



INTEGRAL

VOVINAM

FIGHTING SYSTEM

Reglamento de COMBATES INTEGRALES



Publicado por la
Vovinam World Expansion Office
bajo supervisión de la Integral Vovinam World Federation
© 1997 revised edition© 2021 - traducción española© 2021
integralworldfederation@gmail.com
www.integral-vovinam.com

SECCIÓN 1: “CATEGORÍA DE COMBATES INTEGRALES”

Las peleas en la categoría de COMBATES INTEGRALES son la posibilidad para la Integral Vovinam World Federation y para los atletas experimentados de Vovinam, de evaluar sus capacidades de COMBATE mientras aplican las técnicas generales de Vovinam, excluyendo los elementos más peligrosos. Por lo tanto, este tipo de combate debe estar regulado por reglas estrictas, con el fin de preservar la seguridad e integridad de los atletas, como cuestión prioritaria.

Artículo 0.1:

Todos los países DEBEN dar a sus atletas una traducción de estas Reglas y Regulaciones en su idioma. Se supone que todos los participantes deben conocer estas reglas y regulaciones en su idioma.

Artículo 0.2:

Durante las Competiciones Internacionales, el Entrenador Nacional o el Encargado Nacional debe llevar con él, en el sitio de las peleas, una versión impresa de estas Reglas y Reglamentos en su idioma.

Artículo 0.3:

En caso de problemas relacionados con la traducción exacta, la ÚNICA versión básica y legal que prevalecerá es la versión inglesa. Se pide a los países que traduzcan correctamente a sus idiomas.

Artículo 1:

La Federación Mundial de Vovinam Integral reconoce las competencias solo si la Federación Mundial de Vovinam Integral o la delegación los autorizó, ya sea a través de una entidad Regional, Nacional o Internacional.

Artículo 2:

1. La organización de competencias solo puede ser realizada por la Federación Mundial de Vovinam Integral y/o por un promotor, una asociación o federación reconocida por la Federación Mundial de Vovinam Integral.
2. Las competencias de la Federación Mundial de Vovinam Integral solo se llevarán a cabo en el caso de que la Federación Mundial de Vovinam Integral otorgase una autorización por escrito, o tras el acuerdo de una solicitud.

Artículo 3:

Todos los participantes en competencias de categoría COMBATES de Vovinam Integral de/o bajo la Federación Mundial de Vovinam Integral deben tener 16 años. Si los combatientes no tienen 16 años, ELLOS NO PUEDEN PARTICIPAR EN UNA COMPETICIÓN EN ESA CATEGORÍA. Deben registrarse en la Categoría infantil o juvenil de competición de la Federación Mundial de Vovinam Integral.

Artículo 3 B:

Todos los deportistas menores de edad deberán presentar autorización parental por escrito.

Artículo 4:

1. Cualquier participación para una competición en la categoría “COMBATES Integrales” de Vovinam realizadas por/o bajo la Federación Mundial de Vovinam Integral será permitida solo si el participante en la categoría “COMBATE Integral” de Vovinam tiene una licencia VÁLIDA aprobada por la Federación Mundial de Vovinam Integral.
2. Se pedirá a los participantes que realicen un Quyen de Vovinam (KATA) para verificar que realmente son practicantes de Vovinam.
3. Los Quyens solicitados para la verificación podrían ser: Thập Tự Quyền para los Cinturones Azul, y Thập Tự Quyền o Ngũ Môn Quyền para los Cinturones Amarillo, así como para el Cinturón Rojo el Việt Võ Đạo Quyền o el Mộc Bản Pháp (elegido al azar)
4. La elección del Quyen se hará por sorteo, teniendo en cuenta el grado del participante, no se pedirá quyen de un nivel superior al del atleta.
5. La ejecución del Quyen no dará ningún punto, pero si sucediese que el deportista no conoce al Quyen, será descalificado.
6. El Quyền debe realizarse con fluidez, las técnicas deben ser las del programa, las direcciones deben ser las correctas y las patadas deben ejecutarse al menos a la altura del pecho.

INTEGRAL VOVINAM - COMBATES INTEGRALES

7. Si el participante muestra un mal conocimiento del Quyen o está dudando, tiene falta de confianza o está marcando pausas, será eliminado. Entonces, su oponente TAMBIÉN tendrá que realizar un Quyen. Si es capaz de realizarlo, pasará a la siguiente fase. Si no, él o ella será eliminado también.

Artículo 5:

1. Una competición de categoría “COMBATE INTEGRAL” debe realizarse en un ring aprobado por la Federación Mundial de Vovinam Integral, cuyas dimensiones sean de al menos 6 m x 6 m, o en una estera de tatami con un mínimo de superficie de combate de 6 m X 6 m o una jaula de combate tipo MMA.

2. El piso del ring debe estar hecho en una construcción sólida, plana y cubierta con material de espuma de al menos

2 cm de espesor, colocados debajo de una lona rígida. En el caso de una estera de Tatami, debe seguir las “Normas de proyección” en Peleas Internacionales.

3. El ring dispondrá de un mínimo de 4 cuerdas de un diámetro mínimo de 3 cm y máximo de 5 cm. Las cuerdas deben estar bien tensadas y unidas a los 4 postes que forman las esquinas del ring. La cuerda más baja se colocará a una distancia de 40 cm del suelo y la más alta a una altura de 120 del suelo.

4. Las cuerdas deben estar cubiertas por un material protector suave y se unirán a cada esquina del ring.

5. Las esquinas diagonalmente opuestas estarán en AZUL para una de ellas y en ROJO para la otra. Las otras esquinas serán neutrales o blancas.

Artículo 6: Uniforme de lucha

1. Los combatientes llevarán un Võ Phục de Vovinam (uniforme de entrenamiento de Vovinam), conforme a las Reglas y Regulaciones de Vovinam Integral. Usar un Võ Phục (Gi o uniforme de entrenamiento) de otro color que el azul resultará automáticamente en la descalificación del atleta. No hay un tono azul oficial. Todos los tonos de azul son permitidos.



1- b) La insignia de Vovinam Integral se llevará en la parte izquierda del pecho (Azul, Amarillo o Rojo, según el nivel del cinturón del participante).



1- c) Las insignias de Vovinam Integral de la IVWF NO PUEDEN SER NI COPIADAS, ni hechas por nadie que no sea la sede de IVWF. Es casi la única forma de financiación del IVWF. Las insignias están protegidas por derechos de autor. Los Países deben comprarlos a la IVWF. ¡Sin fabricación local!

1 - d) La insignia Vovinam Việt Võ Đạo NO está permitida en el Võ Phục.



INTEGRAL VOVINAM - COMBATES INTEGRALES

2. Cualquier objeto afilado o duro, anillos, joyas, collares, etc. en el uniforme, debajo del uniforme o en el atleta están prohibidos.
3. Está prohibido cualquier tipo de calzado.
4. En el uniforme de combate, se autorizan anuncios o textos comerciales si son discretos y sólo si estos anuncios o estos textos no son contrarios a la ética, la cortesía o los intereses del promotor o de la Federación Mundial de Vovinam Integral. El logo del club o el nombre del atleta están autorizados.

Artículo 7-A: Materiales de protección



1. El protector de la ingle y el protector bucal son obligatorios para todos los participantes.
2. Es obligatorio el uso de espinilleras y protector de pie. El protector de pie debe tener todo el pie protegido (NO solo la parte delantera). El protector de pie NO debe dejar los dedos desprotegidos. Por tanto, el protector de pie con espinillera unida en una pieza es la protección oficial en Vovinam Integral.
3. La protección para los pies y las espinillas DEBE estar hecha de espuma suave que absorba los golpes. Las protecciones de pies y espinillas hechos de material duro serán RECHAZADOS.



(las protecciones de Kickboxing y de boxeo tailandeses serán rechazadas).

4. Los participantes en una competición solo usarán guantes nuevos, aprobados por la Federación Integral de Vovinam Integral o por el promotor de peleas.
5. COLORES DE LOS GUANTES: los guantes DEBEN ser NEGROS, ROJOS o AZULES; (Rojo para la esquina roja o Azul para la esquina azul). Se permite el color blanco. Cualquier otro color aparte de los 4 colores mencionados dará lugar a la descalificación del deportista. ¡Sin colores llamativos!



6. Antes del comienzo de la pelea, el árbitro debe revisar todos los equipos de protección y los guantes.
7. Los vendajes blandos que se pegan se permiten después de la verificación del árbitro.

Artículo 7-B: Revisores de Uniforme y Control de Material

Una persona será designada por el Comité Organizador para verificar que todos los atletas usen el uniforme, las protecciones y el equipo ANTES de entrar en la zona de PREPARACIÓN de combate.

Artículo 7-C: Atletas sin uniforme oficial

Teniendo en cuenta que TODOS los participantes deben pasar por el Comisionado para el control ANTES de ingresar en el área de pelea, cualquier atleta que ingrese a la zona de pelea (y esté a punto de comenzar a pelear) que no lleve uniforme y protecciones oficiales será AUTOMÁTICAMENTE descalificado por el Árbitro.

Artículo 8: Duración de la pelea

2 x 3 minutos en fases eliminatorias
3 x 5 minutos en semifinales y finales
Descanso de 1 minuto entre rondas

Artículo 9 A: Categorías de peso

1. La Federación Mundial de Vovinam Integral establece las siguientes categorías de peso para títulos Nacionales y Federales:

Menos de 55 kg, menos de 60 kg, menos de 65 kg, menos de 70, menos de 75, menos de 80, menos de 85, menos de 90 kg, menos de 95 kg, más de 95 kg.

2. A partir de 95 kg no hay restricción de peso.

Artículo 9 B: Categoría de Veteranos, + 40 años

Después de la Copa del Mundo 2018 en Marruecos, ahora es posible una categoría de Veteranos. Los pesos son los siguientes: menos de 67 kg; - 75 kg; - 83 kg; -91 kg y + 91 kg.

Artículo 9 C: Control de peso

1. El control de peso se realizará justo antes de la PRIMERA pelea. Esto evitará trampas a la hora del pesaje, o recuperar el peso perdido antes de la revisión.
2. Después de ser llamado por el Presentador (Speaker), el luchador X debe estar preparado para la pelea "...", entonces el luchador se irá al control de peso.
3. Se pueden hacer tres intentos, pero los intentos **no pueden retrasar la pelea**.
4. Si después de 3 intentos el peleador no puede entrar en la categoría por una pequeña diferencia (menos de 2.2 libras - o menos de 01 kg), tendrá la opción de competir en la categoría de mayor peso

o abandonar, declarando a su oponente listo para la siguiente fase.

5. Si, en el tercer intento, el peleador no puede ingresar a la categoría por más de 2.2 libras [1 kg], entonces el luchador no podrá participar en la competición. Los luchadores deben registrarse en su categoría con su peso real.

6. Si el peleador no es capaz de llegar a verificar, o no puede confirmar su peso antes del momento de la pelea, será declarado “no coincidente con la categoría” y no podrá cambiar de categoría.

7. El control de peso se puede realizar vistiendo uniforme completo, o solo con pantalones, (con un mínimo de pantalones y una camiseta para las categorías femeninas).

8. En los países musulmanes, las mujeres pueden controlar el peso con el uniforme completo.

Artículo 10: Técnicas para la parte de pie de la pelea.

Son toleradas: todas las técnicas con excepción de las expuestas en el artículo 11.

Para la parte de pie, en la categoría “Lucha Integral” de Vovinam se autoriza:

1. Golpes de rodilla solo en el cuerpo.
2. Se autoriza el “Đám Búa Lái” o puño giratorio hacia atrás.
3. Las patadas bajas están autorizadas solo si se golpean en el muslo, no en/cerca de la rodilla.
4. Los puñetazos al cuerpo mientras la pelea se lleva a cabo en el suelo se autorizan, solo después de que la posición de guardia en suelo esté establecida, no antes.
5. Se autoriza todo tipo de proyecciones, excepto a la cabeza.

Artículo. 11: Técnicas no autorizadas.

1. Luxaciones en los dedos de las manos y los pies, lo que se denomina manipulación de pequeñas articulaciones.
2. Morder, arañar, clavar las uñas y escupir.
3. Tirar del cabello, la nariz, las orejas o los párpados.
4. Todas las técnicas en el área de la ingle.
5. Ataques de codo y antebrazo.
6. Cabezazos.
7. Golpear la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza.
8. Patadas y rodillas contra la cabeza cuando el oponente está en una posición activa en el suelo.
9. Golpes en la garganta.
10. Picar los ojos.
11. Presionar la nuez.
12. Aferrarse a la valla de seguridad o a las cuerdas.
13. Golpear a un oponente cuando tiene otra parte de su cuerpo, que no sean sus pies, en el suelo. (excepto en las peleas de suelo después de que la posición de suelo ha sido establecida).
14. Golpear a un oponente de pie mientras tiene otra parte del cuerpo en el suelo (excepto en las peleas en el suelo después de que se haya establecido la posición en el suelo), denominada “regla de los tres puntos”.
15. Huír de la pelea debajo de las cuerdas o fuera del área de pelea.
16. Bajar al suelo sin haber realizado ninguna técnica o acción planificada.
17. Huír claramente de la COMBATE y falta de espíritu de COMBATE o defensa.
18. Utilizar un agarre y torsión del cuello con una combinación de un movimiento de caída.
19. Echar al oponente fuera del área de competición.
20. Dejar caer o escupir deliberadamente la boquilla.
21. Ignorar las instrucciones del árbitro.
22. Simular un golpe en el área de la ingle o una técnica prohibida.
23. “Slam”: proyectar al oponente para hacerlo aterrizar únicamente sobre su espalda, cabeza y / o cuello.
24. Proyecciones en las que el oponente debe aterrizar únicamente sobre su cabeza y / o cuello, los llamados “clavados”.

25. Agarrar la ropa o el equipo de protección del oponente.
26. En el caso de peleas con cascos, si la protección de la cabeza se cae durante la pelea de suelo, el árbitro ordenará una pausa, luego tomará el casco y reanudará la pelea. Si los luchadores volvieren más tarde a la posición de pie, el árbitro volverá a colocar el casco.
27. En el caso de peleas con cascos, si un casco sale más de dos veces durante un asalto, debe cambiarse y reemplazarse por otro más apretado. Cualquier picaresca utilizada con el casco para ahorrar tiempo o para recibir consejos será sancionada por el árbitro.
28. Dados los problemas sucedidos durante la Copa del Mundo 2018, la técnica de “apretar el Cuello” o “Xiết Cổ” con ambos brazos ya no está autorizada.



29. El “derribo con una pierna” con los 2 brazos está autorizado sólo si el hombro se coloca por encima de la rodilla. No en la rodilla, ni debajo de la rodilla.



30. La compresión de la cabeza o el cráneo está estrictamente prohibida ya que puede provocar lesiones.



Artículo 12: Pelea en el suelo.

1. Si se aplica una técnica eficiente, un competidor y/o su oponente toca el suelo con otra parte del cuerpo aparte de los pies (la llamada regla de los tres puntos), está prohibido golpear al adversario.
2. Está prohibido golpear en la cabeza si uno de los oponentes toca el suelo con otra parte del cuerpo aparte de los pies.
3. Antes de comenzar una pelea en el suelo, los luchadores **deben haber tenido un contacto de pie JUSTO ANTES del TAKE DOWN** (golpes, serie de puñetazos, serie de patadas, patadas y puñetazos, rodilla al cuerpo, etc ...). **Un golpe seguido de una breve pausa y luego el derribo NO ES VÁLIDO.**
4. Si durante la pelea en el suelo, uno de los luchadores es demasiado pasivo, el árbitro primero le advertirá y podría detener la pelea, si considera que se trata de un caso de inferioridad técnica.
5. Si durante la fase de suelo no hay acción que permita determinar la superioridad de alguno de los luchadores, la pelea se reanudará desde una posición de pie.
6. Si en un estrangulamiento, una técnica de sumisión, una sujeción o cualquier otra razón, un competidor demuestra que quiere abandonar, el árbitro detendrá inmediatamente la pelea y el otro competidor será declarado ganador.
7. El competidor se rinde golpeando al oponente o en la colchoneta o informando verbalmente al árbitro.
8. Si un peleador se niega a abandonar en un estrangulamiento u otra sujeción, entonces el árbitro puede detener la pelea si cree que la salud o la integridad física del peleador están en riesgo.
9. Como para todas las demás federaciones, si un luchador gruñe o grita durante una sumisión o un bloqueo de brazo/ tobillo, el árbitro detendrá la pelea como medida de protección. El luchador que gruñe o grita, entonces, se declarará perdedor de la pelea por sumisión.
10. Si la acción de pelea es meterse debajo de las cuerdas del ring o fuera de los límites del tatami, el árbitro gritará “¡Thôi!” o “¡Alto!”. Luego, ordenará a los dos luchadores que tomen la misma posición que tenían antes de detener la acción, pero en el centro del ring o tatami, y luego el árbitro reanudará la pelea desde allí, siempre y cuando los dos contendientes estuvieran de acuerdo con la posición.

11. Tirar o escupir la boquilla durante una presentación, un estrangulamiento o un bloqueo de brazo, equivale a renunciar la pelea. La persona que lanza o escupe la boquilla se declarará AUTOMÁTICAMENTE perdedor por renunciar a la pelea.



12. Para evitar lesiones graves en las vértebras cervicales, la técnica de lanzar con sujeción del cuello sólo se autorizará si se realiza sin ninguna compresión en el cuello con las manos. Esto quiere decir, con solo un brazo forzando el cuello.

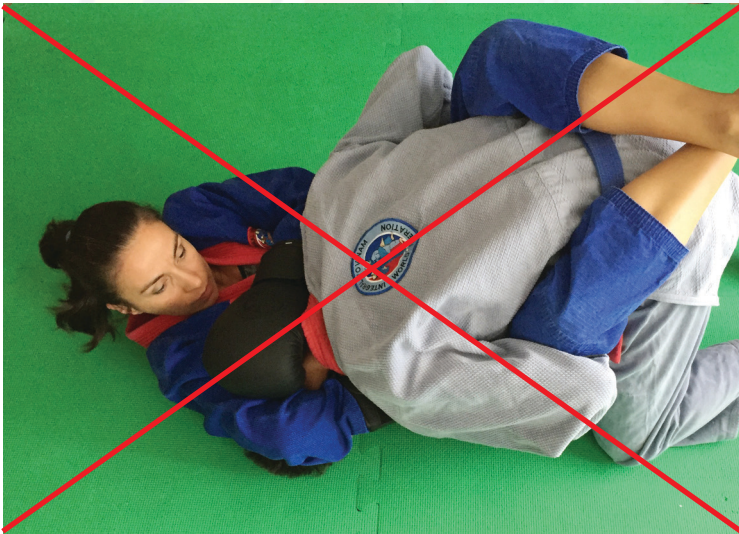


INTEGRAL VOVINAM - COMBATES INTEGRALES

13.- La técnica de proyección agarrando el cuello con las manos está permitida solamente, si un brazo del oponente está atrapado entre los brazos que proyectan.



14. Guillotina: La guillotina está autorizada pero no debe ser bloqueada en la parte trasera por el otro brazo.



Artículo 13: Clinch (de pie).

El clinch de pie está autorizado siempre que no haya pasividad. Si no hay muchas acciones, el árbitro primero advertirá a los luchadores antes de interrumpir la pelea, y luego reanudará la pelea en una posición neutral.

Artículo 14: Adjudicación de puntos.

1. Lanzar o barrer con caída, 1 punto.

2. Derribos:

2 - 1. En el suelo, los puntos se otorgarán si el atleta puede mantener la primera posición durante 3 segundos.

2 - 2. Cualquier situación en la que la acción comience en pie y termine en el suelo, se otorga 1 punto al competidor que logra mantener la primera posición durante 3 segundos.

2 - 3. Si con el derribo, el competidor logra establecer una posición dominante, él / ella además recibe los puntos correspondientes:

1 + 2 para derribos en montaje lateral;

1 + 3 para derribos en montaje completo;

y 1 + 4 para derribos en montaje trasero.

Artículo 15: Situaciones de guardia lograda:

1. Saltar a la guardia desde una posición de pie con técnicas de golpe previas y con un intento de sumisión o inmersión no será penalizado con una advertencia y NO otorgará puntos a el oponente. Está autorizado, pero no puntúa.

2. Saltar a la guardia desde una posición de pie con técnicas de golpe previas, PERO sin un deliberado intento de sumisión o revocación, no será penalizado con una advertencia, pero otorgará 1 punto al adversario. Se considera entonces que cae al suelo solo.

3. Saltar en tijera a las piernas (Don Chan), penetrando en el lugar de torcer, es muy peligroso, llegando a romper las rodillas; esta técnica se regirá particularmente durante la pelea, haciendo una diferencia entre la intención de la tijera: de hacer que el oponente caiga lateralmente y la intención de romper la rodilla del oponente.

4. Sentarse en el suelo desde una posición de pie sin contacto o simulando una caída para evitar estar de pie, la pelea será penalizada con una advertencia pública y otorgará 1 punto al oponente. El árbitro central interrumpirá la acción y devolverá a los competidores a una posición de pie neutral.

Artículo 15 B: Posiciones dominantes, 2, 3 y 4 puntos:

1. Side Mount (2 puntos): cuando un competidor gana el control al pasar las defensas de las piernas del oponente

manteniendo al oponente de espaldas a la colchoneta durante 3 segundos (incluyendo norte-sur y la rodilla sobre el estómago).

2. Full Mount (3 puntos): Cuando un competidor controla al oponente que está acostado de espaldas, desde la parte superior con ambas rodillas tocando el suelo a cada lado del oponente para la cuenta de 3 segundos (incluido el norte o el sur).

3. Back Mount (4 puntos): Cuando un competidor controla al oponente desde la espalda, con su pecho a la espalda del oponente y sus piernas enganchadas dentro de las dos piernas del oponente para la cuenta de 3 segundos.

3 - 2 Para garantizar un mayor nivel de presentaciones, los puntos para las posiciones de control dominantes (es decir, Side Mount (montaje lateral), Full Mount (montaje completo) y Back Mount (montaje posterior) seguirá un sistema de progresión, lo que significa que las posiciones deben ir mejorado para recibir puntos.

3-3. La progresión de la posición de control dominante se restablece si el luchador de abajo logra tomar al luchador que está arriba con su guardia cerrada o volver a ponerse de pie durante al menos 3 segundos.

4. Inversiones, (raspadas) 1 punto:

4 - 2. Inversiones (o raspadas) desde una posición desfavorecida o cualquier posición inferior sin establecer una posición dominante, recibirá 1 punto si se mantiene el control durante 3 segundos.

4 - 3. Reversiones (o barridos) desde una posición desfavorecida o cualquier posición inferior con establecimiento directo de una posición dominante, se le otorgará 1 punto + los puntos correspondientes a la posición dominante si el control se mantiene durante 3 segundos.

Artículo 15 C: Puntos por golpes:

1. Todas los golpes efectivos y autorizados anotan 1 punto.

2. Para que una acción de golpe puntúe, debe golpear un objetivo legal con fuerza, precisión, desprotección y tener un efecto visible sobre el oponente. Solo se golpea con la parte de los nudillos del guante cerrado de cualquier mano. o el área acolchada de la espinilla-empeine o la rodilla de cualquiera de las piernas: están permitidas.

3. Todos los golpes serán autorizados si se realizaron de acuerdo con los siguientes criterios:

3 - 1. Con la parte de los nudillos del guante de boxeo, la mano cerrada,

- En el caso del “*Đấm Búa Lái*” (puño giratorio hacia atrás) se autoriza la parte trasera del guante.

- En el caso del “*Đấm Bật Ngược*» (Uraken o golpe de revés) se autoriza la parte trasera del guante.

3 - 2. Con la parte superior del pie, el talón y la espinilla, las tres partes cubiertas por el equipo de protección que marca la normativa.

3 - 3. Con la rodilla si alcanza al cuerpo, solo si es en zona permitida.

3 - 4. Con el talón o la planta del pie para las patadas de Vovinam.

4. Si un golpe es bloqueado por el brazo o la espinilla del oponente, generalmente no puntúa.

5. Sin embargo, si un golpe bloqueado es tan poderoso que hace que el oponente se mueva físicamente o pierda equilibrio, puntuará.

6. Los strikes (golpes) simultáneos de los dos contendientes no puntúan.

7. Los golpes ejecutados mientras se está proyectando o derribando no puntúan.

Artículo 16 A: K.O. y el K.O técnico. (TKO).

1. Todas las caídas (cuando un competidor es derribado sin daño debido a la ejecución de un puñetazo, patada o proyección autorizada, etc.) anota 4 puntos.

2. Si un contendiente tiene una superioridad muy clara frente a su oponente, tras recibir un golpe legal o proyección no puede defenderse de los ataques, entonces el árbitro detendrá la pelea. Es más, el árbitro tendrá que ser consciente de tal superioridad tan pronto como la pelea evidencie un giro a una clara superioridad, y así para salvar al atleta de mayores daños.

3. Si un competidor no puede defenderse más o si ha recibido hasta tres strikes consecutivos a la cabeza, efectivos y desprotegiendo la cabeza, el árbitro detendrá el combate para salvar al atleta de mayores daños.

4. El árbitro central quitará inmediatamente la boquilla del atleta y determinará cuidadosamente si se requiere asistencia médica o no.

Artículo 16 B

1. Cualquier técnica legal que comencese dentro del límite del área de pelea, del ring o el tatami, y terminase fuera del límite legal de área, se considerará válida y otorgará los puntos correspondientes, salvo que hubiese una clara intención de ejecutar la técnica al salir.

2. Cualquier técnica iniciada fuera del límite del área de combate del ring o tatami será penalizada.

3. Cualquier técnica legal iniciada después de que suene la campana de la ronda de salida se considerará válida y los puntos otorgados.

4. Cualquier técnica iniciada después de que suene la campana de fin de ronda será considerada ilegal y el contendiente responsable de la acción será sancionado.

5. ***Los golpes AUTORIZADOS que se lanzan durante el combate de suelo no puntúan.***

Artículo 17: Fin del combate.

Una pelea termina si:

1. Uno de los contendientes es tocado seriamente y el árbitro interviene y detiene la pelea con un gesto de mano, ya sea en una posición de pelea de pie o una posición de pelea en el suelo. (ver Artículo 16 A).
2. Si un contendiente se niega a abandonar por una sumisión o estrangulamiento efectivo, el árbitro debe intervenir para salvar al atleta de mayores daños.
3. Si un contendiente abandona (con un gesto con la mano o verbalmente) en una sumisión, un estrangulamiento o por cualquier otra razón.
4. Si un contendiente es derribado y el árbitro lo cuenta como "out". (KO).
5. Si un contendiente no puede reanudar la pelea debido a la decisión del médico o del árbitro.
6. Si un contendiente es descalificado.
7. Los entrenadores del contendiente detienen la pelea tirando la toalla y así pierden la pelea.
8. Se termina la duración de la pelea.

Artículo 18: Advertencias públicas y descalificación.

1. Si un contendiente realiza una técnica o acción prohibida, o si viola el Código de Ética del Vovinam Integral de manera descarada y antideportiva, recibirá una advertencia pública.
2. Puntos otorgados después de una advertencia pública:

-1a advertencia = 1 punto otorgado al oponente



-2da advertencia = 1 punto otorgado al oponente



-3ra Advertencia = descalificación



- a) Si actuó en contra de la actitud deportiva justa de la competencia, o si violó la integridad moral de su oponente, o si la seguridad de la competición se pone en peligro.
- b) Si el luchador o su entrenador no siguen las órdenes del árbitro, o si el entrenador entra en la zona de pelea durante la pelea sin haber sido llamado por el Árbitro.
- c) Si el luchador o su entrenador tiene un comportamiento que no permite que se lleve a cabo la normalmente la competición.
- d) Si una (o varias) acciones de un luchador (pueden ser) se consideran técnicas o movimientos prohibidos.
- e) Si un luchador no muestra suficiente espíritu de COMBATE o solo está defendiendo durante la pelea.
- f) Si un luchador no usa el equipo de protección y la ropa impuesta por las presentes Reglas y Regulaciones, será descalificado por el árbitro.
- g) Si un contendiente ha cubierto su cuerpo de aceite (de masaje). Sin embargo, la vaselina neutra está autorizada en la cara.
- h) Si él o ella está usando ropa claramente “no deportiva”.
- i) Si hay más de 2 entrenadores/ayudantes en su esquina.

4. En caso de descalificación, el Árbitro Principal redactará un informe que será comunicado al secretario de la Federación o Asociación correspondiente.

5. Durante la pelea, el árbitro puede dar advertencias informales sin límites. Esto no influirá directamente en la puntuación.

Artículo 19: Comité de Administración de la Competición.

1. Responsable de la Competición; Responsable del Cronómetro y la Señal Acústica; Jefe del Jurado, Score Keeper (La persona quién ingresa las puntuaciones en el ordenador); Jefe de los Árbitros, Árbitros; Árbitros suplentes; Comisionado para la conformidad de equipos y uniformes (ropa, uniformes ...); Médico; Speaker (Presentador).

Artículo 20: Lesiones.

1. En un contendiente está “out” debido a una acción ilegal (acción prohibida de su oponente) y el árbitro ha visto tal acción, tendrá que ***aplicar una sanción inmediata contra el contendiente que cometió la acción defectuosa.***

2. Si un contendiente está “fuera” debido a una acción ilegal (acción prohibida de su oponente) y que él o ella no puede seguir luchando, según el juicio del médico, entonces su oponente será descalificado.

3) Si un contendiente tuvo una o varias lesiones durante la competición que no fueron causadas por su oponente (o fueron accidentales) pero no le permiten seguir peleando, y desea abandonar la pelea, o cuando el médico quiera que él/ ella detenga la pelea, entonces será declarado perdido por nocaut técnico.

4) Si los 2 contendientes se lesionan simultáneamente, y después de estas lesiones ambos no pueden reanudar la pelea, entonces la decisión de la pelea será un “empate”.

5) El juicio y las decisiones del Médico no se pueden apelar.

Artículo 21: Detener una pelea.

El Árbitro del Jefe de Árbitro puede detener una pelea:

1- Si un contendiente tiene demasiado nivel comparado con el otro (clara inferioridad técnica), entonces, el mejor será declarado Ganador por intervención del árbitro.

2- Si el Médico dice que una o varias lesiones podrían ser un riesgo para la salud de un contendiente.

3- Si el entrenador de un contendiente no puede comportarse adecuadamente, entonces su luchador

recibirá una advertencia pública, y si este comportamiento continúa, el luchador será descalificado.

4- Si el público no se está comportando como debería y si eso no permite que se lleve a cabo la competición correctamente y de forma segura.

5- Si un contendiente tiene más de 2 personas en su esquina será penalizado con una advertencia pública, y si la situación se repite, será descalificado.

6- Si el árbitro decide terminar el combate, informará al Jefe de árbitros del motivo del final de la pelea.

7- Si la competición se detiene durante el combate debido a un desastre natural o por cualquier otro motivo involuntario. En ese caso, no se declarará ninguna victoria (NO CONCURSO o en inglés “NO CONTEST»). Los resultados no se publicarán.

Artículo 22: Productos o sustancias dopantes y estimulantes.

1. Está estrictamente prohibido el uso de cualquier droga, sustancia estimulante o dopante.

2. Cualquier contendiente que participe en una competencia organizada por, o bajo, la Federación Mundial de Vovinam Integral debe pasar por un examen médico por parte del Doctor de la competición, o por la Comisión de Control Antidopaje.

3. Si un contendiente, o su entrenador, es declarado positivo al control antidopaje, entonces esta o estas personas serán suspendidos por tiempo indeterminado, y el resultado de la pelea será estimado nuevamente.

4. Las Reglas y Regulaciones de nuestra federación son aplicables en TODOS los eventos de la Federación Mundial de Vovinam Integral.

Artículo 23: Equipo, Coaching y asistentes.

1. Un peleador puede tener hasta 2 personas como asistentes para su pelea cerca del ring o del área de pelea.

2. Los asistentes al contendiente deben ser claramente identificables, ya sea vistiendo un uniforme, como ropa deportiva del club o del país, o vistiendo una camiseta que muestre la pertenencia a un club o un país.

3. Los asistentes permanecerán durante todo el tiempo de la pelea en el lugar que les fue asignado a ellos, ya sea la esquina Roja o la Azul.

4. Los asistentes o entrenadores solo pueden dar instrucciones, de manera decente, SOLO durante el tiempo de descanso.

5. Hemos elegido el “Coaching Silencioso”: los asistentes o entrenadores nunca pueden interferir en el debido progreso del combate.

6. La sanción para un entrenador que “grita” es de 1 punto de pérdida para su luchador. En el caso de volver a gritar, el luchador será declarado perdedor de la pelea.

7. Solo el entrenador principal puede ingresar al ring antes del comienzo de la pelea o durante las pausas. Nunca podrá, en ningún caso, entrar en la superficie de combate durante la pelea. Si lo hace, su luchador tendrá 4 puntos restados. En caso de reincidencia de la infracción, o en caso de discutir con el Árbitro, el luchador será automáticamente descalificado.

8. *Cualquier ayuda de entrenamiento proporcionada por personas ubicadas cerca de la zona de combate resultará en la mismas sanciones que para un Entrenador de Gritos. Las personas que gritan deben colocarse en la zona pública.*

9. Las personas que no vayan a pelear no deben estar en la zona de Competición. Amigos y parientes tampoco están autorizados.

10. Los luchadores NO DEBEN ESTAR ALREDEDOR DE LA MESA OFICIAL. Incluso en caso de disputas en el resultado o problemas de la competición, solo el Entrenador puede solicitar acercarse a la Mesa Oficial.

Artículo. 24: Entrada y preparación en el área de combate.

1. Los atletas llamados a pelea deben ingresar a la zona de pelea COMPLETAMENTE PREPARADOS con su equipo;

2. Un atleta que ingrese a la zona de combate sin usar TODO el equipo y la ropa oficial será descalificado.
3. Los atletas que son llamados a estar listos para la próxima pelea deben esperar cerca de la zona de pelea, mientras la pelea se está realizando, CON TODO SU EQUIPO y el uniforme oficial de combate.
4. Si un atleta, que está a punto de pelear, no está listo debido a su equipo (protección de ingle, pie, equipo, guantes, etc ...) será DESCALIFICADO DIRECTAMENTE. Es por eso que DEBE pasar antes por el Comisionado para la Verificación de Equipos y Uniformes.

Artículo 25: Árbitros y jueces en la mesa oficial.

Para evitar posibles problemas de arbitraje y problemas en el orden de peleas, cada país participante DEBE traer al menos un árbitro central y un juez para la mesa oficial.

Artículo 26: Información pública del desarrollo de los combates (orden y horas aproximativos).

1. Con el fin de evitar los posibles cambios en la secuencia de las peleas o los nombres de luchadores, cada categoría será detallada en una hoja, colocada en las paredes de la Zona de Espera de los atletas.
2. Después de cada pelea, también se mostrarán los resultados.
3. A veces, también se pueden mostrar tiempos APROXIMATIVOS de las peleas.
4. Las peleas pueden terminar antes del tiempo mostrado (sumisión, lesión, abandono ...), estos tiempos son, por lo tanto, muy impreciso y, bajo NINGUNA circunstancia, será tomado por un luchador como motivo para no estar preparado para su pelea.

Artículo 27: Impugnación de un resultado (disputas).

El arbitraje NUNCA es 100% correcto. Intentamos ser lo más justos posible, pero no somos “a prueba de errores”. Durante el Mundial de 2018, casi todas las disputas de resultados no estaban justificadas. Impugnación de resultados fraudulentos serán a partir de ahora sancionados.

1. Si una decisión del árbitro o un resultado final está en conflicto con las Reglas y Regulaciones anteriores, las únicas las personas autorizadas a impugnar esta decisión son el contendiente, su entrenador o cualquiera de sus representantes oficiales.
2. Para disputar un resultado, se debe enviar una carta oficial ESCRITA al Comité Organizador, a la Federación o Asociación, directamente, después de la pelea relacionada con esa disputa.
3. DESPUÉS de recibir la carta de impugnación por escrito, el Responsable de la competición consultará al árbitro principal y a los JUECES.
4. Si se tienen en cuenta todos los datos disponibles, el Responsable de la competición tomará una decisión.
5. El derecho a impugnar un resultado expira un mes después del día de la competición en cuestión.
6. El partido que está pidiendo una revisión del resultado debe hacerlo con un video de la pelea, como argumento de prueba.
7. Este video se le pedirá al organizador.
8. Los videos tomados por el público o por el miembro del Equipo también pueden ser estudiados en caso de no tener videos del organizador.
9. No se tendrá en cuenta ninguna disputa sin un video que acredite el hecho.

Artículo 28: peleas extra o peleas de demostración.

1. Algunos organizadores pueden programar peleas fuera de la competencia oficial. Estas peleas son peleas de demostración solamente, peleas extra. Esto está permitido, pero no da derecho a medallas o trofeos, ni a título tampoco.
2. En respuesta a problemas ocurridos durante la Copa del Mundo 2018, los atletas o entrenadores que mendiguen o exijan medallas o trofeos por peleas extra serán sancionados.
3. Cualquiera que pretenda ser “Campeón” por haber ganado una pelea de demostración será excluido de las futuras competiciones de Vovinam Integral.

Artículo 29: Seguro, carnet de socio y pasaporte deportivo IVWF

1. Todos los luchadores deben proporcionar, antes de comenzar la competición, un seguro válido que cubra TODAS las tarifas en caso de accidente.

2. Todos los luchadores deben presentar su Pasaporte Deportivo IVWF antes de comenzar las peleas de su categoría.

3. Los resultados serán anotados (firmados y sellados por el director o el responsable de la competición) en los Pasaportes Deportivos IVWF para el 1er, 2do y 3er lugar.

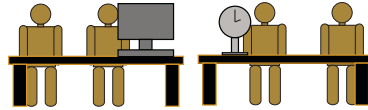
4. Los luchadores que no pudieron subir al podio tendrán su participación anotada en el pasaporte IVWF con una barra en la caja de resultados (firmada y sellada por el Director o el responsable de la competición).

5. Cualquier calificación falsa, resultados falsos de competición o falsificación de resultados realizados en el pasaporte IVWF dará lugar a la exclusión de por vida del Pasaporte IVWF, así como a los responsables de dicha falsificación.

6. NO SE PUEDE REALIZAR COMPETICIÓN SIN UN SERVICIO MÉDICO DE ASISTENCIA disponible DURANTE TODO EL PROCESO DE LA COMPETICIÓN. Si el servicio médico está ausente, TODAS las peleas deben detenerse.

7. Legalmente, si ocurre algún accidente mientras no haya Servicio Médico en el local, la responsabilidad no puede ser imputada a la IVWF de ninguna manera.





Equipo de primeros auxilios
Doctor

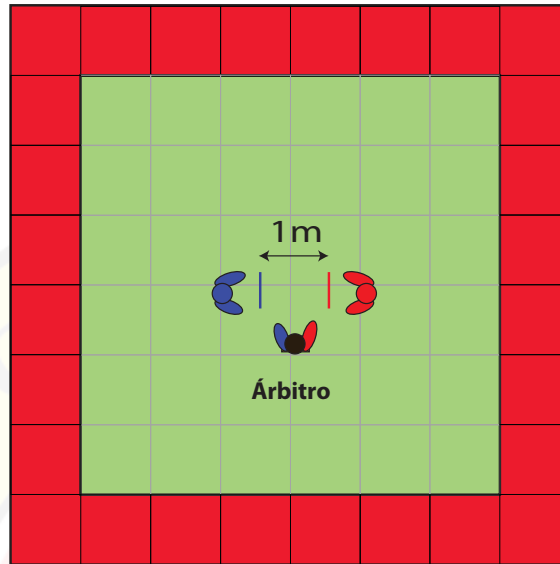
1m **mínimo 6 metros** 1m



Coach



Coach



Juez
(árbitro sentado)



Combatiente azul
siguiente



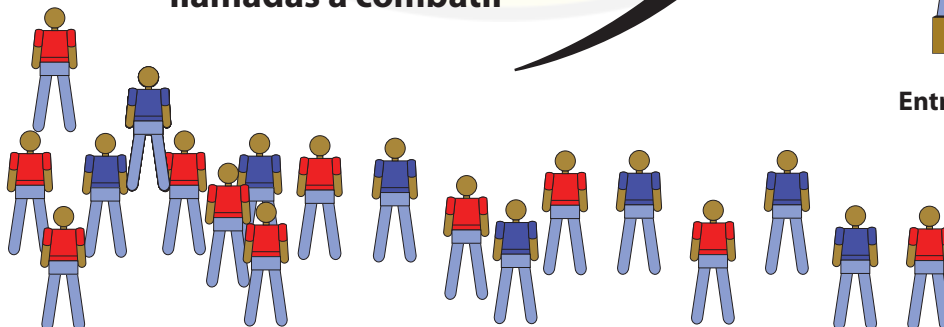
Combatiente rojo
siguiente



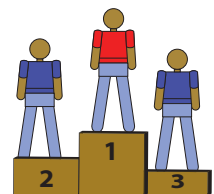
Mesa de control del peso
& conformidad del material



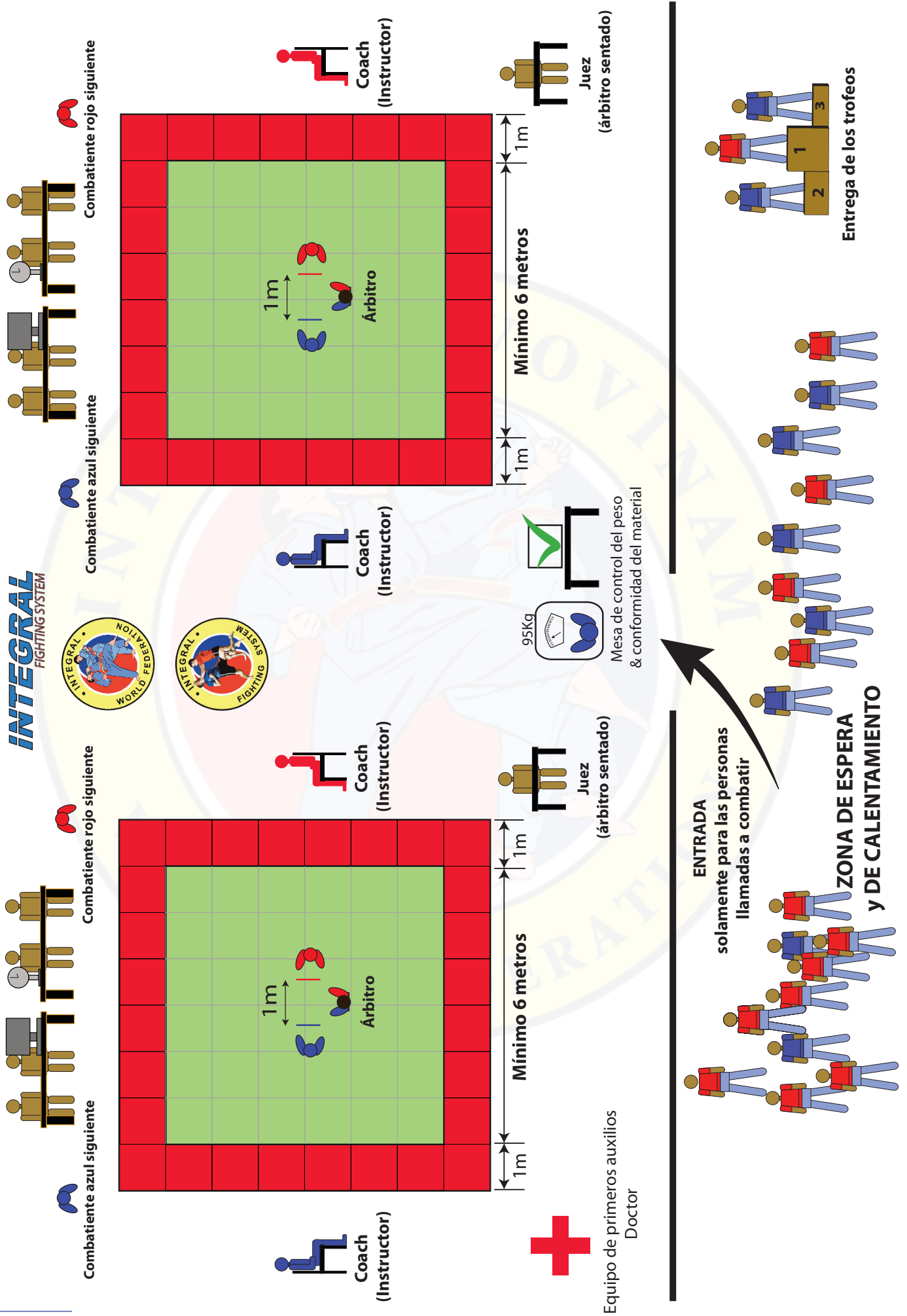
ENTRADA
solamente para las personas
llamadas a combatir

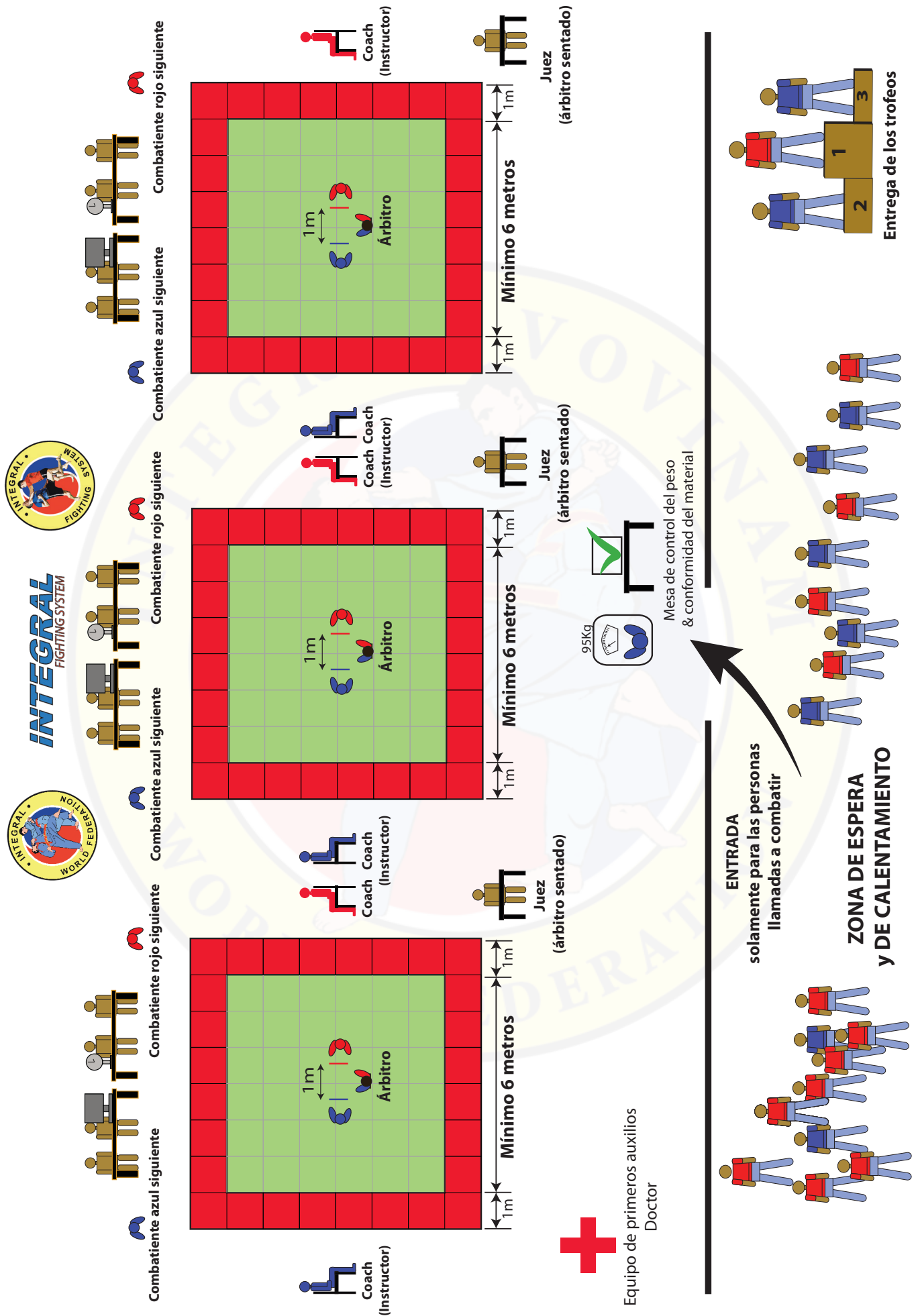


Zona de espera y de calentamiento

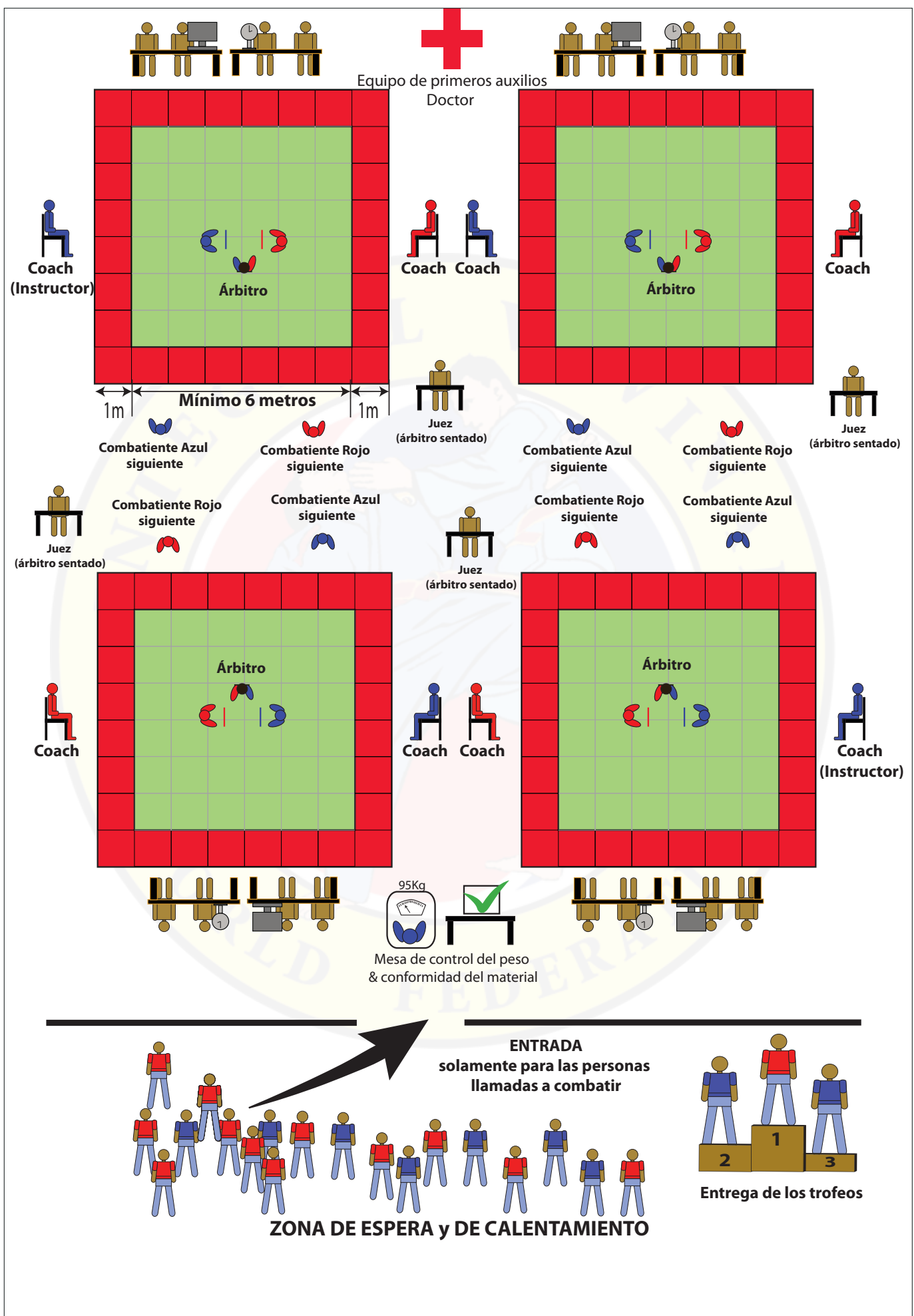


Entrega de los trofeos





INTEGRAL VOVINAM - COMBATES INTEGRALES







Reglamento traducido a partir de la version inglesa
por Enrique Poncela Castiñeiras
Se autorizan la fotocopias y la difusión GRATUITA para todos
los atletas, los jueces, los árbitros, así como los acompañantes.
Propiedad intelectual de la IVWF ©2021