



INTEGRAL

FIGHTING SYSTEM

VẬT (lutte)

RÈGLEMENT D'ARBITRAGE



Edition de la
World Expansion Office
sous le couvert de l'Integral World Federation
© 1997 new edition © 2021

www.integral-vovinam.com
integralworldfederation@gmail.com

IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

RÈGLEMENT de COMBATS DE LUTTE VẬT

ART. 0.1 :

Chaque pays doit OBLIGATOIREMENT fournir aux athlètes une traduction de ce règlement dans leur langue. *Aucun athlète participant n'est supposé ignorer ce règlement dans sa langue.*

ART. 0.2 :

Lors des compétitions internationales, le coach ou le responsable national doit avoir en sa possession, sur le lieu des combats, une version imprimée de ce règlement dans sa langue.

ART. 1 A :

Tous les participants à des compétitions dans la catégorie Vêt Intégral doivent avoir minimum 14 ans. Si les combattants n'ont pas 14 ANS, IL LEUR EST INTERDIT DE PARTICIPER À UNE COMPÉTITION DANS CETTE CATÉGORIE. Il existe des catégories de Vêt spéciales pour les enfants. Se référer au règlement de combat Vêt enfants.

ART. 1 B :

Le Vêt Intégral n'est ni le Vêt traditionnel ni le Vêt populaire. C'est le Vêt adapté au Vovinam comme il a été présenté dans les Song Luyên Vêt d'Intégral.

ART. 2 :

1- toute participation à une compétition dans la catégorie Vêt Intégral ne se fera que si le participant en COMBATS CATÉGORIE VÊT Intégral a une licence reconnue par la Fédération Mondiale d'Intégral.

2- il sera OBLIGATOIREMENT demandé aux athlètes participants d'exécuter un Quyên d'Intégral pour vérifier qu'ils sont bien des pratiquants d'Intégral.

3- les Quyens demandés pour la vérification seront : Thập Tụ Quyên pour les ceintures bleues, et Thập Tụ Quyên ou Ngũ Môn Quyên pour les ceintures jaunes (tirés au hasard).

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 ou elle sera disqualifié(e).

6 - le Quyên devra être exécuté avec fluidité, les techniques doivent être celles du programme, les directions doivent être correctes, et les coups de pied exécutés au niveau minimum de la poitrine.

7- Si le pratiquant démontre une mauvaise connaissance du Quyen ou a des hésitations, des doutes, ou prend des pauses, il sera éliminé. Son adversaire devra quand même exécuter un quyên. S'il en est capable, il passera à la phase suivante. Sinon, il sera lui aussi éliminé.

6- le grade minimum pour participer sera de *Lam Đại Nhất*, c'est-à-dire ceinture bleue 1er cap.

ART. 3 :

1) Une compétition de Vêt Intégral doit se dérouler ou bien dans un ring homologué par la Fédération Mondiale d'Intégral dont les dimensions sont de minimum 5m sur 5m, ou bien sur un tatami de minimum 6 m X 6 m de surface de combat ou bien une cage de combat 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.

IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

ART. 4 : Tenues de combat

1) Le participant portera un pantalon BLEU de Võphục d'Intégral, conforme à la réglementation d'Intégral, et un T-Shirt rouge moulant ou bleu moulant selon la couleur attribuée aux deux combattants pour le combat en question. Les vêtements seront OBLIGATOIREMENT moulants en lycra très collés au corps (T-shirt de compression). Les manches courtes sont préférables. Les manches longues sont également autorisées mais seulement si elles sont très ajustées aux bras. Les vêtements amples et qui laissent la possibilité d'être attrapés sont interdits.

1-b) Depuis la coupe du Monde 2018 au Maroc, il n'est désormais plus possible de porter des T-shirts en coton ample.

1-c) **Il ne pourra pas y avoir un homme** avec un T-shirt moulant ou un vêtement en lycra et l'autre avec le Võphục complet. Les deux doivent avoir la tenue réglementaire.



1-d) Les objets coupants ou durs (bijoux, colliers, bagues, etc.) sont interdits dans la tenue et/ou sur le combattant.

1- e) Tout type de chaussure est défendu.

1-f) 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.

ART. 4 - B : Tenue des athlètes féminines

1) Il est possible, pour des raisons religieuses, culturelles ou personnelles, de porter la veste de Vophuc pour les femmes, que ce soit pour la pesée ou pour le combat.

2) Pour les mêmes raisons, il est possible pour les femmes de se couvrir les cheveux avec un tissu, qui ne devra toutefois présenter aucun danger d'étranglement.

3) Cependant, aucune athlète féminine ne pourra faire de réclamation si la veste est attrapée pendant une action, ou si le foulard recouvrant les cheveux est enlevé durant une action. Les actions auront lieu jusqu'à la fin, et seulement après terminaison de l'action l'arbitre procédera à la remise en place du tissu.

4) Toute tentative de gagner du temps ou de recevoir des conseils du coach grâce au remplacement du foulard sera considérée comme faute grave et donnera lieu à une disqualification directe.

ART. 5 A: Protections

1) Le port du protège-dents est obligatoire.

2) La coquille pouvant blesser la colonne vertébrale de l'adversaire pendant les positions de dos, elle est désormais interdite.

3) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler les protections.

4) Le port d'un casque de lutte (et spécifique pour la lutte corps à corps) est autorisé mais pas obligatoire.

ART. 5 - B : Commissaire de contrôle des tenues

1) Une personne sera désignée par le Comité organisateur pour veiller à ce que tous les athlètes aient une tenue conforme AVANT de rentrer dans la zone de préparation des combats.

ART. 5 - C : Athlète sans tenue conforme

Etant donné que TOUS les athlètes doivent passer par le Commissaire de contrôle AVANT de rentrer dans l'aire de combat, par conséquent, tout athlète qui rentre sur l'aire de combat, sur le point de combattre, et qui n'est pas en tenue conforme sera **automatiquement** disqualifié par l'arbitre central.

ART. 6 : Durée du combat

- 2 X 3 mn en phases éliminatoires
- 3 x 5 mn en phases demi-finales et finales
- Repos de 1 mn entre les rounds

ART. 7 A: Catégories de poids

- 1) La Fédération Mondiale d'Intégral reconnaît les classes de poids suivantes pour les titres nationaux et fédéraux :
 - de 55 kg, - 60 kg, - 65 kg, - 70, - 75, - 80, - 85, - 90 kg, - 95 kg, + 95 kg
- 2) A partir de + 95 kg il n'y a plus de restriction sur le poids des participants.

ART. 7 B: Catégories vétérans + 40 ans

- 1) Suite à la Coupe du Monde 2018 au Maroc, une catégorie Vétérans est désormais possible. Les poids sont les suivants : - de 67 kg ; - 75 kg ; - 83 kg ; -91 kg et + 91 kg.

ART. 7C: Pesée

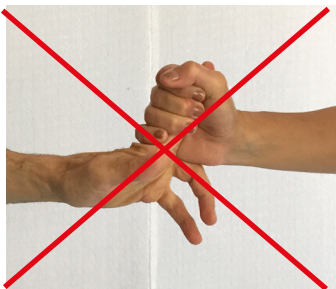
- 1) Le contrôle du poids sera effectué juste avant le PREMIER combat. Cela évite les tricheries sur le poids et le regain de poids perdu avant la pesée.
- 2) Après avoir été appelé par l'annonceur "*le combattant X doit se préparer pour le combat...*", le combattant devra aller immédiatement au contrôle 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 catégorie, par une très légère différence (moins de 2,2 livres, soit moins d'1 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 [+ de 1kg], alors le combattant ne pourra pas participer à la compétition. Les combattants doivent s'inscrire dans leur véritable catégorie de poids.
- 6) Si le 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 athlètes féminines peuvent se peser avec la veste du Vophuc.

ART. 8 : Techniques pour la partie debout

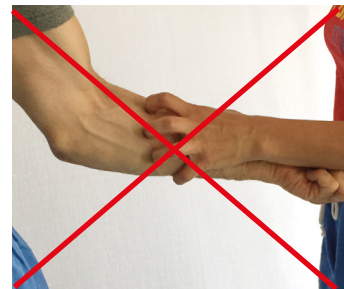
- 1) toutes les techniques de Vât du Vovinam et des diverses écoles de Vât du Vietnam
- 2) toutes les projections et les balayages sont autorisés sauf les projections sur la tête

ART. 9 : Techniques interdites

- 1) clés sur doigts (pieds et mains)

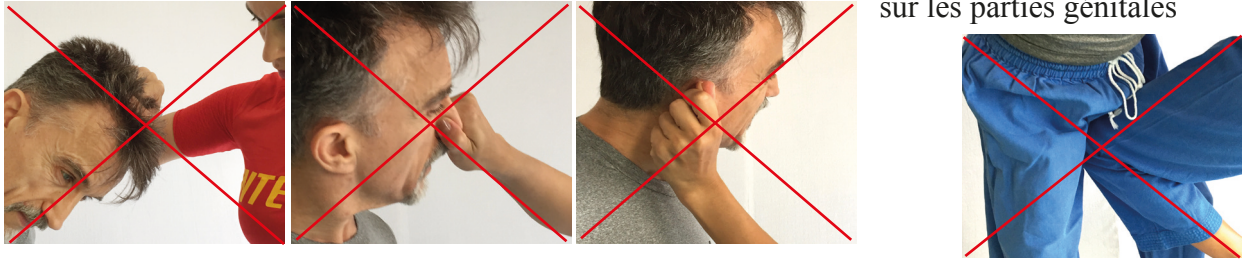


- 2) mordre, griffer et cracher



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

4) toutes les techniques ou actions sur les parties génitales



3) tirer les cheveux, le nez, les oreilles ou les paupières



5) les coups de coude

6) les coups de tête

7) les coups de poing et les coups de pied

8) donner un coup de pied, de poing ou de coude sur la colonne vertébrale et d'utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale



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

13) passer volontairement sous les cordes ou hors de la zone combat du tatami pour fuir le combat

14) aller au sol sans aucune action ou technique avec l'adversaire



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

15) fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense



16) utiliser la prise de cou et torsion du coup avec combinaison d'un mouvement tombant.



17) projeter ou essayer de projeter son adversaire hors du ring ou hors de la zone de combat du tatami volontairement

18) cracher volontairement son protège dents



19) ne pas suivre les conseils de l'arbitre

20) feinter d'être touché par une technique interdite

21) couvrir son corps d'une substance qui peut influencer le résultat du combat

22) utiliser le slam (soulever l'adversaire et le projeter de sorte que sa tête ou son dos frappe au sol).

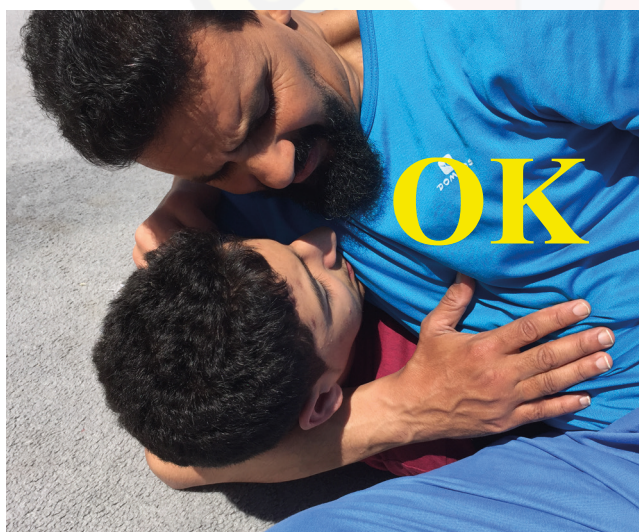
23) dans le cas de combats avec casques, si le casque se défait durant une technique au sol l'arbitre

IVWF - COMBAT VẬT 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.

24) dans le cas d'un casque qui s'enlèverait 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.

25) depuis les problèmes rencontrés lors de la Coupe du Monde 2018, la technique de compression du cou "Xiết Cổ" à double appuis en force n'est plus autorisée, sauf si les mains sont jointes par les doigts, et exclusivement par les doigts.



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

26) La technique de mise au sol à 2 bras sur une seule jambe n'est autorisée que si l'épaule est appuyée au dessus du genou. Pas sur le genou, pas en dessous du genou.



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

27) la garde de Vat ne doit pas être un blocage du combat. Maintenir avec les deux mains la nuque de l'adversaire est une position interdite. Elle bloque toute action de combat. Après avertissement et sanction, la récidive donnera lieu à la disqualification de celui ou celle qui bloque le combat.



28) rejet ou refus de la garde : un combattant peut refuser la garde que prend son adversaire, en lui poussant les bras. Mais il ne peut pas la refuser à répétition. Cela sera considéré comme un refus de combattre. Au troisième refus de garde consécutif, il recevra un avertissement et 1 point en moins. Puis, s'il refuse encore la garde 3 fois consécutives il sera disqualifié.

30) la compression de la tête ou du crane est formellement interdite car elle donne lieu à des blessures.



ART. 10 : COMBAT AU SOL

1) avant de passer au combat au sol, les antagonistes doivent d'abord avoir eu un contact mutuel debout en garde (garde de Vât dans ses diverses formes) - Attraper le cou ou la nuque avec les deux mains N'EST PAS une garde en Vat.



1 -b) Attention, attraper les poignets n'est pas une position de garde de Vât !



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

1 -c) Attraper 1 poignet n'est permis que pour effectuer une projection de corps avec un seul poignet qui a été attrapé DANS L'ACTION immédiate de la projection.



2) si pendant le combat au sol l'un des combattants reste passif plus de 5 secondes sans pouvoir se défendre, l'arbitre pourra arrêter le combat et déclarer l'autre combattant vainqueur.

3) si au cours de la phase au sol aucune action ne permet de discerner une supériorité évidente, le combat recommencera debout.

4) 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.

5) le combattant peut faire savoir qu'il abandonne en tapant au sol ou sur l'adversaire, ou en faisant signe avec la main ou le pied ou verbalement.



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

6) si un combattant refuse d'abandonner sur un étranglement, une clé ou une prise, alors l'arbitre peut intervenir pour arrêter le combat si l'intégrité physique du combattant lui semble en danger. Tout cri de douleur de la part d'un combattant qui reçoit une clé, un étranglement ou une pression, amènera l'arbitre à arrêter le combat et à déclarer vainqueur l'autre combattant, si la technique est une technique autorisée.



7) 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 demandera aux combattants s'ils sont d'accord avec le positionnement avant de refaire démarrer le combat.

8) Rejeter ou cracher le protège-dents pendant une soumission, un étranglement ou une clé, équivaut à un abandon. La personne qui rejette ou crache le protège dent est AUTOMATIQUEMENT déclarée perdante par abandon.



9) Pour éviter les accidents graves aux vertèbres cervicales, la projection avec prise du cou est autorisée seulement si elle est effectuée sans compression du cou avec les 2 mains. C'est-à-dire effectuée avec un seul bras qui force sur le cou.



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

10) La projection avec prise au cou à 2 mains est autorisée si elle est effectuée en coinçant le bras de l'adversaire entre les bras qui forcent.



11) Guillotine: la guillotine est autorisée mais elle ne doit pas être verrouillée par l'arrière avec le deuxième bras.



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

ART. 11 : 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. 12 : ATTRIBUTION DE POINTS

1) Projections ou balayages avec chute, 4 points



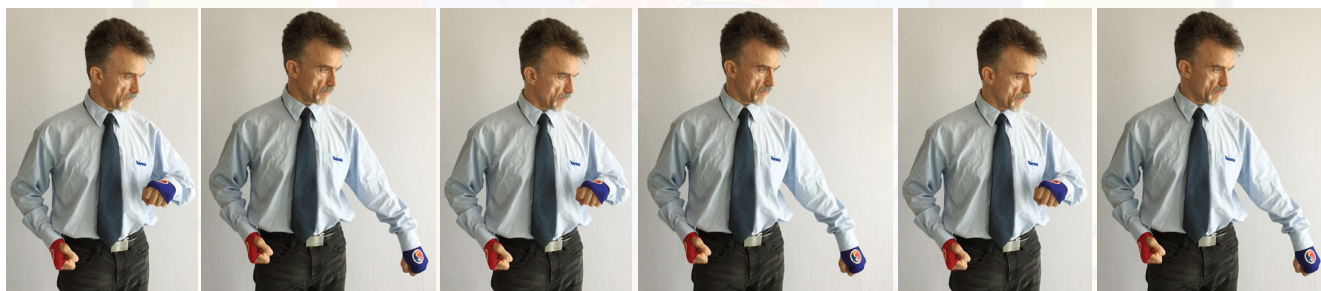


2) Amenée au Sol (*Takedown*):

En Vêt traditionnel et en Vêt populaire, le seul fait de toucher le dos au sol, de tomber, ou d'avoir les deux pieds décollés du sol donne la victoire à l'adversaire. Ce n'est pas le cas en Vêt d'Intégral:

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

Voici l'exemple de comptage pour attribuer ou non les points au lutteur Bleu. L'arbitre, pour avoir un rythme de secondes, prononce le mot «Vovinam» pour chaque seconde.



Et voici l'exemple de comptage pour attribuer ou non les points au lutteur Rouge...



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL



Si le combattant qui est dominé se libère de la position avant les 3 secondes, seuls les points de la projection sont comptés, mais pas les points de la position dominante. L'arbitre place alors ses bras croisés devant lui pour signifier que les points de contrôle ne sont pas obtenus.

2 - 2) Les combattants partant d'une position neutre debout, si un des combattants réussit à faire tomber son adversaire au sol, il obtient 4 points qui peuvent être cumulés avec les points de maintien au sol.

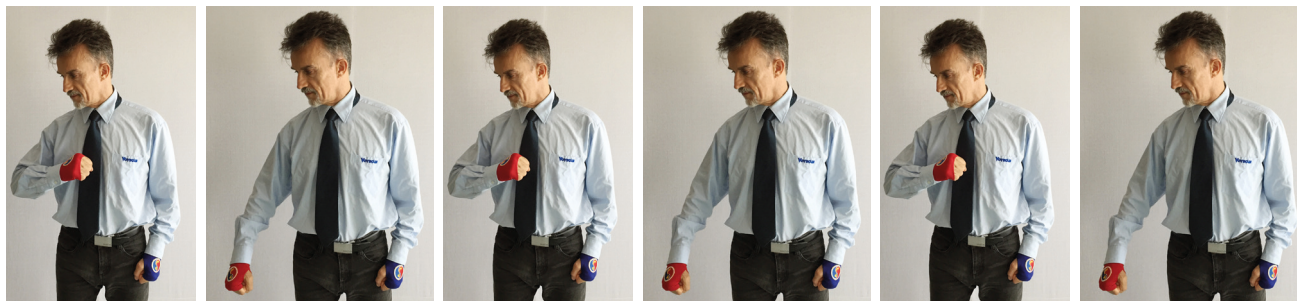
2 - 3) Si, avec cette technique de projection le combattant obtient une position de contrôle dominante, il recevra en plus les points correspondants :

4 points + 2 points pour amenée au sol + position croisée ;



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

Comptage au sol, et si la position de contrôle est maintenue au moins 3 secondes ... + 2 points



Exemple suivant : 4 points + 3 points pour amenée au sol et position montée

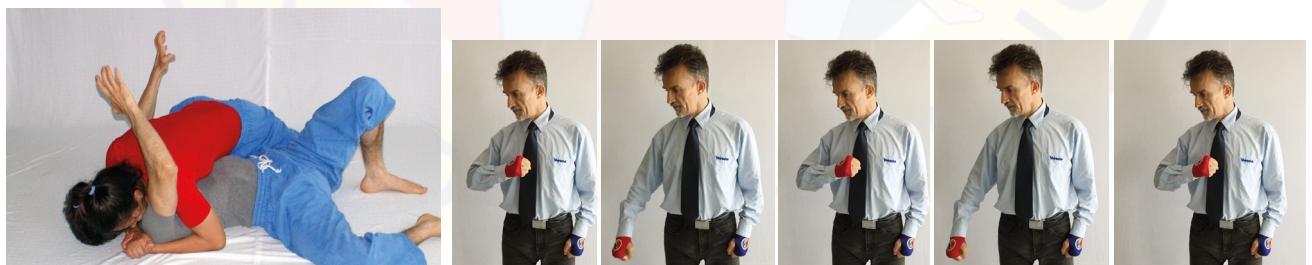


IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

Autre exemple : 4 points + 4 points pour amenée au sol + immobilisation de dos...



3) Immobilisation totale pendant plus de 5 secondes après les points de la position = victoire



Remarque : Si le combattant dominé se libère avant les 5 secondes (et si la position a été maintenue plus de 3 secondes) ce sont les points de la position dominante qui sont attribués à son adversaire.

IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

ART. 12 B

Situations particulières:

1) sauter à la garde ou s'asseoir en garde dans une position debout, avec ou sans contact, avec ou sans action préalable, **sera toujours pénalisé**, que cette action se fasse avec ou sans intention de soumission. Sauter à la garde est interdit. **1 point sera retiré à l'auteur de la faute.**



2) sauter en ciseaux aux jambes (Đòn Chân) **en pénétrant au lieu de virer en ciseaux étant 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.



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

3) 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 5 points seront donnés à l'autre combattant**. L'arbitre central devra arrêter l'action et replacer les combattants en position centrale neutre.



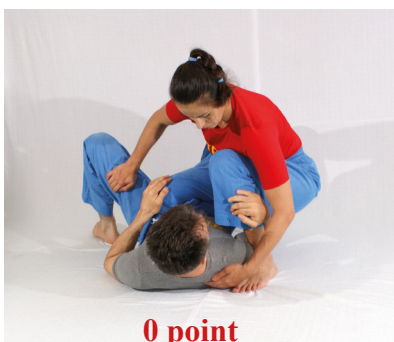
ART. 12 C

Positions dominantes, 2 points, 3 points 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 position «nord / sud» et le genou sur le ventre).



Attention, les positions ci-dessous **ne donnent pas de point** car elle ne constituent pas un contrôle total :



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

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 points
(si + de 3 secondes)



3 points
(si + de 3 secondes)

Attention, les positions ci-dessous ne donnent pas de point car elle ne constituent pas un contrôle total :



0 point



0 point

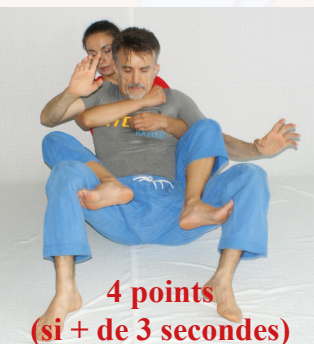


0 point

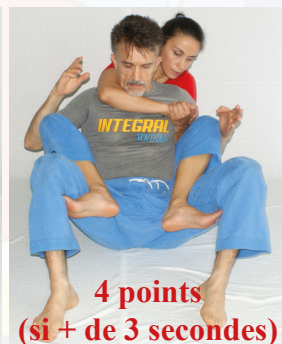
3) **Position de dos, 4 points:** quand un combattant contrôle son adversaire depuis son dos, avec sa poitrine dans le dos de l'adversaire et ses jambes accrochées à l'intérieur de celles de son adversaire pendant au moins 3 secondes (l'accrochage de triangle de jambe dans le dos ne donne pas de point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



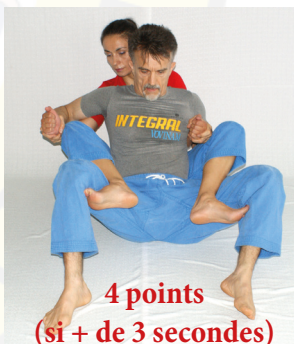
4 points
(si + de 3 secondes)



4 points
(si + de 3 secondes)

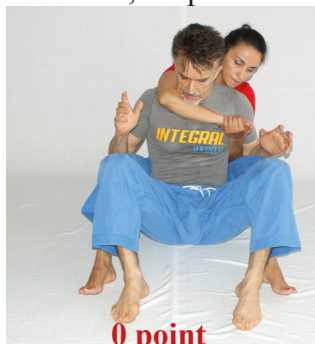


4 points
(si + de 3 secondes)



4 points
(si + de 3 secondes)

Attention, les positions suivantes ne donnent pas de point, elle ne constituent pas un contrôle total :



0 point



0 point



0 point



0 point

IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

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 est la sortie d'une position de désavantage ou de toute autre position inférieure, sans obtention directe d'une position dominante. 1 point sera obtenu si l'inversion est maintenue durant au moins 3 secondes.

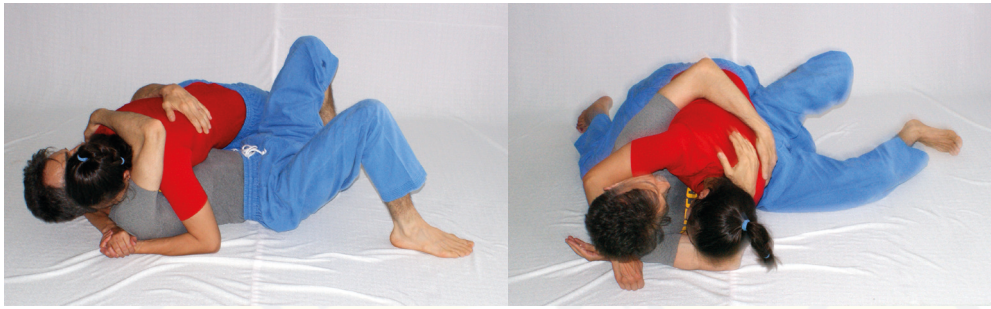


Autres exemples d'inversion (mais il y en a d'autres possibles) :



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

Attention, dans les actions suivantes, **il n'y a pas d'inversion** car il ne s'agit pas d'un passage de position inférieure à position dominante : 0 points



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

ART. 13

- 1) toute technique commencée dans la limite de la zone de combat du tapis ou 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.

ART. 14 : FIN DU COMBAT

Un combat est terminé si :

- 1) un des adversaires a été immobilisé au sol plus de 5 secondes. Cela donnera la victoire à celui qui a réalisé l'immobilisation.
- 2) un adversaire est très touché et que l'arbitre intervient et arrête le combat avec un mouvement de bras, aussi bien debout qu'au sol, ou si le combattant crie de douleur.
- 3) si un combattant refuse d'abandonner sur une prise, un étranglement réussi, l'arbitre doit intervenir

IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

si la sécurité du combattant est en jeu.

4) un participant abandonne (par mouvement ou verbalement) sur une prise, un étranglement ou pour n'importe quelle autre raison.

5) le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.

6) un combattant est disqualifié.

7) le coach d'un combattant jette la serviette/l'éponge dans le ring ou sur la surface de combat du tatami.

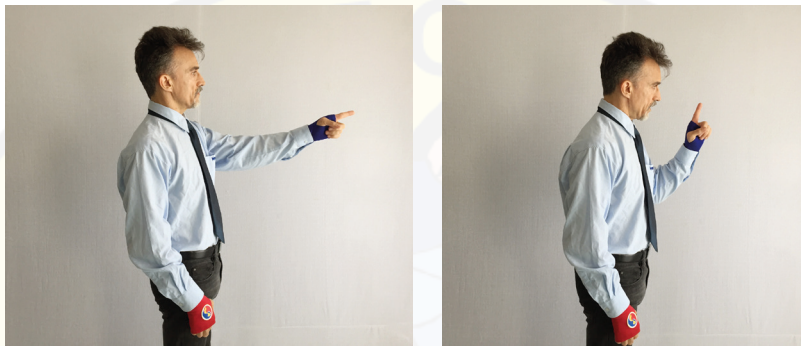
8) la durée du combat est dépassée.

ART. 15 : 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 VOVINAM INTÉGRAL, il risque un avertissement public.

2) comptage en points suite à un avertissement public

Au 1^oavertissement public = 1 point retiré



Au 2^oavertissement public = 1 point retiré



Au 3^oavertissement public = disqualification



IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

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 sur l'aire 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 lutteur ne porte pas les protections ou les vêtements prescrits par ce règlement, il ou elle sera disqualifié par l'arbitre.

g) si un adversaire s'est enduit (massage) d'huile.

h) s'il a une tenue clairement non sportive.

i) s'il y a plus de deux soigneurs/coach dans le coin.

4) s'il y a eu une 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. 16 : Comité administrateur de la Compétition

1) Composition du Comité administrateur de la Compétition :

Chef de compétition ; Responsable du Chronomètre et du Gong ; Chef du jury SCORE KEEPER (la personne qui inscrit **les points dans l'ordinateur**) ; Chef arbitre ; Arbitres ; Juges ; Commissaire de conformité du matériel et de la sécurité (protections, vêtements...) ; Médecin ; Présentateur speaker ou annonceur.

ART. 17 : Blessures

1) si un participant est «*blessé* » en raison d'une action fautive 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. 18 : arrêt d'un combat

Le chef arbitre peut arrêter un combat :

1- si le médecin du ring estime qu'une ou plusieurs blessures mettent en danger le ou les participants

2- 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

3- 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.

4- si un des lutteurs a plus de 2 personnes dans son coin, il sera puni par avertissement public, et

IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

disqualifié si répétition

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

6- 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. 19 : produits stimulants

1) l'emploi de produits stimulant est interdit.

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

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

ART 20 : Accompagnateurs et Coaching

1) un combattant peut avoir 2 personnes comme accompagnateurs (soigneurs/coaches) au ring.

2) on attend des coaches 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.

3) les coaches 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 entre les rounds.

5) nous optons pour le «**Silent coaching**» : les coaches ne peuvent jamais interférer sur le déroulement du combat pendant sa durée.

6) la sanction pour le coach actif est 1 point en moins pour le combattant du coach qui crie. A la récidive, le combattant sera déclaré perdant.

7) **seul le coach principal** peut **pénétrer le ring** avant le début du combat ou pendant les pauses. Il ne peut en AUCUN CAS entrer dans la surface de combat pendant le combat. S'il le fait, son athlète aura 4 points en moins. A la récidive, ou en cas de dispute avec l'arbitre, l'athlète du Coach sera automatiquement disqualifié.

8) toute aide au coaching effectuée par des proches situés près de la zone de combat donnera les mêmes sanctions que le coaching actif. Les crieurs doivent se trouver dans le public.

9) les personnes qui ne sont pas appelées à combattre ne doivent pas se trouver dans l'aire de compétition. Aucun accompagnant n'est autorisé non plus.

10) les athlètes ne DOIVENT PAS SE TROUVER à la table officielle. Même en cas de contestation ou de problème, seul le Coach peut demander à approcher la table officielle.

ART. 21 : entrée et préparation sur l'aire de combat

1) les athlètes appelés à combattre doivent entrer sur la zone de combat COMPLETEMENT PRÉPARÉS avec tout leur équipement.

2) un athlète qui entre sur la zone de combat sans porter TOUT l'équipement et les vêtements réglementaires sera disqualifié.

3) les athlètes qui sont appelés à se préparer au prochain combat doivent attendre près de la zone de combat, pendant le combat qui se déroule, AVEC TOUT LEUR ÉQUIPEMENT et les vêtements de combat.

ART. 22 : Arbitres et Commissaires de la table officielle

1) Pour palier aux éventuels problèmes d'arbitrage et de mise en place des listes de combat, chaque pays participants DOIT fournir au moins un arbitre central et un commissaire pour la table officielle.

ART. 23 Affichage public des ordres des combats

- 1) Pour éviter les problèmes de changement intempestifs des ordres de combat ou des noms des combattants, chaque catégorie de combat sera publiée sur une affiche et accrochée au mur dans la zone d'attente des athlètes.
- 2) Après chaque fin de combat, les résultats seront également affichés.
- 3) sous certaines conditions, des horaires APPROXIMATIFS des combats pourront être affichés.
- 4) les combats pouvant se terminer avant l'heure prévue (soumission, blessure, abandon...) ces horaires sont donc très aléatoires et en AUCUN CAS ne sauraient être considérés comme une raison valable pour ne pas être prêt au moment du combat.

ART. 24 : Contestations

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

Suite à la Coupe du Monde 2018, presque toutes les contestations de résultats étaient injustifiées. Les contestations frauduleuses seront désormais 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, son 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.
- 4) le droit de contestation expire un mois après le jour de la compétition contestée.
- 5) la partie qui dépose une contestation, doit le faire avec une vidéo du combat comme preuve à l'appui.
- 6) cette vidéo sera demandée à l'organisateur.
- 7) les vidéos prises par le public ou des membres de l'équipe pourront être étudiées en cas d'absence de vidéo de l'organisateur.
- 8) Les contestations sans vidéo à l'appui ne seront pas prises en compte.

ART. 25: Combats de démonstration ou "combats extras".

- 1) Certains organisateurs peuvent mettre en place des combats en dehors de la compétition officielle. Ce sont des combats pour faire des démonstrations, des combats "extra". Ceci est permis, mais ne donne droit à aucune médaille, aucun trophée, aucun titre.
- 2) En réponse aux problèmes vécus lors de la coupe du Monde 2018, les athlètes ou les coaches qui quemandent ou exigent des médailles ou des trophées pour ces combats extras seront sanctionnés.
- 3) Toute personne qui se prétendra "Champion" pour avoir gagné un combat de démonstration se verra exclus des compétitions futures d'Intégral Intégral.

ART. 26 : Assurance, licence et passeport sportif IVWF

- 1) tous les combattants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une assurance valide couvrant TOUS les frais en cas d'accident.
- 2) les combattants doivent présenter leur passeport sportif IVWF avant le début des combats de leur catégorie.
- 3) les résultats seront inscrits sur les passeports pour les 1er, 2e, et 3e places. Les combattants n'ayant pas atteint le podium auront leur participation inscrite sur le passeport sportif IVWF avec une barre transversale à la case du résultat.
- 4) AUCUNE COMPETITION ne peut avoir lieu sans UN SERVICE MEDICAL disponible pendant TOUTE LA COMPETITION.



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

Annexes A : Exemples et précisions en photos de certaines techniques interdites qui mentionnées dans ce règlement. Attention, lire les articles, il y a d'autres techniques interdites !



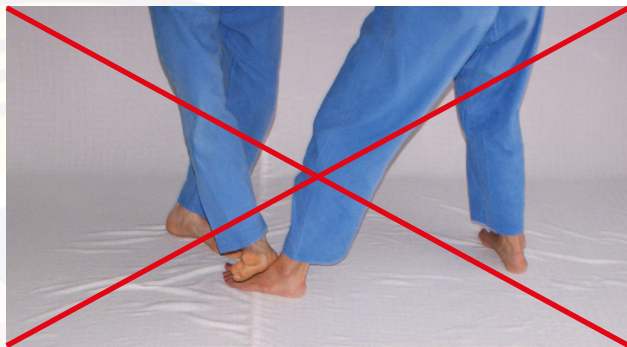
Clés de cheville «hors axe»



Clés de genou «hors axe»



Appuyer (ou frapper) sur le genou



Marcher sur le pied



Jeter l'adversaire en «slam»



Ciseau N. 1 (Đòn Chân Số Một)



Clés de cheville simultanées

Annexes B

Feuilles de points

Feuilles de résultats

Zones et aires de compétition pour différentes configurations de tatamis



IVWF - COMBAT VẬT INTEGRAL

IVWF

Feuille DE POINTS COMBATS VẬT INTEGRAL

N.....

Jour mois année

Poids..... Kg

Catégorie:

ROUGE

BLEU

Nom :

Nom :

Équipe :

Équipe :

Avert.	Points retirés	Points	Rounds	Points	Points retirés	Avert.
			1			
			2			
			3			
Total :						

Vainqueur : Couleur : Équipe :

Nom et prénom du juge

Signature :

IVWF

Feuille DE POINTS COMBATS VẬT INTEGRAL

N.....

Jour mois année

Poids..... Kg

Catégorie:

ROUGE

BLEU

Nom :

Nom :

Équipe :

Équipe :

Avert.	Points retirés	Points	Rounds	Points	Points retirés	Avert.
			1			
			2			
			3			
Total :						

Vainqueur : Couleur : Équipe :

Nom et prénom du juge

Signature :

IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

IVWF

feuille de DÉCISION

N °

COMBAT VÂT INTEGRAL

Jour mois année

CATÉGORIE	
-----------	--

POIDS Kg

ROUGE :

BLEU :

ÉQUIPE :

ÉQUIPE :

JUGES	ROUGE Vainqueur	BLEU Vainqueur
<i>Juge 1</i>		
<i>Juge 2</i>		
<i>Juge 3</i>		
<i>Juge 4</i>		
<i>Juge 5</i>		

VAINQUEUR :

Responsable de l'arbitrage
Signature :

SECRÉTAIRE
Signature :

IVWF

feuille de DÉCISION

N °

COMBAT VÂT INTEGRAL

Jour mois année

CATÉGORIE	
-----------	--

POIDS Kg

ROUGE :

BLEU :

ÉQUIPE :

ÉQUIPE :

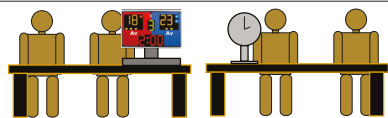
JUGES	ROUGE Vainqueur	BLEU Vainqueur
<i>Juge 1</i>		
<i>Juge 2</i>		
<i>Juge 3</i>		
<i>Juge 4</i>		
<i>Juge 5</i>		

VAINQUEUR :

Responsable de l'arbitrage
Signature :

SECRÉTAIRE
Signature :

IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

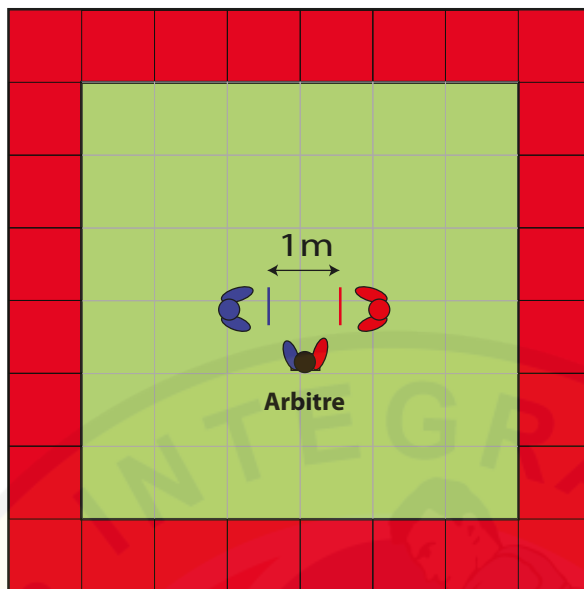


Équipe de premiers secours
DOCTEUR

1m **minimum 6 mètres** 1m



Coach



Coach



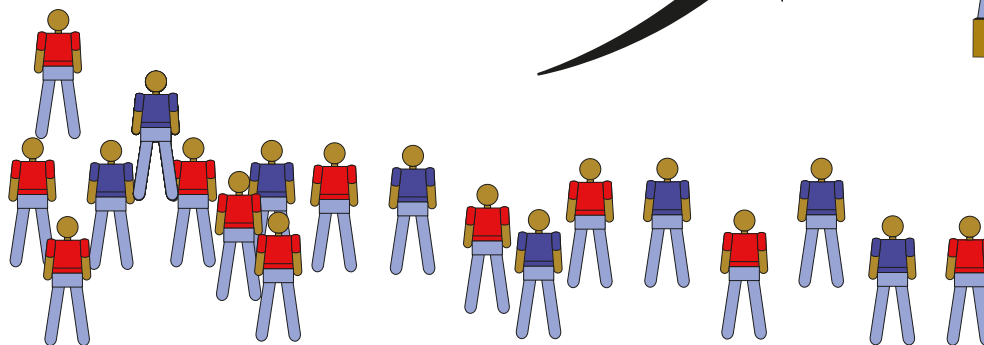
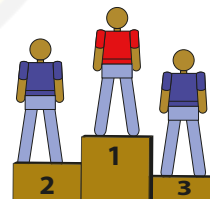
Juge

Combattant Bleu suivant Combattant Rouge suivant

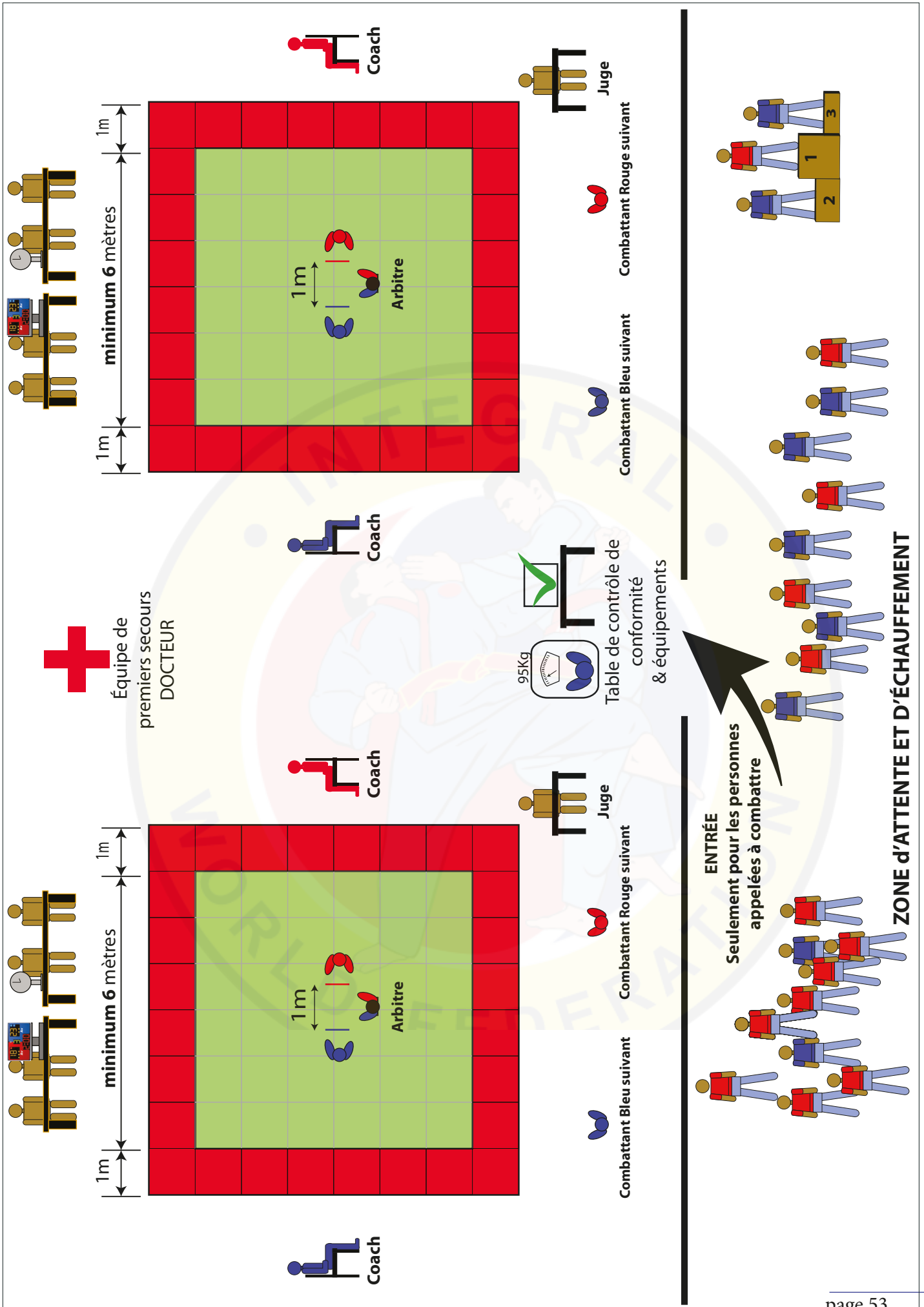


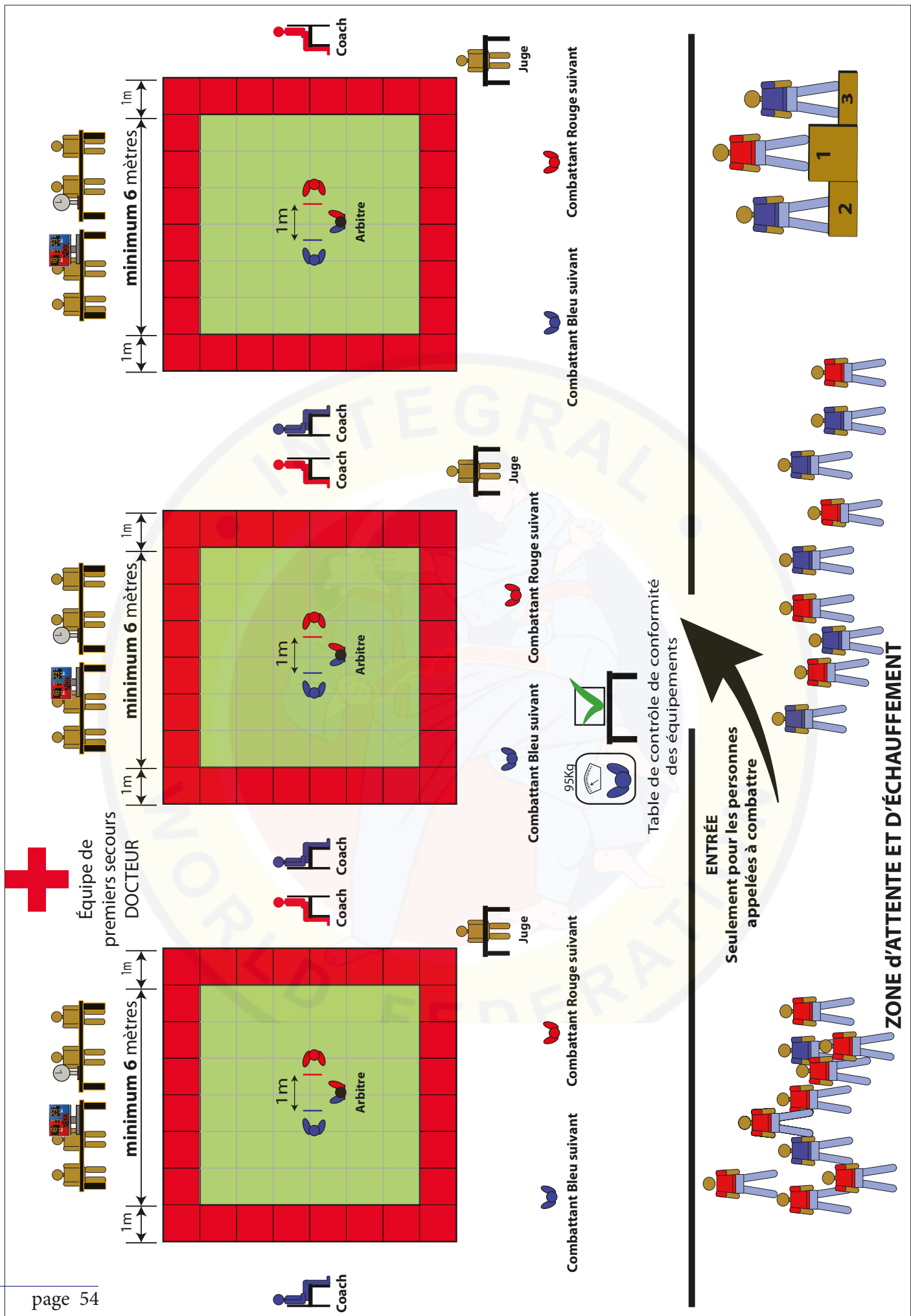
95Kg
Table de contrôle de conformité & équipements

ENTRÉE
Seulement pour les personnes appelées à combattre



ZONE d'ATTENTE ET D'ÉCHAUFFEMENT





IVWF - COMBAT VÂT INTEGRAL

