

**RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ
DE KARATÉ SUNFUKI INC.
ÉGALEMENT EN OPÉRATION SOUS LE NOM
FÉDÉRATION DES CENTRES DE KARATÉ SUNFUKI**



Novembre 2024

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

AVIS AUX MEMBRES	3
OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ	4
DÉFINITIONS	5
CHAPITRE 1 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT	6
CHAPITRE 2 : LA FORMATION ET L'ENTRAÎNEMENT DES PARTICIPANTS	8
CHAPITRE 3 : LA PARTICIPATION À UN ÉVÉNEMENT, À UNE COMPÉTITION OU À UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	10
CHAPITRE 4 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES APPELÉES À JOUER UN RÔLE AUPRÈS DES PARTICIPANTS	14
CHAPITRE 5 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES CHARGÉES DE L'APPLICATION DES RÈGLES DE JEU ET DES RÈGLES DE SÉCURITÉ, INCLUANT NOTAMMENT LES RESPONSABILITÉS À L'ÉGARD DE LA PRÉVENTION DES INCIVILITÉS.....	16
CHAPITRE 6 : L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF.....	19
CHAPITRE 7 : LES LIEUX OÙ SE DÉROULE UN ÉVÉNEMENT, UNE COMPÉTITION OU UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF.....	21
CHAPITRE 8 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS UTILISÉS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF22	
CHAPITRE 9 : LES SERVICES ET ÉQUIPEMENTS DE SÉCURITÉ REQUIS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF 23	
CHAPITRE 10 : LA PRÉVENTION, LA DÉTECTION ET LE SUIVI DES COMPORTEMENTS SUSCEPTIBLES DE METTRE EN PÉRIL LA SÉCURITÉ ET L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU PSYCHOLOGIQUE DES PERSONNES.....	25
CHAPITRE 11 : LE CONTRÔLE DE L'ÉTAT DE SANTÉ DES PARTICIPANTS.....	28
CHAPITRE 12 : LA PRÉVENTION, LA DÉTECTION ET LE SUIVI DES COMMOTIONS CÉRÉBRALES	29
CHAPITRE 13 : LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT	30
ANNEXE 1.....	31
ANNEXE 2.....	33
ANNEXE 3.....	34
ANNEXE 4.....	37

AVIS AUX MEMBRES

Les articles suivants sont tirés de la Loi sur la sécurité dans les loisirs et les sports (RLRQ, c. S-3.1) et s'appliquent au présent règlement.

Décision

29. Une fédération d'organismes sportifs ou un organisme sportif non affilié à une fédération doit, après avoir rendu une décision conformément à son règlement de sécurité, en transmettre copie à la personne visée dans un délai de 10 jours à compter de la date de cette décision et l'informer qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception.

Ordonnance

29.1 Le ministre peut ordonner à une personne de respecter le règlement de sécurité d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération lorsque cette fédération ou cet organisme omet de le faire respecter.

Infraction et peine

60. Une personne qui refuse d'obéir à une ordonnance du ministre, de la Régie ou d'une personne à qui l'un ou l'autre a donné mandat est passible d'une amende de 1 000 \$ à 10 000 \$ dans le cas d'une personne physique et de 2 000 \$ à 20 000 \$ dans les autres cas.

61. En plus de toute autre sanction qui peut être prévue dans les statuts ou règlements d'une fédération d'organismes sportifs ou d'un organisme sportif non affilié à une fédération dont le ministre a approuvé le règlement de sécurité, une personne qui ne respecte pas une décision rendue par cette fédération ou cet organisme en application de ce règlement, est passible d'une amende de 250 \$ à 2 500 \$ dans le cas d'une personne physique et de 500 \$ à 5 000 \$ dans les autres cas.

Lois et règlements

Bien que non spécifique au présent règlement de sécurité, en tout temps, il est recommandé, de respecter l'ensemble des lois et règlements applicables dans le cadre de la pratique du Karaté.

OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ

Le règlement de sécurité a pour objet d'assurer la sécurité des participants et des spectateurs lors de la pratique d'un sport. Il s'agit avant tout d'un outil de prévention des traumatismes qui peuvent survenir lors de la pratique d'activités récréatives et sportives. Le règlement de sécurité appartient à Sunfuki inc., agissant aussi sous le nom de Fédération des centres de Sunfuki pour plusieurs organismes affiliés, membres ou franchisés. Ces derniers se doivent de respecter le présent règlement.

Il est important de préciser qu'un règlement de sécurité s'applique aux disciplines sportives qui y sont expressément visées et aux contextes de pratique qui leur sont propres, ce qui comprend généralement des activités de formation, de pratiques ou d'entraînements, des événements ou des compétitions organisés, reconnus ou sanctionnés par Sunfuki inc.

Les règlements de sécurité approuvés viennent notamment permettre à Sunfuki inc. d'inspecter les installations et équipements pour en vérifier la conformité et la sécurité et ainsi pourvoir à leur obligation de les faire respecter.

Les décisions et sanctions rendues par un officiel, un arbitre ou un juge en application des règles de jeu et qui ne relèvent pas du champ d'application du présent règlement de sécurité sont exécutoires dans l'immédiat et ne peuvent faire l'objet d'une révision par le ministre.

DÉFINITIONS

Dans les présents règlements de sécurité, à moins que le contexte n'indique un sens différent, on en entend par :

Aire de combat : Lieu où se déroulent les épreuves de kumite et de kata à l'occasion d'une compétition de karaté

Arbitre en chef : Arbitre de niveau A qui supervise les opérations et désigne les juges et arbitres pour chaque aire de combat

Arbitre central : Supervise le déroulement d'une épreuve de kata ou de kumite Corporation : Karaté Québec

Dojo : Salle d'entraînement des karatékas

Juge de coin : Assiste l'arbitre central au cours d'une épreuve de kata ou de kumite

Karatéka : Pratiquant du karaté

Kata : Formes au karaté. Ces formes sont une chorégraphie de mouvements illustrant un combat imaginaire contre plusieurs adversaires.

KS : Karaté Sunfuki inc.

Kumite : Épreuves de combat en karaté

Technique de cassage : Action de casser un objet quelconque avec une partie de son corps

Franchisé : personne morale ayant un contrat de franchise avec Karaté Sunfuki inc.

CHAPITRE 1 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT

Section 1 – Les installations

1. Aération

Le local doit posséder une aération permettant aux participants de travailler confortablement.

2. Surface

La surface doit être recouverte de tatamis ou d'un matériau équivalent. Les éléments qui la constituent doivent être rigides et juxtaposés sans laisser d'interstice, offrir une surface unie et être fixés de manière à ne pas se déplacer.

3. Hauteur libre

La salle de pratique de l'activité sportive doit posséder une hauteur libre minimale de 2,7 mètres (8.85 pieds).

4. Superficie

La surface de pratique doit avoir une superficie d'au moins 25 m² par participant et être entourée d'une zone de sécurité de 1 mètre recouvert d'un matériau Tatamis absorbant.

5. Aire libre

Tout obstacle situé à une distance inférieure à 1 mètre de la surface de pratique doit être capitonné.

Section 2 – Les équipements

6. Tenue vestimentaire

Pour la pratique de Karaté :

Un participant doit porter un kimono de fabrication solide en coton ou en tissu équivalent, de bonne grandeur et propre, sans odeur désagréable et sans accroc ni déchirure.

7. Ceinture

Une ceinture de karaté de fabrication solide en coton ou en tissu équivalent doit être portée afin de démontrer le grade du pratiquant. Elle doit faire entre 2,5 et 3,8 centimètres de large. La ceinture doit être assez grande pour faire le tour de la taille 2 fois et être attachée d'un double nœud.

8. Articles durs

1. Durant la pratique, il est permis qu'un participant de porter une prothèse du genou, de support à articulation mécanique médicalement recommandée. Celle-ci doit être suffisamment recouverte pour prévenir tout danger de blessure.
2. Durant la pratique, il est également permis qu'un participant porte, une coquille protectrice, un protecteur buccal ainsi d'une visière.
3. Le port de bijoux divers est interdit.

Section 3 – Les équipements de sécurité et de communication

9. Plan d'action d'urgence

Chaque club affilié doit avoir un plan d'action d'urgence (PAU) à jour affiché visiblement dans chaque local de pratique.

10. Téléphone et numéros d'urgence

Un téléphone doit être disponible en tout temps près de l'air de pratique. Si le téléphone n'est pas directement dans la salle de pratique, une affiche doit être placée pour en indiquer la localisation.

Les numéros de téléphone suivants doivent être affichés près de celui-ci :

- Ambulance ;
- Centre hospitalier ;
- Police ;
- Service incendie.

11. Trousse de premiers soins

Une trousse de premiers soins doit être disponible en tout temps près de l'air de pratique. Cette trousse doit contenir au moins les éléments décrits à l'Annexe 2.

12. Évacuation

Les accès et les sorties d'urgences doivent être identifiés, déverrouillés et libres de tout obstacle encombrant le passage et empêchant une évacuation rapide.

CHAPITRE 2 : LA FORMATION ET L'ENTRAÎNEMENT DES PARTICIPANTS

Section 1 – La formation

13. L'attribution recommandée des grades des participants se fait selon les modalités suivantes :

1. Pour la division boutchou 3-4 ans et - : Le grade de ceinture orange est le grade le plus élevé qui peut être décerné par le franchisé.
2. Pour la division enfant 5 à 7 ans : Le grade de ceinture mauve est le grade le plus élevé qui peut être décerné par le franchisé.
3. Pour la division pré-ados 8 à 12 ans : Le grade de ceinture brune est le grade le plus élevé qui peut être décerné par le franchisé.
4. Pour la division ados- adultes 13 ans et + : Le grade de ceinture brune est le grade le plus élevé qui peut être décerné par le franchisé.
5. Pour les autres divisions :
 1. La ceinture brune-noir est le grade le plus élevé qui peut être décerné à un pratiquant de 8 ans et + décerné ou autorisé par la fédération des centres de Karaté Sunfuki ;
 2. La ceinture noire junior est le grade le plus élevé qui peut être décerné à un pratiquant de 9 à 11 ans, décerné ou autorisé par la fédération des centres de Karaté Sunfuki ;
 3. La ceinture noire est le grade le plus élevé qui peut être décerné à un pratiquant 11 ans et +, décerné ou autorisé par la fédération des centres de Karaté Sunfuki ;
 4. La ceinture noire 1er dan est le grade le plus élevé qui peut être décerné à un pratiquant 12 ans et +, décerné ou autorisé par la fédération des centres de Karaté Sunfuki ;

Toutes les ceintures obtenues après le premier dan sont déterminées par les années d'entraînement et décernées ou autorisées par la fédération des centres de Karaté Sunfuki ;

Section 2 – L'entraînement

14. Une séance d'entraînement dure entre 45 minutes et 1 heure, à la discrétion des instructeurs. Les séances d'entraînement peuvent être ciblées pour des étudiants débutants, intermédiaires ou avancés, ou peuvent accueillir tous les niveaux, selon le format privilégié par l'instructeur.

15. Les séances d'entraînement pour enfants sont accessibles pour les pratiquants âgés entre 3 ans et 12 ans inclusivement.

Section 3 – Le déroulement d'une séance d'entraînement

16. La séance d'entraînement

Une séance d'entraînement est composée d'une période d'introduction, d'un échauffement, de la partie principale, d'un retour au calme et d'une conclusion.

Section 4 – Les règles de sécurité à respecter

17. Hygiène

18. Le pratiquant doit :

1. Avoir les ongles des mains et des pieds coupés courts ;
2. S'il a les cheveux longs, les attacher à l'aide d'un élastique (sans pièce métallique) de façon à libérer le col et à ne pas gêner les autres pratiquants ;
3. Pour la pratique du karaté, le kimono doit être propre, sec et ne dégager aucune odeur désagréable ;

19. Prise de médicaments

Si le pratiquant prend des médicaments ayant un effet secondaire sur ses aptitudes physiques, il doit le déclarer au responsable du dojo.

20. Drogue, substance dopante et boisson alcoolique

Un participant ne doit pas prendre part à une séance sous l'influence de drogue, de substance dopante ou de boisson alcoolique.

21. Maladie contagieuse

Un participant souffrant d'une maladie contagieuse ne peut prendre part à une séance d'entraînement de karaté ni à une compétition.

22. Techniques interdites

Les techniques utilisées par les participants doivent être celles enseignées par l'instructeur et elles doivent être exécutées en tout temps sous supervision durant l'entraînement.

CHAPITRE 3 : LA PARTICIPATION À UN ÉVÉNEMENT, À UNE COMPÉTITION OU À UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF

Section 1 - Condition générale

23. Le participant prenant part à un événement, une compétition, ou un spectacle doit :

1. s'assurer de bien connaître les risques liés à sa participation ;
2. suivre le règlement de sécurité déterminé par l'organisateur.

Section 2 – La formation

Voir le chapitre 2 du présent règlement.

Section 3 – Les catégories

24. Classification

La classification des participants se fait selon l'âge, le sexe, le poids et le grade.

25. Âge du participant

1. L'âge du participant est défini par l'âge en date du mois de janvier de l'année en cours.

Pour les mineurs, les catégories d'âge suggères sont les suivantes :

1. Division : 5 ans et moins
2. Division : 6-7 ans
3. Division : 8-9 ans
4. Division : 10-11 ans
5. Division : 12-13 ans
6. Division : 14-15 ans
7. Division : 16-17 ans

Pour les adultes, l'âge minimum requis est de 18 ans.

2. Le promoteur peut à sa discrétion, ajouter des divisions d'âge ou de poids en kumite pour les participants.

26. Sexe des participants

Aucun combat n'est permis entre des personnes de sexes différent.

27. Poids des participants

1. Les mesures de poids officielles sont en kilogrammes. Le poids du participant prend en compte l'uniforme complet en karaté. (voir l'Annexe 3 au bas du document)
2. La pesée officielle a lieu la journée de l'événement. Une seule tentative

de pesée est autorisée : tout écart de poids entraînera la disqualification de l'athlète sans possibilité de remboursement.

3. L'organisateur peut créer une catégorie sans limite de poids, pour les participants de catégories Élites.

28. Grade des participants

Pour la pratique du karaté :

1. Athlètes de 5 ans 17 ans : les ceintures sont, en ordre croissant de niveau :
 1. Blanche, jaune, orange
 2. Mauve, verte
 3. Bleue, brune
 4. Bleue, brune, noire
 5. Brune, noire
 6. noire

Pour les ceintures bicolores, la couleur correspondant au grade le moins élevé détermine le grade

2. Pour les athlètes de 18 ans et plus : les ceintures sont, en ordre croissant de niveau :
 1. Blanche, jaune, orange
 2. Mauve, verte
 3. Bleue, brune
 4. Bleue, brune, noire
 5. Brune, noire
 6. noire

Section 4 – Les règles de sécurité

29. Tenue vestimentaire

Pour les compétitions en karaté : Un participant doit porter un kimono de fabrication solide en coton ou en tissu équivalent, de bonne grandeur, sans accroc ni déchirure. L'équipement doit être propre, sans tache et sans odeur.

30. Articles durs

Il est interdit de porter un article dur ou métallique lors d'une compétition. Ceci inclut les protège-oreilles, les coquilles personnelles et les bijoux, tels que les boucles d'oreilles et de nez.

31. Hygiène

Le pratiquant doit :

1. Avoir les ongles des mains et des pieds coupés courts ;
2. S'il a les cheveux longs, les attacher à l'aide d'un élastique (sans surface rigide) de façon à libérer le col et à ne pas gêner les autres pratiquants ;
3. Le kimono doit être propre, sec et ne dégager aucune odeur désagréable ;

32. Drogue, médicaments, substance dopante et boisson alcoolique

1. Un participant ne peut prendre part à une compétition en étant sous l'influence de drogue, de substance dopante ou de boisson alcoolique.
2. Si le participant prend des médicaments ayant un effet secondaire sur ses aptitudes physiques, il doit le déclarer aux arbitres et aux juges, lesquels peuvent disqualifier le participant s'il y a un danger pour la sécurité ou un avantage indu.

33. Maladie contagieuse

Un participant souffrant d'une maladie contagieuse ne peut prendre part à une pratique ou une compétition. Un participant souffrant d'une maladie non contagieuse de la peau peut prendre part à une compétition si les zones touchées sont adéquatement protégées.

34. État de santé

L'organisateur du tournoi peut exiger un contrôle de l'état de santé des participants à tout moment.

35. Arrêt de combat

En compétition, il peut être mis fin à un combat dans les cas suivants :

1. Si l'athlète déclare forfait durant le combat.
2. En cas de blessure provoquant un saignement, mais sans gravité. L'arbitre arrête le combat et demande au participant de couvrir et protéger sa blessure avant de reprendre le combat. Si l'athlète continue de saigner après deux interventions de lui-même ou du médecin, l'arbitre peut mettre fin au combat.

3. Si l'arbitre juge qu'une action peut exposer l'athlète à une blessure grave.
4. Quand l'intervenant médical juge qu'un athlète n'est pas capable de continuer un combat à cause d'une blessure due à une action légale de l'adversaire.
5. Quand un athlète vomit ou perd le contrôle des fonctions basiques de son corps en ayant des incontinences (urinaire ou fécale).
6. En cas de non-respect du règlement.

36. Perte de conscience

Un compétiteur qui perd conscience lors d'un combat :

7. S'il a 17 ans et moins : il n'est pas autorisé à continuer le tournoi, sans aucune possibilité de participer à une autre compétition tenue le même jour.
8. S'il a 18 ans et plus : il ne sera pas retiré automatiquement de la compétition. Il pourra avoir la possibilité, si sa condition physique est stable, de participer à un autre combat tenu le même jour.

37. Commotion cérébrale

1. En cas de soupçon ou constat d'une commotion cérébrale par l'arbitre, l'intervenant médical, son instructeur, son parent ou lui-même pendant une compétition sera retiré de la compétition et devra se conformer au protocole de commotion cérébrale.
2. Les retraits pour cause médicale suite à une commotion cérébrale s'appliquent à toute la durée de l'événement et les athlètes doivent suivre le protocole de retour à l'entraînement. Voir le chapitre 12 du présent règlement.

38. Techniques interdites

Les règlements suivants sont appliqués en ce qui a trait aux techniques interdites lors des compétitions. La liste des techniques interdites prévaut également lors des formats de compétitions « soumission seulement » (voir annexe 3).

Section 4 – Événement autre que les compétitions

39. Les règles de participation peuvent être différentes pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.
40. L'organisateur doit demander une autorisation de la fédération des centres de Karaté Sunfuki

CHAPITRE 4 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES APPELÉES À JOUER UN RÔLE AUPRÈS DES PARTICIPANTS

Section 1 – La formation des instructeurs

41. Tout instructeur doit avoir complété les formations suivantes :
1. Planification d'une séance d'entraînement, donnée par Sport Québec (en ligne)
 2. Prise de décision éthique, donnée par Sport Québec
42. Tout assistant-instructeur doit suivre les formations suivantes :
1. Plan d'action d'urgence, donnée par l'Association canadienne des entraîneurs
 2. Initiation à l'entraînement sportif, donnée par l'Association canadienne des entraîneurs
43. Pour avoir la charge d'un groupe, l'instructeur ou l'assistant-instructeur doit avoir une formation en réanimation cardiorespiratoire et en défibrillateur externe automatisé.
44. L'âge minimum d'un instructeur est de 16 ans.
45. Un assistant-instructeur doit être âgé de 14 ans.
46. Le grade minimal pour être instructeur est de ceinture noire.
47. L'assistant-instructeur grade minimal de ceinture bleue.

Section 2 – Les responsabilités

48. Instructeur

Tout instructeur doit :

1. Voir au respect des normes de sécurité du présent document ;
2. S'assurer régulièrement que la trousse de premiers soins est complète ;
3. En cas de blessure, s'assurer que le participant puisse recevoir les soins appropriés ;
4. Lorsque survient un accident ayant causé une blessure lors de la pratique sportive, l'instructeur doit rédiger le rapport prévu à l'annexe 4 et en soumettre une copie à son organisation dans les 15 jours de l'événement
5. Ne pas consommer ni être sous l'influence de l'alcool, d'une drogue ou d'une substance dopante pendant une compétition ou une séance d'entraînement ;

6. Connaître les règles de compétition auxquelles ses élèves désirent participer ;
7. S'assurer que les installations et les équipements ainsi que les services et équipements de sécurité sont conformes aux dispositions du présent règlement.
8. En compétition, l'instructeur a la responsabilité d'encadrer ses athlètes qui participent à la compétition. Ainsi, il doit s'assurer que le règlement de sécurité est respecté à partir du début de la compétition jusqu'à la fin de celle-ci, ainsi que (si applicable) la pesée de ses athlètes.
9. En cas de blessure de l'athlète, il est responsable de s'assurer que les protocoles de retour à l'entraînement sont respectés.
10. Les instructeurs et assistants-instructeurs doivent souscrire au cadre réglementaire actuel.

CHAPITRE 5 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES CHARGÉES DE L'APPLICATION DES RÈGLES DE JEU ET DES RÈGLES DE SÉCURITÉ, INCLUANT NOTAMMENT LES RESPONSABILITÉS À L'ÉGARD DE LA PRÉVENTION DES INCIVILITÉS

Section 1 – Condition générale

49. Lors des entraînements, les personnes chargées de l'application des règles de jeu et des règles de sécurité sont :

1. Le propriétaire du dojo ;
2. l'instructeur.

50. Lors des compétitions, les personnes chargées de l'application des règles de jeu et des règles de sécurité, sont :

3. L'organisateur ;
4. le directeur du tournoi;
5. les arbitres.

Section 2 - La formation et les responsabilités du propriétaire du dojo et des instructeurs

51. La formation du propriétaire du dojo est d'être de ceinture noire et sa responsabilité est de connaître toutes les informations relatives à l'encadrement des règles de jeu et de sécurité, exigées par l'organisme.

52. La formation et la responsabilité des instructeurs se retrouvent au chapitre 4.

Section 3 - La formation et les responsabilités des officiels/arbitres/juges

53. Liste des responsables et officiels :

1. Les officiels majeurs occupent le ou les postes suivants :
 1. Le directeur de tournoi ;
 2. Les arbitres (chef arbitres, arbitres et les juges) ;
 3. Le directeur technique.
2. Les officiels techniques relèvent d'un directeur technique qui a la responsabilité des postes suivants :
 1. Les préposés aux chronomètres ;
 2. Les préposés aux tableaux indicateurs ;
 3. Les marqueurs (feuilles de combat) ;
 4. Les préposés à la pesée ;
 5. L'inspecteur à l'uniforme ;
 6. Responsable de la surface de combat.
3. Pour certains tournois, ces postes peuvent être occupés par une même personne.

54. Le directeur de tournoi est responsable de la bonne tenue du tournoi. Il voit à ce que tout se déroule bien et peut prendre les décisions relatives au déroulement du tournoi.

Il doit :

1. Connaître le règlement de sécurité et s'engager à le respecter ;
2. Connaître les règlements d'arbitrage entérinés par Karaté Sunfuki inc. (voir à ce titre les annexes 3 ;
3. S'assurer de la présence d'officiels en nombre suffisant pour la tenue de l'événement ;
4. En collaboration avec l'arbitre en chef, informer les officiels de la durée des combats ainsi que des règlements spécifiques s'appliquant à ce tournoi avant le début de celui-ci .

55. Formation de l'arbitre en chef

Le grade minimal que l'arbitre en chef doit avoir est une ceinture noire.

56. Responsabilités de l'arbitre en chef

L'arbitre en chef est responsable de l'arbitrage lors d'un tournoi. Il doit :

1. Veiller à ce que les règlements soient respectés et à ce que leur interprétation ne donne lieu à aucun incident ;
2. Veiller à la composition des équipes d'arbitres et juges, à leur rotation ainsi qu'à leur temps de repos. Ceux-ci doivent prendre une pause de 15 minutes minimum à chaque 90 minutes de période de travail continu ;
3. Ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue ou boisson alcoolique durant une compétition.

57. Responsabilités des arbitres

1. Voir à l'application des règlements d'arbitrage de Karaté Sunfuki inc. en vigueur au Québec ;
2. Ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue ou boisson alcoolique durant une compétition.

Section 4 - Les responsabilités des organisateurs d'événements

58. Responsabilités de l'organisateur

1. L'organisateur doit être âgé minimalement de 25 ans.
2. Il doit s'assurer de respecter le règlement de sécurité actuel pour la tenue de tournois.
3. Il doit s'assurer que le nombre et la qualité des officiels et bénévoles présents sont adéquats.

4. Il est responsable de tous les éléments de la section 1 du chapitre 6 (valider).

Section 5 – La sécurité de tous les participants (incluant les spectateurs, le cas échéant)

59. L'organisateur a la responsabilité de s'assurer que les athlètes, instructeurs et spectateurs soient réunis dans un environnement sécuritaire, qui répond aux exigences de sécurité en ce qui a trait à la tenue d'événement. Il doit également répondre aux règlements du chapitre.

CHAPITRE 6 : L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF

Section 1 - L'organisation

60. Certificat d'assurances

1. Tous les tournois sanctionnés nécessitent une assurance pour la tenue de l'événement.
2. L'organisateur de tournoi doit posséder une assurance responsabilité civile d'un montant minimal de 1 000 000 \$ selon les mêmes exigences que l'art. 50 du Règlement sur les permis relatifs aux sports de combat (chapitre S-3.1, r.7).

Section 2 - Le déroulement d'une compétition

61. Tout organisateur qui met sur pied une compétition doit :

1. Avant la compétition :
 1. Obtenir une sanction de la fédération des centres de karaté Sunfuki;
 2. Faire approuver par la fédération des centres de karaté Sunfuki les règlements en vigueur au moment de la compétition au moins 30 jours avant sa tenue;
 3. Informer les participants de la réglementation en vigueur au moment de la compétition au moins 30 jours avant sa tenue;
 4. S'assurer de la présence d'un nombre suffisant de juges et d'arbitres certifiés à son événement, comme prévu aux règlements de la fédération des centres de karaté Sunfuki, disponibles aux annexes 3, au moment de la compétition ;
 5. Aviser le service ambulancier le plus près de la date et de l'heure de la compétition, afin de favoriser un service adéquat en cas d'urgence.

2. Pendant la compétition :

1. S'assurer que les lieux, les installations et les équipements, ainsi que les services et équipements de sécurité, sont conformes aux dispositions des chapitres 1 et 7 ;
 2. S'assurer de la présence d'un responsable des premiers soins durant toute la compétition ;
 3. Être disponible pour toute demande d'inspection ou de modification ;
 4. S'assurer qu'il n'y ait pas de consommation d'alcool, de drogue et de substance dopante dans les aires réservées aux participants et aux officiels ;
 5. S'assurer de la présence d'un nombre de juges et d'arbitres certifiés suffisants à son événement, afin que ceux-ci puissent prendre une pause de 15 minutes minimum à chaque 90 minutes de période de travail continu.
3. Une semaine après la compétition, faire parvenir un rapport d'incident, d'accident et d'infraction au règlement de sécurité, s'il y a lieu. Les officiels et le responsable des premiers soins doivent collaborer à la rédaction du rapport.

Section 3 – Les services et équipements de sécurité requis lors d'une compétition

62. L'organisateur doit s'assurer de :

1. Avoir un responsable des premiers soins et ses assistants. Ces derniers doivent au minimum avoir suivi avec succès un stage de formation en premiers soins équivalant au cours de secourisme général attesté. Le responsable des premiers soins doit être présent durant la compétition. L'arbitre doit arrêter un combat à la demande du responsable des premiers soins, que ce soit de façon temporaire ou définitive ;
2. Contacter le centre hospitalier le plus près, de la date et de l'heure de la compétition afin d'assurer un service adéquat en cas d'urgence ;
3. Aménager une salle de premiers soins sur le site de compétition.

Section 4 – Événement autre que les compétitions

63. L'organisation peut être différente pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.
64. Le propriétaire doit demander une autorisation de la fédération des centres de karaté Sunfuki.

CHAPITRE 7 : LES LIEUX OÙ SE DÉROULE UN ÉVÉNEMENT, UNE COMPÉTITION OU UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF

Section 1 – Le site de compétition

65. Espace de compétition

Un local de bonne grandeur doit être retenu pour tenir un tournoi de karaté, le local doit permettre d'y placer toutes les surfaces de combats requises tout en conservant une zone de sécurité. Voir le chapitre 8 à la section 1.

66. Vestiaires

Le site de compétition doit avoir des vestiaires masculins et féminins de capacité suffisante pour le nombre de participants.

67. Pesée

Étant donné que la pesée des athlètes se fait avec leur équipement, les dispositifs de pesée non officiels et officiels pour les hommes et les femmes peuvent être installés aux abords de l'aire de compétition, à condition qu'ils n'obstruent pas celle-ci et qu'ils respectent les distances minimales indiquées au chapitre 8.

68. Spectateurs

Le site de compétition doit offrir suffisamment d'espace pour permettre aux parents, accompagnateurs et spectateurs d'assister à la compétition.

Section 2 - Le déroulement et la supervision

Voir les chapitres 5 et 9.

Section 3 - L'accessibilité et la conformité des lieux

69. L'organisateur d'événement est responsable de tenir sa compétition dans une salle respectant les accès universels et les protocoles d'évacuation d'urgence en règle sur le territoire où se tient la compétition. Les lieux, installations et équipements, ainsi que les services et équipements de sécurité doivent être conformes aux dispositions du chapitre I.

Section 4 - Événements autres que les compétitions

70. Les lieux peuvent être différents pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.

71. Le propriétaire ou organisateur doit demander une autorisation de la fédération des centres de Karaté Sunfuki

CHAPITRE 8 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS UTILISÉS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF

Section 1 - Les installations sportives

72. Surface de combat

Pour toutes les compétitions de karaté, la surface de combat doit respecter les critères suivants :

1. La dimension minimale exigée d'une surface de combat est de 36 mètres carrés, avec un minimum de 2 mètres par côté.
2. La zone de combat est entourée d'une clôture de sécurité, celle-ci doit être à une distance de 2 mètres des participants.
3. Les tables des officiels techniques doivent être positionnées à plus de 91 centimètres de la surface de combat.

73. Aire d'échauffement

Toute compétition doit comporter une aire d'échauffement d'une surface minimum de 36 m², comprenant tous les équipements indiqués au chapitre I.

74. Médical

Il doit y avoir un endroit prévu pour l'installation de l'équipe médicale lors des compétitions. Voir chapitre 9.

Section 4 - Événements autres que les compétitions

75. Les installations peuvent être différentes pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.

76. Le propriétaire doit demander une autorisation de la fédération des centres de Karaté Sunfuki.

CHAPITRE 9 : LES SERVICES ET ÉQUIPEMENTS DE SÉCURITÉ REQUIS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF

Section 1 - Les services de premiers soins et services médicaux

77. Médical

Lors de toute compétition de karaté, un responsable médical doit être nommé, identifié comme tel, et il doit posséder l'une ou l'autre des qualifications professionnelles ci-dessous :

1. Docteur en médecine ;
2. Thérapeute en sport certifié ;
3. Physiothérapeute possédant un certificat de premier intervenant valide ;
4. Infirmier autorisé, travaillant au service des urgences ;
5. Ambulancier.

78. Le responsable médical doit démontrer ses qualifications auprès de l'organisateur du tournoi.

79. Le responsable médical doit être présent dès le début de la compétition et ne peut quitter qu'à la fin de l'événement.

80. Le responsable médical a la responsabilité de prévoir tout l'équipement nécessaire pour faire face à une demande médicale.

81. Un événement ne peut commencer sans la présence du responsable médical.

82. Nombre d'intervenants

1. Dès que plus de 4 surfaces de combat sont utilisées, un second responsable médical possédant les qualifications mentionnées à l'article 64 (valider) doit être présent.
2. Un responsable médical peut superviser 4 surfaces de combat maximum.

Section 2 - L'équipement de sécurité et les mesures d'urgence

83. Plan d'action d'urgence

Toutes les installations qui accueillent un événement ou une compétition de karaté doivent avoir un plan d'action d'urgence (PAU) affiché à proximité de l'aire de soins médicaux.

84. Le plan d'action d'urgence doit comprendre les informations suivantes :

1. Nom de la personne responsable en cas d'urgence (habituellement, le responsable médical sur les lieux) ; Nom de la personne chargée du matériel médical ;
2. Nom de la personne responsable des appels d'urgence ;
3. Itinéraire d'accès pour l'ambulance et plan d'évacuation ;
4. Adresse de l'installation et rue transversale ;
5. Nom et adresse de la salle d'urgence, la clinique d'imagerie médicale et le dentiste d'urgence les plus près ;
6. Nom et numéro de téléphone de la personne responsable du transport non urgent vers l'hôpital. Un véhicule et un chauffeur désigné devraient attendre sur place lors de la compétition ;
7. Coordonnées de tous les membres du personnel médical ;
8. Une même personne peut jouer plus d'un rôle dans le cadre du plan d'action d'urgence.

85. Matériel obligatoire

Ce matériel doit être disponible lors d'une compétition :

1. Un flacon pulvérisateur contenant une solution pour la désinfection ;
2. Plusieurs paires de gants ;
3. Serviettes en papier pour essuyer ;
4. Une poubelle ou un seau ;
5. De la glace en quantité suffisante ainsi que des sacs pour la distribution de celle-ci selon les besoins ;
6. Une trousse de premiers soins aux normes CSA par responsable médical pour 4 surfaces de combat minimum. Voir l'Annexe 2 à la fin du présent document.

CHAPITRE 10 : LA PRÉVENTION, LA DÉTECTION ET LE SUIVI DES COMPORTEMENTS SUSCEPTIBLES DE METTRE EN PÉRIL LA SÉCURITÉ ET L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU PSYCHOLOGIQUE DES PERSONNES

Dans le cadre de sa mission, Karaté Sunfuki inc. a la responsabilité de protéger ses membres en leur offrant un environnement sécuritaire, juste et dans lequel on peut avoir confiance, et ce, pour tous les niveaux et à tous les paliers, qu'ils soient locaux, régionaux, provinciaux, nationaux ou internationaux.

Ainsi, Karaté Sunfuki inc. n'entend tolérer aucune forme d'abus, de harcèlement, de négligence ou de violence, physique, psychologique ou sexuelle, et ce, dans tous les programmes et activités sanctionnés et dispensés par elle-même et par ses membres.

Karaté Sunfuki inc. reconnaît l'importance de prendre les moyens raisonnables afin de prévenir et d'intervenir pour faire cesser toute forme d'abus, de harcèlement, de négligence ou de violence lorsqu'une telle pratique est portée à sa connaissance.

Section 1 - La prévention et la détection de comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique

Pratique saine et sécuritaire

86. Le présent règlement de sécurité fait partie des règles que tout participant et organisateur s'engagent à respecter. Il énonce un ensemble de dispositions applicables afin d'évoluer dans le milieu de manière saine et sécuritaire.

Par ailleurs, Karaté Sunfuki inc. déclare adhérer à l'Avis sur l'éthique en loisir et en sport, du ministère de l'Éducation, dont l'objectif principal est la reconnaissance des valeurs tels l'équité, la persévérance, le plaisir, la santé, la sécurité et l'intégrité, et la préservation d'un milieu du loisir et du sport sûr et accueillant pour tous.

Aide, accompagnement, référencement

87. Karaté Sunfuki inc. incite ses membres à faire preuve de vigilance afin de détecter et dénoncer tout comportement inapproprié qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychologique d'une personne lors de la pratique du Karaté. À cette fin, Karaté Sunfuki inc. a des codes de conduite à respecter et s'assure de leur diffusion et de leur promotion auprès des membres.

88. Dès son adhésion, tout membre doit être informé, par écrit, de l'existence de ces codes de conduite.

89. De plus, Karaté Sunfuki inc. s'engage à chaque début de saison à rappeler à ses membres de revoir les codes de conduite qui les concernent.

90. Tout participant et organisateur doivent faire preuve de vigilance afin de détecter et dénoncer tout comportement inapproprié qui porte atteinte à l'intégrité physique ou psychologique d'une personne en contexte sportif et récréatif.

91. Tout participant et organisateur peuvent faire appel aux services d'aide mis à la disposition du milieu sportif québécois lorsqu'aux prises avec des situations difficiles

ou portant atteinte à leur intégrité physique ou psychologique.

92. Tout participant et organisateur s'engagent à promouvoir et faire connaître l'existence de ces services.

Filtrage

93. Karaté Sunfuki inc. a mis en place des directives en matière de filtrage pour toutes personnes susceptibles d'entrer en contact avec des personnes mineures ou des personnes vulnérables dans le cadre de ses fonctions.

Formation

94. Karaté Sunfuki inc. s'engage à promouvoir auprès de ses membres et les encourage à participer à des formations en matière de protection de l'intégrité. Ces formations devront avoir été approuvées au préalable par Karaté Sunfuki inc. Cette dernière s'engage également à faire connaître ces formations par le biais de son site internet.
95. Karaté Sunfuki inc. peut également exiger la participation de certaines catégories de membres à des formations, conférences, ou autres outils en rapport avec l'intégrité. Elle peut contrôler et s'assurer de la présence des personnes convoquées à participer ou en faire une condition préalable à la pratique de l'activité (entraîner, administrer, jouer ou autre).

Section 2 - Suivis des comportements susceptibles de mettre en péril la sécurité et l'intégrité physique ou psychologique

96. Karaté Sunfuki inc. souscrit à la Politique en matière de protection de l'intégrité, mise en place par le Regroupement Loisir et Sport du Québec, notamment par l'entremise d'un mécanisme indépendant de traitement des plaintes qui recommande des sanctions auprès de Karaté Sunfuki, le cas échéant.
97. Ainsi toute personne impliquée doit dénoncer, tout abus, harcèlement, négligence, ou violence sous toutes ses formes commis sur une personne qui est elle aussi impliquée dans le milieu du Karaté, qu'elle soit mineure ou majeure.
98. Tout membre de Karaté Sunfuki inc. doit collaborer au processus de traitement d'une plainte et respecter la confidentialité inhérente au traitement de celle-ci.
99. Karaté Sunfuki inc. s'engage à respecter et mettre en place, le cas échéant, en collaboration avec ses membres s'il y a lieu, les mesures appropriées afin d'appliquer les décisions et sanctions rendues par son Conseil d'administration.

Section 3 – Bagarres

100. Afin de prévenir la violence physique et psychologique pouvant entraîner des blessures mineures, graves ou dans des circonstances extrêmes un décès, Karaté Sunfuki inc. a la responsabilité d'établir des règles d'intervention lorsque survient une bagarre, entre 2 personnes ou plus, dans le cadre d'un événement sportif (joute

ou compétition) et ce, peu importe qu'il s'agisse de joueurs ou d'autres membres de l'équipe (instructeur, assistant-instructeur, soigneur, etc.)

101. Karaté Sunfuki inc. s'assurera que les sanctions mentionnées dans les deux prochains paragraphes s'appliquent obligatoirement dès qu'un événement sportif implique la présence de personnes de moins de 18 ans.
102. Dès qu'une bagarre survient, les personnes impliquées doivent systématiquement être expulsées de l'événement sportif et ce, qu'elles soient initiatrices ou pas de la bagarre.
103. Également, ces mêmes personnes devront faire l'objet minimalement d'une suspension lors du prochain événement sportif (suspension pour la prochaine joute ou suspension pour le prochain événement).
104. Le cas échéant, Karaté Sunfuki inc. pourrait demander à ses membres une liste des expulsions et suspensions survenues au cours d'une année.

CHAPITRE 11 : LE CONTRÔLE DE L'ÉTAT DE SANTÉ DES PARTICIPANTS

Dans le cadre de la mise en place d'un règlement de sécurité relatif à la pratique du Karaté au Québec, et compte tenu de la nature de l'activité, du contexte de pratique, les participants et organisateurs doivent porter une attention particulière aux risques élevés d'impacts néfastes sur la santé des participants que peut présenter la pratique de ce sport.

D'autres éléments sont également susceptibles d'affecter la santé des participants, notamment : l'usage de drogues, substances dopantes, boissons énergisantes, alcool, les régimes, la mauvaise utilisation des équipements, le surentraînement, etc.

Par conséquent, Karaté Sunfuki inc. statue sur les points suivants :

Section 1 – Antidopage

105. Aucune personne impliquée dans le milieu (participant, instructeur, bénévole, parent, administrateur, salarié, fournisseur) ne doit faire usage ou être sous l'effet de drogues, substances dopantes ou autre produit prohibé durant une activité sanctionnée par Karaté Sunfuki inc. (entraînement, partie, compétition, etc.).
106. Les participants et organisateurs doivent s'informer sur le sujet de l'antidopage en consultant les plateformes Web de diverses organisations, notamment le Programme canadien antidopage (PCA), la plateforme mondiale d'éducation et d'apprentissage en matière de lutte contre le dopage de l'Agence mondiale antidopage (AMA), les outils d'éducation du Centre canadien pour l'éthique dans le sport (CCES), etc.
107. Karaté Sunfuki inc. rappelle que les athlètes qui participent à certains tournois ou compétitions peuvent être soumis à des contrôles sporadiques du dopage, effectués en vertu des programmes mentionnés ci-haut. Ils doivent donc s'abstenir d'utiliser toute substance pouvant s'avérer interdite. Les athlètes sont encouragés à s'informer auprès des organismes appropriés avant d'utiliser ladite substance.

Section 2 – La santé générale des participants

108. Le retour progressif à la suite d'une commotion cérébrale
Voir le chapitre 12 du présent règlement de sécurité.
109. L'utilisation adéquate des équipements
Voir les chapitres 1 et 8.
110. Les régimes alimentaires et les pesées
Karaté Sunfuki inc. est consciente de l'importance de la santé des athlètes à l'égard de leurs poids.
111. Le surentraînement
Karaté Sunfuki inc. est consciente que le surentraînement n'apporte aucun bénéfice aux athlètes (physique, mentale ou émotionnel).

CHAPITRE 12 : LA PRÉVENTION, LA DÉTECTION ET LE SUIVI DES COMMOTIONS CÉRÉBRALES

Les participants et organisateurs reconnaissent que la pratique du karaté peut comporter des risques élevés de blessures, notamment des commotions cérébrales. Lorsqu'une telle blessure survient, il est primordial d'appliquer les procédures reconnues en matière de prévention et de gestion de telles situations.

Tous les membres et toutes personnes impliquées lors d'un entraînement ou une compétition doivent connaître leurs rôles et responsabilités à cet égard.

Section 1 - La prévention, l'information et la sensibilisation

112. Pour développer ou maintenir un environnement sain et sécuritaire, les organisations, le personnel encadrant une activité (instructeur, arbitre, enseignant, surveillant, professionnel de la santé, etc.) et les participants (élèves, étudiants, athlètes, joueurs, etc.) doivent adopter une approche préventive avant que ne survienne un incident.

D'autres mesures peuvent être mises en œuvre, par exemple :

1. Éduquer l'ensemble des personnes (formation des intervenants et sensibilisation des athlètes et des parents) ;
2. Désigner une personne qui aura comme responsabilité d'intervenir lorsqu'il y a un soupçon de commotion cérébrale et de s'informer des antécédents de commotions du participant de l'activité ;
3. Identifier les risques de commotion cérébrale ;
4. Connaître l'existence des outils d'évaluation et de gestion des commotions cérébrales et/ou d'une politique en cette matière (si c'est le cas) et/ou d'un plan de retour progressif à l'activité (si c'est le cas) ;
5. Connaître et identifier les aménagements potentiels des installations sportives pouvant réduire les risques de commotions cérébrales lors d'entraînements et de compétitions ;
6. Informer et sensibiliser les parents et les tuteurs d'athlètes de la gravité des commotions cérébrales et de l'importance de les traiter diligemment.

Section 2 – La détection et la gestion

113. Tous les participants et organisateurs impliqués dans un entraînement ou une compétition doivent mettre en application l'ensemble des directives incluses dans le Protocole de gestion des commotions cérébrales pour le milieu de l'éducation et dans le cadre d'activités récréatives et sportives du ministère de l'Éducation

CHAPITRE 13 : LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT

Section 1 – Sanctions

114. Une infraction au présent règlement est sanctionnée par Karaté Sunfuki inc.
115. Une personne qui contrevient au présent règlement peut être réprimandée ou suspendue.
116. Les décisions rendues par un officiel conformément aux règles de compétition et les sanctions qu'il impose, le cas échéant, sont exécutoires immédiatement et ne peuvent faire l'objet d'un appel devant le ministre. Dans le cas d'infractions majeures ou de l'accumulation d'infractions, des sanctions peuvent s'ajouter à celles rendues par l'officiel.
117. En cas de conflit entre le présent règlement de sécurité et toutes autres règles en vigueur à Karaté Sunfuki, les dispositions de ce présent règlement de sécurité auront préséance.

Section 2 - Décision et révision

118. Karaté Sunfuki inc. doit aviser le contrevenant par écrit de chaque infraction reprochée et lui donner l'occasion de se faire entendre lors d'une audience dans un délai raisonnable.
119. Karaté Sunfuki inc. doit expédier par courrier recommandé ou certifié une copie de sa décision à la personne visée, dans un délai de 10 jours à compter de la date de sa décision, et l'informer qu'elle peut en demander la révision par la ministre. Cette demande de révision doit être logée dans les 30 jours de la réception de la décision, conformément à la Loi sur la sécurité dans les sports (RLRQ, c. S-3.1).

ANNEXE 1

Armes prohibées

Règlement désignant des armes à feu, armes, éléments ou pièces d'armes, accessoires, chargeurs, munitions et projectiles comme étant prohibés ou à autorisation restreinte, DORS/98-462 (Partie 3)

Ancien Décret no 1 sur les armes prohibées

1. Tout dispositif conçu comme moyen de blesser une personne, de l'immobiliser ou de la rendre incapable, par dégagement :
 - a) soit de gaz lacrymogène, de Mace ou d'un autre gaz;
 - b) soit d'un liquide, vaporisé ou non, d'une poudre ou d'une autre substance pouvant blesser une personne, l'immobiliser ou la rendre incapable.

Ancien Décret sur les armes prohibées (no 2)

2. L'appareil ou l'instrument communément appelé « nunchaku », constitué de bâtons, de gourdins, de tuyaux ou de verges durs et non flexibles, réunis par un ou plusieurs cordons, cordes, fils ou chaînes, ainsi que tout instrument ou dispositif semblable.
3. L'appareil ou l'instrument communément appelé « shuriken », constitué d'une plaque dure et non flexible ayant au moins trois pointes qui rayonnent et possèdent au moins une arête vive d'aspect polygonal, tréflé, cruciforme, étoilé, carré ou d'une autre forme géométrique, ainsi que tout instrument ou dispositif semblable.
4. L'appareil ou l'instrument communément appelé « manrikigusari » ou « kusari », constitué de plusieurs poids durs ou poignées de forme hexagonale ou d'une autre forme géométrique, réunis par un ou plusieurs cordons, cordes, fils ou chaînes, ainsi que tout instrument ou dispositif semblable.
5. Toute bague munie d'au moins une lame ou pointe qui peut être projetée de sa surface.

Ancien Décret sur les armes prohibées (no 3)

6. Tout appareil qui est conçu pour être capable de blesser, d'immobiliser ou de rendre incapable d'agir une personne ou un animal par l'émission d'une charge électrique produite au moyen de l'amplification ou de l'accumulation du courant électrique généré par une pile si l'appareil est conçu ou modifié de telle façon à ce que la charge électrique puisse être émise quand l'appareil est d'une longueur inférieure à 480 mm, et tout autre appareil semblable.
7. L'arbalète et tout autre appareil semblable qui :
 - a) est conçu ou qui a été modifié de manière à pouvoir être braqué et tiré d'une seule main, qu'il soit ou non conçu ou modifié par la suite de manière à pouvoir être braqué et tiré avec les deux mains;
 - b) a une longueur de 500 mm ou moins.

Ancien Décret sur les armes prohibées (no 4)

8. L'appareil connu sous le nom de « Constant Companion », soit une ceinture contenant une lame amovible, et dont la boucle constitue la poignée de la lame, et tout autre appareil semblable.
9. Tout couteau communément appelé « dague à pousser », conçu de telle façon que le manche est perpendiculaire au tranchant principal de la lame, ainsi que tout autre instrument semblable, à l'exception du couteau autochtone « ulu ».

10. Tout appareil d'une longueur inférieure à 30 cm, qui ressemble à un objet inoffensif, mais qui est conçu pour dissimuler un couteau ou une lame, notamment l'instrument communément appelé « peigne-couteau », lequel est un peigne dont le manche sert de poignée au couteau, et tout autre appareil semblable.

Ancien Décret sur les armes prohibées (no 5)

11. L'instrument communément appelé « Spiked Wristband », soit un bracelet auquel est fixée une pointe ou une lame, et tout autre instrument semblable.

Ancien Décret sur les armes prohibées (no 6)

12. L'instrument communément appelé « Yaqua Blowgun », soit un tube ou un tuyau conçu pour lancer des flèches ou fléchettes par la force du souffle, et tout instrument semblable.

Ancien Décret no 7 sur les armes prohibées

13. L'instrument communément appelé « Kiyoga Baton » ou « Steel Cobra » et tout instrument semblable consistant en un fouet télescopique à ressorts déclenché manuellement et terminé en pointe de frappe de fort calibre. 14. L'instrument communément appelé « Morning Star » et tout instrument semblable consistant en une boule en métal ou autre matériau lourd, garnie de pointes et reliée à un manche par une longueur de chaîne, de corde ou autre matériau flexible.

Ancien Décret no 8 sur les armes prohibées

15. L'instrument communément appelé « coup-de-poing américain » et autre instrument semblable consistant en une armature métallique trouée dans laquelle on enfle les doigts.

ANNEXE 2

Trousse de premiers soins

Le contenu minimum d'une trousse est le suivant :

- 1) un manuel de secourisme approuvé par un organisme reconnu en matière de premiers soins ;
- 2) les instruments suivants :
 - a) 1 paire de ciseaux à bandage ;
 - b) 1 pince à écharde ;
 - c) coupe-ongle
 - d) 12 épingles de sûreté de grandeurs assorties ;
- 3) les pansements suivants ou de dimensions équivalentes :
 - a) Pansements adhésifs stériles de 25 mm X 75 mm enveloppés séparément ;
 - b) 25 compresses de gaze stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppées séparément ;
 - c) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile de 50 mm X 9 m enveloppés séparément ;
 - d) 4 rouleaux de bandage de gaze stérile 101,6 mm X 9 m enveloppés séparément ;
 - e) 6 bandages triangulaires ;
 - f) 4 pansements compressifs stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppés séparément ;
 - g) 1 rouleau de diachylon de 25 mm X 9 m ;
 - h) 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément ;
 - i) 10 rouleaux de tape athlétique
 - j) 1 bouteille de tuf skin (colle pour le tape)
 - k) 2 rouleaux de pré tape (pro wrap)
 - l) 4-5 rouleaux tape élastique
 - m) attelle pour membre supérieur
 - n) attelle pour membre inférieur
- 4) glace et sacs de plastique ou 2 sacs de glace sèche.

ANNEXE 3

Règlements

Filles -9 ans	Garçons -9 ans	Filles 10-11 ans	Garçons 10-11 ans	Filles 12-13 ans	Garçons 12-13 ans	Filles 14-15 ans	Garçons 14-15 ans	Filles 16-17 ans	Garçons 16-17 ans	Femme 18 ans+	Homme 18 ans+	Femme 35 ans +	Homme 35 ans +
-25kg	-25kg	-35kg	-35kg	-40kg	-40kg	-45kg	-50kg	-50kg	-60kg	-50kg	-60kg	-65kg	-75kg
-30kg	-30kg	-40kg	-40kg	-45kg	-45kg	-50kg	-55kg	-55kg	-65kg	-55kg	-65kg	+65kg	-85kg
-35kg	-35kg	-45kg	-45kg	-50kg	-50kg	-55kg	-60kg	-60kg	-70kg	-60kg	-70kg		+85kg
+35kg	+35kg	Ouvert léger	Ouvert léger	Ouvert léger	Ouvert léger	Ouvert léger	Ouvert léger	-65kg	-75kg	-65kg	-75kg	Femme 42+	Homme 42+
Ouvert	Ouvert	-50kg	-50kg	-55kg	-55kg	-60kg	-65kg	-70kg	-80kg	-70kg	-80kg	-65kg	-75kg
		-55kg	-55kg	-60kg	-60kg	-65kg	-70kg	+70kg	+80kg	+70kg	-85kg	+65kg	-85kg
		+55kg	+55kg	+60kg	+60kg	+65kg	+70kg	Ouvert	Ouvert		-90kg		+85kg
		Ouvert Lourd	Ouvert Lourd	Ouvert lourd	Ouvert Lourd	Ouvert lourd	Ouvert lourd				+90kg		
												Femme 48+	Homme 48+
												-65kg	-75kg
												+65kg	-85kg
													+85kg

Âge légal : L'âge légal du compétiteur est en date du 1^{er} janvier. (Un junior ne peut en aucun cas participer dans les divisions adultes.)

Combat

Équipements obligatoires :

Casque, protège-mains, protège-pieds, protège-tibias, protège-coude, protège-sexe et protecteur buccal. Visière et plastron acceptés couleur.

Limite de temps :

Ceintures noires : 2 minutes ; maximum de points ou écart de 10 points.

Ceintures de couleurs : 2 minutes ou 7 points.

Égalité :

Ceintures noires : doit avoir une différence de 2 points pour gagner. Dans le cas contraire, le combat continue sans arrêt jusqu'à ce qu'un combattant ait 2 points de différence.

Ceintures de couleurs ; premier point gagne.

Cible légale : Casque, abdomen, thorax et côtes.

Contact facial ou à la tête :

Ceintures noires et plus de 18 ans : contacts légers acceptés.

Ceintures de couleurs ou athlètes mineurs : aucun contact facial permis. Écoulement de sang : selon la discrétion des arbitres, le coup peut être jugé acceptable ou non.

***** Hito (ridge hand au visage) Coup illégal *** 1 avertissement puis disqualification**

Avertissement et pénalités :

Ceintures noires : 1er avertissement, 2e avertissement : point à l'autre automatiquement, 3e avertissement : disqualifié

Ceintures de couleurs. Un compétiteur peut recevoir 2 avertissements. Par la suite, pour toutes les autres fautes (contact illégal ou excessif, sortie extérieure volontaire, ou chute au sol intentionnelle), le compétiteur adverse se verra attribuer un point.

Note : c'est l'arbitre central qui attribue les avertissements.

Une sortie extérieure signifie que les 2 pieds du compétiteur sont à l'extérieur des tatamis. Dans le cas où le compétiteur a 1 pied à l'intérieur, son adversaire peut quand même marquer.

Équipements obligatoires

Combat continu : Casque, Gants fermés, 10oz, protège-pieds, protège-tibias, protège-coude, protège-sexe et protecteur buccal, bandage de poing permis (max 3,5 mètres), aucun Tape. Visière non acceptée.

Limite de temps : 1 round de 2 minutes

Actions interdites : Sweep et coup de pied au genou et à la cuisse (coup de pied bas), coup de pied et coup de poing aux parties, coup de pied et coup de poing à l'arrière du corps, coup de pied et coup de poing après arrêt appelé.

Kata

Critères : La force, l'agressivité, les positions, la stabilité, la précision, la vitesse, l'équilibre, la souplesse, le niveau de difficulté et la synchronisation (s'il y a lieu).

Égalité : À 3 arbitres, s'il y a toujours égalité, le compétiteur ayant le plus grand nombre d'arbitres qui jugeaient en sa faveur sera le gagnant. Si un arbitre avait mis le même pointage, il devra alors désigner un gagnant. De cette façon, il n'y aura aucune reprise.

Les arbitres auront un écart de 2 points de déviation à la note médiane et non la note du juge central.

La présentation n'est pas obligatoire.

Les paroles sur la musique en kata sont permises / Bo effilé permis en Kata armé traditionnel

Kata Hard Style ou Trad :

Aucun coup de pied plus haut que le visage ne sera toléré.

Aucune limite de Kiaï.

Kimono traditionnel à son style.

Kata ouvert : Tout est permis.

Armé ouvert

Kata Freestyle : Aucun mouvement de gymnastique. Le corps doit rester au moins parallèle au sol. (La tête en haut des hanches). Le corps ne peut pas faire plus de 360 degrés.

Kata extrême : Le compétiteur doit incorporer au moins un mouvement de gymnastique qui implique plus de 360 degrés et/ou que la tête s'incline plus bas que les hanches.

Kata armé traditionnel : Doit toujours rester en contrôle de l'arme avec une main fermée et utiliser les techniques traditionnelles. Aucun coup de pied plus haut que le visage ne sera toléré. Aucune limite de Kiaï. Kimono traditionnel à son style. Toutes armes **traditionnelles** acceptées.

Kata armé créatif : Les mêmes règlements que le kata freestyle main nue. Doit toujours avoir au moins une main fermée et en contrôle de l'arme.

Kata armé extrême : Les mêmes règlements que le kata extrême main nue. Peut lancer l'arme et/ou exécuter des techniques qui ne nécessitent pas une main fermée sur l'arme.

Lorsqu'un compétiteur arrive en retard, il doit performer dès son arrivée, si moins de la moitié des compétiteurs sont passés. Sinon, il lui est impossible d'intégrer la division.

Reprises :

Ceintures noires : aucune reprise.

Ceintures de couleurs : Le compétiteur a droit à une reprise, mais recevra la note la plus basse de tous les arbitres.

Arme échappée :

Ceintures noires : disqualification automatique : aucune note

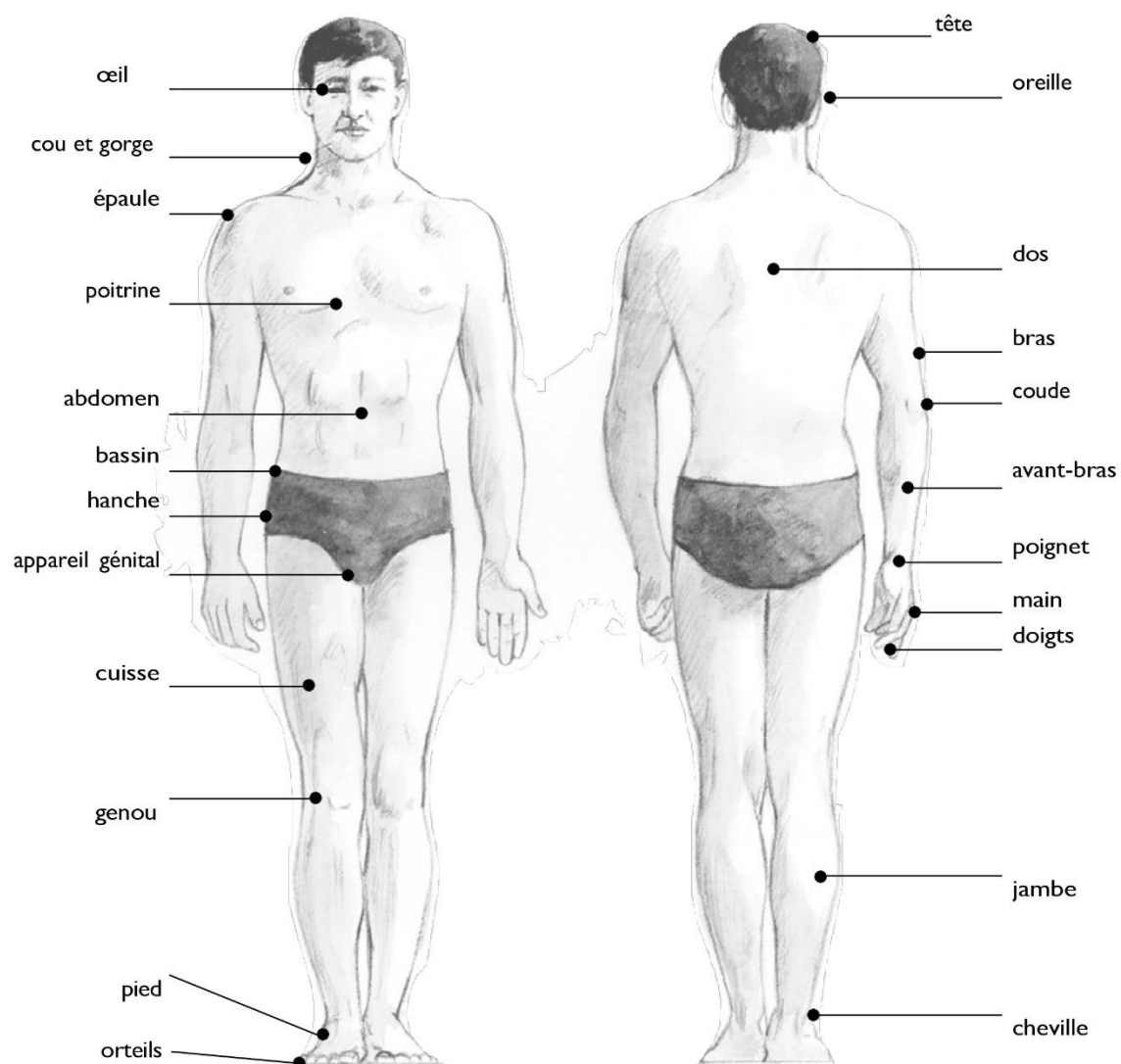
Ceintures de couleurs : Le compétiteur peut terminer son kata, mais recevra la note la plus basse de tous les arbitres.

ANNEXE 4



RAPPORT D'ACCIDENT

Parties du corps



Description de la blessure, du malaise ou d'un accident

Décrire la blessure ou le malaise en précisant l'étendue et la partie du corps touchée

Date et heure	Lieu de l'accident EX : Dojo, Aire d'attente, Extérieur.	Description de l'accident	Blessure ou malaise	Premiers secours et transport
Personne Responsable Sur les lieux :			Signature :	