

**RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ
DE GROUPE KARATÉ SUNFUKI INC.
ÉGALEMENT EN OPÉRATION SOUS LE NOM
DE KARATÉ SUNFUKI**



KARATÉ

JUIN 2026

TABLE DES MATIÈRES

AVIS AUX MEMBRES	3
OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ	4
DÉFINITIONS	6
CHAPITRE 1 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT	7
CHAPITRE 2 : LA FORMATION ET L'ENTRAÎNEMENT DES PARTICIPANTS	9
CHAPITRE 3 : LA PARTICIPATION À UN ÉVÉNEMENT, À UNE COMPÉTITION OU À UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	11
CHAPITRE 4 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES APPELÉES À JOUER UN RÔLE AUPRÈS DES PRATIQUANTS	15
CHAPITRE 5 : LA FORMATION ET LES RESPONSABILITÉS DES PERSONNES CHARGÉES DE L'APPLICATION DES RÈGLES DU JEU ET DES RÈGLES DE SÉCURITÉ, INCLUANT NOTAMMENT LES RESPONSABILITÉS À L'ÉGARD DE LA PRÉVENTION DES INCIVILITÉS	17
CHAPITRE 6 : L'ORGANISATION ET LE DÉROULEMENT D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	20
CHAPITRE 7 : LES LIEUX OÙ SE DÉROULE UN ÉVÉNEMENT, UNE COMPÉTITION OU UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	22
CHAPITRE 8 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS UTILISÉS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	23
CHAPITRE 9 : LES SERVICES ET ÉQUIPEMENTS DE SÉCURITÉ REQUIS LORS D'UN ÉVÉNEMENT, D'UNE COMPÉTITION OU D'UN SPECTACLE À CARACTÈRE SPORTIF	24
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	26
CHAPITRE 11 : LE CONTRÔLE DE L'ÉTAT DE SANTÉ DES PARTICIPANTS	28
CHAPITRE 12 : LA PRÉVENTION, LA DÉTECTION ET LE SUIVI DES COMMOTIONS CÉRÉBRALES	30
CHAPITRE 13 : LES SANCTIONS EN CAS DE NON-RESPECT DU RÈGLEMENT	31
ANNEXE 1	32
ANNEXE 2	33
ANNEXE 3	36

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 et ceux qui découlent de la *Loi sur la sécurité dans les loisirs et les sports*.

Ces lois et règlements sont notamment :

- *Règlement visant à assurer l'intégrité des personnes lors de la pratique d'un loisir ou d'un sport* ;
- Les articles 83, 84 et 267 du Code criminel.

OBJET ET PORTÉE DU RÈGLEMENT DE SÉCURITÉ

Ce présent règlement de sécurité porte sur le karaté. Le règlement de sécurité appartient à Groupe Karaté Sunfuki inc., agissant aussi sous le nom de Karaté Sunfuki pour plusieurs organismes affiliés, membres ou franchisés. Il est de sa responsabilité de le faire respecter.

Ce règlement de sécurité a pour objet d'assurer la sécurité des personnes présentes lors de la pratique d'un sport (participants ou spectateurs). Il s'agit avant tout d'un outil de prévention des traumatismes qui peuvent survenir lors de la pratique.

Il est important de préciser qu'un règlement de sécurité s'applique au sport qui y est expressément visé et aux contextes de pratique qui leur est propre (semi-organisé ou organisé). Ce qui comprend généralement : des activités de formation, de pratiques ou d'entraînements, des événements ou des compétitions organisés.

Au sein de Karaté Sunfuki, la pratique se caractérise comme suit :

L'histoire de Karaté Sunfuki prend naissance au début des années 1990, dans un contexte où les arts martiaux au Québec évoluent à travers différentes influences, mêlant traditions asiatiques et adaptations modernes.

L'école est fondée en 1990 par le fondateur, animé par la volonté d'offrir un enseignement structuré, accessible et profondément formateur. Son parcours est marqué par l'influence d'un instructeur ayant étudié diverses approches martiales, incluant des éléments de Kenpo, de Kung-Fu et de Karaté.

Au fil de son cheminement, cet instructeur développe sa propre vision des arts martiaux en fondant le SEN-DO KUNG-FU, un système hybride structuré au Québec, reposant sur une synthèse d'influences chinoises et japonaises. À travers cet enseignement, le fondateur acquiert des bases techniques solides ainsi qu'une compréhension profonde des valeurs fondamentales telles que la discipline, le respect et le développement personnel.

Ces premières années constituent les fondations sur lesquelles Karaté Sunfuki se construit.

Cependant, c'est en 1993 que l'école prend un tournant déterminant. Dans une volonté d'évolution et de structuration plus poussée, le fondateur s'affilie aux Studios Unis de Québec. Cette étape marque l'intégration du Nick Cerio's Kenpo, un système reconnu internationalement, issu de la lignée du Kenpo hawaïen.

À partir de ce moment, Karaté Sunfuki établit les racines techniques qui définissent encore aujourd'hui son identité. Le système karaté sunfuki s'appuie alors sur une base solide combinant :

- une approche Kenpo axée sur l'efficacité, les angles et la rapidité
- une structure inspirée du karaté traditionnel, apportant rigueur et progression
- des influences favorisant la fluidité et l'adaptabilité dans le mouvement

Au fil des années, Karaté Sunfuki ne se limite pas à reproduire un système. L'organisation évolue, s'adapte et développe une identité propre, en intégrant une pédagogie moderne, une approche humaine et une vision axée sur le développement global de ses élèves.

Avec le temps, l'école élargit son champ d'action en intégrant la compétition, notamment à travers des circuits reconnus tels que la World Karate Commission, la North American Sport Karate Association et la World Karate Federation, pour n'en nommer que quelques-uns, tout en mettant en place une structuration avancée de l'enseignement et du développement du leadership.

Aujourd'hui, sous la direction de l'actuel Kyoshi, élève direct du fondateur, Karaté Sunfuki poursuit son évolution avec une vision claire : offrir un environnement d'excellence favorisant autant la progression martiale que le développement du caractère, formant des athlètes de haut niveau, mais avant tout des individus respectueux.

Fidèle à ses racines, mais résolument tournée vers l'avenir, l'organisation continue de se développer en s'appuyant sur son héritage tout en s'adaptant aux réalités modernes.

Karaté Sunfuki, issu d'une convergence d'influences, forgé par l'expérience et porté par une vision.

Plus qu'un art martial, un mode de vie...

DÉFINITIONS

Dans le présent règlement 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

Dojo : Salle d'entraînement des karatékas

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

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 avec ou sans armes contre plusieurs adversaires imaginaires.

Karaté Sunfuki : Nom usuel du Groupe Karaté Sunfuki inc.

Kumite : Épreuves de combat en karaté

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

CHAPITRE 1 : LES INSTALLATIONS ET LES ÉQUIPEMENTS D'ENTRAÎNEMENT

Section 1 – Les installations

1. Le local doit posséder un système d'aération fonctionnel.
2. 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. La salle de pratique de l'activité sportive doit posséder une hauteur libre minimale de 2,7 mètres (8.85 pieds).
4. La surface de pratique doit avoir une superficie d'au moins 2 m² par participant et être entourée d'une zone de sécurité de 1 mètre recouvert d'un matériau Tatamis absorbant.
5. Tout obstacle situé à une distance inférieure à 1 mètre de la surface de pratique doit être capitonné.

Section 2 – Les équipements

6. 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. 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. 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.
9. Durant la pratique, il est également permis qu'un participant porte, une coquille protectrice, un protecteur buccal ainsi d'une visière.
10. Le port de bijoux divers est interdit.
11. L'utilisation ou la possession de Nunchaku est interdite, sauf si celui-ci est en mousse.
12. Le Nunchaku en mousse doit être strictement une arme de démonstration et son utilisation doit se faire individuellement.

Section 3 – Les équipements de sécurité et de communication

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

14. 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.
15. Les numéros de téléphone suivants doivent être affichés près de celui-ci :
1. Ambulance ;
 2. Centre hospitalier ;
 3. Police ;
 4. Service incendie.
16. 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 1.
17. 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

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

1. Pour la division boutchou 2 à 4 ans : 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 bleue 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 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 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 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 Karaté Sunfuki.

19. Toutes les ceintures obtenues après le premier dan sont déterminées par les années d'entraînement et décernées ou autorisées par Karaté Sunfuki.

Section 2 – L'entraînement

20. 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 participants débutants, intermédiaires ou avancés, ou peuvent accueillir tous les niveaux, selon le format privilégié par l'instructeur.

21. Les séances d'entraînement pour enfants sont accessibles pour les participants âgés entre 2 ans et 12 ans inclusivement.

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

22. 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

23. Le participant 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 participants ;
 3. Pour la pratique du karaté, le kimono doit être propre, sec et ne dégager aucune odeur désagréable ;
24. Si le participant prend des médicaments ayant un effet secondaire sur ses aptitudes physiques, il doit le déclarer au responsable du dojo.
25. Un participant ne doit pas prendre part à une séance sous l'influence de drogue, de substance dopante ou de boisson alcoolique.
26. Un participant souffrant d'une maladie contagieuse ne peut prendre part à une séance d'entraînement de karaté ni à une compétition.
27. 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.
28. Les techniques de cassage sont uniquement réservées aux participants de plus de 8 ans.

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

Section 1 - Condition générale

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

1. S'assurer de bien connaître les risques reliés à sa participation ;
2. Suivre le règlement de sécurité déterminé par l'organisateur.

Section 2 – La formation

30. La formation est décrite dans le chapitre 2 du présent règlement.

Section 3 – Les catégories

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

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

33. Pour les mineurs, les catégories d'âge 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

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

35. L'organisateur peut à sa discrétion, ajouter des divisions d'âge ou de poids en kumite pour les participants.

36. Les combats entre des personnes de sexe différent peuvent être possible avec l'autorisation de tous les compétiteurs ainsi que leurs tuteurs.

37. Chez les participants juniors, il est possible de compétitionner dans une catégorie d'âge supérieur, maximum 1 catégorie au-dessus.

38. Les mesures de poids officielles sont en kilogrammes. Le poids du participant prend en compte l'uniforme complet en karaté. (Voir l'Annexe 2 du document)

39. La pesée officielle a lieu la journée de l'événement. Une seule tentative de pesée est autorisée : tout écart de poids entraînera la disqualification du participant sans possibilité de remboursement.

40. L'organisateur peut créer une catégorie sans limite de poids pour les participants de catégorie Élite.

41. Dans les catégories combat élite juniors, sans limite de poids, un participant peut se

monter d'une catégorie en âge.

42. Pour les participants de 5 ans à 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

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

44. Pour les participants de 18 ans et plus, les ceintures sont, en ordre croissant de niveau :

1. Blanche, jaune, orange
2. Mauve et moins
3. Mauve, verte
4. Verte à brune
5. Bleue, brune
6. Bleue, brune, noire
7. Brune, noire
8. Noire

Section 4 – Les règles de sécurité

45. 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.

46. Le kimono doit être propre, sans tache et sans odeur.

47. Pour les katas individuels, l'utilisation du Nunchaku en mousse est la seule acceptée. Toute possession ou usage de nunchaku en plastique ou en bois est strictement interdite par la loi au risque du participant.

48. Il est interdit de porter un article dur ou métallique lors d'une compétition. Ceci inclut les protège-oreilles, et les bijoux, tels que les boucles d'oreilles et de nez.
49. Le participant 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 ;
50. Un participant ne peut prendre part à une compétition en étant sous l'influence de drogue, de substance dopante ou de boisson alcoolique.
51. 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.
52. 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.
53. L'organisateur du tournoi peut exiger un contrôle de l'état de santé des participants à tout moment.
54. En compétition, il peut être mis fin à un combat dans les cas suivants :
1. Si le participant 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 responsable des premiers soins, l'arbitre peut mettre fin au combat.
 3. Si l'arbitre juge qu'une action peut exposer le participant à une blessure grave.
 4. Quand l'intervenant médical juge qu'un participant n'est pas capable de continuer un combat à cause d'une blessure due à une action légale de l'adversaire.
 5. Quand un participant omit 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.
55. Un participant qui perd conscience lors d'un combat :
1. 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.
 2. 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.

56. En cas de soupçon ou constat d'une commotion cérébrale par l'arbitre, le responsable des premiers soins, son instructeur, son parent ou lui-même pendant une compétition sera retiré de la compétition et devra se conformer au protocole de commotion cérébrale.
57. Les retraits pour cause médicale à la suite d'une commotion cérébrale s'appliquent à toute la durée de l'événement et les participants doivent suivre le protocole de retour à l'entraînement. Voir le chapitre 12 du présent règlement.
58. Les règlements (voir annexe 2) 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 2).

Section 5 – Événements autre que les compétitions

59. Les règles de participation peuvent être différentes pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.
60. L'organisateur doit demander une autorisation de Karaté Sunfuki.

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

Section 1 – Condition générale

61. Les personnes appelées à jouer un rôle au sein de l'organisme sont :
 1. Propriétaire du dojo
 2. Instructeurs
 3. Assistant-instructeur
62. Sur les lieux des entraînements, au moins une personne appelée à jouer un rôle doit avoir suivi une formation en premiers soins et RCR/DEA et détenir une certification à jour.

Section 2 – La formation et les exigences des personnes

63. Le propriétaire du dojo doit détenir une ceinture noire et être minimalement âgé de 18 ans.
64. Tout instructeur doit avoir complété les formations requises par Karaté Sunfuki.
65. Tout assistant-instructeur doit suivre les formations requises par Karaté Sunfuki.
66. L'âge minimum d'un instructeur est de 15 ans.
67. L'âge minimum d'un assistant-instructeur est de 14 ans.
68. Le grade minimal pour être instructeur est de ceinture noire.
69. Le grade minimal pour être assistant-instructeur est de ceinture bleue.

Section 3 – Les responsabilités

70. Le propriétaire du dojo doit veiller à l'application et au respect du présent règlement.
71. 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 pratiquant 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 3 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 pratiquants 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 pratiquants 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) lors de la pesée de ses pratiquants.
 9. En cas de blessure du pratiquant, il est responsable de s'assurer que les protocoles de retour à l'entraînement sont respectés.
72. Tout assistant-instructeur doit assister l'instructeur.
73. 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 DU JEU ET DES RÈGLES DE SÉCURITÉ, INCLUANT NOTAMMENT LES RESPONSABILITÉS À L'ÉGARD DE LA PRÉVENTION DES INCIVILITÉS

Section 1 – Condition générale

74. 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.

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

1. L'organisateur ;
2. Le directeur du tournoi ;
3. L'arbitre en chef ;
4. Les arbitres.

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

76. La formation et la responsabilité du propriétaire du dojo se retrouvent au chapitre 4.

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

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

78. Les officiels majeurs occupent le ou les postes suivants :

1. Le directeur de tournoi ;
2. Les arbitres (arbitre en chef, arbitres et les juges) ;
3. Le directeur technique.

79. Les officiels techniques relèvent d'un directeur technique et occupent les 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.

80. Pour certains tournois, ces postes peuvent être occupés par une même personne.

81. 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.

82. Le directeur de tournoi doit :

1. Connaître le règlement de sécurité et s'engager à le respecter ;
2. Connaître les règlements d'arbitrage entérinés par Karaté Sunfuki (voir à ce titre les annexes 2) ;
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.

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

84. L'arbitre en chef est responsable de l'arbitrage lors d'un tournoi.

85. L'arbitre en chef 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.

86. Les arbitres doivent :

1. Voir à l'application des règlements d'arbitrage de Karaté Sunfuki en vigueur au Québec ;
2. Ne pas consommer ou être sous l'effet de drogue ou boisson alcoolique durant une compétition ;
3. S'assurer que le nettoyage du sang soit fait, le cas échéant ;
4. En cas de blessure, arrêter le combat et demander au pratiquant de couvrir et protéger sa blessure avant de reprendre le combat. Si le pratiquant continue de saigner après deux interventions de lui-même ou du médecin, l'arbitre peut mettre fin au combat ;
5. En cas de soupçon ou constat qu'une action peut exposer le pratiquant à des blessures graves, mettre fin au combat.
6. En cas de soupçon ou constat d'une commotion cérébrale, retirer le pratiquant de la compétition.

87. Le directeur technique doit s'assurer que les officiels techniques aient la formation adéquate.

Section 4 - Les responsabilités des organisateurs d'événements

- 88. L'organisateur doit être âgé minimalement de 25 ans.
- 89. Il doit s'assurer du respect du règlement de sécurité actuel pour la tenue de tournois.
- 90. Il doit s'assurer que le nombre et la qualité des officiels et bénévoles présents sont adéquats.

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

- 91. L'organisateur a la responsabilité de s'assurer que les participants, 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 6.

Section 6 – Incivilité

- 92. Aucune incivilité ne sera tolérée.
- 93. Les personnes responsables de la prévention des incivilités sont :
 - 1. Propriétaire de du dojo ;
 - 2. Instructeurs ;
 - 3. Directeur de tournoi ;
 - 4. Arbitre en chef ;
 - 5. Arbitres.

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

Section 1 - L'organisation

94. Tous les tournois sanctionnés nécessitent une assurance pour la tenue de l'événement.

95. L'organisateur de tournoi doit posséder une assurance responsabilité civile.

Section 2 - Le déroulement d'une compétition

96. Tout organisateur doit en amont :

1. Obtenir une sanction de Karaté Sunfuki;
2. Faire approuver par 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 Karaté Sunfuki, disponibles aux annexes 2, 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.

97. L'organisateur doit 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.

98. L'organisateur doit une semaine après la compétition, faire parvenir une copie des rapports d'incident qui ont eu lieu durant la compétition.

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

99. L'organisateur doit s'assurer de :

1. Avoir un responsable des premiers soins et ses assistants ;
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

100. L'organisation peut être différente pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.
101. Le propriétaire doit demander une autorisation 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

102. 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.
103. Le site de compétition doit avoir des vestiaires masculins et féminins de capacité suffisante pour le nombre de participants.
104. Étant donné que la pesée des participants 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.
105. Le site de compétition doit offrir suffisamment d'espace pour permettre aux parents, accompagnateurs et spectateurs d'assister à la compétition.

Section 2 - L'accessibilité et la conformité des lieux

106. 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 3 - Événements autres que les compétitions

107. Les lieux peuvent être différents pour un événement social comme un gala ou un spectacle annuel.
108. Le propriétaire ou organisateur doit demander une autorisation 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

109. 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 25 mètres carrés, avec un minimum de 1 mètres par côté.
2. La zone de combat est entourée d'une clôture de sécurité, celle-ci doit être à une distance de 1 mètres des participants.

Les tables des officiels techniques doivent être positionnées à plus de 1 mètre de la surface de combat.

110. Toute compétition doit comporter une aire d'échauffement d'une surface minimum de 25 m², comprenant tous les équipements indiqués au chapitre I.

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

Section 2 - Événements autres que les compétitions

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

113. Le propriétaire doit demander une autorisation 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

114. Lors de toute compétition de karaté, un responsable des premiers soins 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.
115. Le responsable des premiers soins doit démontrer ses qualifications auprès de l'organisateur du tournoi.
116. Le responsable des premiers soins doit être présent dès le début de la compétition et ne peut quitter qu'à la fin de l'événement.
117. Le responsable des premiers soins a la responsabilité de prévoir tout l'équipement nécessaire pour faire face à une demande médicale.
118. Un événement ne peut commencer sans la présence du responsable des premiers soins.
119. Dès que plus de 4 surfaces de combat sont utilisées, un second responsable des premiers soins possédant les qualifications mentionnées à l'article 114 doit être présent.
120. Un responsable des premiers soins peut superviser 4 surfaces de combat maximum.

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

121. 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.
122. Le plan d'action d'urgence doit comprendre les informations suivantes :
1. Nom de la personne responsable en cas d'urgence (habituellement, le responsable des premiers soins sur les lieux) ;
 2. Nom de la personne chargée du matériel médical ;

3. Nom de la personne responsable des appels d'urgence ;
 4. Itinéraire d'accès pour l'ambulance et plan d'évacuation ;
 5. Adresse de l'installation et rue transversale ;
 6. Nom et adresse de la salle d'urgence, la clinique d'imagerie médicale et le dentiste d'urgence les plus près ;
 7. 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 ;
 8. Coordonnées de tous les membres du personnel médical ;
 9. Une même personne peut jouer plus d'un rôle dans le cadre du plan d'action d'urgence.
123. Ce matériel obligatoire 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 sceau ;
 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 des premiers soins pour 4 surfaces de combat minimum. Voir l'Annexe 1 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

Section 1 - Condition générale

124. Tout comportement portant atteinte à l'intégrité, notamment la violence physique, psychologique et à caractère sexuel, la négligence, le pédopillage, l'initiation négative, l'intimidation, le harcèlement, la discrimination et la cyberviolence ne seront tolérés, et ce, dans toutes les activités de Karaté Sunfuki.
125. Toute personne doit agir de manière à ne pas compromettre l'intégrité physique ou psychologique d'une autre personne en faisant preuve de respect, de courtoisie et de modération et en veillant à créer et à maintenir un milieu favorable à la pratique dans un cadre sain et sécuritaire.
126. Karaté Sunfuki a mis en place des directives en matière de filtrage pour toutes personnes susceptibles d'entrer en contact avec des personnes mineures ou autres personnes vulnérables dans le cadre de ses fonctions.
127. Karaté Sunfuki a mis en place des directives en matière de protection de l'intégrité.

Section 2 - Prévention et détection

128. Karaté Sunfuki rend disponibles aux participants les informations suivantes :
1. les valeurs de l'*Avis sur l'éthique en loisir et en sport* et les fondements de l'*Avis sur l'esprit sportif* produits par le ministère de l'Éducation ;
 2. le *Règlement visant à assurer l'intégrité des personnes lors de la pratique d'un loisir ou d'un sport* ;
 3. les outils disponibles en matière de protection de l'intégrité physique et psychologique des personnes lors de la pratique d'un sport : l'aide-mémoire relié au règlement nommé ci-dessus, le référentiel des définitions de comportements prohibés, le feuillet informatif sur les comportements positifs à adopter et les mesures préventives des violences à caractère sexuel.
129. Karaté Sunfuki peut exiger, comme condition préalable à l'activité, que certaines catégories de participants suivent des formations, conférences ou prennent connaissance de tout autre outil en lien avec la protection de l'intégrité.
-

Section 3 - Suivi des comportements

130. Karaté Sunfuki prend sans délai des mesures afin de protéger toute personne identifiée comme victime d'un manquement en matière d'intégrité, en lui offrant un accompagnement et en s'assurant de faire cesser la situation, le cas échéant.
131. Lorsqu'un manquement en matière d'intégrité est signalé à Karaté Sunfuki, ce dernier doit diriger les personnes impliquées vers un mécanisme indépendant de traitement des plaintes :
1. Le Protecteur de l'intégrité en loisir et en sport (PILS) ;
 2. Le processus de gestion des plaintes ou manquements en matière d'intégrité de l'organisme ;
 3. Tout autre mécanisme ou toutes instances compétentes.
132. Toute personne impliquée doit collaborer au processus de traitement d'une plainte et respecter la confidentialité inhérente au traitement de celle-ci.
133. Karaté Sunfuki mettra en place, le cas échéant, les mesures appropriées afin d'appliquer les décisions, les sanctions ou les recommandations rendues.

Section 4 – Bagarre

134. Afin de prévenir la violence physique et psychologique pouvant entraîner des blessures mineures, graves ou même un décès, Karaté Sunfuki a la responsabilité d'établir des règles d'intervention lorsque survient une bagarre, entre 2 personnes ou plus, au sein de leurs activités.
135. Lorsqu'une bagarre survient et implique des personnes de moins de 18 ans :
1. les personnes chargées de l'application des règles doivent procéder à l'expulsion immédiate de toutes les personnes impliquées, qu'elles soient ou non à l'origine de la bagarre ;
 2. ces dernières doivent également faire l'objet d'une suspension lors de la prochaine activité organisée ou sanctionnée par Karaté Sunfuki.
136. Karaté Sunfuki doit répertorier les expulsions et suspensions.

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

Section 1 – Contrôle par l'organisme

137. Karaté Sunfuki doit veiller à ce que tout participant remplisse un rapport médical attestant son aptitude à participer aux activités.
138. Karaté Sunfuki suspend les activités lorsque les conditions climatiques, telles que le froid et la chaleur extrême, peuvent présenter un risque pour la santé des participants.
139. Karaté Sunfuki a établi des directives pour prévenir la déshydratation lors des activités sportives. Ces directives sont adaptées selon le type d'activité et leur durée.
140. Karaté Sunfuki met en place des mesures d'information afin de réduire l'apparition et l'impact des troubles du comportement alimentaire.
141. Karaté Sunfuki met en place des mesures d'information visant à sensibiliser les participants aux risques associés au surentraînement afin de favoriser une pratique physique saine et équilibrée.
142. Karaté Sunfuki met en place des mesures d'information accessibles à l'ensemble des participants concernant les risques associés à la consommation de boissons énergisantes, d'alcool ou autres substances psychoactives.
143. Karaté Sunfuki informe les participants de l'importance d'un dépistage médical préalable à la pratique de l'activité, particulièrement en présence de facteurs de risque ou d'antécédents familiaux (ex. hypertension artérielle, diabète, maladie cardiaque, tabagisme).
144. La consommation d'alcool est interdite durant les activités organisées par Karaté Sunfuki, sauf lorsqu'elle est autorisée en vertu d'un permis valide.
145. Lorsqu'une personne est sujette à une maladie contagieuse, celle-ci doit collaborer avec Karaté Sunfuki afin de mettre en place les mesures nécessaires selon les risques de contagion.

Section 2 – État de santé du participant

146. Le participant doit être apte à participer aux activités, notamment ne pas être sous l'effet de l'alcool ou de toute substance susceptible d'altérer ses capacités ou son état de conscience.
147. Le pratiquant doit aviser les personnes appelées à jouer un rôle auprès de lui de toute condition médicale, maladie, prise de médicaments ou consommation de substances pouvant affecter sa participation.

Section 3 – Antidopage

148. Aucun pratiquant ne doit faire usage de substances ou de méthodes dopantes. Tout pratiquant identifié (athlète de haut niveau) doit savoir ce qui constitue une violation des règles antidopage et connaître les substances et les méthodes incluses dans la Liste des interdictions.
149. Toutes les personnes sont tenues de s'informer sur le sujet de l'antidopage en consultant les plateformes Web de diverses organisations, notamment, Sport intégrité Canada (SIC) et 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), Global Dro, etc.
150. Karaté Sunfuki informe les pratiquants identifiés qu'ils peuvent être soumis à des contrôles antidopage inopinés (en compétition et hors compétition), effectués en vertu du PCA ou du Code mondial antidopage et qu'il importe de transmettre les informations sur la localisation, le cas échéant.

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

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

151. Karaté Sunfuki, le personnel encadrant une activité, le personnel responsable de la santé et de la sécurité et les pratiquants doivent tout mettre en œuvre afin de prévenir les incidents et accidents lors d'entraînements et de compétitions. Cela signifie notamment :

1. de s'informer des antécédents de commotions du pratiquant ;
2. de désigner une personne qui aura comme responsabilité d'intervenir lorsqu'une commotion cérébrale est présumée ;
3. de valoriser et encourager le port adéquat d'équipement de protection propre à l'activité, le cas échéant ;
4. d'identifier les mesures préventives en place pouvant réduire les risques de commotions cérébrales et en définir de nouvelles, le cas échéant ;
5. d'informer et de sensibiliser les pratiquants et leur entourage sur l'importance de reconnaître et de déclarer une commotion cérébrale.

Section 2 – La détection et la gestion

152. Karaté Sunfuki doit mettre en place un mécanisme de détection et de gestion des commotions cérébrales inspiré de bonnes pratiques, par exemple, les directives incluses dans le *Protocole de gestion des commotions cérébrales en contexte scolaire, sportif et de loisir* du ministère de l'Éducation.

153. Toutes les personnes impliquées doivent connaître et suivre le mécanisme mis en place.

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

154. Une personne qui contrevient au présent règlement est sanctionnée par Karaté Sunfuki.
155. En fonction de la gravité de l'infraction, les sanctions sont :
1. La réprimande ;
 2. La suspension.
156. Karaté Sunfuki doit aviser le contrevenant de chaque infraction reprochée et lui donner l'occasion de se faire entendre dans un délai raisonnable.
157. Une fois la décision rendue, Karaté Sunfuki en transmet copie à la personne visée, dans un délai de 10 jours, et l'informe qu'elle peut en demander la révision par le ministre dans les 30 jours de sa réception conformément à la *Loi sur la sécurité dans les loisirs et les sports*.
158. 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 relatives au présent règlement, peuvent s'ajouter à celles rendues par l'officiel.
159. 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.

ANNEXE 1

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 :
 1. 1 paire de ciseaux à bandage ;
 2. 1 pince à écharde ;
 3. coupe-ongle
 4. 12 épingles de sûreté de grandeurs assorties ;
- 3) les pansements suivants ou de dimensions équivalentes :
 1. Pansements adhésifs stériles de 25 mm X 75 mm enveloppés séparément ;
 2. 25 compresses de gaze stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppées séparément ;
 3. 4 rouleaux de bandage de gaze stérile de 50 mm X 9 m enveloppés séparément ;
 4. 4 rouleaux de bandage de gaze stérile 101,6 mm X 9 m enveloppés séparément ;
 5. 6 bandages triangulaires ;
 6. 4 pansements compressifs stériles de 101,6 mm X 101,6 mm enveloppés séparément ;
 7. 1 rouleau de diachylon de 25 mm X 9 m ;
 8. 25 tampons antiseptiques enveloppés séparément ;
 9. 10 rouleaux de tape athlétique
 10. 1 bouteille de tuf skin (colle pour le tape)
 11. 2 rouleaux de pré tape (pro wrap)
 12. 4-5 rouleaux tape élastique
 13. attelle pour membre supérieur
 14. attelle pour membre inférieur
- 4) glace et sacs de plastique ou 2 sacs de glace sèche.

ANNEXE 2

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, 3^e avertissement : point à l'autre automatiquement, 4e 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 qu'un pied du compétiteur est à l'extérieur de l'air de combat. 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 : Tout est permis.

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.

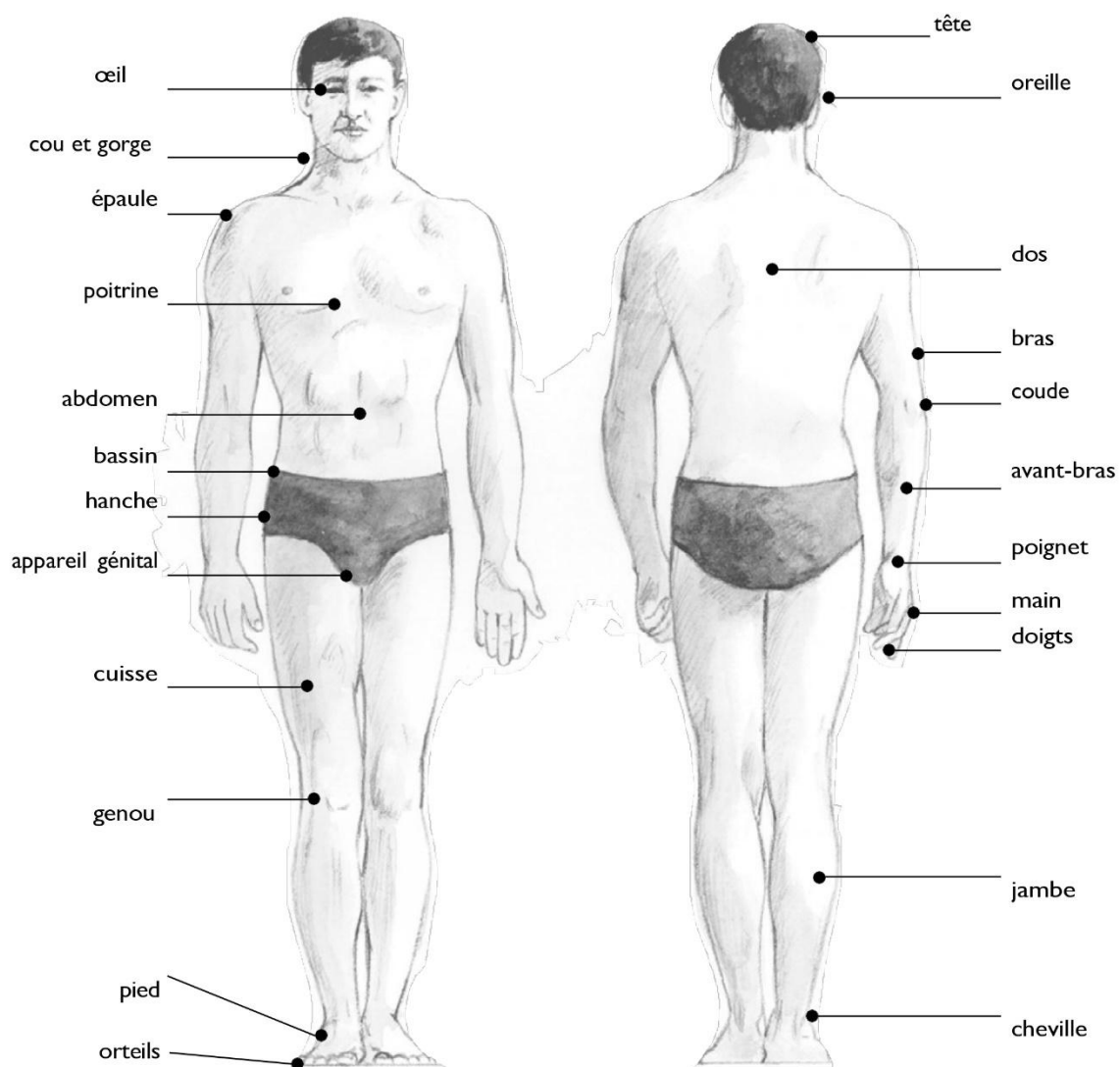
Arme échappée :

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.



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 :	