



INTEGRAL FIGHTING PRO-LEAGUE  
REGLEMENT DES COMBATS PROFESSIONNELS

Ces règles sont basées sur les RÈGLES UNIFIÉES DES ARTS MARTIAUX MIXTES (MMA) DE L'ASSOCIATION DES COMMISSIONS DE BOXE ET DES SPORTS DE COMBAT publiées aux USA en 2018.

Ces règles sont reconnues par la Fédération Mondiale du Système de Combat Intégral (IVWF).

**1. Lignes principales**

1. a. L'arbitre est le seul arbitre d'un combat et il est la seule personne autorisée à arrêter un combat, à moins que le médecin responsable ne spécifie d'arrêter le combat afin d'éviter des dommages physiques aux combattants.

2. a. Cela n'empêche pas une vidéo ou un autre examen d'une décision dans le cadre de la procédure de l'autorité de réglementation compétente, si une protestation est déposée pour invoquer une violation claire des règles.

b. L'autorité d'un arbitre commence lorsque le ou les inspecteurs sortent de la cage/du ring et ne prend fin que lorsque le ou les inspecteurs rentrent à nouveau dans la cage/le ring, à la fin du combat.

3. La rediffusion instantanée peut être utilisée pour revoir une « séquence de fin de combat » et ne doit être utilisée qu'APRÈS qu'un combat a été officiellement arrêté. Une fois que la rediffusion instantanée a été utilisée pour revoir une séquence de fin de combat, le combat ne doit pas reprendre.

4. a. Tous les combattants sont tenus de porter un protège-dents pendant la compétition. Le round ne peut pas commencer sans le protège-dents.

b. Si le protège-dents sort ou tombe pendant la compétition, l'arbitre arrêtera le temps et remplacera le protège-dents au premier moment opportun, SANS interférer avec l'action immédiate.

c. Des points peuvent être déduits par l'arbitre s'il/elle sent que le protège-dents est crachée volontairement.

5. Combat INTEGRAL PRO FIGHT qui se déroule sur un ring ou une cage de boxe. Dans le cas d'un ring, si un combattant est mis KO hors du ring, le combattant doit retourner sur le ring SANS AIDE des spectateurs ou de ses assistants/entraîneurs. S'il est aidé par quelqu'un, le combattant peut perdre des points ou être disqualifié, une telle décision étant à la seule discrétion de l'arbitre.

6. Une fois mis KO hors du ring, le compétiteur aura cinq (5) minutes pour retourner sur la surface de combat, comme pour une faute accidentelle, mais devra être examiné par le médecin du ring avant de retourner à l'action. La même chose se produit si un combattant quitte la cage, mais il n'aura qu'une seule minute pour y retourner ou il sera disqualifié.

7. La réapplication de vaseline ou d'une autre substance similaire sur le visage peut être autorisée entre les rounds et ne doit être appliquée que par un Cutman agréé ou un Cornerman agréé.

8. a. Dans le cas où le combat doit être terminé en raison de problèmes imprévus et non liés au combat, le combat peut passer aux cartes de pointage si la moitié des rounds prévus, plus une seconde (1/2 round + 1 seconde) ont été effectués. Par exemple, si le combat était prévu en 1 round et a été arrêté en raison d'émeutes ou d'un tremblement de terre, si 2'30" + 1 seconde se sont écoulées, le combat peut passer aux cartes de pointage. Autre exemple, un combat prévu en 5 rounds doit être arrêté en raison de problèmes imprévus et non liés au combat après 1 round et le début du deuxième round, alors le combat doit être noté « No Contest ».

8. b. En règle générale, si l'arrêt non lié au combat se produit avant la marque de 1/2 + 1 seconde, le combat doit être noté « No Contest ».

## **2. Bandage des mains.**

2.1 Un maximum d'un rouleau de gaze blanche douce en tissu, d'une largeur maximale de deux pouces (5 cm) sur 14 à 15 mètres est autorisé par main.

2.2 La gaze ne doit pas dépasser le poignet du gant du compétiteur. Le pouce exposé est une option à protéger.

2.3 Un maximum d'un rouleau de ruban athlétique blanc, d'une largeur maximale de 1,25 pouce (3,2 cm) sur 10 pouces (25,4 cm) est autorisé par main.

2.4 Le ruban ne doit pas dépasser le poignet des gants du compétiteur. Le ruban peut être placé à travers les doigts mais ne doit pas couvrir les articulations.

2.5 Le pouce exposé est également une option à protéger.

2.6 Une seule couche de ruban élastique ou de type flexible peut être appliquée sur l'enveloppement terminé.

2.7 Le ruban/la gaze approuvé(e) de toutes les marques peut être autorisé(e).

## **3. Protections pour articulations/corps.**

1. À l'exception des mains du concurrent, il n'y aura pas de ruban adhésif, de revêtement ou d'équipement de protection, de quelque nature que ce soit, sur le haut du corps. Cela comprend, sans s'y limiter: des manchons pour les articulations, du rembourrage ou toute forme d'attelle/bande pour le corps.

2. Un concurrent peut utiliser un manchon de type néoprène souple pour couvrir uniquement les articulations du genou et/ou de la cheville. Les manchons approuvés ne doivent pas comporter de rembourrage, de velcro, de plastique, de métal, d'attaches ou tout autre matériau considéré comme dangereux ou susceptible de créer un avantage déloyal. Le ruban adhésif, la gaze ou tout autre matériau autre que les manchons approuvés ***ne sont pas autorisés***.

## **4. Uniforme ou vêtements dans la Cage ou dans le Ring .**

1. Tous les compétiteurs de combat intégral devront porter l'équipement de protection jugé nécessaire par la Commission.

2. Les compétiteurs masculins de combat intégral ne porteront aucune forme de vêtement sur le haut du corps.

3. Les compétiteurs masculins et féminins de combat intégral doivent porter le short, le protège-dents et les gants appropriés. Les compétiteurs masculins de combat intégral doivent également porter la coquille appropriée.

4. Les compétiteurs féminins de combat intégral doivent porter un rashguard moulant à manches courtes (au-dessus du coude) ou sans manches et/ou un soutien-gorge de sport. Aucun haut ample et/ou protège-poitrine ne sera autorisé. Les compétiteurs féminins suivront les mêmes exigences en matière de couverture du bas que les compétiteurs masculins, moins l'exigence la coquille.

5. L'ourlet du short ne doit pas dépasser le genou.

6. Les shorts/maillots de combat ne doivent pas avoir de velcro, de poches ou de fermetures à glissière apparents.
7. Les compétiteurs d'Integral Fighting dans le même match, concours ou exhibition peuvent porter des shorts de couleurs différentes ou être désignés par la couleur des gants dans le coin qui leur est attribué (rouge ou bleu).
8. Les compétiteurs d'Integral Fighting ne doivent pas porter de chaussures dans la cage ou le ring.
9. Lorsque l'arbitre le juge nécessaire, tous les compétiteurs d'Integral Fighting doivent avoir les cheveux attachés de manière à ne pas gêner la vision et la sécurité de l'un ou l'autre des compétiteurs.
10. Aucun objet ne peut être porté pour attacher les cheveux du compétiteur, ce qui pourrait blesser l'un ou l'autre des compétiteurs.
11. Le port de bijoux sera strictement interdit pendant toutes les compétitions.
12. Le port de cosmétiques pour le corps sera interdit pendant toutes les compétitions. Le port de cosmétiques pour le visage sera à la discrétion de la commission et/ou de l'arbitre.

## **5. Fautes**

1. Coup de tête. La tête ne peut en aucun cas être utilisée comme instrument de frappe. Toute utilisation de la tête comme instrument de frappe, que ce soit tête contre tête, tête contre corps ou autre, est illégale.
2. Crever les yeux de toute sorte. Crever les yeux au moyen des doigts, du menton ou du coude est illégal. Les coups ou les coups de poing légaux qui entrent en contact avec l'orbite oculaire du combattant ne sont pas des crevaisons oculaires et doivent être considérés comme des attaques légales.
3. Mordre ou cracher sur un adversaire. Mordre sous quelque forme que ce soit est illégal. Un combattant doit reconnaître qu'un arbitre peut ne pas être en mesure d'observer physiquement certaines actions et doit informer l'arbitre s'il est mordu pendant une démonstration de combat à mains nues.
4. Attaque type hameçon. Toute tentative par un combattant d'utiliser ses doigts d'une manière qui attaque la bouche, le nez ou les oreilles de son adversaire, en étirant la peau de cette zone sera considérée comme une « attaque type hameçon »: Le "fish hooking" consiste généralement à placer les doigts dans la bouche de votre adversaire et à tirer les mains dans des directions opposées tout en tenant la peau de l'adversaire.
5. Tirer les cheveux. Tirer les cheveux de quelque façon que ce soit est une action illégale. Un combattant ne peut pas saisir les cheveux de son adversaire pour contrôler son adversaire de quelque façon que ce soit. Si un combattant a les cheveux longs, il ne peut pas utiliser ses cheveux comme un outil pour tenir ou étrangler de quelque façon que ce soit.
6. Faire tomber l'adversaire au sol sur la tête ou le cou (pile-driving). Communément appelé « Piledriver », les combattants ne peuvent pas frapper leur adversaire sur la tête ou le cou. Ce mouvement est considéré comme très dangereux en raison du risque de blessure à la colonne vertébrale qu'il présente. Les pénalités pour avoir frappé un adversaire sur la tête ou le cou sont identiques aux règles des mouvements illégaux.
- 7 a. Coups à la colonne vertébrale ou à l'arrière de la tête. L'arrière de la tête commence au sommet de la tête avec une variation d'un pouce (2,5 cm) de chaque côté, descendant le long de l'arrière de la tête jusqu'à la jonction occipitale.
- 7 b. Cette zone s'étend à la jonction occipitale (nuque) pour couvrir toute la largeur de l'arrière du cou. Elle descend ensuite le long de la colonne vertébrale avec une variation

d'un pouce (2,5 cm) à partir de la ligne centrale de la colonne vertébrale, y compris le coccyx.

8 a. Coups à la gorge de toute sorte sur la trachée. Aucun coup dirigé sur la gorge n'est autorisé. De même, un combattant ne peut enfoncer aucun doigt ou pouce dans le cou ou la trachée de l'adversaire pour tenter de soumettre l'adversaire. Les étranglements légaux ne sont pas considérés comme des coups à la gorge et sont légaux.

8.b Si pendant une action debout d'un combat un coup légal est lancé et que le coup atterrit dans la région de la gorge du combattant, cela doit être considéré comme un coup propre et légal.

9. Doigts tendus vers le visage/les yeux d'un adversaire :

a. Dans le cas de gants à doigts ouverts, en position debout, un combattant qui déplace le(s) bras vers l'adversaire avec une main ouverte, les doigts pointés vers le visage/les yeux de l'adversaire, commettra une faute. Les arbitres doivent empêcher ce comportement dangereux en communiquant clairement avec les combattants. Les combattants sont invités à fermer leurs poings ou à pointer leurs doigts vers le haut en l'air lorsqu'ils tendent la main vers leur adversaire.

10. Coups de coude pointés vers le bas.

a. Dans les combats de classe A, l'utilisation d'un coup de coude linéaire « vers le haut, vers le bas » est interdite. Toute variation de ce coup de coude linéaire vers le haut et vers le bas rend le coup légal. Tout arc ou tout changement d'angle de haut en bas vers le haut rend le coup légal. Toute variation de position ne modifie pas la légalité du coup.

11. Attaques à l'aine de toute sorte.

a. Toute attaque à l'aine, y compris les coups, les saisies, les pincements ou les torsions, est illégale. Il doit être clair que les attaques à l'aine sont les mêmes pour les hommes et les femmes.

12. Coup de genou et/ou coup de pied à la tête d'un adversaire au sol.

a. Un combattant au sol est défini comme : ***Toute partie du corps, autre qu'une seule main et la plante des pieds touchant le sol de la zone de combat.***

b. Par exemple, si les deux mains paumes/poings touchent le sol, il est considéré au sol ; si une autre partie du corps touche le sol de la zone de combat, alors le combattant est considéré au sol.

c. Un seul genou ou un seul bras permet au combattant de se mettre au sol sans qu'une autre partie du corps ne soit en contact avec le sol de la zone de combat.

d. Lorsqu'un combattant est considéré au sol, alors à ce moment-là, les coups de pied ou de genou à la tête ne seront pas autorisés.

13. a. Piétinement (coup de pied à un combattant qui est au sol). Le piétinement est considéré comme tout type d'action de frappe avec les pieds où le combattant lève sa jambe en pliant sa jambe au niveau du genou et en initiant une action de frappe avec la plante de son pied ou son talon.

14. b. Par conséquent, effectuer un piétinement sur un adversaire à terre est illégal dans les combats Integral Fighting Pro, tout comme les coups de genou sur la tête d'un adversaire à terre.

15. Tenir les gants ou le short de l'adversaire. Un combattant ne peut pas contrôler le mouvement de son adversaire en tenant le short ou les gants de son adversaire.

16. Un combattant peut tenir ou saisir la main de son adversaire tant qu'il ne contrôle pas la main uniquement en utilisant le matériau du gant, mais en saisissant réellement la main de l'adversaire. Il est légal de tenir ses propres gants ou shorts.

17. Tenir ou attraper la grille ou les cordes avec les doigts ou les orteils.

17.1 Un combattant peut poser ses mains sur la grille et pousser dessus à tout moment.

17.2 Un combattant peut placer ses pieds sur la cage et faire passer ses orteils à travers le matériel de clôture à tout moment.

17.3 Il est illégal pour un combattant de placer ses doigts ou ses orteils à travers la cage et de saisir la grille et de commencer à contrôler soit la position de son corps, soit celle de son adversaire.

17.4 Dans le cas de combats sur un ring, un combattant ne peut à aucun moment saisir les cordes ou enrouler ses bras au-dessus ou en dessous des cordes du ring. Le combattant ne peut pas intentionnellement passer à travers les cordes.

17.5 Si un combattant est surpris en train de tenir la grille, la cage ou le matériel de corde du ring, l'arbitre peut déduire un point de la carte de score du combattant fautif si la faute a eu un effet substantiel sur le combat.

17.6 Si une déduction de points se produit pour avoir tenu la barrière et qu'en raison de l'infraction, le combattant fautif se retrouve dans une position supérieure en raison de la faute, le combat doit être repris par l'arbitre, debout dans une position neutre.

18. Manipulation des petites articulations.

18. a. Les doigts et les orteils sont de petites articulations.

18. b. Les poignets, les chevilles, les genoux, les épaules et les coudes sont tous de grosses articulations.

16. c. Il est permis de saisir la majorité des doigts/orteils à la fois.

16. d. Il est INTERDIT de saisir seulement un, deux ou trois doigts/orteils

20. Il est INTERDIT de jeter un adversaire hors du ring ou de la cage.

21. a. Il est interdit de placer intentionnellement un doigt dans un orifice, une coupure ou une lacération de votre adversaire.

21. b. Un combattant ne peut pas placer un ou plusieurs doigts dans le nez, les oreilles, la bouche ou toute cavité corporelle d'un adversaire.

22. Griffes, pincer, tordre la chair. Toute attaque qui cible la peau du combattant en griffant la peau ou en essayant de tirer ou de tordre la peau pour lui infliger de la douleur est illégale.

23. Timidité (éviter le contact, ou laisser tomber systématiquement le protège-dents, ou simuler une blessure. La timidité est définie comme tout combattant qui évite volontairement le contact avec son adversaire, ou s'enfuit de l'action du combat. La timidité peut également être appelée par l'arbitre pour toute tentative d'un combattant de gagner du temps en prétendant faussement une faute, une blessure, ou en laissant tomber ou en crachant volontairement son protège-dents ou toute autre action conçue pour retarder ou retarder l'action du combat.

24. Utilisation de langage abusif dans la zone de combat. L'utilisation de langage abusif n'est pas autorisée pendant la compétition INTEGRAL PRO FIGHT. Il est de la seule responsabilité de l'arbitre de déterminer quand le langage franchit la ligne de l'abus. Il doit être clair que les combattants peuvent parler pendant un combat. La simple

utilisation d'un langage auditif ne constitue pas une violation de cette règle. Des exemples de langage abusif seraient un langage à motivation raciale, religieuse, politique ou désobligeant.

25. Mépris flagrant des instructions de l'arbitre. Un combattant DOIT suivre les instructions de l'arbitre à tout moment. Tout écart ou non-respect peut entraîner la disqualification du combattant.
26. Conduite antisportive causant une blessure à un adversaire. Chaque athlète participant au sport d'INTEGRAL PRO FIGHT est censé représenter le sport sous un jour positif en mettant l'accent sur l'esprit sportif et l'humilité. Tout athlète qui ne respecte pas les règles du sport ou qui tente d'infliger des blessures inutiles à un concurrent qui a été retiré de la compétition par l'arbitre ou qui a abandonné la compétition sera considéré comme antisportif.
27. Attaquer un adversaire après que le gong a sonné la fin de la période de combat. La fin d'un round est signalée par un signal sonore et l'appel du chrono par l'arbitre. Une fois que l'arbitre a appelé pour terminer ou stopper, toute action offensive initiée par le combattant sera considérée après le gong et de ce fait illégale.
28. Attaquer un adversaire pendant ou pendant la pause. Un combattant ne doit pas engager le combat avec son adversaire de quelque manière que ce soit pendant un temps mort ou une pause dans le combat.
29. Attaquer un adversaire qui est sous la garde de l'arbitre. Une fois que l'arbitre a demandé l'arrêt de l'action pour protéger un combattant qui a été frappé d'incapacité ou qui est incapable de continuer à combattre, les combattants doivent cesser toute action offensive contre leur adversaire.
30. Interférence de la part du coin ou des seconds d'un athlète d'Integral Fighting.  
L'interférence est définie comme toute action ou activité visant à perturber le combat ou à donner un avantage injuste au combattant du coin. Les coins ne sont pas autorisés à distraire l'arbitre ou à influencer les actions de l'arbitre de quelque manière que ce soit.

## **6. Fautes intentionnelles**

1. Si une faute intentionnelle cause une blessure et que la blessure est suffisamment grave pour mettre fin au combat immédiatement, le combattant ayant causé la blessure perdra par disqualification.
2. Si une faute intentionnelle cause une blessure et que le combat est autorisé à continuer, l'arbitre doit en informer les autorités et déduire deux (2) points du combattant qui a causé la faute. **Les déductions de points pour les fautes intentionnelles seront obligatoires.**
3. Si une faute intentionnelle cause une lacération et/ou un gonflement et que le combat est autorisé à continuer, et que la blessure entraîne l'arrêt du combat dans n'importe quel round après la moitié des rounds prévus, plus une (1) seconde du combat, par un autre coup légal ou illégal, le combattant blessé gagnera par DÉCISION TECHNIQUE **s'il est en tête sur les cartes de score** ; et le combat se terminera par un NUL TECHNIQUE si le combattant blessé est en retard ou à égalité sur les cartes de score.
4. Si le combattant se blesse en tentant de faire une faute intentionnelle à son adversaire, l'arbitre n'agira pas en sa faveur et cette blessure sera la même que celle produite par un coup juste.

5. Si l'arbitre estime qu'un combattant s'est comporté de manière antisportive, il peut arrêter le combat pour déduire des points, ou arrêter le combat pour disqualifier le combattant.

### **7. Fautes accidentelles**

1. Si une faute accidentelle cause une blessure suffisamment grave pour que l'arbitre arrête le combat, le combat se soldera par un NO CONTEST ou une DISQUALIFICATION s'il est arrêté avant la fin de la moitié des rounds prévus, plus une (1) seconde du combat.

2. Si une faute accidentelle cause une blessure suffisamment grave pour que l'arbitre arrête le combat après la fin de la moitié des rounds prévus, plus une (1) seconde du combat, le combat se soldera par une DÉCISION TECHNIQUE accordée au combattant qui est en tête sur les cartes de score au moment de l'arrêt du combat.

3. Les rounds partiels ou incomplets seront comptabilisés. Si aucune action n'a eu lieu, le round doit être comptabilisé comme un round égal. Cela est à la discrétion des juges.

4. Si un combattant perd visiblement le contrôle de ses fonctions corporelles au cours d'un round (vomissements, urine, matières fécales), le combat sera arrêté par l'arbitre et le combattant perdra le combat par KO technique (TKO) pour cause d'arrêt médical.

5. Si une perte de fonction corporelle survient pendant la période de repos entre les rounds, le médecin du ring (médecin) sera appelé pour évaluer si le combattant peut continuer. Si le médecin du ring ne l'autorise pas à continuer, cet athlète perdra par KO technique (TKO) pour cause d'arrêt médical.

6. Si des matières fécales deviennent apparentes à tout moment, le combat sera arrêté par l'arbitre et le combattant fautif perdra par KO technique (TKO) pour cause d'arrêt médical.

### **8. Procédures en cas de fautes:**

Si une faute est commise, l'arbitre doit :

1. Annoncer le temps mort (PAUSE);

2. Vérifier l'état et la sécurité de l'athlète d'Integral Fighting victime de la faute, et évaluer la faute en vue d'éventuelles déductions de points et/ou de considérations de temps.

3. Pendant toutes les procédures de temps mort, aucun coaching d'un concurrent ne sera autorisé.

### **9. Prise en compte du chrono**

1. Si une faute aux parties génitales se produit et que le compétiteur est en mesure de continuer, le compétiteur victime de la faute peut avoir jusqu'à cinq (5) minutes pour récupérer.

2. Les combattants suffisamment blessés par une faute pour nécessiter une consultation médicale peuvent bénéficier d'un délai de cinq (5) minutes, à la discrétion de l'arbitre, pour une évaluation par le médecin du ring, avant qu'une décision de continuer ne soit rendue par le médecin.

3. À aucun moment, un arbitre ne peut demander un temps mort pour évaluer l'impact d'une frappe légale, sauf lorsqu'une lacération est présente.

### **10. Critères d'attribution des points**

a. Tous les combats seront évalués et notés par un minimum de trois (3) juges.

b. Le système de notation à 10 points sera la norme de notation d'un combat.

- c. Selon ce système de notation, 10 points doivent être attribués au vainqueur du round et 9 points ou moins doivent être attribués au perdant, sauf dans le cas d'un round rare à égalité, (très rare) qui est noté (10-10).
- d. Les juges évalueront les techniques de combat intégral, telles que :
- (Critère A), le plus important : frappe/grappling efficace  
 (Critère B), agressivité efficace  
 (Critère C), contrôle de la zone de combat.
1. Les critères B et C **ne sont pas pris en considération** à moins que le critère A ne soit évalué comme étant égal.
  2. Les évaluations seront faites dans l'ordre spécifique dans lequel les techniques sont appliquées, en accordant la plus grande importance dans la notation **d'abord à la frappe/grappling efficace**, puis à l'agressivité efficace et enfin au contrôle de la zone de combat.
  3. L'efficacité des coups est jugée en déterminant l'impact/l'effet des coups légaux portés par un combattant uniquement sur la base des résultats de ces coups légaux.
  4. L'efficacité du grappling est évaluée par les exécutions réussies et les résultats percutants/efficaces provenant : de takedown(s), de tentative(s) de soumission, d'obtention d'une ou de plusieurs positions avantageuses et de renversement(s).
  5. L'agressivité efficace signifie faire des tentatives agressives pour terminer le combat.
  6. Le contrôle de la zone de combat est évalué en déterminant **qui** dicte le rythme, le lieu et la position du combat.

## **11. Objectifs pour les critères de points**

Ils seront utilisés par les juges lors de la notation d'un round :

### **11.A Système à 10 Points**

- (10-10) Un round est très rarement comptabilisé comme un round 10-10. Cela est fait lorsque les deux compétiteurs ont combattu pendant une durée quelconque dans le round et qu'il n'y a aucune différence ou avantage entre les deux combattants ;
- (10-9) Un round est comptabilisé comme un round 10-9 lorsqu'un compétiteur gagne par une marge serrée ; lorsque le combattant gagnant porte les meilleures frappes ou utilise une lutte efficace pendant le round ;
- (10-8) Un round est comptabilisé comme un round 10-8 lorsqu'un compétiteur remporte le round par une large marge par l'impact, la domination et la durée des coups ou de la lutte dans un round.
- (10-7) Un round est comptabilisé comme un round 10-7 lorsqu'un compétiteur est complètement dominé par l'impact, la domination et la durée des coups ou de la lutte dans un round.

### **11.B Impact:**

Un juge doit évaluer si un combattant **impacte son adversaire de manière significative au cours du round, même s'il n'a pas dominé l'action.**

- L'impact comprend des preuves visibles telles que des gonflements et des lacérations.
- L'impact doit également être évalué lorsque les actions d'un combattant, en utilisant des coups et/ou des prises, entraînent une diminution de l'énergie, de la confiance, des capacités et de l'esprit de son adversaire.
- Tous ces éléments sont le résultat direct de l'impact.
- Lorsqu'un combattant est touché par des coups, par un manque de contrôle et/ou de capacité, cela peut créer des moments déterminants dans le round et doit être évalué avec une grande valeur.

### **11.C Domination:**

Comme l'INTEGRAL PRO-LEAGUE est un sport offensif, la **domination d'un round peut être constatée dans les coups lorsque le combattant perdant est forcé de se défendre continuellement**, sans contre-attaque ni réaction lorsque des ouvertures se présentent.

- La domination dans la phase de grappling peut être constatée par les combattants qui prennent des positions dominantes dans le combat et utilisent ces positions pour tenter des soumissions ou des attaques mettant fin au combat.
- Le simple fait de détenir une ou plusieurs positions dominantes ne doit pas être un facteur primordial dans l'évaluation de la domination. Ce que le combattant **fait avec ces positions** est ce qui doit être évalué.

### **11.D Durée:**

La durée est définie par le temps passé par un combattant à attaquer, contrôler et impacter efficacement son adversaire, alors que l'adversaire n'offre que peu ou pas de rendement offensif. Un juge doit évaluer la durée en reconnaissant le temps relatif dans un round pendant lequel un combattant **prend et maintient le contrôle total** de l'attaque efficace. Cela peut être évalué à la fois debout et au sol.

Notation des rounds incomplets : Il doit y avoir une notation des rounds incomplets. Si l'arbitre pénalise l'un des compétiteurs, les points appropriés seront déduits lorsque le marqueur calculera le score final du round partiel.

## **12. Types de Décisions**

a. Soumission (l'athlète tape, crie, montre qu'il est soumis, ou les arbitres arrêtent le combat pendant une technique de soumission pour éviter des blessures graves).

b. KO technique (TKO)

Arrêt de l'arbitre : l'arbitre arrête le combat parce que le combattant **NE SE DÉFEND PAS INTELLIGEMMENT** ;

1. N'est pas capable de se défendre sous trop de coups debout, ou au sol et en coups de poing.
2. Présente une énorme lacération
3. Arrêt demandé par son coin
4. N'a pas répondu au son du gong

TKO en raison d'un arrêt médical ;

1. Lacération
2. Arrêt du médecin
3. Perte de contrôle des fonctions corporelles.

c. Tap Out :

- Lorsqu'un combattant utilise physiquement son corps pour indiquer qu'il ne souhaite plus continuer ; ou
- Abandon verbal : lorsqu'un combattant annonce verbalement ou crie de douleur volontairement/involontairement ou crie de détresse à l'arbitre montrant qu'il ne souhaite pas continuer ;
- Soumission technique : lorsqu'un acte de soumission légale entraîne une perte de connaissance ou des os/articulations cassés/disloqués.

d. Knockout (KO) par arrêt de l'arbitre : l'arbitre arrête le combat parce que le combattant :

- NE PEUT PAS SE DÉFENDRE INTELLIGEMMENT en raison de coups
- Ne peut pas reprendre le combat après le décompte de protection.

e. Disqualification : Lorsqu'une blessure subie pendant la compétition à la suite d'une faute intentionnelle est suffisamment grave pour mettre fin au combat, ou que plusieurs fautes ont été constatées et/ou qu'il y a un mépris flagrant des règles et/ou des ordres de l'arbitre.

f. "No Contest" : Lorsqu'un compétiteur est arrêté prématurément en raison d'une blessure accidentelle et qu'un laps de temps suffisant n'a pas été écoulé pour rendre une décision via les cartes de pointage.

g. Décision unanime : Lorsque les trois juges notent le combat gagnant pour le même compétiteur ;

h. Match nul :

- Décision partagée : Lorsque deux juges notent le combat pour un compétiteur et qu'un juge note pour l'adversaire ; ou bien,
- Décision majoritaire : lorsque deux juges attribuent des points au combat pour le même combattant et qu'un juge attribue un match nul ;
- Décision technique : lorsqu'un combat est arrêté prématurément en raison d'une blessure causée par une faute accidentelle et qu'un combattant est en tête sur les cartes de pointage ;
- Match nul à l'unanimité - lorsque les trois juges attribuent des points égaux aux deux combattants ;
- Match nul à la majorité - lorsque deux juges attribuent des points égaux aux deux combattants ; ou
- Match nul partagé - lorsque les trois juges attribuent des points différents et que le total des points donne un match nul ;
- Match nul technique - lorsqu'une blessure est subie pendant la compétition à la suite d'une faute intentionnelle et que le combat est autorisé à se poursuivre, puis que plus tard la blessure nécessite un arrêt par un coup légal ou illégal sur la zone affectée après la moitié des rounds prévus, plus une (1) seconde, si le combattant blessé est à égalité ou en retard sur les cartes de pointage au moment de l'arrêt, la décision est un match nul technique.

### 13. Catégories de poids

Poids paille 115 lb (52.2 kg)

Poids mouches	115 lb (52.2 kg)	125 lb (56.7 kg)
---------------	------------------	------------------

Poids coq	125 lb (56.7 kg)	135 lb ( <b>61.2 kg</b> )
Poids plume	135 lb (61.2 kg)	145 lb ( <b>65.8 kg</b> )
Poids léger	145 lb (65.8 kg)	155 lb ( <b>70.3 kg</b> )
Poids welter	155 lb (70.3 kg)	170 lb ( <b>77.1 kg</b> )
Poids moyen	170 lb (77.1 kg)	185 lb ( <b>83.9 kg</b> )
Poids mi-lourd	185 lb (83.9 kg)	205 lb ( <b>93.0 kg</b> )
Poids lourd	205 lb (93.0 kg)	265 lb ( <b>120.2 kg</b> )

a. Tolérances au sein de la division : il n'y a pas de restrictions de tolérance si les deux combattants pèsent dans la même division contractuelle.

b. Poids raté : si une personne n'atteint pas le poids contractuel et que les deux concurrents sont dans des catégories de poids différentes, l'adversaire le plus lourd ne doit pas dépasser cinq (5) livres (2,27 kg) du combattant ayant le poids le plus bas.

c. Poids raté contractuel : il n'y a pas de tolérance de répartition du poids entre les combattants ayant un poids raté contractuel, tant que les deux concurrents ont un poids inférieur au poids contractuel. Les commissions peuvent refuser des combats en poids raté si elles considèrent que la différence de poids est suffisamment importante pour la sécurité de l'un ou l'autre des combattants.

## 14. Classes de combattants

14.1 Il y aura 3 (trois) classes de combattants :

- Classe C
- Classe B
- Classe A

Classes C : toutes les techniques de coups de poing et de pied sont autorisées, les techniques de genou et de coude ne sont autorisées **que sur le corps**.

Classes B : tous les coups de poing et de pied, les techniques de genou sont autorisées, les techniques de genou à la tête sont autorisées, et les coups de coude sont autorisés **sur le corps uniquement**.

Classes A : tous les coups de poing, coups de pied, techniques de genou et coude sont autorisés sur le corps et la tête.

14.2 Les combattants sont répartis en fonction de leurs performances dans les classes de combat suivantes :

- Pour passer de la classe C à la classe B : 6 victoires en classe C sont nécessaires.
- Pour passer de la classe B à la classe A : 6 victoires en classe B sont nécessaires

Ainsi, pour passer dans la catégorie Classe A, un minimum de 18 victoires sont nécessaires (attention, 18 victoires et NON PAS 18 COMBATS).

### **14.3 Durée des combats**

- Classe C : 2 x 3 min, avec 1 min de pause
- Classe B : 3 x 5 min, avec 1 min de pause
- Classe A : 3 x 5 min, avec 1 min de pause pour les combats réguliers  
5 x 5 min. 1 min de pause pour les combats pour le titre national ou international.

### **15. Gants de compétition**

#### 15.A. En cas d'utilisation de gants de boxe fermés :

15.A.1. **Tous** les boxeurs qui pèsent plus de 64 kg DOIVENT porter des gants de 12 oz dans tous les tournois et championnats.

15.A.2 Si un combat est organisé entre un boxeur pesant 64 kg ou moins et l'autre boxeur pesant plus de 64 kg, les deux boxeurs doivent porter des gants de 12 oz.

15.A.3 Tous les boxeurs qui pèsent 64 kg ou moins de 64 kg doivent porter des gants de 10 oz dans tous les tournois de clubs et les championnats.

15.A.4 Les gants utilisés dans un combat doivent être identiques en tous points. Parfois, une paire est rouge et une paire bleue, mais du même modèle et de la même marque.

#### 15.B En cas d'utilisation de gants fermés de type MMA :

15.B .1 En cas de port de gants de forme MMA, ces gants DOIVENT ÊTRE les gants ouverts officiels Integral Fighting de 10 oz. Ces gants, également appelés gants de sparring, sont spécialement conçus pour éviter les blessures graves à la tête.