

Camille Ohan Branch Présente

GIANT RALLYE *Challenge*



Semi-Contact & Full Contact

Catégories par poids, âge et niveau de ceinture de 7 à 50 ans

Categories by weight, age and belt level from 7 to 50 years old

Option : Master One Match (age 51+)

Hôtel de ville, 90 Ave Roosevelt, Mont-Royal Qc H3R 1Z5

WKO CANADA

15 Novembre 2025

Giant Rallye 2025 -
Informations
générales



C'est avec grand plaisir que **Camille Ohan Branch** invite tous les dojos Kyokushin- Shinkyokushin au **Giant Rallye 2025**.

C'est l'occasion idéale de se réunir et de partager les valeurs fondamentales du karaté traditionnel avec nos athlètes, nos familles et nos amis.

Le comité du Rallye des Géants 2025 et Shihan Camille Ohan vous souhaitent la bienvenue.

Camille Ohan Branch



Table de matière

Informations générales.....	4
Inscription	4
Frais d'inscriptions.....	4
Frais pour les spectateurs.....	4
Horaire.....	5
KUMITE semi-contact (5-49 ans)	6
Catégories	7
Équipements de protection.....	10
Mouvements et techniques interdits en kumité semi-contact	11
Gestes et techniques autorisés pour le kumité semi-contact	12
Kumite - Plein contact (18+ ans)	13
Catégories	13
Équipement de protection full contact	14
LES GESTES ET TECHNIQUES INTERDITS POUR LE KUMITE DE FULL CONTACT	14
1. TECHNIQUES LÉGALES	14
2. TECHNIQUES ILLÉGALES	14

Informations générales

Date de la compétition	Lieu
15 Novembre 2025	Hôtel de Ville, Mont Royal 90, avenue Roosevelt Mont-Royal (Québec) H3R 1Z5

Inscription (en ligne)

→ **Date limite : 06 Novembre 2025**

- ★ Pour la sécurité de tous les participants au championnat, aucune inscription ne sera acceptée après cette date. Les inscriptions soumises le jour du championnat ne seront pas acceptées.

Frais d'inscriptions par participant (paiement en ligne)

***** Rabais de 10 \$ pour une inscription anticipée jusqu'au 20 octobre 2025, rabais appliqué automatiquement.**

Âge	Prix régulier	Prix réduit jusqu'au 20 octobre 2025
7-12 ans	50,00 \$	40,00\$
13+ ans	60,00 \$	50,00\$

Frais pour les spectateurs : 10 \$ pour la journée (12 ans et plus)

Autres informations :

- Tous les participants doivent porter un uniforme blanc (dogi) pour toutes les épreuves/catégories. Aucun autre uniforme (dogi) ne sera accepté (TOLÉRANCE ZÉRO).
- Tous les participants doivent recouvrir tous les tatouages (ou autre art corporel) d'un t-shirt ou d'un pull neutre approprié, sans logo.
- Pour éviter les blessures, tous les participants doivent obligatoirement se couper les ongles des doigts et des orteils.
- IMPORTANT** : Sauf autorisation spécifique, il est interdit de filmer les participants à tout moment de la compétition.

Horaire

09:00 Ouverture des portes et arrivée de tous les participants.

09:30 Réunion avec les arbitres, les juges et les bénévoles.

10:00 Message de Shihan Camille Ohan.

10:15 Début de la compétition pour les participants âgés de 7 à 12 ans.

12:00 L'heure du dîner - Le hall est fermé pendant une heure.

13:00 La compétition commence pour les participants âgés de 13 ans+.

KUMITE semi-contact (6-49 ans)

******IMPORTANT******

Seuls les coups TRÈS légers et contrôlés à la tête/casque sont permis, toute tentative de mettre l'adversaire « knockout » entraînera une disqualification

Durée des combats

Âge	Durée du 1 ^{er} combat	1 ^{ere} Extension	2 ^{eme} extension
7-8 ans	1 min.	s/o	s/o
9 -15 ans	1,5 min.	1 min.	s/o
16 ans et plus.	2 min.	2 min.	1 min.

ÉQUIPE D'ARBITRAGE

- Une équipe d'arbitrage est composée d'un arbitre central qui supervise le combat et de 2 ou 4 juges de coin qui évaluent les combattants, d'un chronométreur et d'un marqueur.

Entraîneur

- Chaque participant a le droit d'être représenté par un (1) entraîneur qui doit être assis au bord du tatami pendant le combat.
- Seul l'entraîneur peut occuper la zone désignée pendant l'épreuve du participant. L'entraîneur ne peut à aucun moment pénétrer dans l'aire de combat (sur le tatami).
- Un maximum de 2 entraîneurs par école sera admis gratuitement. Des frais de 10 \$ par entraîneur supplémentaire seront appliqués.
- Ratio approuvé entre l'entraîneur et les participants : (1) entraîneur pour 10 participants
 - Le directeur du dojo doit soumettre les noms des entraîneurs qui accompagneront les compétiteurs.

Zone d'attente pour le Kumite

- Lorsqu'une catégorie de participants ou un participant spécifique est appelé, il doit immédiatement se rendre dans la section identifiée comme la zone d'attente.

Master One Match semi-contact KUMITE (50 ans+)

❖ **Règles de semi-contact kumité seront appliqués**

 **Durée des combats** : 2 minutes chaque (maximum 3 combats), avec pause de 1-minute entre combats.

 **Gagnants**: doit gagner 2 combats

 **Limite d'interruption médicale** : un maximum de 5 minutes est autorisé pour l'arrêt d'un combat nécessitant une attention médicale.

Catégories semi contact

Les regroupements possibles par niveau de ceinture sont les suivants :

- ★ Afin d'assurer la sécurité des participants au semi-contact et au full-contact, le comité organisateur du championnat se réserve le droit d'ajuster ou d'éliminer une ou plusieurs catégories en fonction du nombre de participants, de l'âge ou du poids des participants.

Âge	Ceinture	Kyu
7-8 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
7-8 ans garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
9 - 10 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
9 - 10 ans garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
11 - 12 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
11 - 12 ans garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
13 - 14 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	

13 - 14 ans garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
15 - 16 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
15 - 16 ans garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
17 ans fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
17 ans garçon 18 ans+ fille	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
18 ans+ garçon	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
Master One Match 50 ans+	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	

IPPON - WAZAARI

- **Ippon** : Victoire immédiate suite à une technique légale ayant neutralisé ou mis hors de combat l'adversaire pendant 3 secondes ou plus – *Fin du combat.*
- **Waza-ari** : technique légale ayant entraîné une défaillance de l'adversaire (baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique de l'adversaire) pendant moins de 3 secondes – *Reprise du combat.*
- **Deuxième Waza-ari** : Waza-ari entraînant une victoire immédiate (Awasate Ippon) – *Fin du combat.*
- Un Ippon ou Waza-ari doit être vu et signalé par une majorité de juges et arbitre (2/3 ou 3/5).
- Le combat est interrompu par l'arbitre central qui fait l'annonce officielle du Ippon ou du Waza-ari.

CHUI ET GENTEN - AVERTISSEMENTS OFFICIELS ET PÉNALITÉS

- Les avertissements officiels et les pénalités sont attribués par une majorité de juges et arbitre (au moins 2/3 ou 3/5).
- Le combat est interrompu et l'arbitre central annonce l'avertissement officiel ou la pénalité.
- **Chui**: Avertissement officiel suite à une infraction
- **Genten Ichi**: 1ère pénalité suite à 2 avertissements officiels
- **Genten Ni - Shikakku**: 2e pénalité suite à 2 autres avertissements officiels – Disqualification du combattant - Victoire immédiate de l'adversaire.

COMMENT GAGNER UN COMBAT

- Par **Ippon** - Victoire immédiate
- Avec **deux Waza-ari** – Victoire immédiate suite au 2e Waza-ari
- Par **décision unanime** basée sur la comptabilisation des Waza-ari et/ou pénalités en fin de temps réglementaire
- Par **décision favorable d'une majorité de juges et arbitre** en fin de temps réglementaire
- Avec la **disqualification** de l'adversaire (**Shikakku**) – Victoire immédiate
- Avec le **forfait** (retrait de la compétition) de l'adversaire – Victoire immédiate

Équipements de protection

Obligatoire pour tous - protège-pieds et protège-tibias, gants et casque +

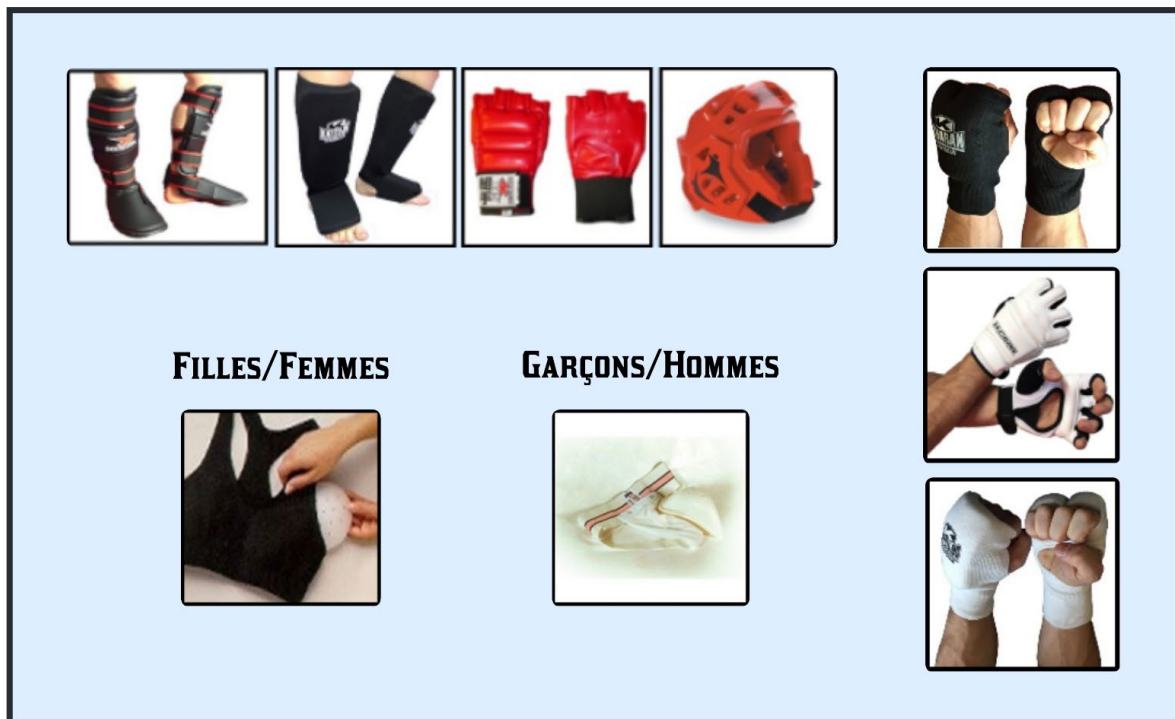
- **Garçons/Hommes** → Soutien athlétique
- **Filles/Femmes** → Soutien-gorge de sport avec coquilles
- Facultatif pour tous les participants - protège-dents

- ★ Tous les participants doivent disposer de leur propre équipement de protection jugé conforme aux règles du championnat. Aucun équipement ne sera fourni par les organisateurs du championnat.

Remarque:

- Les gants en tissu et les gants de type MMA avec peu de rembourrage ne seront pas acceptés.
- Le port de lunettes est strictement interdit dans toutes les catégories de kumité afin d'assurer la sécurité des deux compétiteurs.

Obligatoire



Mouvements et techniques *interdits* en kumité semi-contact



- Attaques directes au visage avec les pieds, les tibias, les genoux ou les talons.
- Attaques avec les mains ou les coudes au visage, au cou ou à la tête.
- Attaques directes aux genoux ou aux articulations.
- Attaque intentionnelle à l'arrière du corps, au dos ou à la colonne vertébrale de l'adversaire.
- Attaque contre un adversaire tombé au sol.
- Quitter le tatami à plusieurs reprises pendant un combat : « Jogai ».
- Retenir son adversaire : « Tsukami ».
- Empêchez votre adversaire de bouger : « Kakaekomi ».
- Attaquer en tenant son adversaire : « KakeTsukami ».
- Poussée : « Oshi » Coup de tête "Zutsuki.
- Donner un coup de pied dans les « parties » de son adversaire : « Kinteki-geri ».
- Reculer continuellement hors de la zone de combat et éviter le combat.
- Comportement irrespectueux envers les arbitres ou le championnat.
- Coups de pied aux genoux et sous les genoux.
- Coups à main ouverte, coups de poing, coups de coude et coups de tête au visage, à la tête ou au cou.
- Tous les coups – de main, poing, coude, genou, pied - aux parties génitales ou au dos.
- Coups de genou et coups de pied directs au visage.
- 5 à 14 ans: coups de pied circulaires à la tête avec force.
- Agrippement.
- Poussées répétées de l'adversaire.

Gestes et techniques *autorisés* pour le kumité semi-contact



Kumite - Full contact (18+ ans)

****** IMPORTANT******

Seuls les coups contrôlés à la tête/casque sont permis, toute tentative de mettre l'adversaire « knockout » entraînera une disqualification

- ★ Les participants doivent avoir un grade minimum de 3^e Kyu (ceinture verte/barre brune).

Durée des combats

Durée du 1 ^{er} combat	1 ^{ère} Extension	2 ^{ème} extension
2 minutes	2 minutes	1 minute

ÉQUIPE D'ARBITRAGE

- Une équipe d'arbitrage est composée d'un arbitre central qui supervise le combat, de 4 juges de coin qui évaluent les combattants, d'un chronométrateur, d'un marqueur (suivi des combats).
- Le comité d'arbitrage reçoit les doléances des entraîneurs et peut intervenir auprès de l'arbitre central.

Entraîneurs

- Chaque participant a le droit d'être représenté par un (1) entraîneur qui doit être placé au bord du tatami.
- Seul l'entraîneur peut occuper la place désignée pendant l'épreuve de l'élève. Il est interdit à l'entraîneur de pénétrer dans l'aire de combat (sur le tatami).

Catégories « Full contact »

Âge	Ceinture	Kyu
18 ans et plus femme	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	
18 ans et plus homme	Blanche-Orange	10 - 9
	Bleue-Jaune	8 - 7 - 6 - 5
	Verte-Brune	4 - 3 - 2 - 1
	Noire	

Équipement de protection full contact

Obligatoire pour tous - Protège-pieds et protège-tibias + ...

- **Pour les hommes:** support athlétique
- **Pour les femmes** - soutien-gorge de sport avec coquilles.
- Facultatif pour tous les participants - protège-dents

LES GESTES ET TECHNIQUES *INTERDITS* POUR LE KUMITE DE FULL CONTACT

- ★ Les **règles du semi-contact** s'appliquent, mais les coups à la tête, notamment le coup de pied retourné (ura kakato geri), le coup de pied de roue (Do Mawashi kaiten geri) et le coup de pied circulaire (Jodan mawashi geri), doivent être administrés avec une "**intensité contrôlée**".

Les arbitres ne toléreront aucune dérogation aux règles dans l'intérêt de la sécurité des participants.

1. TECHNIQUES *LÉGALES*

- Aux jambes: coups de pied circulaires et coups de genou
- Au corps : Coups de poing, coups de coude, coups de genou et coups de pied (techniques directes et circulaires)
- À la tête : coups de genou et coups de pied (techniques directes et circulaires)

2. TECHNIQUES *ILLÉGALES*

- Coups de pied aux genoux et sous les genoux
- Coups à main ouverte, coups de poing, coups de coude et coups de tête au visage, à la tête ou au cou
- Tous les coups – de main, poing, coude, genou, pied - aux parties génitales ou au dos
- Agrippement
- Poussées répétées de l'adversaire
- Refus de combattre

IPPON - WAZAARI

- **Ippon**: Victoire immédiate suite à une technique légale ayant neutralisé ou mis hors de combat l'adversaire pendant 3 secondes ou plus – *Fin du combat*
- **Waza-ari**: technique légale ayant entraîné une défaillance de l'adversaire (baisse de la garde, de la vigilance ou de la stabilité physique) pendant moins de 3 secondes – *Reprise du combat.*
- **Deuxième Waza-ari**: Waza-ari entraînant une victoire immédiate (Ippon) – *Fin du combat*
- Un Ippon ou Waza-ari doit être reconnu et signalé par une majorité de juges et arbitre (au moins 3/5). Le combat est interrompu par l'arbitre central qui fait l'annonce officielle du Ippon ou Waza-ari.

CHUI ET GENTEN - AVERTISSEMENTS OFFICIELS ET PÉNALITÉS

- Les avertissements officiels et les pénalités sont attribués par une majorité de juges et arbitre (au moins 3/5).
- Le combat est interrompu et l'arbitre central annonce l'avertissement officiel ou la pénalité.
- **Chui**: Avertissement officiel suite à une infraction
- **Genten Ichi**: 1ère pénalité suite à 2 avertissements officiels
- **Genten Ni - Shikakku**: 2e pénalité suite à 2 autres avertissements officiels – Disqualification du combattant - Victoire immédiate de l'adversaire.

COMMENT GAGNER UN COMBAT

- Par **Ippon** - victoire immédiate
- Avec **deux Waza-ari** – Victoire immédiate (Ippon) suite au 2e Waza-ari
- Par **décision unanime** basée sur la comptabilisation des Waza-ari et/ou pénalités en fin de temps réglementaire
- Par **décision favorable d'une majorité de juges et arbitre** en fin de temps réglementaire Avec la **disqualification** de l'adversaire (**Shikakku**) – Victoire immédiate
- Avec le **forfait** (retrait du combat) de l'adversaire – Victoire immédiate