



INTEGRAL

FIGHTING SYSTEM

REGLEMENT DE COMBAT ENFANTS

Combat Intégral



Edition de la
Vovinam World Expansion Office
sous le couvert de l'Integral World Federation
© 1997 *revised edition* © 2019
www.integral-vovinam.com
vovinam_world_expansion_office@yahoo.com
integralvovinamworldfederation@gmail.com

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

RÈGLEMENT COMBATS ENFANTS CATÉGORIE Intégral

Les combats pour les enfants doivent avant tout être un moyen de pratiquer le combat en toute sécurité. Il ne doit pas y avoir d'intention de produire un k.o. ou un Knock-down, et ce dans le but de préserver la sécurité et l'intégrité des enfants, thème prioritaire, conformément aux lois européennes.

ART. 1.1 :

Jusqu'à la catégorie U16 (Catégorie Under Sixteen), s'agissant de mineurs, tous les enfants DOIVENT présenter une autorisation parentale pour participer, sous la SEULE RESPONSABILITÉ de leur Coach officiel ou du chef de l'équipe dont ils dépendent.

ART. 1.2 :

Tous les pays doivent procurer une traduction de ce règlement dans leur langue pour leurs athlètes. Tous les participants sont supposés connaître ce règlement dans leur langue.

ART. 1.3 :

Durant les compétitions internationales, le Coach ou la personne responsable au niveau national doit apporter, sur le lieu des combats, une version imprimée de ce règlement dans sa langue.

ART. 1.4 :

Dans le cas de problèmes liés à la traduction, la SEULE version légale qui prévaut est la version ANGLAISE. Les pays sont donc priés de traduire correctement ce règlement dans leurs langues.

ART. 2.1 :

La Fédération Mondiale d'Intégral ne reconnaît les compétitions que si la Fédération Mondiale d'Intégral en a donné l'autorisation ou la délégation, que ce soit à travers une entité continentale, nationale, ou régionale.

ART. 2.2 :

- 1) L'organisation de compétitions ne peut se faire que par la Fédération Mondiale d'Intégral et/ou par un promoteur, une association ou une fédération reconnus par la Fédération Mondiale d'Intégral .
- 2) Les compétitions sous les auspices de la Fédération Mondiale d'Intégral n'auront lieu que si la Fédération Mondiale d'Intégral en a donné l'autorisation écrite, ou après acceptation d'une demande écrite.

ART. 3 A :

Tous les participants à des compétitions dans les catégories Enfants Intégral, dans les divers groupes U16 et en dessous, de/ou sous les auspices de la Fédération Mondiale d'Intégral doivent avoir moins de 16 ans. Si les combattants ont 16 ANS ou plus, IL LEUR EST INTERDIT DE PARTICIPER À UNE COMPÉTITION DANS CETTE CATÉGORIE. Ils doivent s'inscrire dans la modalité U18 (de 16 à 18 ans) de la Fédération Mondiale d'Intégral , qui suit les mêmes règles que la catégorie adultes.

ART. 3 B :

Tous les athlètes mineurs devront obligatoirement présenter une autorisation parentale écrite en anglais, ou bien dans la langue du pays organisateur de la compétition.

ART. 4 :

- 1- toute participation à une compétition dans la catégorie Enfants Intégral tenue par/ou sous les auspices Fédération Mondiale d'Intégral ne se fera que si le participant en catégorie Enfants Intégral a une licence VALIDE reconnue par la Fédération Mondiale d'Intégral .
- 2- il SERA demandé aux athlètes participants d'exécuter un Quyen de Vovinam pour vérifier qu'ils sont bien des pratiquants de Vovinam.
- 3- les Quyens demandés pour la vérification seront : Nhập Môn Quyên ou Thập Tữ Quyên.
- 4- le choix du Quyen se fera au hasard, tiré au sort, dans la mesure du grade du pratiquant, aucun Quyen au dessus de son niveau ne pouvant lui être demandé.
- 5- l'exécution du Quyen ne donne aucun point, mais s'il s'avère que l'athlète ne connaît pas le Quyen, il sera disqualifié.
- 6 - Le Quyên doit être réalisé avec fluidité, les techniques doivent être celles du programme, les directions doivent être correctes, et les coups de pied portés au niveau minimum de la poitrine.
- 7- Si le participant démontre une mauvaise connaissance du Quyen ou qu'il hésite, qu'il manque de confiance ou marque des pauses, il ou elle sera éliminé. Alors, son adversaire devra AUSSI réaliser un Quyen. Si il, ou elle, est capable de faire le Quyen, il, ou elle, passera à la phase suivante. Sinon, il, ou elle, sera également éliminé.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

ART. 5 :

- 1) Une compétition de COMBATS CATÉGORIE ENFANTS Intégral doit se dérouler dans un ring homologué par la Fédération Mondiale d'Intégral dont les dimensions sont de minimum 6m sur 6m, ou sur un tatami de minimum 6 m x 6 m de surface de combat ou une cage de combats MMA.
- 2) Le sol du ring doit être fait d'une construction solide, lisse et recouvert de plaques de mousse de minimum 2 cm d'épaisseur placées sous une toile bien rigide. Dans le cas de tatami, celui-ci doit être conforme aux normes de combats avec projections.
- 3) Le ring dispose de minimum 4 cordes d'un diamètre de minimum 3 cm et de maximum 5 cm. Les cordes doivent être bien tendues et attachées aux quatre poteaux qui forment les coins du ring. La corde la plus basse sera placée à une hauteur de 40 cm du sol du ring et la plus haute à une hauteur de 120 cm du sol.
- 4) Les cordes doivent être recouvertes d'un matériel doux de protection et seront attachées entre elles à chaque coin du ring.
- 5) Les coins diagonalement opposés seront pourvus d'une zone rouge et bleue, les autres coins seront neutres.

ART. 6 : Tenues de combat

1 - a) Les participants porteront un Võ Phục de Vovinam (uniforme ou tenue d'entraînement), conforme à la réglementation de Intégral. Un "Võ Phục (tenue d'entraînement) d'une autre couleur que Bleu entraînera directement la disqualification de l'athlète. Il n'existe pas de teinte de bleu officielle. Toutes les teintes de bleu sont autorisées.

1- b) L'écusson de Intégral devra être porté au niveau du pectoral gauche (Bleu).

1- c) Les écussons de Intégral de la IVWF NE DOIVENT PAS ÊTRE COPIÉS ni fabriqués. C'est



pratiquement le seul moyen de financement de la IVWF. Ils font l'objet d'un Copyright. Les pays doivent les acheter auprès de la Fédération Mondiale d'Intégral . Pas de fabrication locale !



1 – d) L'écusson de Vovinam Việt Võ Đạo n'est pas autorisé sur le Võ Phục.

- 2) Les objets coupants ou durs, bague, bijoux, colliers, etc. sur la tenue et sur l'athlète sont interdits.
- 3) Tout type de chaussure est défendu.
- 4) Sur la tenue de combat, la publicité ou des textes commerciaux sont autorisés dans la mesure où ils sont discrets et uniquement si cette publicité ou ces textes ne sont pas contraires à l'éthique, à la courtoisie et aux intérêts du promoteur ou de la Fédération Mondiale d'Intégral . Son propre nom ou le logo ou nom du club sont autorisés.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

ART. 7-A : Matériel de Protection

1) Le port de la coquille et du protège-dents est obligatoire pour tous les participants.



2) Le port du protège tibia avec pied est obligatoire. Les protections de pied doivent avoir la totalité du pied protégé (PAS seulement la partie avant). Les protections de pied ne doivent PAS laisser les orteils sans protection. La protection de tibia et pied soudés et indivisibles est la protection officielle en Intégral.
3) La protection de tibia et pied DOIT être faite en une matière souple absorbant les chocs. Les protections de tibia et pied faites en matière dure seront REFUSÉES.



(Les protections de tibia et pied de kickboxing et de thaiboxing seront refusées)

4) Les participants à une compétition ne pourront employer que des gants neufs homologués ou autorisés par la Fédération Mondiale d'Intégral ou par le promoteur des combats.

5) COULEURS DES GANTS : Les gants DOIVENT être NOIRS ou ROUGES ou BLEUS ; (Rouge pour le coin rouge, et Bleu pour le coin bleu). Le blanc est également autorisé. Toute autre couleur de gants que ces 4 couleurs entrainera la disqualification du combattant. Pas de couleur fluorescente ou « flashy ».



INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

- 6) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler toutes les protections et les gants.
- 7) Les bandages autocollants souples seront tolérés après contrôle de l'arbitre.
- 8) Le port d'un plastron pour les U16 est autorisé mais pas obligatoire.
- 9) Les enfant DOIVENT porter un casque pour enfants avec visière transparente.



ART. 7-B: Commissaire de contrôle des tenues

1) Une personne sera désignée par le Comité Organisateur pour vérifier que les athlètes portent la tenue officielle AVANT d'entrer dans la zone de préparation des combats.

ART. 7-C: Athlètes sans tenue officielle

Étant donné que TOUS les participants doivent passer par le Commissaire de contrôle des tenues AVANT d'entrer dans la zone de combat, par conséquent tout athlète qui entre dans la zone de combat et qui est sur le point de combattre mais qui ne porte pas la tenue officielle, sera AUTOMATIQUÉMENT disqualifié par l'arbitre.

ART. 8 : Durée du combat

Catégories d'âge	Durée des rounds	Nombre de rounds	Repos entre rounds
U 8 (6 et 7 ans) Nés en 2012-2013	1 minute	1 (2 pour les FINALES)	1 minute
U 10 (8 et 9 ans) Nés en 2010-2011	1 minute 15	2 (3 pour les FINALES)	1 minute
U 12 (10 et 11 ans) Nés en 2008-2009	1 minute 15	2 (3 pour les FINALES)	1 minute
U 14 (12 et 13 ans) Nés en 2006-2007	1 minute 30	2 (3 pour les FINALES)	1 minute
U 16 (14 et 15 ans) Nés en 2004-2005	1 minute 30	2 (3 pour les FINALES)	1 minute

ART. 9 A: Catégorie de poids

1) En Intégral, la World Federation a établi les catégories de poids de ce tableau pour les enfants de U8 à U16. Garçons et filles ont le même tableau de poids, mais font la compétition dans deux CATÉGORIES DIFFÉRENTES :

U8	U10	U12	U14	U16
- 19kg	- 21kg	- 30kg	- 33kg	- 48kg
19kg to 22,999kg	21kg to 24,999kg	30kg to 34,999kg	33kg to 37,999kg	48kg to 52,999kg
23kg to 26,999kg	25kg to 28,999kg	35kg to 39,999kg	38kg to 42,999kg	53kg to 57,999kg
+ 27kg	+ 29kg	+40kg	43kg to 47,999kg	58kg to 62,999kg
			48kg to 52,999kg	63kg to 67,999kg
			53kg to 57,999kg	68kg to 68,999kg
			58kg to 62,999kg	69kg to 73,999kg
			+63 kg	+74 kg

ART. 9 B: Pesée

- 1) Le contrôle du poids sera effectué juste avant le PREMIER combat. Cela évite les tricheries sur le poids et le gain de poids perdu avant la pesée.
- 2) Après avoir été appelé par l'annonceur "le combattant X doit se préparer pour le combat...", alors le combattant devra aller au contrôle de poids.
- 3) Trois (3) essais seront effectués, mais les essais ne doivent pas retarder le combat.
- 4) Si après 3 essais le combattant ne peut pas entrer dans la catégories, par une très légère différence (moins de 2,2 livres soit moins d'un kg), il aura alors le choix de faire la compétition dans la catégorie supérieure, ou d'abandonner, permettant à son adversaire de passer à la phase suivante.
- 5) Si, au troisième essai, le combattant ne peut pas entrer dans la catégorie pour plus de 2,2 livres [1kg],

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

alors le combattant ne pourra pas participer à la compétition. Les combattants doivent s'inscrire dans leur véritable catégorie de poids.

6) Si el combattant ne peut pas venir au contrôle de poids, ou ne peut pas confirmer son poids avant l'heure du combat, il sera déclaré "ne rentrant pas dans la catégorie de poids" et ne pourra pas changer de catégorie de poids.

7) Le contrôle de poids peut être effectué en habits complets, ou seulement en pantalons, (avec au minimum des pantalons ET un T-shirt pour les catégories féminines).

8) Dans les pays musulmans, les femmes sont autorisées à effectuer le contrôle de poids avec la tenue complète de Vovinam.

ART. 10-A: Différences pour les combats enfants par rapport aux combats U18 et adultes

Les techniques suivantes NE SONT PAS tolérées pour les enfants :

- 1) Coups de genou interdits
- 2) Le "Đám Búa Lái" ou coup de poing retourné est interdit,
- 3) Les low-kicks sont interdits,
- 4) Les coups de poing au corps pendant la phase de combat au sol sont interdits,

ART. 10-B:

Coups de poing à la tête : Pour toutes les catégories, LES COUPS DE POING À LA TÊTE SONT INTERDITS, sauf pour les U16. Par conséquent, les U8, U10, U12 et U14 NE PEUVENT PAS frapper des coups de poing à la tête, même avec casque.

ART. 11 : techniques interdites

- 1) Clés sur doigts (pieds et mains)
- 2) Mordre, griffer et cracher
- 3) Tirer les cheveux, le nez, les oreilles ou les paupières
- 4) Toutes les techniques ou actions sur les parties génitales
- 5) Les coups de coudes
- 6) Les coups de tête
- 7) Donner un coup de pied ou de poing sur la colonne vertébrale ou utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale
- 8) Les coups de poing à la tête au sol pendant le combat
- 9) Les coups à la gorge
- 10) Mettre des doigts dans les yeux
- 11) Écraser la pomme d'Adam
- 12) Tenir les cordes du ring ou les grilles de la cage
- 13) Frapper pendant que l'adversaire a une autre partie du corps que ses pieds au sol (sauf dans les combats au sol une fois la position au sol a été établie).
- 14) Frapper pendant que l'on se trouve avec une autre partie de son corps que les pieds au sol.
- 15) Passer volontairement sous les cordes ou hors de la zone combat du tatami pour fuir le combat
- 16) Aller au sol sans aucune action ou technique prévue
- 17) Fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense
- 18) Utiliser la prise de cou et torsion du coup avec combinaison d'un mouvement tombant.
- 19) Projeter ou essayer de projeter son adversaire hors du ring ou hors de la zone de combat du tatami volontairement
- 20) Cracher volontairement son protège-dents
- 21) Ne pas suivre les conseils de l'arbitre
- 22) Feinter d'être touché par une technique interdite
- 23) Pour le cas de combats "No Gi", de couvrir son corps d'une substance qui peut influencer le résultat du combat
- 24) Utiliser le slam (soulever l'adversaire et projeter de sorte que sa tête ou son dos touche le sol).
- 25) Tenir son adversaire par le protège-tibia, les gants, (ou le casque dans le cas de combats avec casques)
- 26) Dans le cas de combats avec casques, si le casque se défait durant une technique au sol l'arbitre

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

ordonnera une pause, puis il enlèvera le casque et fera continuer le combat. Si les adversaires reprennent la position debout plus tard, l'arbitre remettra le casque.

27) Casques : si un casque s'enlève plus de deux fois durant le round, celui-ci devra être changé pour un casque plus serré. Toute tactique utilisée grâce au casque pour gagner du temps ou des conseils sera sanctionnée par l'arbitre.

28) Depuis les problèmes rencontrés lors de la Coupe du Monde 2018, la technique de compression du cou "Xiết Cồ" avec les deux mains n'est plus autorisée.



29) La mise au sol avec une jambe (One leg take down) n'est autorisée que si l'épaule est placée au dessus du genou. Pas sur le genou, ni en dessous du genou.



30) La compression de la tête ou du crâne est strictement interdite car elle peut donner lieu à des blessures.



ART. 12 : COMBAT AU SOL

1) Si, en effectuant une technique efficace, un participant et/ou adversaire touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds, alors il est interdit frapper l'adversaire. Ceci vaut aussi bien pour le combattant debout que pour l'adversaire au sol.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

- 2) Il est défendu de frapper à la tête dès que l'un des deux combattants touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds.
- 3) Avant de passer au combat au sol, les antagonistes doivent d'abord avoir eu un contact debout JUSTE AVANT L'AMENÉE AU SOL (coups, série de coups de poings, série de coups de pied, coups poings pieds, coup de genou au corps, etc). Un coup suivi d'une courte pause suivie une amenée au sol N'EST PAS VALABLE.
- 4) Si pendant le combat au sol l'un des combattants reste passif, l'arbitre donnera d'abord une remontrance et pourra arrêter le combat s'il considère qu'il s'agit d'une infériorité technique. 5) Si au cours de la phase au sol aucune action ne permet de discerner une supériorité évidente, le combat recommencera debout.
- 6) Si un combattant fait savoir que sur un étranglement, sur une prise ou pour une autre cause il abandonne, l'arbitre arrêtera immédiatement le combat et le combattant qui a fait savoir qu'il arrêterait sera reconnu perdant.
- 7) Le combattant peut faire savoir qu'il abandonne en faisant signe avec la main ou le pied ou verbalement.
- 8) Si un combattant refuse d'abandonner sur un étranglement, une compression ou sur toute autre prise, alors l'arbitre peut intervenir pour arrêter le combat si l'intégrité physique du combattant lui semble en danger.
- 9) Comme dans toutes les autres fédérations, si un combattant grogne ou crie pendant une soumission ou une clé, le combat sera stoppé par l'arbitre comme mesure de protection. Le combattant qui aura crié ou grogné sera alors déclaré perdant par soumission.
- 10) Si le combat se déplace sous les cordes, ou en dehors des limites de combat du tatami, l'arbitre donnera l'ordre Thôi ! ou Stop ! Il les fera ensuite prendre la même position au milieu du ring, et il demandera aux combattants s'ils sont d'accord avec le positionnement avant de refaire démarrer le combat.

11) Rejeter ou cracher le protège-dents durant une soumission, un étranglement ou une clé, est l'équivalent d'un abandon du combattant. Le combattant qui rejette ou crache son protège-dents sera alors déclaré AUTOMATIQUement perdant par abandon.



12) Dans le but d'éviter de graves blessures aux vertèbres cervicales, la technique de projection en attrapant le cou n'est autorisée que si elle est effectuée sans aucune compression du cou. C'est à dire lorsqu'elle est effectuée avec un seul bras qui force sur le cou.

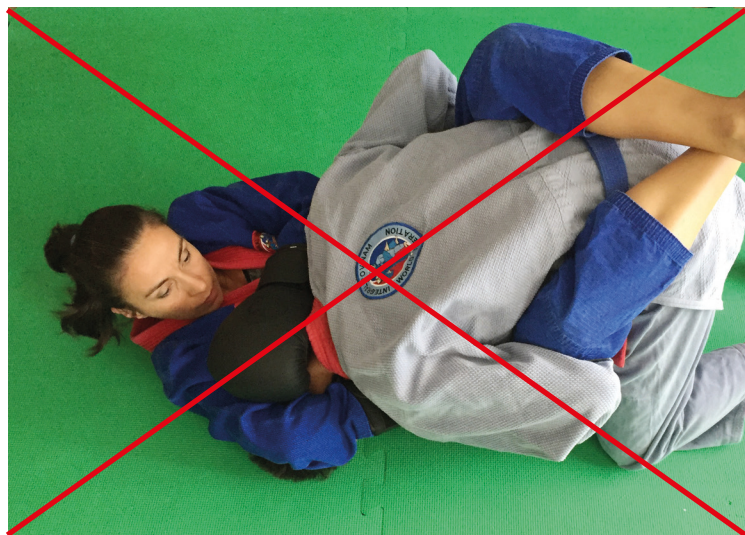


13) La technique de projection en attrapant le cou avec les deux bras n'est autorisée que si un bras de l'adversaire est coincé à l'intérieur d'un des deux bras de celui qui effectue la projection.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

14) Guillotine: La guillotine N'EST PAS autorisée pour les enfants, sauf pour U16.
Par conséquent, les U8, U10, U12 et U14 NE PEUVENT PAS FAIRE DE GUILLOTINE.

14 B) Pour les U16, voici les façons autorisées et non-autorisées d'appliquer une guillotine (voir photos)
Interdits pour tous les enfants : Seulement pour U16:



ART. 13 : CLINCH (DEBOUT)

Le clinch debout est autorisé du moment qu'il n'y a pas de passivité.
S'il n'y a pas beaucoup d'actions, l'arbitre donnera d'abord une remontrance avant d'interrompre le combat, pour ensuite refaire démarrer le combat dans une position neutre.

ART. 14 : ATTRIBUTION DE POINTS

1) Projections ou balayages avec chute, 1 point

2) Amenée au Sol (Takedown):

2 - 1) Au sol, les points ne seront attribués que si l'athlète peut maintenir la position de contrôle dominant durant au moins 3 secondes.

2 - 2) Les combattants partant d'une position neutre debout, un des combattants réussit à faire tomber son adversaire au sol et maintient le contrôle durant au moins 3 secondes.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

2 - 3) Si, avec cette technique de projection le combattant obtient une position de contrôle dominante, il recevra en plus les points correspondants :

1 + 2 pour amenée au sol + position croisée ;

1 + 3 pour amenée au sol et position montée ;

1 + 4 pour amenée au sol + immobilisation de dos...

ART. 15 A

Situations particulières:

1) Sauter à la garde depuis une position debout, à la suite de techniques de coups portés, et avec intention de soumission ou de renversement ne sera pas pénalisé mais ne donnera PAS de point à l'adversaire. C'est autorisé mais ne donne pas de point.

2) Sauter à la garde depuis une position debout, à la suite de techniques de coups portés, mais sans intention de soumission ou de renversement ne sera pas pénalisé, MAIS cette action donnera 1 point à l'adversaire. Ceci est considéré alors comme tomber à terre tout seul.

3) Sauter en ciseaux aux jambes (Don Chan) en pénétrant au lieu de virer en ciseaux étant très dangereux, pouvant arriver à briser les genoux, cette technique sera particulièrement réglementée durant le combat, différenciant l'intention de ciseaux pour faire tomber l'adversaire latéralement, de l'intention de briser ou blesser les genoux de l'adversaire.

4) S'asseoir devant l'adversaire sans qu'il y ait eu de contact ou faire semblant d'avoir été projeté à terre pour éviter de se mettre debout en combat, sera pénalisé par un avertissement et 1 point sera donnée à l'autre combattant. L'arbitre central devra arrêter l'action et replacer les combattants en position centrale neutre.

ART. 15 B

Positions dominantes, 2, 3 et 4 points :

1) Position croisée, 2 points : quand un combattant contrôle latéralement son adversaire en passant la défense de jambes et maintient le dos de son adversaire au sol pendant au moins 3 secondes (y compris en position "nord ou sud" et le genou sur le ventre).

2) Position montée, 3 points : quand un combattant contrôle son adversaire qui est allongé sur le dos, depuis le dessus (nord ou sud) avec ses genoux qui touchent le sol des deux côtés de l'adversaire pendant 3 secondes au moins.

3) Position de dos, 4 points : quand un combattant contrôle son adversaire depuis son dos, avec sa poitrine dans le dos de l'adversaire et ses jambes accrochées à l'intérieur de celles de son adversaire pendant au moins 3 secondes (l'accrochage de triangle de jambe dans le dos ne donne pas de point car il n'est pas dominant).

3 - 2) Dans le but d'assurer un plus grand nombre de soumissions, les points pour les positions de contrôle dominantes (ex: croisée, montée, et de dos) suivront un système de progression. Cela signifie que les positions devront aller en améliorant pour pouvoir gagner des points.

3 - 3) Les positions de contrôle dominantes recommencent si le combattant situé au dessus perd le contrôle et celui situé en dessous réussit à récupérer le contrôle de la position, avec la garde fermée, ou la position neutre debout au moins durant 3 secondes.

4) - Inversion de situation, 1 point :

4 - 2) L'inversion depuis une position de désavantage ou depuis toute autre position inférieure, sans obtention directe d'une position dominante, recevra 1 point si le contrôle est maintenu durant au moins 3 secondes.

4 - 3) Quand un combattant réussit à inverser une position avantageuse (ex: croisée, montée, et de dos) et maintient le contrôle pendant 3 secondes, les points de la position dominante seront alors ajoutés au point de l'inversion.

ART. 15 C

Attribution de points pour techniques de coups portés

1) Tous les coups efficaces et autorisés donneront 1 point.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

- 2) Pour que le point d'une action de coups soit attribué, le coup doit atteindre une zone autorisée avec précision, sans frapper sur la ou les protections, mais sans intention de mettre KO l'enfant.
- 3) Les coups seront autorisés s'ils ont été frappés :
 - 3 - 1) avec la zone des phalanges du gant main fermée,
 - dans le cas du " Đấm Bật Ngược " (Coup de poing de revers) la partie du dos du gant est autorisée
 - 3 - 2) avec le talon ou le plat du pied ; la zone du dessus du pied, de l'arrière du pied ou du tibia, tous trois recouverts de la protection réglementaire.
- 4) Si un coup est bloqué avec le bras, le gant ou avec le tibia, il ne sera pas compté.
- 5) Cependant, si à cause de la puissance du coup, même bloqué, l'adversaire qui le reçoit est déséquilibré et tombe, le coup pourra être compté.
- 6) Dans le cas d'échanges de coups simultanés des deux adversaires, les coups ne seront pas comptés.
- 7) Les coups portés pendant une projection ou pendant que l'adversaire tombe ne sont pas comptés.

ART. 16 A

K.O. et K.O. technique (TKO)

- 1) ABSOLUMENT AUCUN K.O. pour les enfants. Nous devons veiller à leur sécurité avant toute chose.
- 2) En cas de knockdown, (quand l'adversaire est touché par un coup légal, sans dommage physique, et tombe à terre) 4 points sont attribués.
- 3) Quand un combattant a une supériorité telle qu'après l'exécution d'un coup ou d'une projection autorisée son adversaire ne peut plus se défendre contre les coups, l'arbitre central devra procéder à l'arrêt du combat. Il devra d'ailleurs se préparer à une telle éventualité dès que le combat semble tourner à une supériorité évidente, et ce dans le but de protéger l'intégrité physique de l'enfant en situation d'infériorité claire.
- 4) L'arbitre central vérifiera l'état physique du combattant en question, lui enlèvera le protège-dents, et pourra demander l'intervention du médecin si nécessaire.

ART. 16 B

- 1) Toute technique commencée dans la limite de la zone de combat du tapis ou du tatami et terminée en dehors de cette zone sera considérée valide, et recevra les points correspondants, à moins qu'il y ait une claire intention de l'exécuter en dehors de la zone.
- 2) Pour toute attaque commencée une fois dépassée la zone réglementaire de combat le responsable de l'attaque se verra pénalisé.
- 3) Toute technique commencée après que le gong de début de round ait sonné sera considérée comme valide et les points correspondants seront attribués.
- 4) Tout combattant effectuant une technique après que le gong de fin de round ait sonné sera pénalisé.
- 5) Les coups AUTORISÉS portés lorsque les adversaires sont au sol ne sont pas comptés.

ART. 17 : FIN DU COMBAT

Un combat est terminé si :

- 1) Un des enfants est très touché et que l'arbitre intervient et arrête le combat avec un mouvement de bras, aussi bien debout qu'au sol. (Voir article 16 A)
- 2) Si un combattant refuse d'abandonner sur une prise ou un étranglement réussi, l'arbitre doit intervenir si la sécurité du combattant est en jeu.
- 3) Un enfant abandonne (par mouvement ou verbalement) sur une prise, un étranglement ou pour n'importe quelle autre raison.
- 4) Si l'enfant pleure
- 5) Le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.
- 6) un enfant est disqualifié.
- 7) Le coach d'un combattant jette la serviette/l'éponge dans le ring ou sur la surface de combat du tatami.
- 8) La durée du combat est terminée.
- 9) Si le Coach demande à l'enfant de combattre avec une violence évidente dans le but de faire très mal à son adversaire.

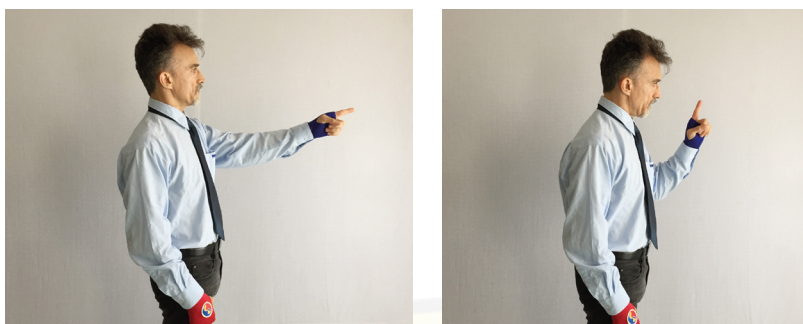
ART. 18 : AVERTISSEMENT PUBLIC ET DISQUALIFICATION

- 1) Si un combattant fait un mouvement défendu ou une technique défendue ou se comporte d'une manière non sportive ou qui nuit au renom sportif du Intégral, il risque un avertissement public.

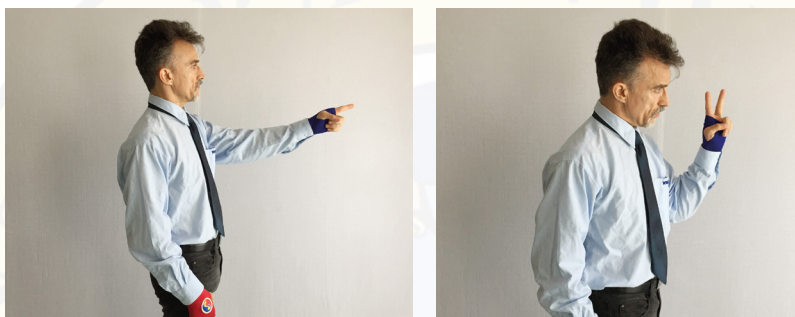
INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

2) Comptage en points suite à un avertissement public

Au 1^o avertissement public = 1 point retiré



Au 2^o avertissement public = 1 point retiré



Au 3^o avertissement public = disqualification



3) Un combattant est directement disqualifié :

a) S'il fait une action contraire au caractère sportif de la compétition ou qui atteint l'intégrité morale de l'adversaire ou si la sécurité de la compétition est mise en cause.

b) Si le combattant ou son coach/soigneur ne suit pas les ordres de l'arbitre, ou si le Coach entre dans la zone de combat pendant le combat sans avoir été appelé par l'arbitre.

c) Si le combattant ou son coach/soigneur a un comportement qui nuit au bon déroulement de la compétition.

d) Si une (ou plusieurs) action(s) d'un combattant peut (peuvent) être vue(s) comme technique(s) ou mouvement(s) défendu(s).

e) Si un combattant ne montre pas assez de combativité ou se tient uniquement sur la défensive

f) Si le combattant ne porte pas les protections prescrites. Il sera alors disqualifié par l'arbitre.

g) Si un adversaire s'est enduit (massage) d'huile. Cependant, la vaseline neutre pour le visage est autorisée.

h) Si son Coach porte des vêtements clairement non sportifs.

i) S'il y a plus de 2 soigneurs/coach dans le coin.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

4) En cas de disqualification, le Chef arbitre fera un rapport qui sera communiqué au secrétariat de la Fédération ou de l'Association responsable.

5) Pendant le combat, l'arbitre peut donner des avertissements informels (remontrances) sans limite. Ceci n'influence pas directement le score.

ART. 19 : Comité Administrateur de Compétition

1) Composition du Comité administrateur de compétition : Directeur ou Responsable de compétition ; Responsable du Chronomètre ou du gong ; Chef du jury ou responsable de la tenue des résultats (la personne qui entre les résultats dans l'ordinateur) ; Chef des arbitres ; Arbitres ; Arbitres adjoints ; Commissaire de la conformité des équipements et de la tenue (protection, habits...) ; Médecin ; Présentateur speaker ou annonceur.

ART. 20 : Blessures

1) Si un participant « est hors combat » en raison d'une action fautive (action interdite de son adversaire) et que l'arbitre a constaté l'action, il a l'obligation de sanctionner immédiatement le participant qui a commis l'action fautive.

2) Si un participant « est hors combat » suite à une action fautive (action interdite de son adversaire) et qu'il n'est pas capable de continuer le combat, selon l'avis médical du docteur, son adversaire sera disqualifié.

3) Si un participant a une ou plusieurs blessures encourues lors de la compétition et qui ne sont pas causées par l'adversaire (accidentelles), mais qui ne lui permettent pas de continuer le combat et qu'il désire arrêter le combat, ou que le médecin veut le retirer de la compétition, alors il sera considéré comme perdant (TKO).

4) Si les deux combattants se blessent simultanément et que, suite à cela, ils ne peuvent plus continuer le combat, la décision sera « match nul ».

5) La décision du médecin est contraignante et sans appel.

ART. 21 : arrêt d'un combat

L'arbitre ou le chef arbitre peut arrêter un combat :

1- Si les participants sont d'un niveau trop différent (infériorité technique évidente) le meilleur combattant sera vainqueur par l'intervention de l'arbitre.

2- Si le médecin du ring estime qu'une ou plusieurs blessures mettent en danger le ou les participants.

3- Si un coach ou soigneur d'un des participants ne sait pas se tenir décemment, alors son combattant sera puni par un avertissement public, et s'il y a répétition de ce comportement, il sera disqualifié.

4- Si le public ne se comporte pas comme il le faut, et qu'à cause de cela le bon déroulement de la compétition est mis en danger.

5- Si un des combattants a plus de 2 personnes dans son coin, il sera puni par avertissement public, puis disqualifié en cas de récidive.

6- Si l'arbitre décide d'arrêter le combat, il informera le chef de table du motif.

7- Si la rencontre est arrêtée durant le premier round à cause d'une calamité ou à cause d'une action involontaire.

Dans ce cas, la victoire n'est pas proclamée (« NO CONTEST »). On ne publiera pas de résultat.

ART. 22 : produits stimulants

1) L'emploi de produits stimulants est interdit.

2) Les participants à une compétition organisée par, ou sous les auspices de, la Fédération Mondiale d'Intégral sont obligés de se soumettre au contrôle du médecin de ring/de la surface de combat du tatami, ou de passer le contrôle des membres de la commission anti dopage.

3) Si un compétiteur mais aussi le coach et le soigneur sont contrôlés positifs aux produits interdits alors cette (ou ces) personne(s) est (seront) suspendue(s) pour une période indéterminée, et le résultat du combat sera revu.

4) Le règlement fédéral sur le dopage est d'application dans tous les événements de la Fédération Mondiale d'Intégral .

ART 23 : Accompagnateur

1) Un combattant peut avoir 2 personnes comme accompagnateurs (soigneurs/coaches) au ring ou près de l'aire de combat.

2) On attend des accompagnateurs qu'ils soient clairement identifiables, et ceci en portant des survêtements du club ou du pays, ou des T-shirts distinctifs du club ou du pays.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

- 3) Les accompagnateurs resteront pendant toute la durée du combat dans leur coin désigné (Rouge ou Bleu)
- 4) Les coaches peuvent seulement donner des instructions de manière décente.
- 5) Nous avons choisi le « Coaching Silencieux » : les coaches ne peuvent jamais interférer sur le déroulement du combat pendant sa durée.
- 6) La sanction pour un Coach qui crie les instructions de combat est d'un point en moins pour son athlète. En cas de récidive, le combattant sera déclaré perdant.
- 7) Seul le coach principal peut pénétrer sur le ring/sur la surface de combat avant le début du combat ou pendant les pauses. Il ne peut jamais, en aucun cas, entrer dans la surface de combat pendant le combat. S'il le fait, son combattant aura 4 points en moins. Si la faute est répétée, ou dans le cas de dispute avec l'arbitre central, le combattant sera automatiquement disqualifié.
- 8) Toute aide au Coaching en criant faite par des personnes placées près de la zone de combat résultera en des sanctions identiques au Coaching crié. Les personnes qui veulent crier pour aider les combattants doivent le faire depuis les gradins avec le public.
- 9) Les personnes qui ne sont pas sur le point de combattre ne doivent pas être dans la zone de compétition. Les amis et les personnes de la famille ne sont pas autorisés dans la zone de compétition.
- 10) Les combattants **NE DOIVENT PAS ÊTRE AUTOUR DE LA TABLE OFFICIELLE**. Même en cas de contestation de résultat ou de problème de compétition, seul le Coach peut demander à approcher la table officielle.

ART. 24 : Entrée et préparation sur la zone de combat

- 1) Les athlètes appelés pour le combat doivent entrer dans la zone de combat **TOTALEMENT PRÊTS** avec tout leur équipement.
- 2) Un athlète qui entre dans la zone de combat sans porter **TOUT** son équipement et tous les vêtements officiels sera disqualifié.
- 3) Les athlètes qui sont appelés à se préparer pour le prochain combat doivent attendre près de la zone de combat, pendant que le combat se déroule, **AVEC TOUT L'ÉQUIPEMENT** et la tenue officielle de combat.
- 4) Si un athlète, qui est sur le point de combattre, n'est pas prêt à cause de son équipement (coquille, protections de pied-tibia, gants, etc...), alors il sera **DIRECTEMENT DISQUALIFIÉ**. C'est la raison pour laquelle l'athlète **DOIT** passer par le Commissaire de Contrôle de la tenue et des protections, avant de rentrer dans la zone de combat.

ART. 25 : Arbitres et Commissaire à la table officielle

- 1) Dans le but d'éviter d'éventuels problèmes de listes ou d'ordre des combats, chaque pays participant **DOIT** procurer au minimum un arbitre central et un commissaire pour la table officielle.

ART. 26 : Affichage public de l'ordre des combats

- 1) Dans le but d'éviter d'éventuelles modifications des séquences de combats ou des noms des athlètes, chaque catégorie sera affichée sur une feuille, placée sur le mur près de la zone d'attente des combattants.
- 2) Après chaque combat, les résultats seront également affichés.
- 3) Quelques fois, les horaires **APPROXIMATIFS** de déroulement des combats seront affichés.
- 4) Les combats pouvant se terminer avant l'heure affichée (soumission, blessure, abandon...) ces horaires affichés seront donc très imprécis et, en **AUCUN** cas, ces horaires ne pourront être un motif de non présentation à temps au combat, ou de retard pour le combat.

ART. 27 : Contestation des résultats

L'arbitrage n'est **JAMAIS 100%** juste. Nous essayons d'être le plus correct possible, mais nous ne sommes pas à l'abri des erreurs d'arbitrage.

INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

Durant la coupe du Monde 2018, presque toutes les contestations de résultat étaient injustifiées. Désormais, les contestations frauduleuses seront sanctionnées.

- 1) Si une décision d'arbitrage ou un résultat final est en conflit avec le règlement ci-dessus, seuls peuvent la ou le contester le participant, sont coach ou tout autre représentant officiel.
- 2) Les contestations doivent être remises PAR ÉCRIT au Comité Organisateur, à la Fédération ou Association, directement après le combat sur lequel la contestation est basée.
- 3) APRÈS AVOIR REÇU la contestation écrite, le chef de compétition consultera le chef arbitre et les JUGES.
- 4) Si tous les faits disponibles sont pris en considération, le chef de compétition prendra une décision.
- 5) Le droit de contestation expire un mois après le jour de la compétition contestée.
- 6) La partie qui dépose une contestation doit le faire avec une vidéo du combat comme preuve à l'appui.
- 7) Cette vidéo sera demandée à l'organisateur.
- 8) Les vidéos prises par le public ou des membres de l'équipe pourront être étudiées en cas d'absence de vidéo de l'organisateur.
- 9) Les contestations sans vidéo à l'appui ne seront pas prises en compte.

ART. 28 : Combats extra ou combats de démonstration

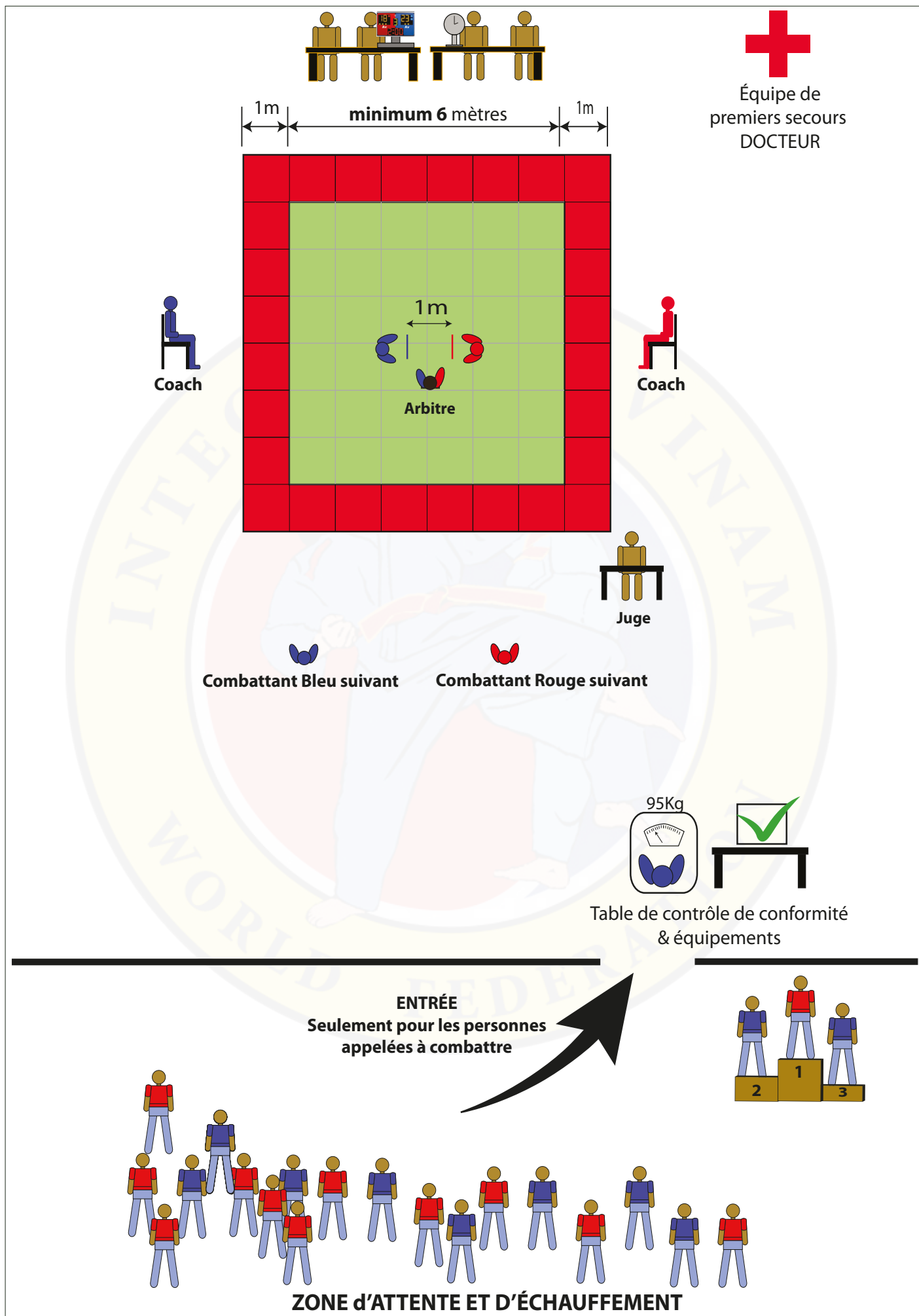
- 1) 1) PAS DE COMBATS EXTRA POUR LES ENFANTS

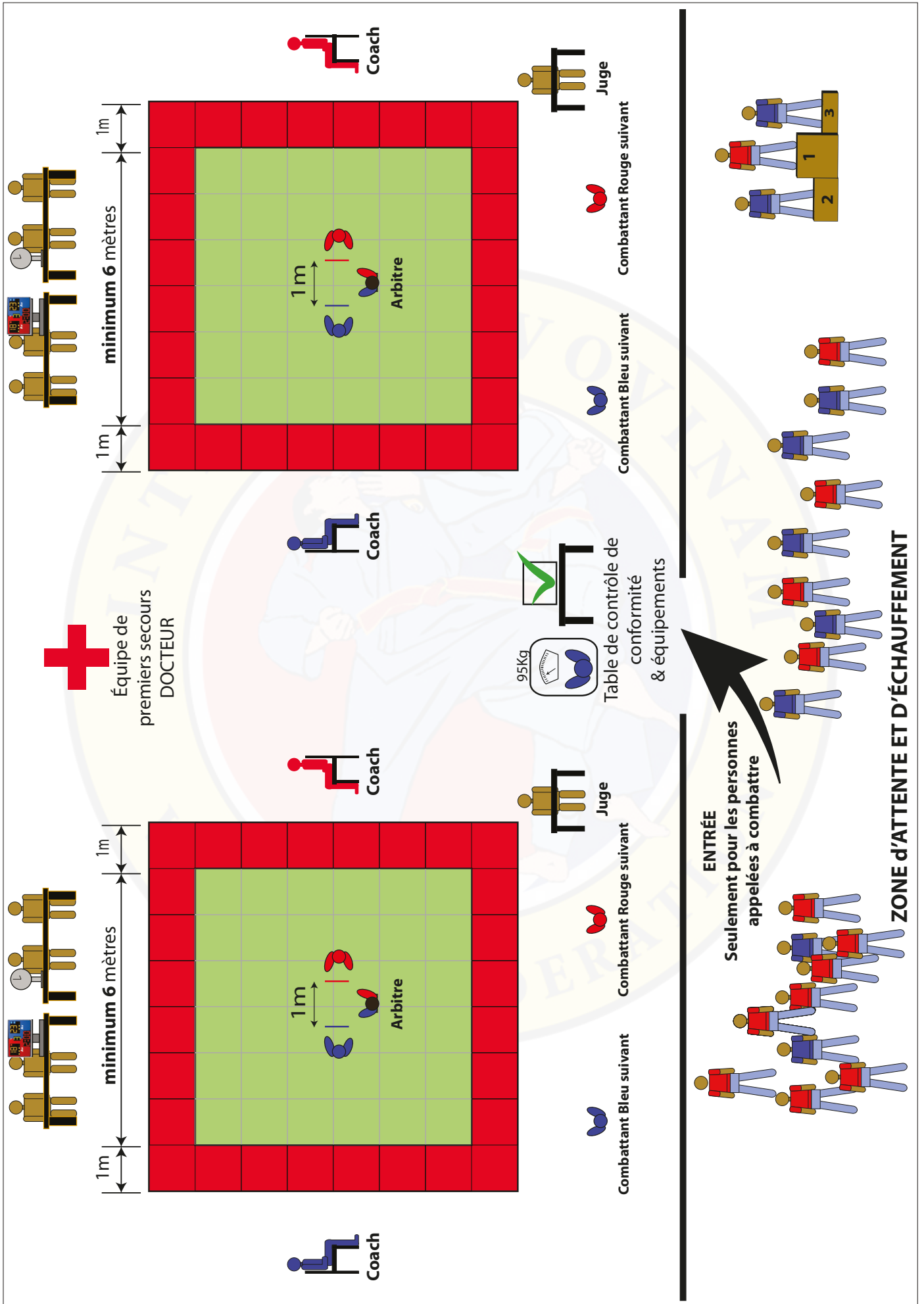
ART. 29 : Assurance, cartes de membres et passeports sportifs IVWF

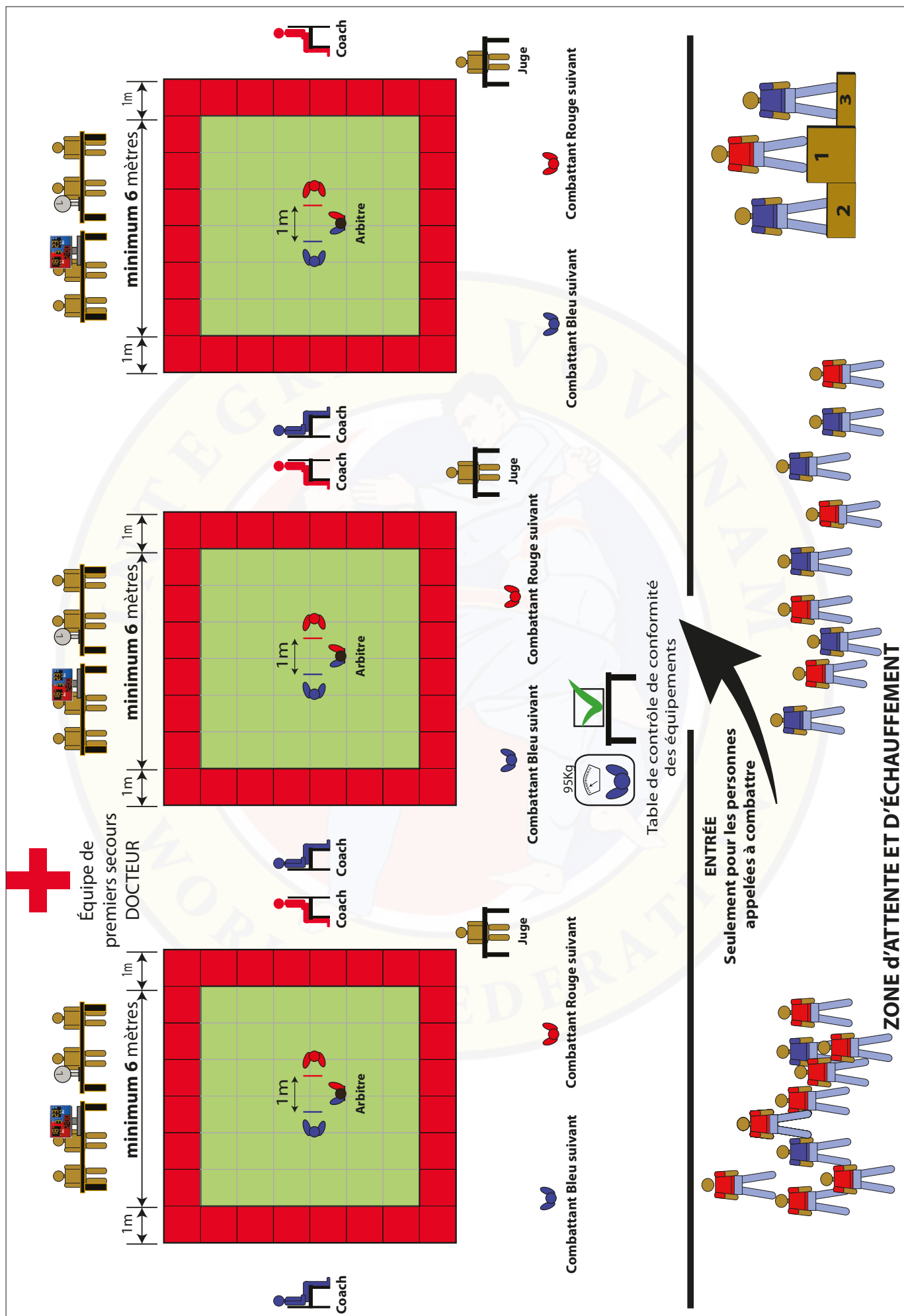
- 1) Tous les enfants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une autorisation parentale. Cette autorisation doit être signée par les parents ou les tuteurs légaux, et n'engagera pas la responsabilité de la IVWF en cas d'accident.
- 2) Tous les enfants restent sous la responsabilité de leur Coach ou de la personne responsable de leur équipe.
- 3) Tous les enfants doivent démontrer une assurance valable et couvrant TOUS les frais en cas d'accident.
- 4) Les enfants doivent présenter leur passeport sportif IVWF avant le début des combats de leur catégorie.
- 5) Les résultats des compétitions doivent être notés (signés et tamponnés par le directeur ou la personne chargée du Comité d'Organisation de la compétition) dans les passeports sportifs de chaque participant pour les 1e, 2e et 3e places.
- 6) Pour les combattants qui n'atteignent pas le podium (1e, 2e, 3e place), une barre transversale sera placée à la place des résultats sur la page correspondante du passeport. Mais les dates et lieux de la compétition seront marqués signés et tamponnés par le directeur ou la personne chargée du Comité d'Organisation de la compétition, comme preuve de la participation à la compétition.
- 7) Tous faux grades, faux résultats de compétition inscrits ou falsifiés sur le passeport IVWF conduira à l'exclusion à vie du porteur du passeport IVWF, de l'auteur (des auteurs) de la falsification et son (ses) complice(s).
- 8) AUCUNE COMPETITION ne peut avoir lieu SANS un SERVICE MEDICAL disponible DURANT TOUTE LA DURÉE DE LA COMPETITION. Si le service médical est absent, TOUS les combats doivent être arrêtés.
- 9) D'un point de vue légal, si un accident survenait sans service médical présent, la responsabilité de la IVWF ne pourra être mise en cause en aucune manière.



INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL







INTEGRAL - COMBAT INTEGRAL

