



Association de Karaté

Japonais du Québec

AKJQ.COM

Règlements des compétitions

2025

Table des matières et liste des tableaux

Table des matières

1.	Notes générales.....	1
1.1.	Arbitrage par les ceintures noires	1
1.2.	Coaching	1
1.3.	Vêtement, uniforme et hijab	1
1.4.	Lunette et bijoux (kumite, bunkai et enbu).....	1
1.5.	Perçage (body piercing).....	1
1.6.	Bracelets médicaux.....	1
1.7.	Orthèse	1
1.8.	Protection buccale (broches).....	1
1.9.	Regroupement des compétiteurs (peu de compétiteurs).....	2
1.10.	Classification des équipes incluant un ou des adultes et équipes mixtes.....	2
1.11.	Compositions des équipes.....	2
1.12.	Gagnants de l'année précédente	2
1.13.	Pénalités diverses	2
2.	Règlements en kata.....	3
2.1.	Nombre de compétiteurs	3
2.2.	Deuxième et troisième égalités	3
3.	Règlements en kumite	8
3.1.	Équipements de protection en combat - <i>Shiai</i>	8
3.2.	Équipements de protection en combat - <i>Jyu-ippou kumite</i>	8
3.3.	Annonce en combat (sauf pour shiai).....	8
3.4.	Les cibles et actions en combat.....	8
3.5.	Techniques et comportements prohibés en Sambon, Ippon et Jyu ippou kumite.	8
3.6.	Techniques et comportements prohibés en Shiai.....	8
3.7.	Contacts en combat.....	9
3.8.	Sortie de l'aire de combat (Jyu ippou kumite et Shiai).....	9
3.9.	Repêchage (ceinture noire 18 à 39 ans).....	9
3.10.	Sambon kumite et ippou kumite	9
3.11.	Jyu ippou kumite	9
3.12.	Chronométrage en shiai	9

Table des matières et liste des tableaux

3.13.	Shobu ippon.....	9
3.14.	Sai shiai	10
3.15.	Sakidori ippon.....	10
3.16.	Catégories avec Shobu ippon pour les 4 finalistes seulement	10
4.	Règlements en bunkai.....	14
4.1.	Règles générales.....	14
4.2.	Jugement	14
4.3.	Comportement bunkai	14
4.4.	Balayages et projections.....	14
4.5.	Armes.....	14
4.6.	Égalité	14
5.	Règlements en enbu	16
5.1.	Règles générales.....	16
5.2.	Jugement	16
5.3.	Comportement enbu	16
5.4.	Balayages et projections.....	16
5.5.	Armes.....	16
5.6.	Égalité	16
6.	Arbitrage	18
6.1.	Lexique d'arbitrage.....	18
6.2.	Table de décision	19
6.3.	Montage des aires de compétition.....	20
6.4.	Signaux d'arbitrage – juges de coin.....	22
6.5.	Signaux d'arbitrage – Arbitre central	23
6.6.	Feuille de calcul - Kata	24
6.7.	Table des bénévoles	26
6.8.	Formulaire pour le repêchage (Si participants en quarts de finales seulement)	27
6.9.	Formulaire pour le repêchage (Si participants en 8 ^e ou 16 ^e de finales).....	28
7.	Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ	29

Table des matières et liste des tableaux

Liste des tableaux

Tableau 1 Pénalités diverses.....	2
Tableau 2 Classification des katas	3
Tableau 3 Kata individuel - Jeunes et adolescents.....	4
Tableau 4 Kata individuel - Adultes	5
Tableau 5 Kata équipe - Jeunes et adolescents.....	6
Tableau 6 Kata équipe – Adultes	7
Tableau 7 Jugement des contacts.....	10
Tableau 8 Pénalités pour sortie de l’aire de combat	10
Tableau 9 Kumite, jeunes et adolescents – Ceintures blanches à mauves	11
Tableau 10 Kumite, jeunes et adolescents – Ceintures marron et noires.....	12
Tableau 11 Kumite, adultes – Ceintures blanches à vertes	13
Tableau 12 Kumite, adultes – Ceintures bleues à noires	13
Tableau 13 Kata Bunkai.....	15
Tableau 14 Enbu	17

Règlements en kata

1. Notes générales

1.1. Arbitrage par les ceintures noires

Toutes les ceintures noires inscrites à la compétition **doivent être** disponibles pour arbitrer tout au long de l'événement, à défaut de quoi elles ne pourront pas participer.

1.2. Coaching

Toutes les formes de *coaching*, c'est-à-dire soutien verbal ou gestuel visant à conseiller un compétiteur se trouvant dans l'aire de compétition, sont strictement interdites sous peine de disqualification du compétiteur.

1.3. Vêtement, uniforme et hijab

- **L'uniforme** de karaté doit être conforme aux règlements de l'AKJQ;
- Le port du hijab est permis à la condition de ne pas constituer un risque pour son utilisation.

1.4. Lunette et bijoux (kumite, bunkai et enbu)

- Le port de lunettes de toutes sortes est interdit; seules les lentilles cornéennes sont permises;
- Tous les bijoux, c'est-à-dire boucles d'oreilles, bagues, colliers, bracelets, etc. sont interdits et doivent être enlevés;
- Pour les cheveux, seuls les élastiques sans pièces métalliques ou de plastique sont permis. Tous les autres accessoires sont interdits.

1.5. Perçage (body piercing)

Le port de perçage (*body piercing*) même recouvert d'un ruban ne sera pas toléré.

1.6. Bracelets médicaux

Les bracelets médicaux doivent être protégés par un protecteur de poignet en tissu pour la durée de l'épreuve.

1.7. Orthèse

Les compétiteurs portant des orthèses rigides comme support aux articulations doivent s'assurer que leur équipement ne blesse pas les autres compétiteurs en recouvrant les surfaces rigides avec une protection souple. Ils devront en informer l'arbitre en chef responsable de la compétition pour approbation du mode de protection choisi. L'avis du médecin peut être demandé.

1.8. Protection buccale (broches)

Les compétiteurs portant des broches doivent s'assurer que leur protecteur buccal les recouvre entièrement (dentition supérieure et inférieure si nécessaire), sauf en kata.

Règlements en kata

1.9. Regroupement des compétiteurs (peu de compétiteurs)

- Dans l'éventualité où une catégorie contiendrait peu de compétiteurs, elle pourrait être regroupée avec une autre catégorie. Cependant, les regroupements s'effectueront entre les différents niveaux de ceintures (ex. jaune avec orange, orange avec verte, verte avec bleue et mauve, marron avec noire). Si cela n'est pas possible, les compétiteurs pourraient être regroupés avec un autre groupe d'âge;
- Dans la mesure du possible, on demande l'approbation de l'instructeur responsable du compétiteur avant toute modification;
- Lors de regroupement de catégories dans une même aire de compétition, les *draws* demeurent séparés. La remise des médailles se fera de façon séparée pour chaque catégorie inscrite sur les *draws*;
- Les compétiteurs inscrits dans les catégories kata et kumite individuels ceintures marron et noires 40 ans et plus ne peuvent participer dans aucune autre catégorie individuelle (marron ou noires).

1.10. Classification des équipes incluant un ou des adultes et équipes mixtes

- S'il a un ou des adultes dans l'équipe, elle sera inscrite dans la catégorie adulte;
- Lorsque la catégorie mixte n'existe pas, les équipes mixtes participent dans la catégorie homme ou femme et c'est la moyenne des sexes qui détermine le groupe :
(2 H avec 1 F = catégorie Homme et (2 F avec 1 H = catégorie Femme).

1.11. Compositions des équipes

- Les équipes peuvent être composées de jeunes appartenant à des groupes d'âge différents, mais de façon logique et homogène;
- Toutefois, pour faciliter la tâche aux organisateurs, il est souhaitable de regrouper les compétiteurs en groupe d'âge similaire. Il faut éviter des regroupements d'âges trop différents comme deux participants de 7 ans avec un de 16 ans;
- C'est la moyenne d'âge qui détermine dans quelle catégorie l'équipe participe.

1.12. Gagnants de l'année précédente

Les gagnants ceintures marron et noires de l'année précédente ont une place particulière dans les *draws*, soit à la fin au pointage pour les katas individuels et en opposé pour le kumite.

1.13. Pénalités diverses

- Les compétiteurs qui ne respectent pas les consignes peuvent recevoir des pénalités selon le **Tableau 1** ci-dessous;
- Les pénalités sont non cumulatives aux pénalités pour sortie de l'aire (jogai).

Tableau 1 Pénalités diverses

Nombre de Pénalité	Pénalité
1	Keikoku
2	Chui
3	Hansoku : Entraîne la disqualification du compétiteur

Règlements en kata

2. Règlements en kata

2.1. Nombre de compétiteurs

- S'il y a 8 compétiteurs ou moins dans une catégorie, ceux-ci passent directement en finale au pointage.

2.2. Deuxième et troisième égalités

- Advenant une deuxième égalité, tous peuvent reprendre leur premier kata;
- S'il y a une troisième égalité, la note la plus haute est retenue et, si l'égalité persiste, la note la plus basse est aussi retenue. S'il y a encore une égalité, les juges doivent obligatoirement voter et l'arbitre central doit désigner un vainqueur.

Tableau 2 Classification des katas

Shitei katas	Sentei katas	15 premiers katas		Autres katas	
Heian Nidan	Bassai Dai	Heian Shodan	Bassai Dai	Bassai Sho	Unsu
Heian Sandan	Kanku Dai	Heian Nidan	Kanku Dai	Kanku Sho	Gojushiho Sho
Heian Yondan	Jion	Heian Sandan	Jion	Chinte	Gojushiho Dai
Heian Godan	Empi	Heian Yondan	Empi	Nijushiho	Meikyo
Tekki Shodan		Heian Godan	Jitte	Sochin	Ji'in
		Tekki Shodan	Gankaku		Wankan
		Tekki Nidan	Hangetsu		
		Tekki Sandan			

Règlements en kata

Tableau 3 Kata individuel - Jeunes et adolescents

Catégories		Éliminations aux drapeaux	Finales au pointage	Égalité au pointage			
Âge	Sexe						
Blanches (Bl) et jaunes (J)							
6 à 8	Mixte	• Heian Shodan	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage			
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						
Orange (O)							
6 à 8	Mixte				• Heian Nidan	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						
Vertes (V)							
6 à 8	Mixte	• Heian Sandan	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage			
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						
Bleues et mauves (B-Ma)							
6 à 8	Mixtes				• Heian Yondan	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan • Heian Godan • Tekki Shodan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						
Marron (M)							
6 à 8	Mixtes	• Shitei kata (au hasard)	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 15 premiers katas 	Première égalité Kata différent parmi les katas permis au pointage Deuxième égalité Kata au choix parmi les katas permis au pointage			
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						
Noires (N)							
6 à 8	Mixtes				• Shitei kata (au hasard)	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 26 katas originaux 	Première égalité Kata différent parmi les katas permis au pointage Deuxième égalité Kata au choix parmi les katas permis au pointage
9 à 11							
12 à 14	F						
	G						
15 à 17	F						
	G						

Règlements en kata

Tableau 4 Kata individuel - Adultes

Catégories		Éliminations aux drapeaux	Finales au pointage	Égalité au pointage
Âge	Sexe			
Blanches (Bl) et jaunes (J)				
18 ans et +	Mixte	<ul style="list-style-type: none"> Heian Shodan 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> Heian Shodan Heian Nidan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
Orange (O)				
18 ans et +	Mixte	<ul style="list-style-type: none"> Heian Nidan 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
Vertes (V)				
18 ans et +	Mixte	<ul style="list-style-type: none"> Heian Sandan 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yondan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
Bleues (B) et mauves (Ma)				
18 ans et +	F	<ul style="list-style-type: none"> Heian Yondan 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> Heian Shodan Heian Nidan Heian Sandan Heian Yondan Heian Godan Tekki Shodan 	<u>Kata au choix</u> du compétiteur parmi les katas permis au pointage
	H			
Marron (M)				
18 à 39 ans	F	<ul style="list-style-type: none"> Shitei kata 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> 15 premiers katas 	Première égalité Kata différent parmi les katas permis au pointage
	H			
40 ans et +	F			<u>Deuxième égalité</u> Kata au choix parmi les katas permis au pointage
	H			
Noires (N)				
18 à 39 ans	F	<u>Premières rondes</u> <ul style="list-style-type: none"> Shitei kata (au hasard) 	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> 26 katas originaux 	Première égalité Kata différent parmi les katas permis au pointage
	H			
40 ans et +	F	<u>Dernière ronde</u> <ul style="list-style-type: none"> Sentei kata (au hasard) 		Deuxième égalité Kata au choix parmi les katas permis au pointage
	H			

Règlements en kata

Tableau 5 Kata équipe - Jeunes et adolescents

Catégorie		Finales au pointage	Égalité au pointage
Âge	Sexe		
Blanches (Bl) et jaunes (J)			<u>Bl-Bl-Bl / Bl-Bl-J / Bl-J-J / J-J-J</u>
6 à 11	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
12 à 17			
Orange (O)			<u>J-J-O / J-O-O / O-O-O</u>
6 à 11	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
12 à 17			
Vertes (V)			<u>O-O-V / O-V-V / V-V-V</u>
6 à 11	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
12 à 17			
Bleues et mauves (B-Ma)			<u>V-V-(B/Ma) / V-(B/Ma)-(B/Ma) / (B/Ma)-(B/Ma)-(B/Ma)</u>
6 à 11	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan • Heian Godan • Tekki Shodan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
12 à 17			
Marron (M)			<u>(B/Ma)-(B/Ma)-M / (B/Ma)-M-M / M-M-M</u>
6 à 8	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 15 premiers katas 	<u>Première égalité</u> Kata différent parmi les katas permis au pointage <u>Deuxième égalité</u> Kata au choix parmi les katas permis au pointage
9 à 11			
12 à 14	F		
	G		
15 à 17	F		
	G		
Noires (N)			<u>M-M-N / M-N-N / N-N-N</u>
6 à 8	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 26 katas originaux 	<u>Première égalité</u> Kata différent parmi les katas permis au pointage <u>Deuxième égalité</u> Kata au choix parmi les katas permis au pointage
9 à 11			
12 à 14	F		
	G		
15 à 17	F		
	G		

Règlements en kata

Tableau 6 Kata équipe – Adultes

Catégories		Finales au pointage	Égalité au pointage
Âge	Sexe		
Blanches (Bl) et jaunes (J)			<u>Bl-Bl-Bl / Bl-Bl-J / Bl-J-J / J-J-J</u>
18 ans et +	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
Orange (O)			<u>J-J-O / J-O-O / O-O-O</u>
18 ans et +	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
Vertes (V)			<u>O-O-V / O-V-V / V-V-V</u>
18 ans et +	Mixte	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
Bleues et mauves (B-Ma)			<u>V-V-(B/Ma) / V-(B/Ma)-(B/Ma) / (B/Ma)-(B/Ma)-(B/Ma)</u>
18 ans et +	F	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • Heian Shodan • Heian Nidan • Heian Sandan • Heian Yondan • Heian Godan • Tekki Shodan 	<u>Kata au choix</u> des compétiteurs parmi les katas permis au pointage
	H		
Marron (M)			<u>(B/Ma)-(B/Ma)-M / (B/Ma)-M-M / M-M-M</u>
18 à 39 ans	F	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 15 premiers katas 	<u>Première égalité</u> Kata différent parmi les katas permis au pointage
	H		
40 ans et +	F		<u>Deuxième égalité</u> Kata au choix parmi les katas permis au pointage
	H		
Noires (N)			<u>M-M-N / M-N-N / N-N-N</u>
18 à 39 ans	F	<u>Tokui kata</u> <ul style="list-style-type: none"> • 26 katas originaux 	<u>Première égalité</u> Kata différent parmi les katas permis au pointage
	H		
40 ans et +	F		<u>Deuxième égalité</u> Kata au choix parmi les katas permis au pointage
	H		

Règlements en kumite

3. Règlements en kumite

3.1. Équipements de protection en combat - *Shiai*

- Les paires de gants (rouges et bleus) et les protecteurs buccaux sont obligatoires.
- Le port d'une coquille pour les garçons et d'un protège-buste pour les filles est fortement recommandé.

3.2. Équipements de protection en combat - *Jyu-ippou kumite*

- Les paires de gants (rouges et bleus) sont obligatoires.
- Les protecteurs buccaux sont à la discrétion des compétiteurs.
- Le port d'une coquille pour les garçons et d'un protège-buste pour les filles est fortement recommandé.

3.3. Annonce en combat (sauf pour shiai)

- Les attaques doivent être nommées à voix haute et de façon claire avant d'être effectuées;
- L'attaquant (Tori) doit attendre le signal de l'arbitre central avant d'exécuter sa série d'attaques;
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 1 page 2.

3.4. Les cibles et actions en combat

- Les cibles autorisées sont les suivantes :
 - La tête, le cou, la poitrine, l'abdomen et le dos.

3.5. Techniques et comportements prohibés en Sambon, Ippon et Jyu ippou kumite.

- Une fois l'attaque annoncée, Tori ne peut changer de jambe;
- Tori ne peut faire de feintes (mouvements, bruits, hésitations, etc.) pour distraire Uke;
- Tori doit attaquer lorsque la distance d'attaque est correcte; il ne peut hésiter ou poursuivre sans attaquer, sous peine d'avertissement;
- Uke ne peut fuir le combat et doit permettre à Tori de prendre une distance d'attaque correcte;
- Tori ne peut sauter ou glisser sur ses attaques;
- Tori doit maintenir sa posture une fois son attaque terminée et ne peut se retirer immédiatement hors de la portée de la contre-attaque;
- Tori ne peut bloquer ou esquiver la contre-attaque;
- Aucune saisie par Tori ou Uke n'est permise;
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 1 page 2.

3.6. Techniques et comportements prohibés en Shiai

- Les techniques de mains ouvertes au visage tel que nukite;
- Les attaques aux parties, sur les bras et les jambes, les attaques répétées directement au tibia, les attaques directes aux hanches, à l'articulation des genoux et aux pieds;
- S'agripper sans poursuivre immédiatement, se prendre en corps à corps ou heurter l'adversaire inutilement;
- Les projections dangereuses, foncé avec la tête, coup de bélier, etc.;
- Tout comportement d'un compétiteur mettant en péril sa propre sécurité (tourner le dos, avancer la tête sans se protéger, etc.);
- Désobéir au commandement de l'arbitre;
- Toutes attitudes non sportives, telles qu'insultes, provocations ou paroles inutiles;
- Tous les gestes considérés comme malveillants ou ne respectant pas les règles de la compétition;
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 1 page 2.

Règlements en kumite

3.7. Contacts en combat

Peu importe le type de kumite, les contacts seront sanctionnés selon les règles présentées dans le Tableau 7 page 10. La sévérité des contacts sera établie par l'arbitre central en concertation avec les juges de coin et le kansa.

3.8. Sortie de l'aire de combat (Jyu ippon kumite et Shiai)

- Les sorties de l'aire de combat résultent en *jogai keikoku*, *jogai chui* et *jogai hansoku*. Trois sorties de l'aire de combat entraînent la disqualification du compétiteur;
- La largeur du ruban n'a aucune incidence sur les dimensions de l'aire de compétition, car la limite extérieure est toujours la même. En tout temps, une sortie de l'aire sera signifiée aussitôt que le pied du compétiteur dépasse la bordure extérieure du ruban;
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 8 page 10.

3.9. Repêchage (ceinture noire 18 à 39 ans)

- Dans le cas où les 6 participants et plus en kumite 18 à 39 ans, ceinture noire ont l'intention de participer aux compétitions de niveau national (IKD) et plus, il y aura compétition en mode repêchage.
- Le repêchage permet d'avoir un classement plus précis de la 1^{re} à la 6^e place. Les positions 3 à 6 sont déterminées à l'aide de nouveaux combats entre les compétiteurs ayant été éliminés par les 2 finalistes lors de rondes d'élimination.
- Utiliser les tableaux présentés aux pages 27 et 28 pour déterminer l'ordre des kumite et les compétiteurs à repêcher.

3.10. Sambon kumite et ippon kumite

- Rouge (Aka) débute les attaques;
- Une fois les attaques complétées par le côté rouge, le côté bleu (AO) effectue les attaques.
- L'attaquant (Tori) doit attendre le signal de l'arbitre central avant d'exécuter sa série d'attaques.
- Les déplacements défensifs sont libres : Uke peut reculer, esquiver, glisser, etc.

3.11. Jyu ippon kumite

- Rouge (Aka) débute les attaques;
- Une fois les attaques complétées par le côté rouge, le côté bleu (AO) effectue les attaques.
- L'attaquant (Tori) doit attendre le signal de l'arbitre central avant d'exécuter sa série d'attaques.
- Les déplacements défensifs sont libres : Uke peut reculer, esquiver, glisser, etc.;
- Contre-attaque au choix avec précision et kime.

3.12. Chronométrage en shiai

- Le temps est arrêté dès que l'arbitre dit *Yame* et redémarré dès que l'arbitre dit *Hajime*;
- Le chronométrateur se doit d'être très attentif aux commandes de l'arbitre central;
- Lorsqu'il reste 30 secondes, le chronométrateur doit sonner la cloche du *Atoshibaraku*.

3.13. Shobu ippon

- Shiai d'une durée de 2 minutes chronométrée;
- Le compétiteur qui marque 1 point (2 Waza-ari ou ippon) gagne le match.

Règlements en kumite

3.14. Sai shiai

- Shiai d'une durée de 2 minutes chronométrée à la suite d'une égalité en shobu ippon lors des finales;
- Le compétiteur qui marque 1 point (2 waza-ari ou ippon) gagne le match.

3.15. Sakidori ippon

- Shiai d'une durée de 2 minutes chronométrée;
- Le premier compétiteur qui marque gagne le match;
- Si aucun point n'est marqué, les juges doivent obligatoirement voter bleu (Ao) ou rouge (Aka) et l'arbitre central doit désigner un vainqueur.

3.16. Catégories avec Shobu ippon pour les 4 finalistes seulement

- Pour ces catégories, seuls les 4 finalistes effectuent du Shobu ippon. C'est-à-dire que seuls le kumite pour l'or ou l'argent ainsi que celui pour le bronze ou la 4^e place sont de type Shobu ippon.
- S'il n'y a que 2 compétiteurs, ceux-ci font directement un kumite de type Shobu ippon.
- S'il y a 3 compétiteurs, ceux-ci font directement des kumite de type Shobu ippon, en format « tournoi à la ronde » ou *Round Robin*.
- S'il y a 4 compétiteurs, les 4 compétiteurs commencent par des kumite de type Jyu ippon pour déterminer qui sera de la finale pour l'or ou argent et de la finale pour le bronze ou la 4^e place.

Tableau 7 Jugement des contacts

Sévérité des contacts	Jeunes et adolescents		Adultes	
	Chudan	Jodan	Chudan	Jodan
Contact léger	<ul style="list-style-type: none"> • Waza-ari • Keikoku • Chui 	<ul style="list-style-type: none"> • Keikoku • Chui • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Waza-ari 	<ul style="list-style-type: none"> • Ippon • Waza-ari
Contact moyen	<ul style="list-style-type: none"> • Chui • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Chui • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku
Contact lourd	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku 	<ul style="list-style-type: none"> • Hansoku
Tout contact entraînant un saignement, une enflure, une lacération ou tout autre traumatisme sera puni par hansoku (disqualification).				

Tableau 8 Pénalités pour sortie de l'aire de combat

Sortie de l'aire de combat	Pénalité
1	Jogai keikoku
2	Jogai chui
3	Jogai hansoku - entraîne la disqualification du compétiteur

Règlements en kumite

Tableau 9 Kumite, jeunes et adolescents – Ceintures blanches à mauves

Catégorie		Éliminations et finales aux drapeaux	Égalité aux drapeaux	
Âge	Sexe			
Blanches (Bl) et jaunes (J)				
6 à 8	Mixte	<u>Sambon kumite</u> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan	Les compétiteurs reprennent le même combat et bleu (AO) débute les attaques.	
9 à 11				
12 à 14	F	Gauche devant pour débiter.		
	G			
15 à 17	F	Pour les compétiteurs âgés de 6 à 8 ans, les attaques se font au compte de l'arbitre central.		
	G			
Orange (O)				
6 à 8	Mixte	<u>Ippon kumite</u> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan		Les compétiteurs reprennent le même combat et bleu (AO) débute les attaques.
9 à 11				
12 à 14	F	Attaques des deux côtés.		
	G			
15 à 17	F	Pour les compétiteurs âgés de 6 à 8 ans, les attaques se font au compte de l'arbitre central.		
	G			
Vertes (V)				
6 à 8	Mixte	<u>Ippon kumite</u> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan	Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques.	
9 à 11				
12 à 14	F	Attaques du meilleur côté.		
	G			
15 à 17	F			
	G			
Bleues et mauves (B-Ma)				
6 à 8	Mixte	<u>Ippon kumite</u> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan • Yoko-geri-kekomi Chudan		Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques.
9 à 11				
12 à 14	F	Attaques du meilleur côté.		
	G			
15 à 17	F	Les deux compétiteurs en position de combat.		
	G			

Règlements en kumite

Tableau 10 Kumite, jeunes et adolescents – Ceintures marron et noires

Catégorie		Éliminations aux drapeaux	Finales aux drapeaux	Égalité aux drapeaux
Âge	Sexe			
Marron (M)				
6 à 8	Mixte	<u>Jyu ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan Attaques du meilleur côté.		Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques.
9 à 11	F	<u>Jyu ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan • Yoko-geri-kekomi • Mawashi-geri Attaques du meilleur côté.	Les quatre finalistes Shiai : 2 minutes Shobu ippon *S'il y a 4 compétiteurs ou moins, voir point 3.16 à la page 10	Éliminations Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques. Finales (4 finalistes) 2 min Sai shiai. Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	G			
12 à 14	F			
	G			
15 à 17	F	Shiai : Shobu ippon, 2 minutes chronométré.		Éliminations 2 min Sakidori ippon. Finales (4 finalistes) 2 min. Sai shiai Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	G			
Noire (N)				
6 à 8	Mixte	<u>Jyu ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan Attaques du meilleur côté.		Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques.
9 à 11	F	<u>Jyu ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan • Yoko-geri-kekomi • Mawashi-geri Attaques du meilleur côté.	Les quatre finalistes Shiai : 2 minutes Shobu ippon *S'il y a 4 compétiteurs ou moins, voir point 3.16 à la page 10	Éliminations Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques. Finales (4 finalistes) 2 min Sai shiai. Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	G			
12 à 14	F			
	G			
15 à 17	F	Shiai : 2 minutes Shobu ippon		Éliminations 2 min Sakidori ippon. Finales (4 finalistes) 2 min. Sai shiai Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	G			

Règlements en kumite

Tableau 11 Kumite, adultes – Ceintures blanches à vertes

Catégorie		Éliminations et finales aux drapeaux	Égalité aux drapeaux
Âge	Sexe		
Blanches (B) et jaunes (J)			
18 ans et +	Mixte	<u>Sambon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan Côté gauche devant pour débiter.	Les compétiteurs reprennent le même combat et bleu (AO) débute les attaques.
Orange (O)			
18 ans et +	Mixte	<u>Ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan Attaques des deux côtés.	Les compétiteurs reprennent le même combat et bleu (AO) débute les attaques.
Vertes (V)			
18 ans et +	Mixte	<u>Ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan Attaques du meilleur côté.	Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques.

Tableau 12 Kumite, adultes – Ceintures bleues à noires

Catégorie		Éliminations aux drapeaux	Finales aux drapeaux	Égalité aux drapeaux
Âge	Sexe			
Bleues et mauves (B-Ma)				
18 ans et +	F	<u>Jyu ippon kumite</u> <ul style="list-style-type: none"> • Oi-zuki Jodan • Oi-zuki Chudan • Mae-geri Chudan • Yoko-geri-kekomi • Mawashi-geri Attaques du meilleur côté.	Les quatre finalistes Shiai : 2 min. Shobu ippon *S'il y a 4 compétiteurs ou moins, voir point 3.16 à la page 10	Éliminations Les compétiteurs reprennent le combat, la jambe droite devant en attaquant avec le côté gauche et bleu (AO) débute les attaques. Finales (4 finalistes) 2 min. Sai shiai Si l'égalité persiste, 2 min. Sakidori ippon.
	H			
Marron (M)				
18 à 39 ans	F	Shiai : Shobu ippon, 2 minutes chronométrées.		Éliminations 2 min Sakidori ippon. Finales (4 finalistes) 2 min. Sai shiai. Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	H			
40 ans et +	F			
	H			
Noire (N)				
18 à 39 ans	F	Shiai : Shobu ippon, 2 minutes chronométrées.		Éliminations 2 min Sakidori ippon. Finales (4 finalistes) 2 min. Sai shiai. Si l'égalité persiste, 2 min Sakidori ippon.
	H			
40 ans et +	F			
	H			

Règlements en bunkai

4. Règlements en bunkai

4.1. Règles générales

- Chaque mouvement du kata doit être exécuté en respectant la bonne position. De légères modifications techniques sont acceptables pour une bonne exécution;
- La même personne doit se défendre contre deux adversaires tout au long du kata. Les membres de l'équipe sont libres d'utiliser leurs propres chorégraphies et interprétations du kata;
- Les membres de l'équipe doivent démontrer, autant à l'attaque qu'à la défense, les éléments essentiels d'une technique de karaté, soit l'application correcte de la puissance, la vitesse d'exécution, le principe de contraction et d'expansion du corps (kime), le ki, l'efficacité, la précision et l'esprit du budo.

4.2. Jugement

- Le bunkai est jugé selon l'efficacité et la précision de chaque technique. Il doit être exécuté en vitesse et en puissance dans un temps maximum de 5 minutes;
- Le bunkai doit respecter l'application traditionnelle des techniques, c'est-à-dire que les mouvements doivent être exécutés de façon fluide en respectant l'ordre des séquences et le rythme du kata;
- Cependant, la ligne de mouvement (embusen) peut être légèrement modifiée pour une meilleure exécution;
- Les positions libres entre les mouvements ne sont pas autorisées par la personne qui exécute le kata;
- L'arbitrage se fait au pointage.

4.3. Comportement bunkai

Il faut éviter les mises en situation comique ou dramatique, et les performances théâtrales.

4.4. Balayages et projections

- Les balayages et les projections sont autorisés. Cependant, ils doivent être exécutés de façon contrôlée pour éviter les blessures;
- Chaque équipe a la responsabilité de ne pas utiliser de techniques dangereuses (ex. attaque directe aux yeux, balayage non contrôlé au genou, etc.);
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 1 page 2.

4.5. Armes

- Les armes suivantes peuvent être utilisées : couteau en caoutchouc, bâton en caoutchouc, bâton/matraque en bois recouvert d'un *foam*, bo en bois ou shinai en lattes de bambou;
- Les armes, s'il y a lieu, devront être déposées à un endroit sécuritaire afin d'éviter des blessures.

4.6. Égalité

- En cas d'égalité, les compétiteurs peuvent reprendre le même bunkai;
- S'il y a une troisième égalité, la note la plus haute est retenue et, si l'égalité persiste, la note la plus basse est aussi retenue. S'il y a encore une égalité, les juges doivent obligatoirement voter et l'arbitre central doit désigner un vainqueur.

Règlements en bunkai

Tableau 13 Kata Bunkai

Catégories		Finales au pointage	Égalité au pointage
Âge	Sexe		
Marron (M) et noirs (N)			
9 à 14	F	<u>Tokui kata</u> • 26 katas originaux	Les compétiteurs peuvent reprendre le même kata.
	G		
15 à 17	F		
	G		
18 à 39 ans	F		
	H		
40 ans et +	F		
	H		

Règlements en enbu

5. Règlements en enbu

5.1. Règles générales

- Chaque membre de l'équipe doit, à tour de rôle, se défendre contre deux adversaires. Le défenseur peut esquiver les attaques, mais doit terminer avec un coup définitif (todome waza) avant de confronter l'autre attaquant;
- La rotation lors du changement de défenseur doit se faire dans le sens des aiguilles d'une montre (sens horaire);
- Les membres de l'équipe sont libres d'utiliser leurs propres chorégraphies et imaginations;
- Les membres de l'équipe doivent démontrer, autant à l'attaque qu'à la défense, les éléments essentiels d'une technique de karaté, soit l'application correcte de la puissance, la vitesse d'exécution, le principe de contraction et d'expansion du corps (kime), le ki, l'efficacité, la précision et l'esprit du budo.

5.2. Jugement

- L'enbu est jugé selon l'efficacité et la précision de chaque technique, l'innovation, la recherche, le degré de difficulté et le dynamisme;
- L'équipe sera également évaluée sur le synchronisme des déplacements lors des changements de défenseur;
- L'enbu doit être exécuté dans un temps maximum de 5 minutes. Il doit être exécuté en vitesse et en puissance;
- L'arbitrage se fait au pointage.

5.3. Comportement enbu

Il faut éviter les mises en situation comique ou dramatique, et les performances théâtrales.

5.4. Balayages et projections

- Les balayages et les projections sont autorisés. Cependant, ils doivent être exécutés de façon contrôlée pour éviter les blessures;
- Chaque équipe a la responsabilité de ne pas utiliser de techniques dangereuses (ex. attaque directe aux yeux, balayage non contrôlé au genou, etc.);
- Les fautes seront pénalisées selon les règles du Tableau 1 page2.

5.5. Armes

- Les armes suivantes peuvent être utilisées : couteau en caoutchouc, bâton en caoutchouc, bâton/matraque en bois recouvert d'un *foam*, bo en bois ou shinai en lattes de bambou;
- Les armes, s'il y a lieu, devront être déposées à un endroit sécuritaire afin d'éviter des blessures.

5.6. Égalité

- En cas d'égalité, les compétiteurs peuvent reprendre le même bunkai;
- S'il y a une troisième égalité, la note la plus haute est retenue et, si l'égalité persiste, la note la plus basse est aussi retenue. S'il y a encore une égalité, les juges doivent obligatoirement voter et l'arbitre central doit désigner un vainqueur.

Règlements en enbu

Tableau 14 Enbu

Catégories		Finales au pointage	Égalité au pointage
Âge	Sexe		
Marron (M) et noires (N)			
9 à 14	F	Chorégraphie libre.	Les compétiteurs peuvent reprendre le même enbu.
	G		
15 à 17	F		
	G		
18 à 39 ans	F		
	H		
40 ans et +	F		
	H		

Arbitrage

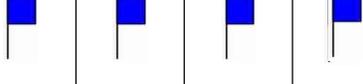
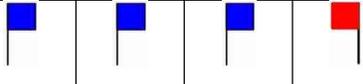
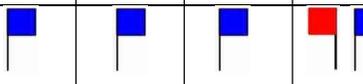
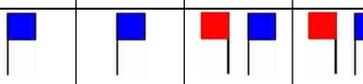
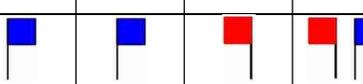
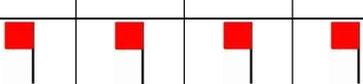
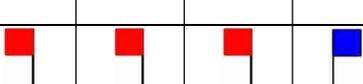
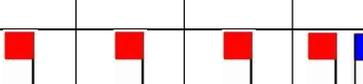
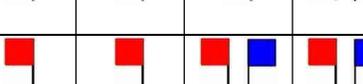
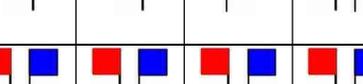
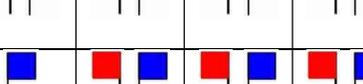
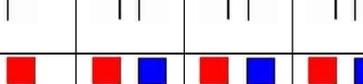
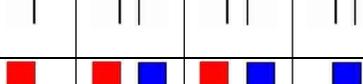
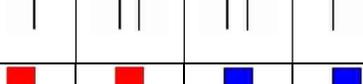
6. Arbitrage

6.1. Lexique d'arbitrage

<i>Aiuchi</i>	Techniques simultanées
<i>Aka</i>	Côté rouge
<i>Aka (Ao) hansoku,</i>	Disqualification du côté rouge (bleu)
<i>Aka (Ao) kiken ni yori</i>	Abandon du côté rouge (bleu),
<i>Ao (Aka) no kachi</i>	Victoire du bleu (rouge)
<i>Ao</i>	Côté bleu
<i>Atoshibaraku</i>	Trente secondes avant la fin du combat
<i>Attate iru</i>	Contact
<i>Awasete ippon</i>	Deux waza-ari font un ippon
<i>Awase waza</i>	Deux techniques simultanées (2 waza-ari)
<i>Chui</i>	Avertissement
<i>Fukushin</i>	Juge
<i>Fukushin shugo</i>	Appel des juges
<i>Fusensho</i>	Ne se présente pas
<i>Hajime</i>	Commencez
<i>Hansoku</i>	Disqualification
<i>Hansoku chui</i>	Avertissement (deux hansoku chui font hansoku)
<i>Hantei</i>	Décision (long coup de sifflet suivi d'un petit pour faire lever les drapeaux, petit coup pour les faire baisser)
<i>Hayai</i>	Technique plus rapide
<i>Hikiwake</i>	Match nul
<i>Ippon</i>	Un point, technique parfaite
<i>Jogai chui</i>	Sortie de l'aire – 2 ^e avertissement
<i>Jogai hansoku</i>	Sortie de l'aire – Disqualification
<i>Jogai keikoku</i>	Sortie de l'aire – 1 ^{er} avertissement
<i>Kansa</i>	Assesseur
<i>Keikoku</i>	Avertissement
<i>Kiken ni yori</i>	Abandon du combattant
<i>Maai ga toi</i>	Manque de distance
<i>Mienai</i>	Rien vu
<i>Moto no ichi</i>	Retournez à la position de départ
<i>Mubobi</i>	Ne se défend pas (disqualification)
<i>Nakae</i>	Directive de prendre position dans l'aire de compétition
<i>Nukete iru</i>	Technique hors cible
<i>Sai shiai hajime</i>	Prolongation : nouveau combat (finalistes seulement)
<i>Sakidori ippon hajime</i>	Prolongation : premier waza-ari marqué, gagne
<i>Shikaku</i>	Disqualification sévère
<i>Shobu ippon hajime</i>	Commencez le combat
<i>Shushin</i>	Arbitre en chef
<i>Soremade</i>	Fin du combat
<i>Taiming ga osoi</i>	Manque de minutage (timing)
<i>Torimasen</i>	Pas de point
<i>Tsuzukete</i>	Continuez
<i>Tsuzukete hajime</i>	Reprenez le combat
<i>Ukete iru</i>	Technique bloquée
<i>Waza-ari</i>	Demi-point
<i>Yame</i>	Arrêtez
<i>Yowai</i>	Technique faible

Arbitrage

6.2. Table de décision

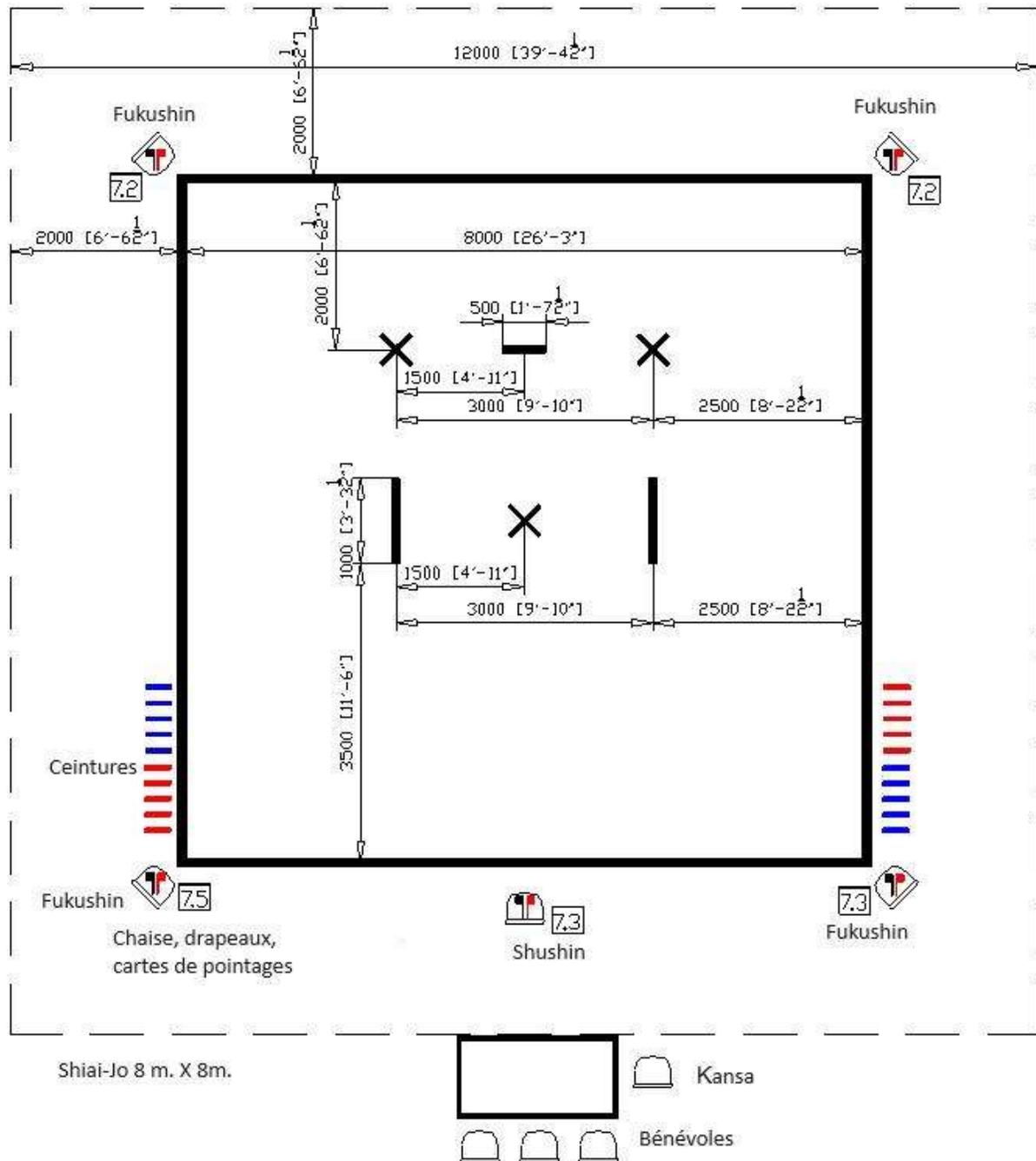
Choix de drapeaux, des arbitres				Décisions de l'arbitre centrale
				
				Victoire – AO
				
				Victoire – AO ou match nul selon la décision de l'arbitre central
				
				Victoire – AKA
				
				
				Victoire – AKA ou match nul selon la décision de l'arbitre central
				
				Match nul
				
				
				
				Match nul ou victoire d'AKA ou d'AO selon la décision de l'arbitre central

Note : Dans chaque décision prise par les quatre juges de coin, les marques ,  et  indiquent respectivement AO (bleu), AKA (rouge) et HIKIWAKE (match nul).

Arbitrage

6.3. Montage des aires de compétition

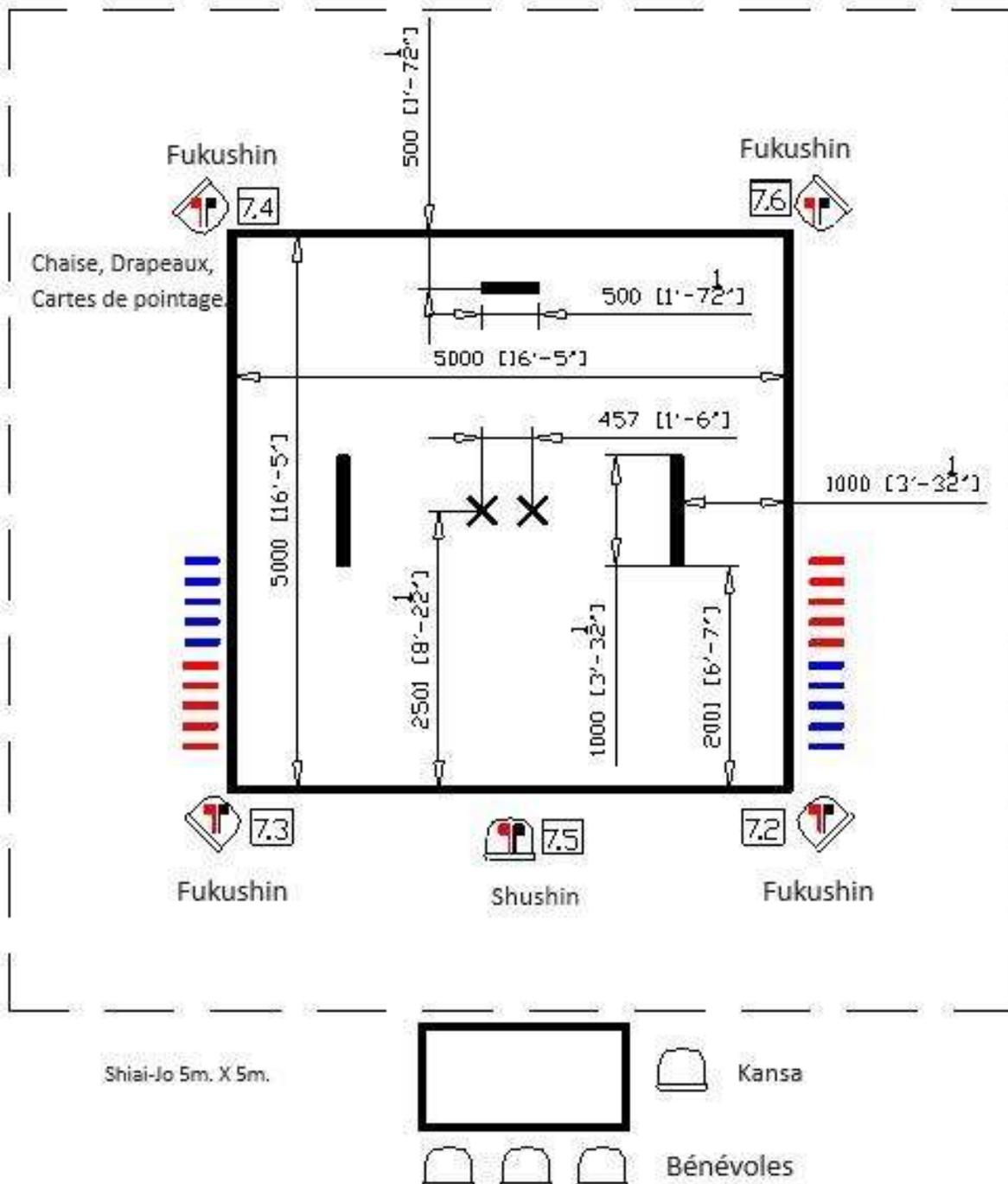
Plan pour l'installation des aires de compétition 8 m X 8 m



Note : le symbole pour les drapeaux et des cartes de pointage est à titre d'exemple. Ceux-ci sont déposés sur chaque chaise lors de la préparation de la salle pour la compétition. Les arbitres ont le drapeau rouge dans la main droite pour l'arbitrage.

Arbitrage

Plan pour l'installation des aires de compétition 5 m X 5 m (Pour ippon kumite...)



Note : le symbole pour les drapeaux et des cartes de pointage est à titre d'exemple. Ceux-ci sont déposés sur chaque chaise lors de la préparation de la salle pour la compétition. Les arbitres ont le drapeau rouge dans la main droite pour l'arbitrage.

Arbitrage

6.4. Signaux d'arbitrage – juges de coin

 <p>Aiuchi : Technique simultanée</p>	 <p>Hansoku Chui : Avertissement (petit cercle)</p>	 <p>Hansoku: Disqualification pour contact excessif (grand cercle)</p>	 <p>Hayai : Technique plus rapide</p>
 <p>Hikiwake : Partie nulle</p>	 <p>Ippon : Un point, technique parfaite</p>	 <p>Jogai : Sortie de l'aire</p>	 <p>Maa ga toi : Manque de distance</p>
 <p>Meinai : Rien vu</p>	 <p>Mubobi : Disqualification, ne se défend pas</p>	 <p>Nukete Iru : Technique hors cible</p>	 <p>Shobu Ippon Hajime : Commencez (combat sur un point)</p>
 <p>Torimassen : Pas de point</p>	 <p>Ukete Iru : Technique bloquée</p>	 <p>Wazari : demi-point</p>	 <p>Yowai : Technique faible</p>

Arbitrage

6.5. Signaux d'arbitrage – Arbitre central

	<ol style="list-style-type: none"> 1) Hantei : Décision 2) Nakae : Directive de prendre position dans l'aire de compétition 3) Sakidori Ippon Hajime : Prolongation : premier Waza-Ari marqué, gagne le combat 4) Sai shiai hajime : Prolongation : nouveau combat (finalistes seulement) 5) Shobu Ippon Hajime : Commencez (combat sur un point) 		
 <p>Aiuchi : Technique simultanée</p>	 <p>Aka (Ao) Shikaku : Disqualification du côté rouge ou bleu</p>	 <p>Attate Iru : Contact</p>	 <p>Fukushin Shugo : Appel d'un seul juge</p>
 <p>Fukushin Shugo : Appel de tous les juges</p>	 <p>Hansoku Chui : Avertissement</p>	 <p>Hayai : Technique plus rapide</p>	 <p>Hikiwake : Partie nulle</p>
 <p>Ippon : Un point, technique parfaite</p>	 <p>Jogai Keikoku : Sortie de l'aire, 1^{er} avertissement</p>	 <p>Jogai Chui : Sortie de l'aire, 2^e avertissement</p>	 <p>Jogai Hansoku : Disqualification sortie de l'aire</p>
 <p>Maa ga toi : Manque de distance</p>	 <p>Mubobi : Disqualification, ne se défend pas</p>	 <p>Motonoichi : Retournez à la position de départ</p>	 <p>Nukete Iru : Technique hors cible</p>
 <p>Soremade : Fin du combat</p>	 <p>Taiming ga osoi : Manque de minutage (timing)</p>	 <p>Torimasen : Pas de point</p>	 <p>Tsuzukete Hajime : Reprenez le combat</p>
 <p>Ukete Iru : Technique bloquée</p>	 <p>Yame : Arrêtez</p>	 <p>Yowai : Technique faible</p>	 <p>Wazari : demi-point</p>

Arbitrage

6.6. Feuille de calcul - Kata

FEUILLE DE CALCUL COUPE AKIJO											
No de table :			Nom du bénéficiaire responsable :			Nom de l'arbitre en chef :					
No du Draw :			No ou nom du compétiteur :			No du Draw :			No ou nom du compétiteur :		
<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place						<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place					
1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré		
2)			2)			2)			2)		
3)			3)			3)			3)		
4)			4)			4)			4)		
Centre :			Centre :			Centre :			Centre :		
Total :			Total :			Total :			Total :		
No du Draw :			No ou nom du compétiteur :			No du Draw :			No ou nom du compétiteur :		
<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place						<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place					
1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré		
2)			2)			2)			2)		
3)			3)			3)			3)		
4)			4)			4)			4)		
Centre :			Centre :			Centre :			Centre :		
Total :			Total :			Total :			Total :		
No du Draw :			No ou nom du compétiteur :			No du Draw :			No ou nom du compétiteur :		
<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place						<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place					
1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré		
2)			2)			2)			2)		
3)			3)			3)			3)		
4)			4)			4)			4)		
Centre :			Centre :			Centre :			Centre :		
Total :			Total :			Total :			Total :		
No du Draw :			No ou nom du compétiteur :			No du Draw :			No ou nom du compétiteur :		
<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place						<input type="checkbox"/> Résultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place					
1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré			1) Poids : Carré		
2)			2)			2)			2)		
3)			3)			3)			3)		
4)			4)			4)			4)		
Centre :			Centre :			Centre :			Centre :		
Total :			Total :			Total :			Total :		

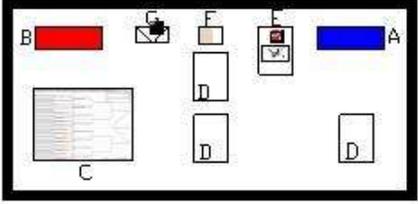
Feuille de calcul (Exemple)

FEUILLE DE CALCUL COUPE AKJQ

No de table :	Nom du bénéficiaire responsable :	Nom de l'habite en chef :					
	Maurice tremblay	Claude picard					
No du Draw :	Agathe Aubin	No du Draw :	Pierre Asselin	No du Draw :	Harold Leblanc	No du Draw :	Luce Pitre
	No ou nom du compétiteur :						
Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input checked="" type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input checked="" type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input checked="" type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input checked="" type="checkbox"/> 4e place	
1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut
2) 7.1	2) 7.3	2) 7.6	2) 7.0	2) 7.0	2) 7.0	2) 7.0	
3) 7.2	3) 7.2	3) 7.4	3) 7.4	3) 7.4	3) 7.4	3) 7.4	
4) 7.4	4) 7.0	4) 7.4	4) 7.0	4) 7.0	4) 7.0	4) 7.0	
Centre : 7.2	Centre : 7.2	Centre : 7.4	Centre : 7.4	Centre : 7.0	Centre : 6.9	Centre : 7.0	
Totai : 21.5	Totai : 21.7	Totai : 21.8	Totai : 21.0	Totai : 21.0	Totai : 21.0	Totai : 21.0	
No du Draw :	No ou nom du compétiteur :	No du Draw :	No ou nom du compétiteur :	No du Draw :	No ou nom du compétiteur :	No du Draw :	No ou nom du compétiteur :
Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place		Réultat <input type="checkbox"/> Or <input type="checkbox"/> Argent <input type="checkbox"/> Bronze <input type="checkbox"/> 4e place	
1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut	1) Forage : <input type="checkbox"/> L'arcbut
2) 2)	2) 2)	2) 2)	2) 2)	2) 2)	2) 2)	2) 2)	
3) 3)	3) 3)	3) 3)	3) 3)	3) 3)	3) 3)	3) 3)	
4) 4)	4) 4)	4) 4)	4) 4)	4) 4)	4) 4)	4) 4)	
Centre :	Centre :	Centre :	Centre :	Centre :	Centre :	Centre :	
Totai :	Totai :	Totai :	Totai :	Totai :	Totai :	Totai :	

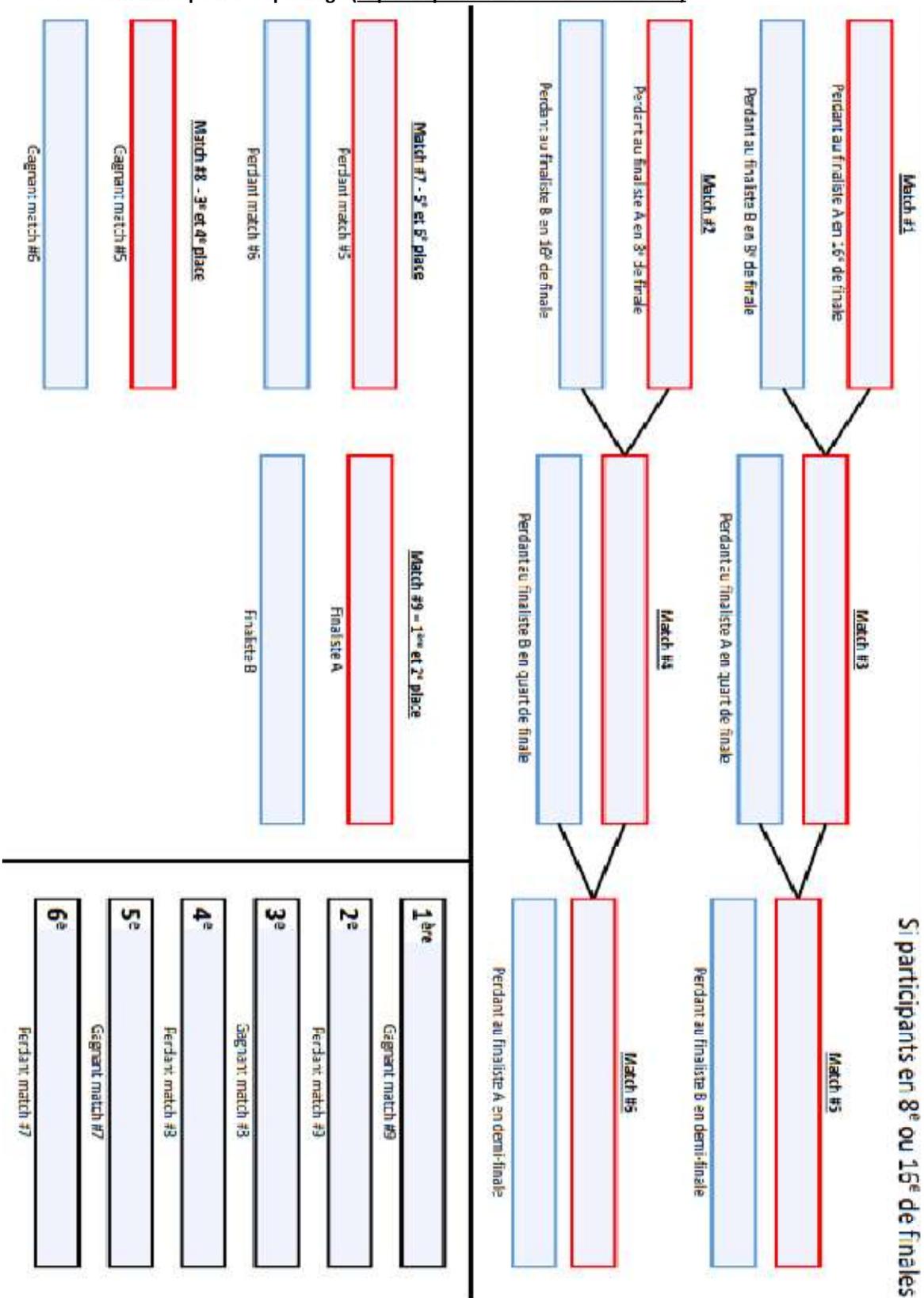
Arbitrage

6.7. Table des bénévoles

 <p data-bbox="834 394 932 422">Konso</p> <p data-bbox="505 579 634 606">Bénévoles</p>	<ul style="list-style-type: none">A) Module dépenalisé et pointage sans bouton de BuzB) Module dépenalisé et pointage avec bouton de BuzC) Feuille « Draw », 2 feuilles pour un même groupe : 1^{re} feuille = Kata, 2^e feuille = combatD) Feuille de calculE) Devis des règlements de compétitionF) Crayon à mineG) Enveloppe de choix de kata
---	--

Arbitrage

6.9. Formulaire pour le repêchage (Si participants en 8^e ou 16^e de finales)



Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ

7. Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ

Jeunes - kata et Kumite								
#	No Draw	Âge de	Âge à	Sexe	Grade 1	Grade 2	Catégories	Nombre de participants
1		6	8	Mixte	Blanche	Jaune	Kata Ind.	
2		6	8				Sambon Kumite	
3		9	11	Mixte	Blanche	Jaune	Kata Ind.	
4		9	11				Sambon Kumite	
5		12	14	F	Blanche	Jaune	Kata Ind.	
6		12	14				Sambon Kumite	
7		12	14	H			Kata Ind.	
8		12	14				Sambon Kumite	
9		15	17	F	Blanche	Jaune	Kata Ind.	
10		15	17				Sambon Kumite	
11		15	17	H			Kata Ind.	
12		15	17				Sambon Kumite	
13		6	8	Mixte	Orange	Orange	Kata ind.	
14		6	8				Ippon Kumite	
15		9	11	Mixte	Orange	Orange	Kata ind.	
16		9	11				Ippon Kumite	
17		12	14	F	Orange	Orange	Kata ind.	
18		12	14				Ippon Kumite	
19		12	14	H			Kata ind.	
20		12	14				Ippon Kumite	
21		15	17	F	Orange	Orange	Kata ind.	
22		15	17				Ippon Kumite	
23		15	17	H			Kata ind.	
24		15	17				Ippon Kumite	
25		6	8	Mixte	Verte	Verte	Kata ind.	
26		6	8				Ippon Kumite	
27		9	11	Mixte	Verte	Verte	Kata ind.	
28		9	11				Ippon Kumite	
29		12	14	F	Verte	Verte	Kata ind.	
30		12	14				Ippon Kumite	
31		12	14	H	Verte	Verte	Kata ind.	
32		12	14				Ippon Kumite	
33		15	17	F	Verte	Verte	Kata ind.	
34		15	17				Ippon Kumite	
35		15	17	H	Verte	Verte	Kata ind.	
36		15	17				Ippon Kumite	
37		6	8	Mixte	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata ind.	
38		6	8				Ippon Kumite	
39		9	11	Mixte	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata Ind.	
40		9	11				Ippon Kumite	
41		12	14	F	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata Ind.	
42		12	14				Ippon Kumite	
43		12	14	H			Kata Ind.	
44		12	14				Ippon Kumite	
45		15	17	F	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata Ind.	
46		15	17				Ippon Kumite	
47		15	17	H			Kata Ind.	
48		15	17				Ippon Kumite	

Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ

Jeunes - kata et Kumite								
#	No Draw	Âge de	Âge à	Sexe	Grade 1	Grade 2	Catégories	Nombre de participants
49		6	8	Mixte	Marron	Marron	Kata Ind.	
50		6	8				Jyu-Ippon Kumite	
51		9	11	F	Marron	Marron	Kata ind.	
52		9	11				Jyu-Ippon Kumite	
53		9	11	H			Kata Ind.	
54		9	11				Jyu-Ippon Kumite	
55		12	14	F	Marron	Marron	Kata Ind.	
56		12	14				Jyu-Ippon Kumite	
57		12	14	H			Kata Ind.	
58		12	14				Jyu-Ippon Kumite	
59		15	17	F	Marron	Marron	Kata Ind.	
60		15	17				Shiai	
61		15	17	H			Kata ind.	
62		15	17				Shiai	
63		6	8	Mixte	Noire	Noire	Kata Ind.	
64		6	8				Jyu-Ippon Kumite	
65		9	11	F	Noire	Noire	Kata Ind.	
66		9	11				Jyu-Ippon Kumite ou Shiai (4 fin.)	
67		9	11	H			Kata Ind.	
68		9	11				Jyu-Ippon Kumite ou Shiai (4 fin.)	
69		12	14	F	Noire	Noire	Kata Ind.	
70		12	14				Jyu-Ippon Kumite ou Shiai (4 fin.)	
71		12	14	H			Kata Ind.	
72		12	14				Jyu-Ippon Kumite ou Shiai (4 fin.)	
73		15	17	F	Noire	Noire	Kata Ind.	
74		15	17				Shiai	
75		15	17	H			Kata Ind.	
76		15	17				Shiai	

Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ

Adulte – Kata et Kumite								
#	No Draw	Âge de	Âge à	Sexe	Grade 1	Grade 2	Catégories	Nombre de participants
77		18 et +		Mixte	Blanche	Jaune	Kata Ind.	
78		18 et +					Sambon Kumite	
79		18 et +		Mixte	Orange	Orange	Kata ind.	
80		18 et +					Ippon Kumite	
81		18 et +		Mixte	Verte	Verte	Kata Ind.	
82		18 et +					Ippon Kumite	
83		18 et +		F	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata Ind.	
84		18 et +					Jyu-Ippon Kumite	
85		18 et +	H	Kata ind.				
86		18 et +		Jyu-Ippon Kumite				
87		18 à 39		F	Marron	Marron	Kata ind.	
88		18 à 39					Shiai	
89		18 à 39	H	Kata ind.				
90		18 à 39		Shiai				
91		40 et +		F	Marron	Marron	Kata ind.	
92		40 et +					Shiai	
93		40 et +	H	Kata ind.				
94		40 et +		Shiai				
95		18 à 39		F	Noire	Noire	Kata Ind.	
96		18 à 39					Shiai	
97		18 à 39	H	Kata Ind.				
98		18 à 39		Shiai				
99		40 et +		F	Noire	Noire	Kata Ind.	
100		40 et +					Shiai	
101		40 et +	H	Kata Ind.				
102		40 et +		Shiai				

Inventaire des catégories pour une compétition AKJQ

Kata équipe, Bunkai et Enbu									
Article 1.10 du devis de compétition 2025 :									
Lorsque la catégorie mixte n'existe pas, les équipes mixtes participent dans la catégorie homme ou femme et c'est la moyenne des sexes qui détermine le groupe : (2 H avec 1 F = catégorie Homme et (2 F avec 1 H = catégorie Femme).									
#	No Draw	Âge de	Âge à	Sexe	Grade 1	Grade 2	Catégories	Nombre de participants	
103		6	11	Mixte	Blanche	Jaune	Kata équipe		
104		12	17				Kata équipe		
105		18 et +					Kata équipe		
106		6	11	Mixte	Orange	Orange	Kata équipe		
107		12	17				Kata équipe		
108		18 et +					Kata équipe		
109		6	11	Mixte	Verte	Verte	Kata équipe		
110		12	17				Kata équipe		
111		18 et +					Kata équipe		
112		6	11	Mixte	Bleu mauve	Bleu mauve	Kata équipe		
113		12	17				Kata équipe		
114		18 et +					F	Kata équipe	
115		18 et +					H	Kata équipe	
116		6	8	Mixte	Marron	Marron	Kata équipe		
117		9	11				Kata équipe		
118		12	14				F	Kata équipe	
119		12	14				H	Kata équipe	
120		15	17				F	Kata équipe	
121		15	17				H	Kata équipe	
122		18 à 39					F	Kata équipe	
123		18 à 39					H	Kata équipe	
124		40 et +					F	Kata équipe	
125		40 et +					H	Kata équipe	
126		18 à 39		F	Noire	Noire	Kata équipe		
127		18 à 39		H			Kata équipe		
128		40 et +		F	Noire	Noire	Kata équipe		
129		40 et +		H			Kata équipe		
130		9	14	F	Marron	Noire	Kata Bunkai		
131		9	14				Enbu		
132		9	14	H			Kata Bunkai		
133		9	14				Enbu		
134		15	17	F	Marron	Noire	Kata Bunkai		
135		15	17				Enbu		
136		15	17	H			Kata Bunkai		
137		15	17				Enbu		
138		18	39	F	Marron	Noire	Kata Bunkai		
139		18	39				Enbu		
140		18	39	H			Kata Bunkai		
141		18	39				Enbu		
142		40 et +		F	Marron	Noire	Kata Bunkai		
143		40 et +					Enbu		
144		40 et +		H			Kata Bunkai		
145		40 et +					Enbu		