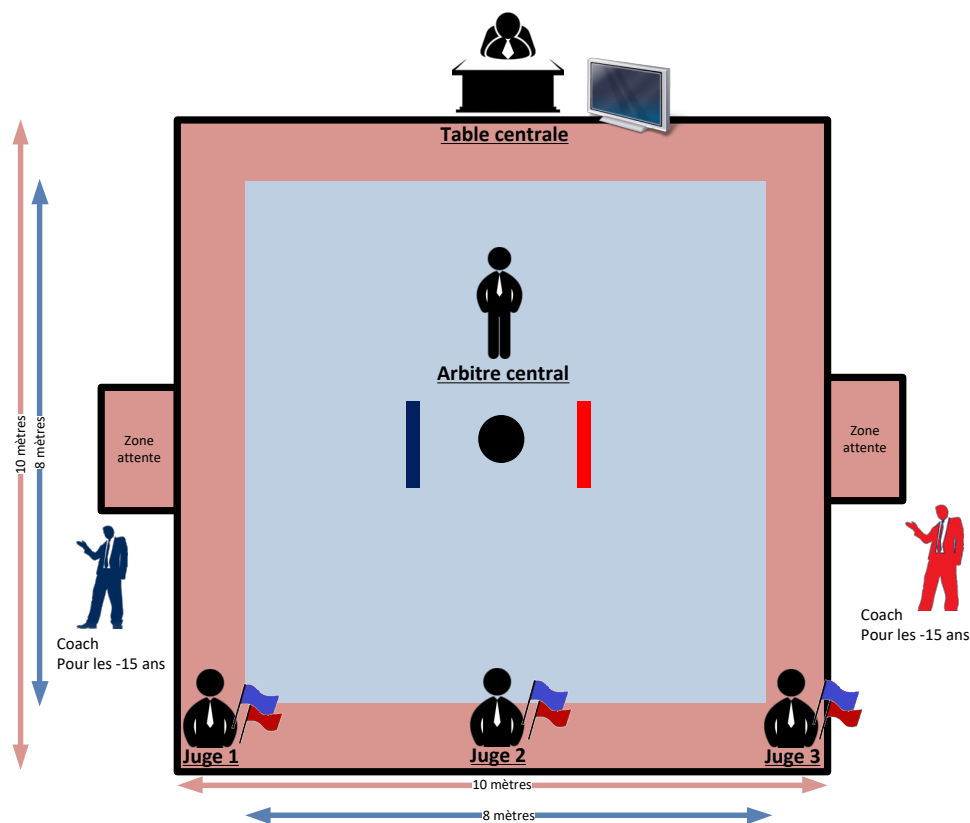


REGLEMENT HAPKIDO – EPPREUVES TECHNIQUES (SELF DEFENSE)



1. SURFACE DE COMBAT



2. EQUIPEMENTS

- L'organisateur s'occupe de fournir les dossards de couleur bleu et rouge
- Les compétiteurs pourront s'équiper de protège poignet s'ils le désirent
- Chaque binôme devra récupérer une carte (à l'inscription) qu'ils devront présenter lors de leur passage à l'arbitre central
- Dobok de Hapkido (dobok de taekwondo accepté)

3. CATEGORIES ET PRESENTATION

- Démonstration en binôme : chaque binôme fera sa démonstration
- Déroulement en deux manches : en cas d'égalité, une troisième manche aura lieu pour déterminer le vainqueur
- Chaque binôme présente une technique ou un enchaînement de techniques
- Age de 5 ans à 10 ans :
 - o **Ceintures de couleur (jusqu'à rouge) :**
 - Libre choix : saisie directes, croisée une ou deux mains,
 - Armes interdites
- Age : de 11 ans à 15 ans :
 - o **Ceintures de couleur (jusqu'à rouge) :**
 - Libre choix : saisie directes, croisée, une ou deux mains, coup de pied ou coup de poing....
 - Armes interdites
- Age 15 ou + de 15 ans :
 - o **Ceintures de couleur (jusqu'à bleue) :**
 - Libre choix : saisie directes, saisie croisée, saisie sur dobok avant ou arrière, saisie une ou deux mains, coup de pied ou coup de poing....
 - Armes interdites
 - o **Ceintures noires / rouge**
 - Enchaînement de 3 techniques obligatoires avant finition et immobilisation au sol obligatoire
 - Possibilité d'utilisation d'armes : couteau, bâton court, ceinture, canne, éventail
- Les arbitres latéraux seront équipés de deux drapeaux de couleur rouge et bleu afin de désigner le vainqueur de la manche.
- Le binôme vainqueur d'une manche sera celui qui aura le plus de vote des juges.
- Le binôme vainqueur sera celui qui aura remporté deux manches.

4. LA PROCEDURE DE DEROULEMENT

1. Appel des binômes

Le nom de l'équipe sera annoncé trois fois, 10 minutes avant le début de chaque épreuve. Si l'équipe de deux personnes ne se présente pas au complet sur l'aire de combat, au moins une minute avant le début du combat, elle sera considérée comme forfait.

2. Contrôle des badges

Le contrôle des badges pourra se faire par l'arbitre central et les cartes pourront être récupérées par l'arbitre central et déposé auprès de la table centrale.

3. Entrée dans l'aire de combat

Chaque équipe devra s'asseoir dans sa zone dédiée à l'attente.

4. La démonstration :

- i. Avant le début du combat, l'arbitre central ordonnera la présentation par « Chung Hong ». Les équipes (par binôme) de combattants entreront alors au centre de la zone de combat.
- ii. Les équipes (par binôme) de combattants se feront face après l'annonce « Charyot » de l'arbitre central. Ils se salueront par le salut de l'Hapkido après l'annonce « Kyong nye ». Le salut doit être fait depuis la position naturelle debout « Charyot » en inclinant le buste d'un angle de 30 degrés, en prononçant « Hap ki ».
- iii. A l'annonce de l'arbitre « Dui dorat », ils se tourneront vers la table centrale puis salueront le jury par le salut Hapkido après l'instruction « Charyot » et « Kong nye ».

- iv. L'arbitre désigne la couleur qui devra commencer sa démonstration et ordonne à la couleur opposée de se rendre dans sa zone d'attente. L'équipe qui restera sur le tatami devra se mettre face à face.
- v. Ils se salueront par le salut de l'Hapkido après l'annonce « Kyong nye ». Le salut doit être fait depuis la position naturelle debout « Charyot » en inclinant le buste d'un angle de 30 degrés, en prononçant « Hap ki ».
- vi. La démonstration pourra commencer lorsque l'arbitre ordonnera d'être prêt par « Joun bi » et de débiter le combat par « Shi jak ».
- vii. Une fois la démonstration terminée, l'arbitre ordonnera à l'équipe de se rendre dans sa zone d'attente et appelle en zone centrale la couleur opposée.
- viii. La seconde équipe se mettra face à face et ils se salueront par le salut de l'Hapkido après l'annonce « Kyong nye ».
- ix. Elle pourra commencer lorsque l'arbitre ordonnera d'être prêt par « Joun bi » et de débiter le combat par « Shi jak ».
- x. Une fois la démonstration terminée, l'arbitre ordonnera à l'équipe de se rendre dans sa zone d'attente.
- xi. L'arbitre se tournera vers les arbitres de lignes qui lèveront les drapeaux pour déterminer le gagnant de la manche.
- xii. Pour la manche suivante, l'arbitre centrale appellera sur le tatami l'équipe gagnante de la manche précédente.
- xiii. Une fois les manches terminées, l'arbitre central appelle les binômes au centre et lève le bras en direction du binôme vainqueur.
- xiv. En cas d'égalité, l'arbitre ordonnera au binôme gagnant de la dernière manche de se présenter afin de commencer la manche en or

5. AVERTISSEMENTS ET DISQUALIFICATION

Un avertissement sera donné pour :

- Entrée volontaire sur le tatami de l'équipe adverse
- Empêchement de jeu de l'équipe adverse
- Mauvais comportement
- Manque de respect envers l'adversaire, le jury ou les arbitres

Une disqualification après concertation avec le jury sera prononcée pour :

- Une répétition de manque de respect envers l'adversaire, le jury ou les arbitres
- Non présentation au bout du 3^{ième} appel