

**REGLEMENT DES COMPETITIONS**

**SAISON 2015-2016**

***Edition du 29 septembre 2015***

EPREUVES WING-TSUN (Wing-Chung)



Préambule

Le but des compétitions de Wing Tsun organisées par le groupe Arts Martiaux de Chine de la FFKDA est de permettre aux pratiquants de ce style de pouvoir se mesurer dans des épreuves sportives permettant un classement entre les concurrents tout en respectant les spécificités techniques et martiales de la discipline. Dans cet objectif, trois formes de compétition sont proposées :

**LAT-SAO (combat libre)**

C’est une forme de combat libre conçue pour concilier les spécificités du style avec les exigences de préservation de l’intégrité physique des combattants. Il ne s’agit donc pas d’un combat « réel » au sens où l’envisage le Wing Tsun en tant qu’art martial, mais d’une forme d’expression sportive qui, si elle semble dure dans le sens de « plein contact », ne peut cependant pas utiliser la totalité des techniques traditionnelles compte tenu de leur dangerosité. (Ces techniques pourront être démontrées en compétition « combat artistique » exposée plus loin)

Par ailleurs, cette forme de compétition a été conçue pour intégrer les cinq distances de combat : coups de pieds / coup de poings / coudes-genous / lutte debout / lutte au sol. Le combat au sol est donc inclus dans une logique de combat global sportif, même s’il est peu pratiqué en Wing Tsun traditionnel

**DUI-LIAN (combat pré-arrangé)**

C’est un concours de démonstration de combats chorégraphiés, effectués en binôme, et devant mettre en avant les spécificités techniques, martiales et stylistiques du Wing Tsun. Les techniques sont exécutées en collaboration entre les deux démonstrateurs, ce qui permet d’utiliser celles qui sont exclues de la compétition de combat LAT SAO, pour des raisons de sécurité. Ces présentations doivent donc permettre la vision complète du style, qui n’est pas possible en combat libre LAT SAO.

**TAO-KUEN (expression technique libre)**

C’est un concours d’enchaînements techniques, correspondant à la compétition de Taolu dans les autres styles de Kung Fu. Les formes traditionnelles de Wing Tsun ayant été conçues pour l’enseignement technique, elles sont exclues de cette compétition, afin de les préserver de toute tentation de déformation ou d’exagération gestuelle visant à satisfaire des critères sportifs. Cependant une catégorie comprenant les formes traditionnelles sera présentée pour la prochaine saison. Les compétiteurs présentent des enchaînements composés uniquement avec des techniques répertoriées dans les différents courants du Wing Tsun, mais dont ils choisissent librement l’ordre d’enchaînement, l’organisation spatiale, et le rythme.

**CHI-SAO (mains collantes)**

Le chi-sao est une forme de travail spécifique au wing-tsun et au wing-chung. Il s’agit à la base d’une forme d’entraînement, mais qui peut être utilisée pour des compétitions entre spécialistes du style. *Un règlement est actuellement en cours d’élaboration*.

1ère partie : LAT-SAO (combat libre)

Article 1 : Objectif de la compétition

Permettre aux pratiquants de Wing Tsun de s’exprimer dans une forme de combat spécifique à ce style. Les combattants seront évalués sur leurs qualités techniques et leur combativité, mais la combativité sans technique ne sera pas un élément déterminant pour gagner.

Article 2 : Déroulement du combat :

2.1 : Organisation du combat

La compétition est organisée pour les hommes, les femmes, âgés de 18 ans minimum à 40 ans maximum. Les combats sont organisés par catégorie de poids et de sexe. Les combats mixtes ne sont pas admis.

Les participants doivent être à jour de la cotisation des licences FFKDA.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport (qui inclus un examen du fond d’œil) pour l’accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée du combat

Le combat devra durer deux rounds de deux minutes, plus un troisième round en cas d’égalité.

Les rounds sont séparés par une pause d’une minute.

A tout moment, le combattant peut signifier à l’arbitre central son abandon.

2.3 : Temps de combat et arrêts de chronomètre

Il n’y a pas d’arrêt du chronomètre pendant qu’un combattant est compté (c’est à dire en cas de soupçon de KO), pendant les arrêts d’arbitrage sur faute ou servant à replacer les combattants au centre de la surface.

Il y a arrêt du chronomètre pour tous les autres cas : perte d’un élément de protection par un des combattants, sortie de surface, etc.

Il convient de noter que la durée totale du round (arrêts du chronomètre compris) ne peut excéder 3 minutes.

2.4 : Catégorie de poids

Hommes : moins de 55 kg, moins de 60 kg, moins de 65 kg, moins de 70 kg, moins de 75 kg, moins de 80 kg, moins de 85 kg, moins de 90 kg, 90 kg et plus.

Femmes : moins de 50 kg, moins de 55 kg, moins de 60 kg, moins de 65 kg, moins de 70 kg, 70 kg et plus.

2.5 : Surface de travail

L’enchaînement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage, et d’une surface de sécurité supplémentaire de 1m environ.

2.6 : Coaching

Un seul coach est autorisé par combattant. Les coachs ne peuvent pas intervenir pendant les rounds, sauf pour « jeter l’éponge » s’il l’estime nécessaire.

Article 3 : Techniques de base

La définition de ces techniques de base est essentielle car elle structure la forme générale du combat en gardant une liaison avec les spécificités du Wing Tsun.

* A chaque début de round et à chaque relance du combat, les combattants doivent se placer au centre de la surface en position de départ MAN SAO, en garde à droite.

Puis au signal de l’arbitre, ils doivent systématiquement effectuer un échange continu en LAT SAO d’une durée minimale de 5 secondes, avant de pouvoir libérer leurs actions.

* Le LAT SAO ne pourra être interrompu plus de 5 secondes, passé ce délai, l’arbitre stoppera le combat pour replacer les combattants en position de départ MAN SAO et relancera le combat en LAT SAO.
* La technique de base des membres supérieurs est le PAK SAO / COUP DE POING. Il devra être réalisé avec fluidité et continuité.
* La technique de base des membres inférieurs est le LOW KICK niveau tibias, cuisses.
* La parade de base est le TAN GERK, YAP GERK.

Article 4 : Techniques autorisées

Les frappes ainsi que celles existant dans les autres arts martiaux mais pas ou peu pratiquées au Wing Tsun traditionnel (exemple : coups de pieds longs) sont autorisées car un bon pratiquant de Wing Tsun doit savoir se défendre contre ces techniques, à savoir :

* Coups de pieds : tronc, cuisses, tête, tibias, intérieur des cuisses ; balayage
* Coups de poings : tête, tronc
* Coups de paumes : tête, tronc, dos
* Coups de coudes : tête (casques)
* Coups de genoux : tronc, flancs, cuisses
* Projections et saisies : également autorisées à condition qu’elles soient intégrées depuis le LAT SAO
* Clés : bras, jambes, genoux.
* Les coups portés au sol sont autorisés mais non comptabilisés. Les techniques de soumission seront quant à elles comptabilisés. Mais passé un délai de 4 secondes l’arbitre demandera aux combattants de reprendre LAT SAO.
* Etranglements : seulement autorisés au sol

Article 5 : Système de comptage

5.1 : Composition du corps arbitral

Le corps arbitral est composé :

* Trois personnes dont un président du jury
* Un arbitre central
* Trois personnes pour comptabiliser les résultats et effectuer le chronométrage.

5.2 : Comptabilisation des points

Les coups doivent être portés pour être validés.

* Une frappe portée vaut 1 point
* Une projection réussie vaut 2 point
* Une frappe portée alors qu’on s’est fait projeter vaut 1 point
* Une clé réussie vaut 3 points
* Une immobilisation au sol pendant 10s vaut 3 points

5.3 : Critères de décision

Victoire par KO : seulement si le KO a été obtenu avec une technique autorisée, un combattant est déclaré KO s’il ne peut reprendre le combat au bout de 10 secondes de comptage.

Victoire par arrêt : si un combattant a été compté plus de 5 secondes trois fois dans un combat il est déclaré perdant.

Victoire aux points : en l’absence de KO, d’arrêt ou de forfait, et si à l’issu des deux rounds un des combattants a l’avantage du score sur les deux rounds, il est déclaré vainqueur. En cas d’égalité (round gagnant chacun) les arbitres et juges désignent un vainqueur par décision en se basant sur le critère des « qualités stylistiques du Wing Tsun »\*.

L’arbitre central déterminera le vainqueur après brèves concertation des membres du jury et chronométreurs.

(\*) Ce même critère, qui vise à inciter les combattants à respecter les spécificités du style (autant que cela est possible en combat libre) servira aussi à désigner l’ensemble des compétiteurs gagnants du « Trophée du meilleur styliste ».

5.4 : Actions interdites

Frapper l’une des cibles interdites :

* la nuque
* L’arrière de la tête
* Le gorge
* Les parties génitales

Les actions interdites sont :

* Les coups de tête
* Les piques aux yeux
* Les morsures
* Les frappes aux articulations
* Projeter la tête en avant
* Les projections avec saisies cervicales
* Les projections faisant arriver la tête la première au sol
* Se laisser tomber sur l’adversaire
* Saisie des protections de l’adversaire (exemple : plastron, casque, y compris en glissant les doigts dans la grille) ou saisie de la tenue (T-shirt, pantalon)
* Saisies ou clés cervicales debout (pas d’actions de ce type au dessus des épaules)

Si une des techniques est tentée, l’arbitre doit interrompre instantanément l’action et séparer les combattants sans attendre la chute.

Enumération des Fautes techniques :

* Se laisser tomber au sol délibérément
* Saisir et empêcher l’adversaire de combattre (clinch)
* Suspendre sans raison le combat sous prétexte que la situation n’est pas à son avantage.
* Comportement irrespectueux envers le juge, ou l’arbitre
* Si le combattant n’a pas ses équipements de protection, il perdra par forfait.

5.5 : Avertissements, pénalités et disqualification

* Attaquer avant le depart donné par l’arbitre : moins 1 point
* Attaquer avant d’avoir commencer le LAT SAO : moins 1 point
* Passivité du combatant : moins 1 point
* Si les deux combattants tombent à terre, le premier qui a touché le sol perd 1 point
* Un avertissement : moins 1 point
* Deux pénalisations sont égales à la perte du combat (disqualification)

Article 6 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

* Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le pantalon.
* Haut : T- shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le T-shirt.
* Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

* Ongles courts (les ongles longs sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
* Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
* La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.

Article 7 : Protections obligatoires

* Gants : à doigts coupés (mitaines) type MMA (les gants de sac sont interdits). En deux couleurs : bleu et rouge
* Plastrons : obligatoires. En deux couleurs : le rouge et le bleu (soit en deux exemplaires, soit modèles réversibles)
* Casques : obligatoire. Type intégral avec mentonnière et protection faciale en grille métallique à mailles serrées. Pas de casques sans protection faciale ou avec une protection faciale non conforme (exemple : grille à deux barreaux, plexiglas). Couleur : noir
* Protège tibias : obligatoire. Couleur noir de préférence, sans protège pieds (en raison du port de chaussure)
* Coudières : obligatoires. Avec bloc amortissement suffisamment épais
* Genouillères : obligatoire. Avec bloc amortissement suffisamment épais
* Protège dents : obligatoire
* Coquille pubienne : obligation pour les hommes
* Protège poitrine : recommandé pour femmes

Pour les gants et les casques : des modèles de références ont été définis (voir annexes en fin de règlement)

Pour les couleurs : Les gants et les plastrons doivent être en deux couleurs (rouge/bleu) qui seront utilisées selon les tableaux, les autres protections seront de préférence de couleur noire.

Article 8 : Suivi médical des compétiteurs

Si un combattant subit un K.O, il ne pourra se représenter que trois mois plus tard avec un certificat médical favorable du médecin du sport (examen comprenant le fond d’œil).

Un deuxième K.O, 6 mois plus tard avec certificat médical.

Un troisième K.O, la compétition lui sera définitivement interdite.

Articles 9 : « Trophée du Meilleur Styliste »

Il sera attribué la distinction « Trophée du Meilleur Styliste » au combattant dont la prestation sera démarquée de par sa qualité technique conformément au style du Wing Tsun. Il convient de noter qu’il ne sera pas obligatoirement attribué à un vainqueur d’un combat.

Annexe 1 : protocoles

Autres membres du staff

La vérification des protections (et le prêt éventuel de protections officielles) est gérée par un responsable spécifique plus deux assistants (un de chaque côté du tapis pour les deux combattants), afin d’éviter les pertes de temps et les autres problèmes liés aux protections.

Il est souhaitable d’avoir un responsable des appels (avec micro) qui soit distinct des autres membres du staff.

Processus d’appel des combattants

Un premier appel est effectué quand le combat précédent démarre, ce qui signifie que les protagonistes du combat suivant se préparent pendant le combat en cours.

Si les combattants appelés ne se présentent pas, un deuxième appel est effectué entre les deux rounds du combat en cours : si un combattant n’est pas présent une minute après ce deuxième appel, il est déclaré forfait.

Annexe 2 : modèles de référence pour les protections de combat

Les modèles de référence sont conseillés mais les compétiteurs peuvent utiliser des modèles différents, qui devront être le plus proche possible des modèles de références, ce qui sera soumis à l’appréciation des arbitres.

CASQUES

Marque Métal Boxe – modèle : EPP 2201-902 (taille universelle)

GANTS

Gants ouverts type « FAIRTEX » Modèle FGV15 noirs

PLASTRONS

Type Adidas boxe (modèle réversible Rouge / Bleu)

2ème partie : DUI-LIAN (combat pré-arrangé)

Article 1 : Objectif de la compétition :

Permettre aux pratiquants de s’exprimer dans une forme de combat spécifique chorégraphié pour une mise en valeur esthétique du vaste éventail de techniques qu’offre le Wing Tsun.

Cette compétition a pour vocation également d’étendre l’accessibilité visuelle pour une appréciation par un public élargi.

Article 2 : Déroulement de la présentation :

2.1 : Organisation de la présentation

La compétition est organisée pour les hommes et les femmes, pour les catégories d’âge juniors (16 à 17 ans) et seniors (18 à 40 ans).

L’enchaînement doit être présenté en binôme, et celui-ci pourra être mixte.

Les candidats pourront présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Ils doivent être à jour de la licence FFKDA de l’année en cours.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport pour l’accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée de la présentation

La présentation devra durer entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d’erreur et/ou s’ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Néant

2.4 : Surface de travail

L’enchainement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage

3.1 : Critères d’appréciations

La présentation sera évaluée par critères d’appréciation :

* précision
* beauté du geste
* synchronisation
* fluidité
* équilibre
* maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le binôme est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal

Il est souhaité que les juges proviennent d’écoles de Wing Tsun différentes affiliées à la FFKDA.

3.3 : Comptabilisation des points

Il sera établi un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a trois types d’erreurs

a) Erreurs techniques.

La démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante.

b) Erreurs de maîtrise corporelle.

L’attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Manque de synchronisation. Déséquilibre.

c) Erreurs dans le style.

Erreur de contenu, direction du regard, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Sera vainqueur le binôme qui aura le meilleur score

3.5 : Actions interdites

Il n’existe pas d’actions interrdites, la prestation devant être exécuté dans le respect mutuel de l’intégrité physique des deux partenaires, ce qui est facilité par son caractère pré-arrangé.

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

* Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le pantalon.
* Haut : T- shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le T-Shirt.
* Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

* Ongles courts (les ongles long sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
* Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
* La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.

Article 5 : Protections obligatoires

Il n’existe pas protections obligatoires, la prestation devant être exécuté dans le respect mutuel de l’intégrité physique des deux partenaires, ce qui est facilité par son caractère pré-arrangé.

3ème partie : TAO-KUEN (expression technique libre)

Article 1 : Objectif de la compétition :

Permettre aux pratiquants d’exprimer leur sens créatif par la présentation d’une forme composée uniquement de techniques répertoriés dans les différents courants du Wing Tsun, mais dont ils choisissent librement l’ordre d’enchaînement, l’organisation spatiale et le rythme.

Les formes traditionnelles (taolu) de Wing Tsun (ou Wing-Chung) toutes écoles confondues, sont exclues de cette compétition.

Article 2 : Déroulement de la présentation :

2.1 : Organisation de la présentation

La compétition est organisée pour les hommes et les femmes, pour les catégories d’âge juniors (16 à 17 ans) et seniors (18 à 40 ans).

Le Wing-Tsun ayant pour particularité de ne pas se baser sur la force physique, et ayant été selon la légende créé par une femme, la compétition d’expression technique libre est mixte, sans séparation entre le concours masculin et féminin.

Chaque candidat présente son enchaînement.

Les candidats pourront présenter des enchaînements avec ou sans musique.

Les participants doivent être à jour de la licencie FFKDA en cour d’année.

Ils devront obligatoirement remettre un certificat médical par un médecin du sport pour l’accès à la compétition.

Les juniors devront obligatoirement fournir une autorisation parentale.

2.2 : Durée de la présentation

La présentation devra durer entre 1 et 2 min maximum.

Les candidats ont la possibilité de recommencer 1 fois leur présentation, en cas d’erreur et/ou s’ils le souhaitent.

2.3 : Catégorie de poids

Cette épreuve est sans catégorie de poids

2.4 : Surface de travail

L’enchaînement se déroulera sur une surface équipée de tatami, 8mx8m sans cordage.

Article 3 : Système de comptage et de décision

3.1 : Critères d’appréciations

La présentation sera évaluée par critères d’appréciations :

* la créativité de l’enchainement
* la logique de l’enchaînement
* précision
* beauté du geste
* synchronisation
* fluidité
* équilibre
* maîtrise corporelle

3.2 : Composition du jury

Le candidat est noté sur 10 points par un jury composé de juges sur table en nombre impair dont un juge principal

Il est souhaité que les juges proviennent d’écoles de Wing Tsun différentes affiliés à la FFKDA.

3.3 : Comptabilisation des points

Il sera établit un système de décompte des points. Le score de départ doit être déduit à chaque erreur. Il y a quatre types d’erreurs :

* Créativité insuffisante : L’enchaînement a trop de points de similitudes avec une forme traditionnelle existante.
* Erreurs techniques : la démonstration de la technique n'est pas correcte ou est insuffisante. Manque de cohérence.
* Erreurs de maîtrise corporelle : L’attitude et la position du corps sont incorrectes. La relation entre les extrémités, le tronc, et la tête n'est pas optimale ou est incorrecte. Déséquilibre.
* Erreurs dans le style : Erreur de contenu, compréhension de la cohérence de la technique.

3.4 : Critères de décision

Est vainqueur le candidat qui obtient le meilleur score

Article 4 : Tenue obligatoire

Les éléments de la tenue sont les suivants :

* Pantalon : couleur noir, fermant ou non, assez ample pour permettre le port des protège tibia en dessous (sont interdit : débardeurs et short). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le pantalon.
* Haut : T- shirt noir à manche courte (T-shirt sans manches interdits). Le logo du club ou de l’école est autorisé sur le T-Shirt.
* Chaussures : couleur à dominante noire, fermeture à lacets ou à velcro (pas de chausson chinois), semelle plate (sans talon), souple et lisse.

Par ailleurs les combattants devront respecter les points suivants :

* Ongles courts (les ongles long sont dangereux en raison des gants à doigts coupés)
* Port de bijoux interdit pendant les combats (aux doigts, aux poignets, visage, piercing)
* La coiffure doit être compatible avec le port du casque avec grille et mentonnière.