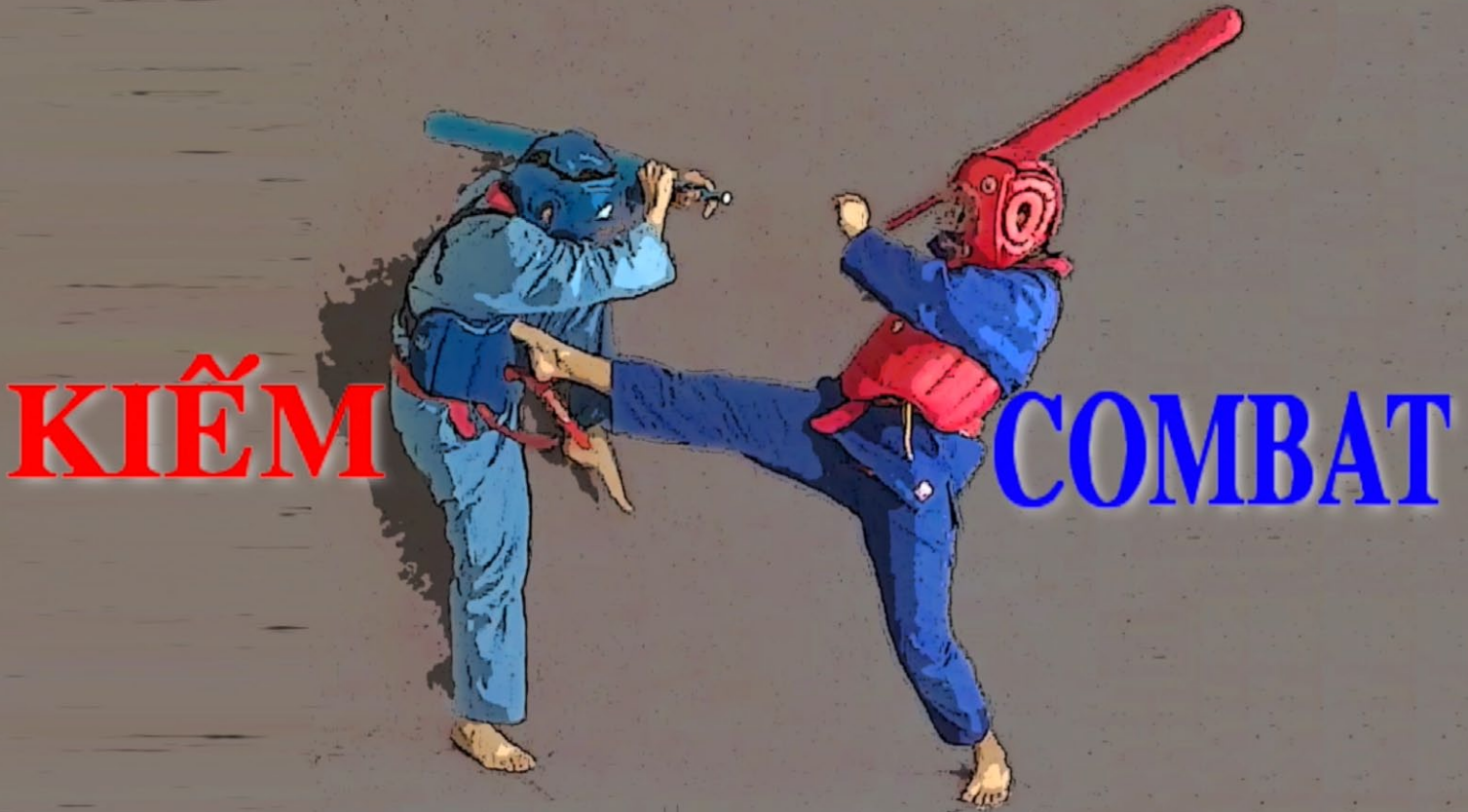




# INTEGRAL VOVINAM

## Kiếm Combat RÈGLEMENT



Publié par  
Vovinam World Expansion Office  
Sous l'égide de la l'Integral Vovinam World Federation  
© 1997 édition revue et corrigée© 2018

[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)

## **Les Combats de sabre**

**En Vovinam Intégral, nous avons 4 types de combats à mains nues :** 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.

Cependant, nous voulions notre style soit plus complet. Et quoi de plus complet que d'expérimenter les combats avec la première arme que nous devons apprendre : le sabre (Kiém).

Les catégories ? Aucune.

En sabre, le poids et la taille ne sont pas un facteur principal de victoire, le genre non plus. Par conséquent, les combats de Kiém n'ont pas de catégorie de genre, ni de poids. Pour les 4 types de combat à mains nues, la différence entre hommes et femmes pourrait être un problème, mais pas en combats de sabre. Le seul danger pourrait être les coups de pied à la tête, c'est pour cette raison qu'ils ne sont pas permis.

### **RÈGLEMENT DE KIÉM COMBAT**

Le combat dans la CATÉGORIE KIÉM COMBAT est pour la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral la possibilité, pour les pratiquants de Vovinam expérimentés, d'évaluer leurs capacités de combattant de sabre en pouvant appliquer l'ensemble des techniques de sabre de Vovinam. De ce fait, ce type de combat doit être pratiqué dans un cadre strictement réglementé, de sorte que la sécurité et l'intégrité des athlètes soient placées 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 14 ans. En dessous de 14 ans, ils entrent dans la catégorie enfants. Un règlement spécial est créé pour les enfants.

#### **ART. 3 B :**

Tous les athlètes mineurs devront obligatoirement présenter une autorisation parentale.

#### **ART. 3 C :**

Tous les athlètes doivent présenter un certificat médical spécifiant qu'ils ne présentent aucune contre-indication à la pratique ET À LA COMPÉTITION de combats de sabre. Le certificat devra avoir été émis moins de 3 mois avant la compétition, ou bien avoir été signé et tamponné par le docteur sur le Passeport Sportif IVWF pour la saison en cours (Pages 7 à 9)

# INTEGRAL VOVINAM - Règlement de Kiếm Combat

## ART. 4 :

- 1- toute participation à une compétition dans la catégorie KIẾM COMBAT tenue par/ou sous les auspices Fédération Mondiale de Vovinam Intégral ne se fera que si le participant en CATÉGORIE KIẾM COMBAT a une licence reconnue par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral, ou bien est titulaire du passeport Sportif IVWF avec le timbre de licence de la saison en cours (pages 7 à 9).
- 2- il sera demandé à tous les athlètes participants d'exécuter le Quyèn de sabre pour vérifier qu'ils sont bien des pratiquants de Vovinam. Cette vérification se fera avant le premier combat.
- 3- le Quyèn demandé pour la vérification sera : Tinh Hoa Lưỡng Nghi Kiếm Pháp
- 4- l'exécution du Quyèn ne donne aucun point, mais s'il s'avère que l'athlète ne connaît pas le Quyèn, ou qu'il a un mauvais niveau technique en sabre, il ou elle sera disqualifié(e).
- 6- les débutants ne sont pas autorisés et le grade minimum pour pouvoir participer est de Lam Đai Nhi, c'est-à-dire ceinture bleue 2eme cap.

## ART. 5 :

- 1) Une compétition de KIẾM COMBAT doit se dérouler sur un tatami de minimum 6 m X 6 m de surface de combat ou bien dans un ring homologué par la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral dont les dimensions sont de minimum 5m sur 5m.
- 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) Aucune norme n'est imposée quand aux dimensions des cordes.
- 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 (Võ Phục)

- 1) Le participant portera un Võ Phục de Vovinam, conforme à la réglementation de Vovinam Intégral.
- 1- b) L'écusson de Vovinam intégral devra être porté au niveau du pectoral gauche (Bleu, Jaune, ou Rouge, en fonction du grade des participants).



1- c) Les écussons de Vovinam intégral de la IVWF NE DOIVENT PAS ÊTRE COPIÉS ni fabriqués. C'est pratiquement le seul moyen de financement de la IVWF. Ils font l'objet d'un Copyright. Les pays doivent les acheter auprès de la Fédération Mondiale de Vovinam Intégral. Pas de fabrication locale !

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



## INTEGRAL VOVINAM - Règlement de Kiém Combat

- 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 est obligatoire pour tous les participants (homme et femmes).
- 2) Le port du plastron est obligatoire.
- 3) Les participants ne doivent employer que des casques homologués par la IVWF, soit fournis par le promoteur des combats, soit par les participants, selon les modalités de la compétition.
- 4) Les casques DOIVENT être des casques officiels, estampillés avec le logo IVWF. Toute copie ou falsification de casque donnera lieu à la disqualification du porteur du casque.
- 5) Avant le début du combat, l'arbitre doit contrôler toutes les protections.

### ART. 8 : Durée du combat

Les actions en combat de sabre sont très rapides. La durée des rounds est celle ci-dessous :

- 1 x 1 minute pour les phases éliminatoires
- 2 x 1 minute en demi-finales
- 3 x 1 minute en finales
- Repos de 30 secondes entre les rounds

### ART. 9 : catégorie de poids

- 1) Pas de catégories de poids, sauf pour les enfants (voir le règlement spécifique pour enfants)

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

Sont tolérées : toutes les techniques de sabre.

Autres techniques autorisées

- 1) les coups de pied au plastron uniquement,
- 2) les balayages s'ils sont effectués dans une série d'attaques de sabre (balayage intérieur et extérieur)

### ART. 11 : techniques interdites

- 1) attraper le sabre de l'adversaire
- 2) mordre, griffer et cracher
- 3) tirer ou attraper le casque ou le plastron de l'adversaire, attraper son bras
- 4) toutes les techniques ou actions sur les parties génitales
- 5) les coups de coudes et d'avant bras
- 6) les coups de tête
- 7) les coups sur la colonne vertébrale ou utiliser toute autre technique pouvant blesser la colonne vertébrale
- 8) les coups de pied à la tête
- 9) les coups de genoux
- 10) écraser la pomme d'Adam
- 11) tenir les cordes du ring
- 12) de passer volontairement sous les cordes ou hors de la zone combat du tatami pour fuir le combat
- 13) d'aller au sol sans aucune action ou technique prévue
- 14) de fuir expressément le combat et manquer de combativité ou de défense

- 15) de pousser son adversaire hors du ring ou hors de la zone de combat du tatami volontairement
- 16) de ne pas suivre les conseils de l'arbitre
- 17) de feinter d'être touché par une technique interdite
- 18) si le casque se défait durant le combat, l'arbitre ordonnera une pause, puis replacera le casque et fera continuer le combat.
- 19) Dans le cas où un casque 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 : CLINCH (DEBOUT)

Le clinch debout est autorisé du moment qu'il n'y a pas de force appliquée sur les sabres. Toute lutte avec des sabres emmêlés pourrait les casser. L'arbitre doit séparer les adversaires et refaire démarrer le combat dans une position neutre.

### ART. 13 : ATTRIBUTION DE POINTS

- 1) balayages avec chute, 1 point
- 2) balayages avec chute + coup sur une partie autorisée, 1+1 = 2 points
- 3) Points pour les coups de sabre : tout coup efficace sur une zone autorisée donne 1 point

#### ART. 13 B :

Pour qu'un coup de sabre compte 1 point, il doit atteindre une zone autorisée de manière puissante et correcte.

Zones autorisées :

Pied, jambe, cuisse, hanche, main, poignet, avant-bras, bras, tête, visage, devant du plastron, côtés du plastron.

#### ART. 13 C :

- 1) coups simultanés (clash) entre les deux combattants : aucun point n'est attribué
- 2) coups simultanés, mais un des combattants appliquait un « blocage + riposte », dans ce cas, la contre attaque est prioritaire et marque 1 point (principe de la priorité de la contre attaque).

### ART. 14

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

- 1) Les K.O. ne sont pas autorisés en tant que moyen de gagner un combat de sabre. Ces combats sont des combats de sabre et non pas des combats de coups de pied.
- 2) Quand un combattant reçoit un coup de pied au plastron et ne peut plus continuer le combat, si l'arbitre voit que ce n'était pas une intention délibérée de mettre KO l'adversaire, celui-ci sera déclaré perdant. Le plastron doit être une protection de bonne qualité qui couvre la puissance d'un coup de pied.
- 3) Tout K.O. à la tête donnera lieu à la disqualification de l'auteur du coup.
- 4) Tout coup de pied effectué sur une autre partie que le plastron donnera lieu à la disqualification de l'auteur du coup de pied. (Les LOW KICKS sont interdits !)
- 5) Grande différence de poids : en cas de grande différence de poids, l'arbitre demandera au combattant le plus lourd de ne pas trop user de sa force en excès. Cela doit rester avant tout un combat de sabre, et pas un combat de coups de pied.

### ART. 15

- 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.

## INTEGRAL VOVINAM - Règlement de Kiém Combat

- 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 sonnée 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. 16

- 1) Égalité de points. En cas d'égalité de points, si les deux combattants ont obtenu exactement le même nombre de points après le combat, ils devront alors se départager en exécutant le Quyèn Tinh Hoa Luồng Nghi Kiém Pháp. Le meilleur technicien sera déclaré vainqueur.

### ART. 17 : FIN DU COMBAT

Un combat est terminé si :

- 1) le combattant ne peut plus combattre suite à une intervention du médecin ou de l'arbitre.
- 2) un combattant est disqualifié.
- 3) le coach d'un combattant jette la serviette/l'éponge dans le ring ou sur la surface de combat du tatami.
- 4) 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 et si cela se produit, il (elle) sera directement disqualifié(e).
- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) 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, responsable du Chronomètre

## INTEGRAL VOVINAM - Règlement de Kiém Combat

- (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 (IVWF) 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

Une contestation ne doit être engagée SEULEMENT dans le cas d'un résultat CLAIREMENT faux

Comme l'a si bien dit un grand champion de boxe : « si la victoire n'est pas évidente, ne blame pas les arbitres pour avoir perdu le combat. Tu vevrais avoir mieux combattu ! »

Par conséquent, une contestation ne sera faite QUE lorsqu'il s'agit d'une erreur LIMPIDE.

- 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) 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 passeport sportif

- 1) tous les combattants doivent se présenter avant le début d'un événement avec une assurance valable et un passeport sportif IVWF en cours de validité.
- 2) Les résultats des compétitions doivent être notés (signés et tamponnés) dans les passeports sportifs de chaque participant, par le directeur ou la personne chargée du Comité d'Organisation de la compétition.
- 3) Toute fausse annotation sur le passeport IVWF conduira à l'exclusion à vie de l'auteur (des auteurs) de la falsification et son (ses) complice(s).
- 4) Si un compétiteur (une compétitrice) n'atteint pas le podium (1e, 2e, 3e place) une barre transversale sera placée à la place des résultats sur la page correspondante du passeport. Mais les dates et lieux de la compétition seront marqués et signés/tamponnés, comme preuve de la participation à la compétition.