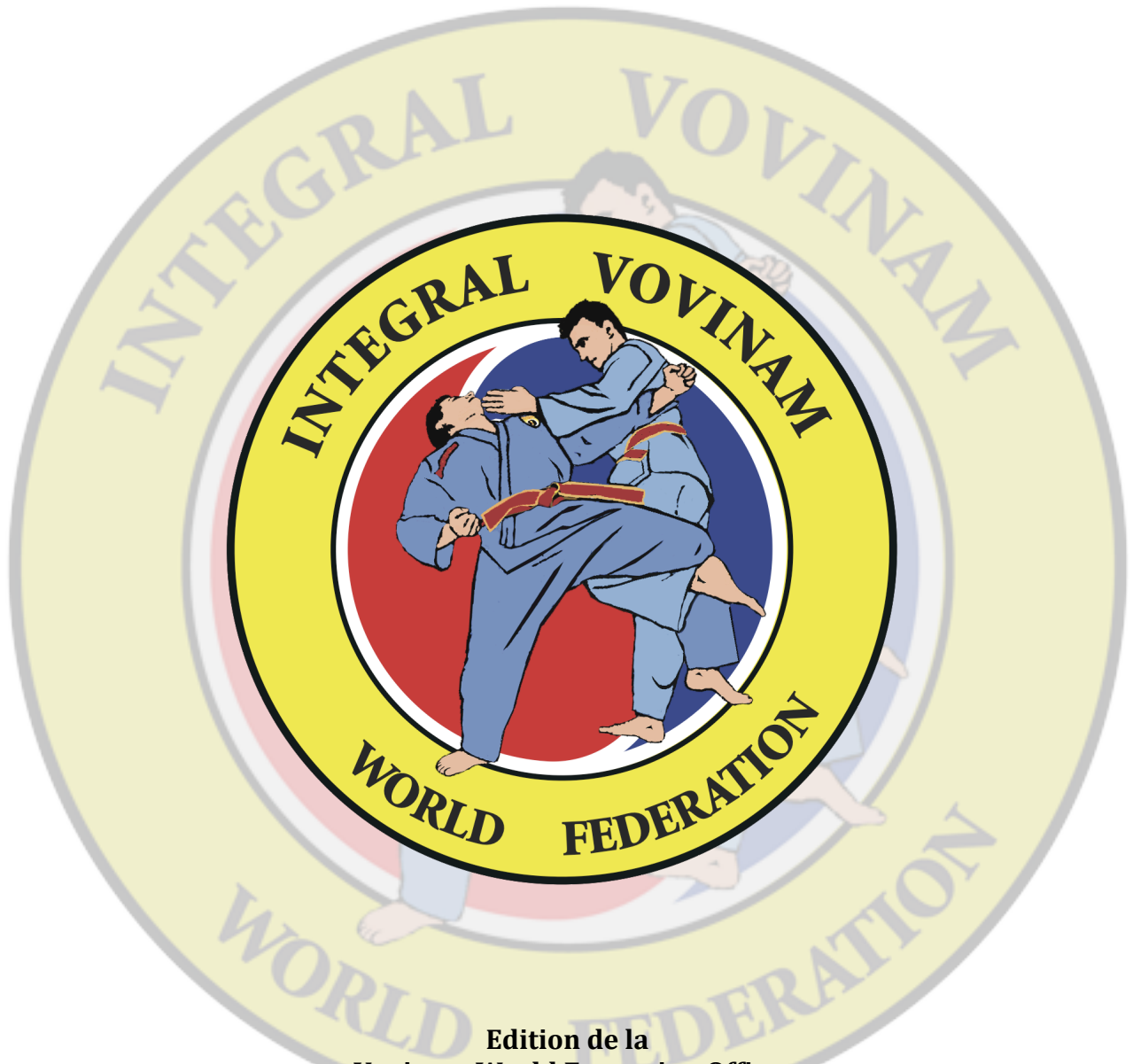


# RÈGLEMENT de COMBAT INTEGRAL



Edition de la  
Vovinam World Expansion Office  
sous le couvert de l'*Integral Vovinam World Federation*

© 1997 revised edition © 2015

[www.vovinam-weo.com](http://www.vovinam-weo.com)

[vovinam\\_world\\_expansion\\_office@yahoo.com](mailto:vovinam_world_expansion_office@yahoo.com)

[integralvovinamworldfederation@gmail.com](mailto:integralvovinamworldfederation@gmail.com)

*Amerique Latine : marco.mastrulli@yahoo.it*

# Les Combats

Quand le Vovinam fut fondé, en 1938, la compétition n'existait pas. L'objectif du Vovinam était de former les jeunes pour lutter contre l'envahisseur français.

Les premières compétitions de Vovinam n'eurent pas lieu au Vietnam mais en Europe, dans les années 1970. À cette époque, le Vovinam européen et africain portait des habits noirs, pour se distinguer du Karaté et du Taekwondo. Ils ne portaient pas l'habit bleu clair, craignant que les occidentaux se moquent de la ressemblance de la couleur du "Võ phục" de Vovinam avec celle des pyjamas des occidentaux, très à la mode à cette époque.

Quand furent créées les premières compétitions régionales et nationales au Vietnam, en 1992, les Européens et les Africains faisaient des compétitions depuis deux décennies.

Par conséquent, aucun règlement de compétition, qu'il soit du Vietnam ou de l'étranger, ne fut conçu par le Maître fondateur.

Les compétitions européennes avaient un règlement assez intéressant, complet, bien que ne permettant pas le suivi du combat au sol.

Les compétitions du Vietnam étaient encore plus limitées, et allaient se transformer au cours des années en un mélange de règlement de type Karaté et Taekwondo, limitant énormément les possibilités et empêchant de vrais combats de Vovinam.

Ces dernières années, le nombre d'athlètes qui participent aux compétitions internationales de Vovinam "sportif", et qui ne sont pas des pratiquants de Vovinam, a énormément augmenté. Ce sont des athlètes d'autres disciplines, parfois professionnels, qui s'inscrivent aux compétitions de Vovinam, mais ne connaissent pas le Vovinam. Ils profitent de la compétition, des médailles et retirent ce plaisir aux vrais pratiquants de Vovinam.

**En Vovinam Intégral, nous avons 4 types de combats :** Combats de Vât Vovinam, Combats poings/pieds, Combats au sol, Combats mixtes debout/au sol.

De cette manière, chaque pratiquant/e peut trouver la modalité de combat dans laquelle il/elle se sent bien, ou qui comporte le moins de risques de blessures.

## 1- Combats poings/pieds

Le combat classique de Vovinam, qui permet les projections, les lowkicks et les balayages, mais SANS pouvoir continuer au sol.

## 2- Combats de Vât Vovinam

Il ne s'agit ni du Vât traditionnel, ni du Vât populaire de Vietnam. Il s'agit de la vision du Vât comme celle du Maître Fondateur, qui se trouve dans les Song Luyen Vât de Vovinam : le combat continue une fois au sol ou après une projection, mais sans coups portés.

## 3- Combats au sol

On commence à genou et on peut effectuer toutes les techniques de sol, soumission, clés, etc.

## 4- Combats mixtes debout et au sol

C'est le "*nec plus ultra*" du Vovinam, la forme de Vovinam pur, tout autorisé, sauf les techniques dangereuses (voir règlement) telles que les doigts dans les yeux, les coups dans les testicules, la nuque, la colonne vertébrale, les coups sur les articulations, etc.

## Catégories Combats masculins

01. moins de 55 kg
02. de 55 kg à 59,99 kg
03. de 60 kg à 64,99 kg
04. de 65 kg à 69,99 kg
05. de 70 kg à 74,99 kg
06. de 75 kg à 79,99 kg
07. de 80 kg à 84,99 kg
08. de 85 kg à 89,99 kg
09. de 90 kg à 94,99 kg
10. à partir de 95 kg

## Catégories Combats féminins

11. de 45 kg à 49,99 kg
12. de 50 kg à 54,99 kg
13. de 55 kg à 59,99 kg
14. de 60 kg à 64,99 kg
15. à partir de 65 kg

### **RÈGLEMENT COMBATS CATÉGORIE VOVINAM INTÉGRAL**

Le COMBAT CATÉGORIE VOVINAM INTÉGRAL est pour la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral la possibilité, pour les pratiquants de Vovinam expérimentés, d'évaluer leurs capacités de combattant en pouvant appliquer l'ensemble des techniques de Vovinam, en excluant les éléments dangereux. De ce fait, ce type de combat doit être pratiqué dans un cadre strictement réglementé, de sorte que la sécurité et l'intégrité des sportifs soient mises en priorité.

#### **ART. 1 :**

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

#### **ART. 2 :**

1) L'organisation de compétitions ne peut se faire que par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral et/ou par un promoteur, une association ou une fédération reconnus par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral.

2) Les compétitions sous les auspices de la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral n'auront lieu que si la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral en a donné l'autorisation écrite, ou après acceptation d'une demande écrite.

#### **ART. 3 A :**

Tous les participants à des compétitions dans la catégorie Combat Vovinam Intégral de/ou sous les auspices de la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral doivent avoir minimum 16 ans. Si

les combattants n'ont pas 16 ANS, IL LEUR EST INTERDIT DE PARTICIPER À UNE COMPÉTITION DANS CETTE CATÉGORIE. Ils doivent s'inscrire dans les autres modalités de combat de la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral.

**ART. 3 A2 :**

Dans certains pays, comme par exemple, la Russie, la législation permet aux mineurs de 16 ans de combattre sous le règlement de combat intégral. Dans ce cas, c'est la législation du pays qui prévaut et la participation des mineurs de 16 ans est autorisée.

**ART. 3 B :**

Tous les athlètes mineurs devront obligatoirement présenter une autorisation parentale.

**ART. 4 :**

1- toute participation à une compétition dans la catégorie Combat Vovinam Intégral tenue par/ou sous les auspices Fédération Mondiale de Vovinam Intégral ne se fera que si le participant en COMBATS CATÉGORIE VOVINAM INTÉGRAL a une licence reconnue par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral.

2- il pourra être demandé aux athlètes participants d'exécuter un Quyen de Vovinam pour vérifier qu'ils sont bien des pratiquants de Vovinam.

3- les Quyens demandés pour la vérification seront : Thap Tu Quyen, Long Ho Quyen et Ngu Mon Quyen.

4- le choix du Quyen se fera au hasard, tiré au sort, dans la mesure du grade du pratiquant, aucun Quyen au dessus de son niveau ne pouvant lui être demandé.

5- l'exécution du Quyen ne donne aucun point, mais s'il s'avère que l'athlète ne connaît pas le Quyen, il sera disqualifié.

6- les débutants ne sont pas autorisés et le grade minimum pour pouvoir participer est de *Lam Dai Nhi*, c'est-à-dire ceinture bleue 2eme cap.

**ART. 5 :**

1) Une compétition de COMBATS CATÉGORIE VOVINAM INTÉGRAL doit se dérouler dans un ring homologué par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral dont les dimensions sont de minimum 5m sur 5m, ou sur un tatami de minimum 6 m X 6 m de surface de combat.

2) Le sol du ring doit être fait d'une construction solide, lisse et recouvert de plaques de mousse de minimum 2 cm d'épaisseur placées sous une toile bien rigide. Dans le cas de tatami, celui-ci doit être conforme aux normes de combats avec projections.

3) Le ring dispose de minimum 4 cordes d'un diamètre de minimum 3 cm et de maximum 5 cm. Les cordes doivent être bien tendues et attachées aux quatre poteaux qui forment les coins du ring. La corde la plus basse sera placée à une hauteur de 40 cm du sol du ring et la plus haute à une hauteur de 120 cm du sol.

4) Les cordes doivent être recouvertes d'un matériel doux de protection et seront attachées entre elles à chaque coin du ring.

5) Les coins diagonalement opposés seront pourvus d'une zone rouge et bleue, les autres coins seront neutres.

**ART. 6 : Tenues de combat**

1) Le participant portera un VoPhuc de Vovinam, conforme à la réglementation de Vovinam.

2) Les objets coupants ou durs, bague, bijoux, colliers, etc. sur la tenue et sur l'athlète sont interdits.

3) Tout type de chaussure est défendu.

4) Sur la tenue de combat, la publicité ou des textes commerciaux sont autorisés dans la mesure où ils sont discrets et uniquement si cette publicité ou ces textes ne sont pas contraires à l'éthique, à la courtoisie et aux intérêts du promoteur ou de la Fédération Mondiale de Vovinam

Intégral. Son propre nom ou le logo ou nom du club sont autorisés.

#### **ART. 7 : Protections**

- 1) Le port de la coquille et du protège-dents sont obligatoires pour tous les participants.
- 2) Le port du protège tibia avec pied soudé et indivisible est obligatoire.
- 3) Les participants à une compétition ne pourront employer que des gants neufs homologués ou autorisés par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral ou par le promoteur des combats.
- 4) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler toutes les protections et les gants.
- 5) Les bandages autocollants souples seront tolérés après contrôle de l'arbitre.
- 6) Le port d'un plastron est autorisé mais pas obligatoire
- 7) Le port d'un casque est autorisé mais pas obligatoire

#### **ART. 8 : 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. 9 : catégorie de poids**

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

#### **ART. 9 B: Pesée**

- 1) Le contrôle du poids sera effectué **juste avant le PREMIER combat**. Cela évite les tricheries sur le poids et le regain de poids perdu avant la pesée.
- 2) Après avoir été appelé par l'annonceur "*le combattant X doit se préparer pour le combat...*", alors le combattant devra aller au contrôle de poids.
- 3) Trois (3) essais seront effectués, mais les essais ne doivent pas retarder le combat.
- 4) Si après 3 essais le combattant ne peut pas entrer dans la catégories, par une très légère différence (moins de 2,2 livres soit moins d'un kg), il aura alors le choix de faire la compétition dans la catégorie supérieure, ou d'abandonner, permettant à son adversaire de passer à la phase suivante.
- 5) Si, au troisième essai, le combattant ne peut pas entrer dans la catégorie pour plus de 2,2 livres [1kg], alors le combattant ne pourra pas participer à la compétition. Les combattants doivent s'inscrire dans leur véritable catégorie de poids.
- 6) Si el combattant ne peut pas venir au contrôle de poids, ou ne peut pas confirmer son poids avant l'heure du combat, il sera déclaré "ne rentrant pas dans la catégorie de poids" et ne pourra pas changer de catégorie de poids.
- 7) Le contrôle de poids peut être effectué en habits complets, ou seulement en pantalons, (avec au minimum des pantalons ET un T-shirt pour les catégories féminines).

#### **ART. 10 : Techniques pour la partie debout**

Sont tolérées : toutes les techniques avec exception de celles en rapport avec l'article 11.

Pour la partie debout le COMBAT CATÉGORIE VOVINAM INTÉGRAL autorise :

- 1) les coups de genou au corps uniquement,
- 2) le "Dam Bua Lai" ou *spinning back fist* est autorisé,
- 3) les *lowkicks* sont autorisés mais uniquement frappés sur la cuisse, en aucun cas sur ni près du genou.
- 4) les coups de poing au corps pendant le combat au sol sont autorisés seulement une fois la position de garde au sol établie, pas avant.
- 5) toutes les projections sont autorisées sauf les projections sur la tête

## **ART. 11 : techniques interdites**

- 1) clés sur doigts (pieds et mains)
- 2) mordre, griffer et cracher
- 3) tirer les cheveux, le nez, les oreilles ou les paupières
- 4) toutes les techniques ou actions sur les parties génitales
- 5) les coups de coudes
- 6) les coups de tête
- 7) donner un coup de pied ou de poing sur la colonne vertébrale ou utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale
- 8) les coups de poing à la tête au sol pendant le combat
- 9) les coups à la gorge
- 10) mettre des doigts dans les yeux
- 11) écraser la pomme d'Adam
- 12) tenir les cordes du ring
- 13) frapper pendant que l'adversaire a une autre partie du corps que ses pieds au sol (sauf dans les combats au sol une fois la position au sol a été établie).
- 14) frapper pendant que l'on se trouve avec une autre partie de son corps que les pieds au sol.
- 15) de passer volontairement sous les cordes ou hors de la zone combat du tatami pour fuir le combat
- 16) d'aller au sol sans aucune action ou technique prévue
- 17) de fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense
- 18) d'utiliser la prise de cou et torsion du coup avec combinaison d'un mouvement tombant.
- 19) de projeter ou essayer de projeter son adversaire hors du ring ou hors de la zone de combat du tatami volontairement
- 20) de cracher volontairement son protège-dents
- 21) de ne pas suivre les conseils de l'arbitre
- 22) de feinter d'être touché par une technique interdite
- 23) pour le cas de combats "No Gi", de couvrir son corps d'une substance qui peut influencer le résultat du combat
- 24) d'utiliser le slam (soulever l'adversaire et projeter de sorte que sa tête ou son dos touche le sol).
- 25) de tenir son adversaire par le protège-tibia, les gants, (ou le casque dans le cas de combats avec casques)
- 26) dans le cas de combats avec casques, si le casque se défait durant une technique au sol l'arbitre ordonnera une pause, puis il enlèvera le casque et fera continuer le combat. Si les adversaires reprennent la position debout plus tard, l'arbitre remettra le casque.
- 27) 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.

## **ART. 12 : COMBAT AU SOL**

- 1) si en faisant une technique efficace, un participant et/ou adversaire touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds, alors il est interdit frapper l'adversaire. Ceci vaut aussi bien pour le combattant debout que pour l'adversaire au sol.
- 2) il est défendu de frapper à la tête dès que l'un des deux combattants touche le sol avec une autre partie du corps que les pieds.
- 3) **avant de passer au combat au sol, les antagonistes doivent d'abord avoir eu un contact debout** (coup, clinch, prises ....)
- 4) si pendant le combat au sol l'un des combattants reste passif, l'arbitre donnera d'abord une remontrance et pourra arrêter le combat s'il considère qu'il s'agit d'une infériorité technique.
- 5) si au cours de la phase au sol aucune action ne permet de discerner une supériorité évidente, le combat recommencera debout.

6) si un combattant fait savoir que sur un étranglement, sur une prise ou pour une autre cause il abandonne, l'arbitre arrêtera immédiatement le combat et le combattant qui a fait savoir qu'il arrêterait sera reconnu perdant.

7) le combattant peut faire savoir qu'il abandonne en faisant signe avec la main ou le pied ou verbalement.

8) si un combattant refuse d'abandonner sur un étranglement ou sur une prise, alors l'arbitre peut intervenir pour arrêter le combat si l'intégrité physique du combattant lui semble en danger.

9) si le combat se déplace sous les cordes, ou en dehors des limites de combat du tatami, l'arbitre donnera l'ordre *Thoi !* ou *Stop !* Il les fera ensuite prendre la même position au milieu du ring, et il demandera aux combattants s'ils sont d'accord avec le positionnement avant de refaire démarrer le combat.

### **ART. 13 : CLINCH (DEBOUT)**

Le clinch debout est autorisé du moment qu'il n'y a pas de passivité.

S'il n'y a pas beaucoup d'actions, l'arbitre donnera d'abord une remontrance avant d'interrompre le combat, pour ensuite refaire démarrer le combat dans une position neutre.

### **ART. 14 : ATTRIBUTION DE POINTS**

#### **1) Projections ou balayages avec chute, 1 point**

#### **2) Amenée au Sol (*Takedown*):**

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

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

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

1 + 2 pour amenée au sol + position croisée ;

1 + 3 pour amenée au sol et position montée ;

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

### **ART. 15 A**

Situations particulières:

1) sauter à la garde ou s'asseoir en garde depuis une position debout, avec contact, et avec intention de soumission ou de renversement ne sera pas pénalisé et ne donnera pas 1 point à l'adversaire.

2) sauter à la garde ou s'asseoir en garde depuis une position debout, avec contact mais sans intention de soumission ou de renversement ne sera pénalisé, mais cette action donnera 1 point à l'adversaire.

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

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

### **ART. 15 B**

**Positions dominantes, 2, 3 et 4 points :**

**1) Position croisée, 2 points:** quand un combattant contrôle latéralement son adversaire en passant la défense de jambes et maintient le dos de son adversaire au sol pendant au moins 3 secondes (y

compris position "nord ou sud" et le genou sur le ventre).

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

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

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

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

**4) - Inversion de situation, 1 point:**

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

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

## **ART. 15 C**

### **Attribution de points pour techniques de coups portés**

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

2) Pour que le point d'une action de coups soit attribué, le coup doit atteindre une zone autorisée avec force, précision, sans frapper sur la ou les protections, et doivent avoir un effet visible sur l'adversaire.

3) Les coups seront autorisés s'ils ont été frappés :

3 - 1) avec la zone des phalanges du gant main fermée,

- dans le cas du "Dam Bua Lai" (*spinning back fist*) la partie du dos du gant est autorisée

- dans le cas du "Dam Bat Nguoc" (*Uraken*) la partie du dos du gant est autorisée

3 - 2) avec la zone du dessus du pied, de l'arrière du pied ou du tibia, tous trois recouverts de la protection réglementaire.

3 - 3) avec le genou au corps, uniquement quand la catégorie le permet.

3 - 4) avec le talon ou le plat du pied pour les coups de pied de Vovinam

4) Si un coup est bloqué avec le bras, le gant ou avec le tibia, il ne sera pas compté.

5) Cependant, si à cause de la puissance du coup, même bloqué, l'adversaire qui le reçoit est déséquilibré et tombe, le coup pourra être compté.

6) Dans le cas d'échanges de coups simultanés des deux adversaires les coups ne seront pas notés.

7) Les coups portés pendant une projection ou pendant que l'adversaire tombe ne sont pas comptés.

## **ART. 16 A**

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

1) Tous les *knockdown*, (quand l'adversaire est touché par un coup légal et tombe à terre ; ou qu'il ne peut plus momentanément continuer le combat par sa volonté, par un manque de souffle, par un coup autorisé au corps, etc.), donnent 4 points.

2) Quand un combattant a une supériorité telle qu'après l'exécution d'un coup ou d'une projection autorisée son adversaire ne peut plus se défendre contre les coups, l'arbitre central devra procéder à l'arrêt du combat. Il devra d'ailleurs se préparer à une telle éventualité dès que le combat semble tourner à une supériorité évidente, et ce dans le but de protéger l'intégrité physique de l'adversaire en situation d'infériorité claire.



- 3) L'arrêt immédiat du combat devra être déclaré lorsqu'un combattant ne peut plus se défendre ou qu'il reçoit trois coups consécutifs à la tête sans pouvoir se protéger.
- 4) L'arbitre central vérifiera l'état du combattant en question et pourra demander l'avis du médecin si nécessaire.

#### **ART. 16 B**

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

#### **ART. 17 : FIN DU COMBAT**

Un combat est terminé si :

- 1) un adversaire est très touché et que l'arbitre intervient et arrête le combat avec un mouvement de bras, aussi bien debout qu'au sol. (Voir article 16 A)
- 2) si un combattant refuse d'abandonner sur une prise ou un étranglement réussi, l'arbitre doit intervenir si la sécurité du combattant est en jeu.
- 3) un participant abandonne (par mouvement ou verbalement) sur une prise, un étranglement ou pour n'importe quelle autre raison.
- 3) un participant est sonné et « à terre », et est compté out par l'arbitre (KO)
- 4) le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.
- 5) un combattant est disqualifié.
- 6) le coach d'un combattant jette la serviette/l'éponge dans le ring ou sur la surface de combat du tatami.
- 7) la durée du combat est terminée.

#### **ART. 18 : AVERTISSEMENT PUBLIC ET DISQUALIFICATION**

- 1) si un combattant fait un mouvement défendu ou une technique défendue ou se comporte d'une manière non sportive ou qui nuit au renom sportif du VOVINAM INTÉGRAL, il risque un avertissement public.
- 2) comptage en points suite à un avertissement public  
Au 1<sup>er</sup> avertissement public = 1 point retiré  
Au 2<sup>ème</sup> avertissement public = 1 point retiré  
Au 3<sup>ème</sup> avertissement public = disqualification
- 3) Un combattant est directement disqualifié :
  - a) s'il fait une action contraire au caractère sportif de la compétition ou qui atteint l'intégrité morale de l'adversaire ou si la sécurité de la compétition est mise en cause.
  - b) si le combattant ou son coach/soigneur ne suit pas les ordres de l'arbitre.
  - c) si le combattant ou son coach/soigneur a un comportement qui nuit au bon déroulement de la compétition.
  - d) si une (ou plusieurs) action(s) d'un combattant peut (peuvent) être vue(s) comme technique(s) ou mouvement(s) défendu(s).
  - e) si un combattant ne montre pas assez de combativité ou se tient uniquement sur la défensive
  - f) si le combattant ne porte pas les protections prescrites. Il devra alors les porter sous peine d'être disqualifié par l'arbitre.

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

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

i) s'il y a plus de trois 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. 19 : Comité administrateur DE COMPÉTITION**

1) composition du Comité administrateur DE COMPÉTITION:

- Chef de compétition
- Responsable du Chronomètre, ou du gong
- Chef du jury SCORE KEEPER
- (Chef arbitre)
- Arbitres
- Arbitre de Communication
- Arbitre de contrôle de compétition
- Juges
- Médecin
- (Présentateur speaker ou annonceur)

#### **ART. 20 : Blessures**

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

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

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

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

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

#### **ART. 21 : arrêt d'un combat**

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

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

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

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

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

5- si un des combattants a plus de trois personnes dans son coin, il sera puni par avertissement public, et disqualifié si répétition

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

7- si la rencontre est arrêtée durant le premier round à cause d'une calamité ou à cause d'une action involontaire. Dans ce cas, la victoire n'est pas proclamée (« NO CONTEST »). On ne publiera pas de résultat.

#### **ART. 22 : produits stimulants**

- 1) l'emploi de produits stimulants est interdit.
- 2) Les participants à une compétition organisée par, ou sous les auspices, de la FÉDÉRATION MONDIALE DE VOVINAM 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.
- 4) le règlement fédéral sur le dopage est d'application dans tous les événements de la FÉDÉRATION MONDIALE DE VOVINAM INTÉGRAL.

#### **ART 23 : Accompagnateur**

- 1) un combattant peut avoir 3 personnes comme accompagnateurs (soigneurs/coaches) au ring ou près de l'aire de combat.
- 2) on attend des accompagnateurs qu'ils soient clairement identifiables, et ceci en portant des survêtements du club ou du pays, ou des T-shirts distinctifs du club ou du pays.
- 3) les accompagnateurs resteront pendant toute la durée du combat dans leur coin désigné (rouge ou bleu)
- 4) les coaches peuvent seulement donner des instructions de manière décente.
- 5) les coaches ne peuvent jamais interférer sur le déroulement du combat pendant sa durée.
- 6) **seul le coach principal** peut **pénétrer sur le ring/sur la surface de combat** pendant le début du combat ou pendant les pauses.

#### **ART. 24 : Contestation**

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

#### **ART. 25 : Assurance et licence**

- 1) tous les combattants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une licence /assurance valide.