exécutent leur prestation armes
- Il peut s'agir d'un quyên ou simplement d'une manipulation arme

Nb : un vō-si qui ne pratique pas d'arme peut tout de même s'inscrire au Défi. Il perdra donc le point pour cette épreuve si son adversaire est en mesure de faire à son tour une prestation arme.

Si aucun des 2 vō-si ne présente une prestation arme, aucun des deux ne remporte de point sur l'épreuve

3ème ÉPREUVE : COMBAT

- Combat de 3 reprises de 120 secondes chacune, avec pause d'une minute entre 2 reprises
- Les vō-si ont 2 minutes pour s'équiper avant l'épreuve combat
- **Round 1 : Combat pieds/poings** et projection (marque au sol autorisée mais sans lutte au sol possible)
- **Round 2 : Combat "vât"** (lutte)
- **Round 3 : Combat Complet type MMA**

4ème ÉPREUVE : CASSE

- Tirage au sort pour désigner celui qui commence sa démonstration de casse
- L'épreuve commence une minute après la décision du jury pour la dernière reprise de l'épreuve combat.
- Le 2nd vō-si doit effectuer sa casse moins de 30 secondes après son adversaire.
- Chaque démonstrateur de casse peut se faire aider par un ou plusieurs assistants ; ces derniers doivent être en vō phuc ou tenue de sport et ne seront présents à côté de l'aire de compétition qu'après l'épreuve combat.

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

RÈGLEMENT DES COMBATS

Techniques interdites

Tous les coups interdits sont listés ci-dessous, cela signifie donc implicitement que les coups non listés sont autorisés.

Round 1 : Combat pieds poings

- Frappe à la tête avec les membres supérieurs (poings, coudes et mains ouvertes)
- Coups de genoux à la tête
- Coups dans les parties
- Frapper dans le dos volontairement
- Coups de tête
- Coups directs dans les genoux

Round 2 : Combat "vât" (Lutte)

- Mordre, cracher, pincer, tirer les cheveux
- Appuyer sur les yeux, torsions des doigts et des orteils, saisie des oreilles, prendre les parties
- Luxation des cervicales
- Tout travail de percussion
- Projection ayant comme point de chute les cervicales (ex. Slam)

Round 3 : Combat complet (type MMA)

- Frappe à la tête avec les membres supérieurs (poings, coudes et mains ouvertes)
- Coups de genoux et coudes à la tête
- Coups dans les parties
- Frapper dans le dos volontairement
- Coups de tête
- Coups directs dans les genoux
- Mordre, cracher, pincer, tirer les cheveux
- Appuyer sur les yeux, torsions des doigts et des orteils, saisie des oreilles, prendre les parties
- Luxation des cervicales
- Projection ayant comme point de chute les cervicales
- **Lors de la phase au sol** (dès qu'un võ-si est au sol) : Percussion au sol avec les coudes et les membres inférieurs

Pénalité pour coups interdits

Deux (2) pénalités confirmées dans le même round entraînent la perte du round pour le võ-si s'étant vu attribuer les pénalités.

L'arbitre central ou un des 3 juges peut demander un arrêt du combat pour demander une pénalité en justifiant la technique interdite potentiellement commise.

L'arbitre central à voix haute demande la pénalité en précisant la technique faisant l'objet d'une demande de pénalité.

La pénalité est attribuée si aux moins 2 des 3 juges se prononcent en sa faveur (en levant le bras).

CRITÈRES D'ÉVALUATION / COMPTAGE DES VICTOIRES

Critères généraux sur les séquences

Chacune des 6 séquences donne 1 point à un võ-si.

Il peut y avoir égalité sur une séquence, dans ce cas les 2 võ-si reçoivent chacun 1 point.

Décision après chacune des 6 séquences :

Sans se concerter, les 3 juges donnent le bénéfice de la séquence à l'un ou l'autre des võ-si.

Le score de la séquence n'est pas annoncé et est gardé sur une carte des scores qui ne sera dévoilée qu'à la fin du défi.

NB : L'objectif de garder les points secret

- *garder le suspense*
- *favoriser le coaching*
- *maintenir la combativité des combattants jusqu'au bout du défi*

Attribution du point de la séquence suite à la décision des 3 juges

Exemple : Défi entre 2 võ-si : rouge et bleu.

- 3 juges pour rouge = 1 point pour rouge
- 2 juges pour rouge = 1 point pour rouge
- 3 juges ou 2 juges donnent égalité = égalité → 1 point pour rouge et 1 point pour bleu
- 1 juge pour rouge + 1 juge pour bleu + 1 juge égalité = égalité → 1 point pour rouge et 1 point pour bleu

Critère épreuve : QUYEN et BAI VU KHI

- Justesse technique et difficulté du quyen
- Puissance et rythme
- Attitude (regard, souffle, mental)
- Pour les armes, maîtrise de l'arme et réalisme des techniques (*exemple : travail avec des lames, la qualité des coupes sera prise en compte*)

Critère épreuve : COMBAT

- Effectivité des techniques
- Soumission / Abandon / Immobilisation (1 min) → sur le round Vât et Complet
- KO avec un coup autorisé
- Combativité
- Enchaînements
- Richesse et variété des techniques utilisées
- Attitude du combattant

S'il y a un KO pendant un round, le combattant perd la reprise. Le médecin doit donner l'autorisation de poursuivre pour les autres rounds et épreuves du défi.

Un combattant qui abandonne sur un round suite à une soumission ou un coup perd le round en cours. L'arbitre étant responsable de l'intégrité physique des combattants, il peut décider d'arrêter le round en faveur d'un combattant.

Critère 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.
- Le jury tiendra compte dans son jugement de l'intégrité physique du võ-si (blessure / saignement)

RÉSULTAT FINAL DU DÉFI

Le vô-si ayant obtenu le plus de points à l'issue des 6 séquences gagne le défi.
En cas d'égalité, aucun vainqueur n'est désigné.

Règlement Défi Jeune Tây Sơn Võ Đạo

PUPILLE - BENJAMIN - MINIMES

RÉVISION JANVIER 2025



INTRODUCTION

Le Défi Jeune Tây Son Võ Dao s'adresse aux jeunes pratiquants de Pupille à Minimes en leur permettant de faire comme les « grands » !

S'inspirant du Défi à l'Ancienne qui est réservé pour les pratiquants à partir de Cadet, ce Défi Jeune donne l'opportunité aux jeunes de s'exprimer martialement.

En ce qui concerne le déroulement et le règlement de ce Défi Jeune, il est dans l'ensemble identique à celui du Défi à l'Ancienne, **seules les adaptations / différences pour le Défi Jeune sont décrites ci-dessous, pour le reste il faut se référer au règlement du Défi à l'Ancienne.**

MOYENS

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

1. Une démonstration de quyên *(1 séquence)*
2. Un combat qui se déroule en 3 reprises de 90 secondes *(3 séquences)*
3. Une épreuve de casse *(1 séquence)*

Soit 5 séquences notées séparément

LE CHOIX DES COMPÉTITEURS (nommés ci-dessous « vô-si »)

1. Les vô-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 et catégories d'âge
NB : la différence de poids ne doit pas excéder 5 kg

FORMALITÉS

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

AIRE DE COMPETITION

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

JURY

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

DÉROULEMENT DU DÉFI

1^{ère} ÉPREUVE : QUYEN

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

2^{ème} ÉPREUVE : COMBAT

*Identique au Défi à l'Ancienne (adultes), **sauf pour les temps de reprise qui est de 90 secondes chacune***

3^{ème} ÉPREUVE : CASSE

Des matériaux pédagogiques et adaptés doivent être utilisés pour préserver l'intégrité physique des jeunes vô-si. L'organisation mettra à disposition des tuiles pédagogiques si besoin.

RÈGLEMENT DES COMBATS JEUNES

Techniques interdites

Tous les coups interdits sont listés ci-dessous, cela signifie implicitement que les coups non listés sont autorisés.

Round 1 : Combat pieds poings :

- Frappe à la tête avec les membres supérieurs (poings, coudes et mains ouvertes)
- Coups de genoux et coudes
- Coups dans les parties
- Frapper dans le dos volontairement
- Coups de tête
- Coups directs dans les genoux

Round 2 : Combat "vât" (Lutte)

- Mordre, cracher, pincer, tirer les cheveux
- Appuyer sur les yeux, torsions des doigts et des orteils, saisie des oreilles, prendre les parties
- Luxation des cervicales
- Tout travail de percussion
- Projection ayant comme point de chute les cervicales

Round 3 : Combat complet (type MMA)

- Frappe à la tête avec les membres supérieurs (poings, coudes et mains ouvertes)
- Coups de genoux et coudes
- Coups dans les parties
- Frapper dans le dos volontairement
- Coups de tête
- Coups directs dans les genoux
- Mordre, cracher, pincer, tirer les cheveux
- Appuyer sur les yeux, torsions des doigts et des orteils, saisie des oreilles, prendre les parties
- Luxation des cervicales
- Projection ayant comme point de chute les cervicales
- **Lors de la phase au sol** (dès qu'un vôté est au sol) :
 - Toutes percussions à la tête
 - Percussion au sol avec les coudes et les membres inférieurs

CRITÈRES D'ÉVALUATION / COMPTAGE DES VICTOIRES

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

RÉSULTAT FINAL

Identique au Défi à l'Ancienne (adultes)

ANNEXE PROTECTIONS

Casque :

- Casque de protection non intégral (pas de grille ou plexiglass)
- Toutes couleurs et marques autorisées



Gants :

- Gants type **MMA Sparring** (entre 6 et 7oz environ)
- Ouverts avec couverture des phalanges, pouces inclus
- Toutes couleurs et marques autorisées



Protège tibias/pied :

- Les protèges tibias/pieds sont de type "chaussette" et sans armature rigide
- Protection du tibia et une seconde partie recouvre le pied
- Toutes couleurs et marques autorisées



ANNEXE MATÉRIAUX DE CASSE

Pour le Défi à l'Ancienne (à partir de Cadet) les matériaux de casses suivant sont autorisés :

- Tuiles de construction
- Briques / Parpaings
- Bâton en bois ou batte type "baseball"
- Planche de bois



Quelques précisions :

- *Les matériaux de casse en verre sont interdit*
- *Il est interdit de mettre le feu sur le matériel de casse*
- *Le compétiteur devra s'assurer d'effectuer sa casse en préservant sa propre sécurité, celle des assistants et celle des spectateurs*
- *Le compétiteur devra prévoir le débarrassage et nettoyage de l'espace de casse après son défi. Des bacs sont prévus pour l'évacuation des débris et matériaux.*

Pour le Défi Jeune (pupille à minimes) les matériaux de casses suivant sont autorisés :

- Planche de bois (épaisseur maximum de 10mm)
- Planche de rupture réutilisable pour enfant (ce type de planche sera mis à disposition par l'organisation si besoin avec 4 niveaux de résistance)

