

FEDERATION FRANÇAISE DE TAEKWONDO ET
DISCIPLINES ASSOCIEES

REGLEMENT DES COMPETITIONS TECHNIQUES HAPKIDO

Version 14/06/2023



Validé par le Bureau Directeur le

Table des matières

Article 1 – Objectif	2
Article 2 - Application	2
Article 3 – Aire de compétition	2
Article 4 – Les compétiteurs	4
4.1 Cf. Tenue des compétiteurs (cf. Règlementation des compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)	4
4.2 Qualification des compétiteurs	4
Article 5 – Classement de compétition	4
5.1 Divisions reconnues	4
Article 6 – Catégories	4
Article 7 – Classification et déroulement d’une compétition	4
7.1 Les compétitions sont classées comme suit :	4
7.2 Le système de compétition par phase	5
Article 8 – Durée des prestations	5
Article 9 – Tirage au sort	5
Article 10 – Procédure des oppositions	6
Article 11 – Marquage et publication	6
Article 12 – Actions prohibées et pénalités	6
Article 13 – Notation	7
13.1 Précisions	8
13.2 Calcul du score	8
Article 14 – Décision et déclaration du vainqueur	8
14.1 Décisions	9
Article 15 – Procédure pour suspension de l’opposition	9
Article 20 – Techniciens officiels	10
20.1 Juges	10
20.2 Enregistreur	10
20.3 Composition	10
Article 21 – Autres points non spécifiés dans le règlement de la compétition	10
Annexe	11

ARTICLE 1 – OBJECTIF

L'objet du règlement de compétition Technique est de gérer équitablement et sans heurt toutes les affaires dépendantes des compétitions Techniques à tous niveaux, promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A., ses organes déconcentrés et clubs affiliés assurant l'application des règles normalisées.

Interprétation

L'objectif de l'Article 1er est d'assurer l'uniformisation de toutes les compétitions Techniques de Hapkido au sein de la F.F.T.D.A.

ARTICLE 2 - APPLICATION

Le règlement de compétition Technique s'applique à toutes les compétitions promues et/ou organisées par la F.F.T.D.A., ses organes déconcentrés et clubs affiliés.

Cependant, tout organe déconcentré et/ou tout club affilié souhaitant modifier, tout ou partie du règlement des compétitions, doit au préalable obtenir l'approbation de la F.F.T.D.A. Dans le cas où un organe déconcentré et/ou un club affilié dérogerait aux règles de compétitions de la F.F.T.D.A., sans l'accord préalable de celle-ci, cette dernière pourra exercer son pouvoir discrétionnaire et refuser ou invalider son agrément pour la manifestation concernée.

De plus, la F.F.T.D.A. peut prendre des mesures disciplinaires supplémentaires à l'encontre de l'organe déconcentré et/ou du club affilié.

Toutes compétitions promues, organisées ou reconnues par la F.F.T.D.A. doit respecter les Statuts de la F.F.T.D.A. : le règlement disciplinaire et toutes les autres règles pertinentes.

Explication #1 – Changements des règles

Toute organisation désireuse de faire un changement dans une partie quelconque des règles existantes, doit soumettre à la F.F.T.D.A. le contenu de la modification souhaitée, ainsi que les raisons des changements souhaités. Toute modification de ces règles doit être approuvée par la F.F.T.D.A. au moins un mois avant la compétition. La F.F.T.D.A. peut appliquer des règles avec modifications dans ses Championnats promus, avec la décision du D.T.N., après approbation du Président.

ARTICLE 3 – AIRE DE COMPETITION

L'aire de compétition est plate, lisse et sans aucune saillie. Elle devra être recouverte par un tapis élastique non glissant suffisamment épais ($\geq 2,5$ cm) pour pouvoir absorber les chutes. La couleur du tapis ne doit pas être réfléchissante pour éviter toute fatigue visuelle pour les compétiteurs ou les spectateurs. Elle doit aussi être en harmonie avec l'équipement des compétiteurs et la surface de compétition.

L'aire de compétition se compose d'une aire de combat et d'une zone de sécurité. L'aire de combat de forme carrée doit être de 8 m x 8 m. Autour de l'aire de combat, l'aire de compétition doit comporter une zone de sécurité mesurant au moins 1 m encadrant celle-ci. Une aire de compétition mesurera donc au minimum 10 x 10 m et au maximum 12 m x 12 m. L'aire de combat et la zone de sécurité doivent être de couleurs différentes.

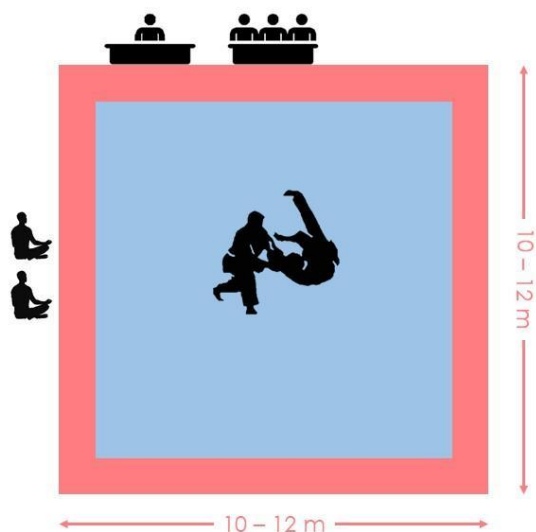


Figure 1 - Aire de compétition

La ligne extérieure de l'aire de combat s'appelle la ligne limite. La ligne limite adjacente à la table d'arbitrage est appelée ligne limite #1 (L-1). Les autres sont appelées #2 (L-2), #3 (L-3) et #4 (L-4) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Positionnement des compétiteurs en début et en fin de passage :

- Les positions des compétiteurs doivent être en deux repères opposés, à 1 m du point central de l'aire de combat, parallèles à la ligne limite #1.

Positionnement des juges : comme indiqué sur le schéma, sur le bord de l'aire de compétition (L-1).

Positionnement de la table de marque : comme indiqué sur le schéma, positionnée dans le prolongement de la table des juges.

Positionnement de la paire des opposants : Sur le bord de l'aire de compétition perpendiculaire à la table de jugement.

Positionnement de la table de contrôle : A l'entrée de l'aire de compétition, à 3 mètres du coin entre L-3 et L-4.

Interprétation #1

Table d'inspection : à la table d'inspection, l'inspecteur vérifie si les uniformes portés par les compétiteurs sont approuvés par la F.F.T.D.A. ou non et s'ils sont adaptés aux compétiteurs. Si les uniformes sont inappropriés, il sera exigé que les compétiteurs changent d'uniforme.

ARTICLE 4 – LES COMPÉTITEURS

4.1 Cf. Tenue des compétiteurs (cf. Règlementation des compétitions Hapkido F.F.T.D.A.)

4.2 Qualification des compétiteurs

- Disposer de son passeport sportif à jour et en règle sur lequel est notamment mentionné l'absence de contre-indication à la pratique du Hapkido en compétition
- Suivre la procédure administrative d'inscription

ARTICLE 5 – CLASSEMENT DE COMPETITION

Les compétiteurs sont autorisés à s'inscrire dans une ou plusieurs catégories ou sous-catégories en même temps, mais sont limités aux catégories adjacentes à la leur. Toutefois, ils ne peuvent s'inscrire que dans une seule paire par catégorie ou sous-catégorie.

Les paires peuvent être unisexes ou mixtes.

Explication #1 : Inscription multiple

Par exemple, un junior peut être inscrit à la fois dans une paire junior, une paire avec un cadet, une paire avec un senior sans armes, et une paire avec un senior avec armes, dans la mesure où cela n'engendre pas une double inscription dans la même catégorie.

5.1 Sous-catégories reconnues

Ces sous-catégories ne concernent que les Seniors et les Masters.

- Techniques sans armes
- Techniques avec armes

Sont considérées comme techniques avec armes toutes les techniques avec armes traditionnelles et ainsi que les techniques de défense contre armes :

- Techniques contre-couteau ou contre sabre (Keom)
- Techniques avec ceinture (Pobak) ou corde
- Techniques avec bâton court (Danbong)
- Techniques avec éventails
- Techniques avec canne (Jipang) ou bâton long (Jangbong)

ARTICLE 6 – CATEGORIES

Les paires sont divisées selon les catégories d'âge (cf. règlement compétition Hapkido F.F.T.D.A.).

Il n'y a pas de limitation spécifique relative au grade.

Dans le cas où les membres d'une paire appartiennent à deux catégories différentes, le jury et le responsable de compétition ont la possibilité de faire participer la paire dans l'une ou l'autre des catégories.

ARTICLE 7 – CLASSIFICATION ET DEROULEMENT D'UNE COMPETITION

7.1 Les compétitions sont classées comme suit :

Toute compétition par paire doit normalement se dérouler entre paire de compétiteurs de la même catégorie d'âge et de la même catégorie de binôme (féminin, masculin, mixte) et sous-catégorie (armes et sans armes). Lorsque cela est nécessaire, les sur-classements sont possibles (voir règlement compétition Hapkido FFTDA).

7.2 Le système de compétition par phase

La compétition se déroulera en 2 phases. La première phase sera un tour de qualification pour les phases finales principale et secondaire (**voir annexe 1 – Tableau de compétition**). Si le nombre d'équipes dans une catégorie est inférieur ou égal à 3, la compétition sera constituée sous forme de poule en opposant chaque binôme une fois.

L'ordre de passage des paires par catégorie et les oppositions seront déterminés par tirage au sort.

Premier tour de qualification : A l'issue de la première phase, les vainqueurs du premier tour de qualification poursuivront la compétition dans la phase finale principale. Les paires défaites lors du premier tour de qualification poursuivront la compétition dans la phase finale secondaire.

Phases finales : Les phases finales principales et secondaires sont composées d'oppositions à élimination directe. La phase finale principale permettra de désigner les paires championne et vice-championne de la catégorie. La phase finale secondaire permettra de désigner la paire classée 3^{ème}. La suite du classement sera ensuite établie en fonction de la position en phase finale principale ou secondaire, de l'avancée au sein de la phase finale (1^{er} tour, 2nd tour, 3^{ème} tour, etc. en fonction du nombre de paires) et du nombre de points obtenus lors de la dernière opposition de la paire.

ARTICLE 8 – DUREE DES PRESTATIONS

La durée d'exécution de chaque enchaînement technique est de 3 à 10 secondes.

Chaque enchaînement technique est entrecoupé d'une pause de 30 secondes au maximum.

Chaque pause entre les passages pour une paire est utilisée pour le passage de la paire adverse.

ARTICLE 9 – TIRAGE AU SORT

Le tirage au sort pour les compétitions organisées par la F.F.T.D.A., ses organes déconcentrés et clubs affiliés, sera effectué par le comité d'organisation la veille de la compétition ou, le cas échéant, avant le début de la compétition Technique.

ARTICLE 10 – PROCEDURE DES OPPOSITIONS

Appel des paires : Les paires sont annoncées jusqu'à trois (3) fois à la table d'appel des compétiteurs qui les inspectera et leur fournira entre-autre les ceintures rouges et bleues facilitant la notation par le jury.

Les paires opposées se présentent lorsqu'elles sont appelées au centre de l'aire de combat face au jury. Le jury leur précisera l'ordre de passage et donnera les indications pour le salut en direction de ce dernier, puis entre les paires.

Déroulement : L'opposition se déroule en deux reprises plus une troisième en cas d'égalité. Lors de chacune des reprises, les paires exécutent 2 techniques ou enchaînements de techniques d'une durée de 3 à 10 secondes. Les techniques peuvent être réalisées par l'un ou l'autre des membres de la paire indifféremment (soit les deux techniques par le même participant, soit une technique chacun).

A l'appel du jury, la paire entre sur l'aire de combat puis salue ce dernier en suivant ses indications (Charyeot – Kyeongnye). Les compétiteurs se mettent ensuite en position pour débiter leur enchaînement technique et à l'indication « Joon-bi », ils se mettent en garde. A la déclaration « Shi-jak », ils débutent leur enchaînement et l'enregistreur démarre le chronomètre. Cette même procédure (entre Joon-bi et Shi-jak) est répétée pour le deuxième enchaînement technique.

A la suite du deuxième enchaînement, la paire sort de l'aire de compétition et la 2nde paire entre sur l'aire de compétition.

La paire en position d'attente se place sur le côté de l'aire de compétition, assise ou à genoux afin d'être prête à entrer sur l'aire au signal.

Après la dernière reprise, les paires, sur indication du jury, reprennent leur position initiale sur l'aire de combat et attendent le résultat final. Ils ressortent ensuite de l'aire.

Chaque **phase** d'une catégorie doit être jugée par le même jury.

ARTICLE 11 – MARQUAGE ET PUBLICATION

A l'issue de la première reprise, les jurys désignent grâce à des supports (cartons, drapeaux) rouge, bleu ou blanc (égalité), la paire vainqueur à la majorité. La seconde reprise se déroule ensuite de la même façon. En cas d'égalité, une troisième reprise est alors effectuée.

Les scores pourront être communiqués aux paires à l'issue de la compétition.

ARTICLE 12 – ACTIONS PROHIBÉES ET PENALITES

Les pénalités pour tout acte prohibé seront déclarées par le responsable des juges.

Les pénalités sont précisées par "Gam-Jeom" (déduction de points par pénalités).

Les actes suivants seront classifiés comme actes prohibés, " Gam-Jeom" :

- Proférer des remarques indésirables ou toute mauvaise conduite de la part d'un compétiteur ou d'un entraîneur.
- Selon le jugement de l'arbitre, les entraîneurs et compétiteurs de Hapkido devront avoir des comportements dignes et respecter le code de conduite.
- Compétiteurs et entraîneurs ne devront pas interrompre ou gêner les coordinateurs de la compétition dans le cadre de leur activité pendant la compétition.

ARTICLE 13 – NOTATION

Catégorie :

Juge :

Paire : n° OPPOSEE à Paire : n°

Phase Qualificative Finale

Critères	Sous-critères	Défauts répétés	Défaut isolé	Pas de défaut	Retrait de points	Reprise 1 Paire n°	Reprise 1 Paire n°	Reprise 2 Paire n°	Reprise 2 Paire n°	Reprise 3 Paire n°	Reprise 3 Paire n°		
Physiques /25	Vitesse /explosivité				-1 / -5								
	Souplesse / fluidité												
Moteurs /25	Coordination				-1 / -5								
	Equilibre												
	Stabilité												
Techniques /35	Diversité / Créativité				-3								
	Précision / Maîtrise												
	Réalisme / Efficacité / Sécurité					-1 / -5 / -15							
Attitudes /15	Détermination				-1 / -5								
	Kihap												
	Application (technique et réglementaire)				-1 / -5 / -2								
Bonifications													
Difficultés techniques	Coups de pieds sautés	+5 / +1											
	Coups de pieds hauts	+3											
	Chutes acrobatiques	+3											
	Clés en rotation	+3											
Total /100													

13.1 Précisions

Explication #1 – Bonifications

Les bonifications sont apportées même si l'élément n'est pas entièrement réussi. Il sera toutefois retiré des points pour chaque faute, de la même façon que sur les autres éléments.

Explication #2 – Retraits de points

Le retrait de 1 pt est appliqué pour chaque erreur isolée lors de la technique ou de l'enchaînement technique proposé par reprise.

Le retrait de 5 pts est appliqué lorsqu'une faute a été commise 3 fois ou plus lors de la reprise, ou si elle est présente tout au long de la reprise (attitude, etc.).

Le retrait de 15 pts est appliqué lorsque l'une des fautes suivantes est commise lors de la technique ou de l'enchaînement technique :

- Lâcher la main, le poignet ou toute articulation du chuteur sur laquelle la technique est appliquée.
- En cas de perte d'équilibre importante du compétiteur réalisant la technique et entraînant sa chute.
- En cas d'oubli ou d'erreur obligeant la paire à recommencer ou à abandonner la technique ou l'enchaînement technique

Explication #3 – Coups de pieds sautés et coups de pieds hauts

Bonification de +5 pts pour un coup de pied sauté, +1 pt pour un double coup de pied sauté ou par frappe supplémentaire lors du même coup de pied sauté.

Un coup de pied haut est un coup de pied réalisé au minimum au niveau du visage de l'adversaire.

Explication #4 – Ecart de temps

-2 pts par écart d'une seconde par rapport au temps demandé, inférieur à 3 secondes ou supérieur à 6 secondes.

Explication #5 – Total des points

Chaque famille de critères doit être notée sur 15, 25 ou 35 au maximum. La base de score total est de 100. Chaque faute diminue ce score et chaque bonification permet d'augmenter la note finale.

13.2 Calcul du score

Toutes les pénalités accumulées durant la reprise seront prises en compte et déduites du score final.

ARTICLE 14 – DECISION ET DECLARATION DU VAINQUEUR

Le vainqueur d'une reprise sera la paire qui aura remporté le plus de points. Le vainqueur de l'opposition sera la paire qui aura remporté deux (2) reprises.

En cas d'égalité au nombre de reprises (1-1), une nouvelle reprise, suivant le même fonctionnement, sera conduite entre les paires.

En cas d'égalité au score sur la dernière reprise, la paire ayant la bonification la plus haute sur cette dernière reprise est considérée vainqueur. En cas d'égalité au niveau de la bonification, une égalité sur la reprise est déclarée. La paire vainqueur sera alors désignée après la 3^{ème} reprise pour la paire ayant le plus de points cumulés au total des 3 reprises.

Exceptionnellement, si à l'issue de la 3^{ème} reprise et, malgré les différentes modalités de départage, l'égalité subsiste, une 4^{ème} reprise peut être organisée.

14.1 Décisions

- Vainqueur par score
- Vainqueur par arrêt d'une paire par le jury
- Vainqueur par abandon d'une paire
- Vainqueur par disqualification d'une paire
- Vainqueur par pénalités d'une paire

Vainqueur par score : Le vainqueur est déterminé par le plus haut score au total.

Arrêt d'une paire par le jury : Si le jury ou le médecin de la compétition détermine qu'un compétiteur ne peut pas continuer, même après la période de rétablissement d'une minute, ou si un compétiteur néglige la commande du jury de continuer, le jury déclarera la prestation arrêtée et la paire adverse sera déclarée vainqueur.

Vainqueur par abandon de la paire adverse : La paire vainqueur est déterminée par l'abandon de la paire adverse

- Quand un compétiteur abandonne l'opposition pour cause de blessure ou autre raison
- Quand un entraîneur jette une serviette sur l'aire de combat pour signifier la renonciation à l'opposition

Vainqueur par disqualification compétiteur : Si un compétiteur perd le statut de compétiteur pendant ou avant le début de la compétition, la paire adverse sera déclarée vainqueur.

Vainqueur par pénalités de la paire adverse : Si un compétiteur est évalué "Gam-jeom" par pénalités deux fois selon l'article 12, la paire adverse sera déclarée vainqueur.

ARTICLE 15 – PROCEDURE POUR SUSPENSION DE L'OPPOSITION

Lorsqu'un compétiteur doit être arrêté pour cause de blessure, l'arbitre prendra les mesures suivantes :

- Le jury suspendra l'exécution de l'enchaînement et ordonnera aux enregistreurs de suspendre le temps restant "Shigan"(suspension). La paire reprendra l'exécution de l'enchaînement depuis le début, et les juges prendront en considération tous les aspects de la situation.
- Le jury autorisera le compétiteur à recevoir les premiers soins pendant une minute.
- Si un compétiteur ne démontre pas sa volonté de continuer l'exécution de l'enchaînement technique après une minute, même en cas de blessure légère, la paire adverse sera déclarée vainqueur.

- Dans le cas où une situation justifie simplement la suspension de l'enchaînement technique au-delà de la procédure décrite (indépendamment des compétiteurs), le jury déclarera "Shigan" (suspension). La paire reprendra l'exécution de l'enchaînement depuis le début, prenant en considération tous les aspects de la situation.
- Tous les autres problèmes rencontrés seront résolus par la réunion des juges durant l'opposition, le responsable du jury et le délégué technique.

ARTICLE 20 – TECHNICIENS OFFICIELS

20.1 Juges

- Avoir suivi une formation de juge Technique

Les juges attesteront de tous les points valides et noteront les prestations techniques.

Les membres sont nommés par le Président du comité départemental, de la ligue, de la F.F.T.D.A. ou son représentant pour une ou plusieurs compétitions.

20.2 Enregistreur

- L'enregistreur doit chronométrer l'opposition, en tenant compte des temps suspendus pendant l'opposition, ainsi que calculer et enregistrer le score total.

20.3 Composition

- 3 juges

ARTICLE 21 – AUTRES POINTS NON SPECIFIES DANS LE REGLEMENT DE LA COMPETITION

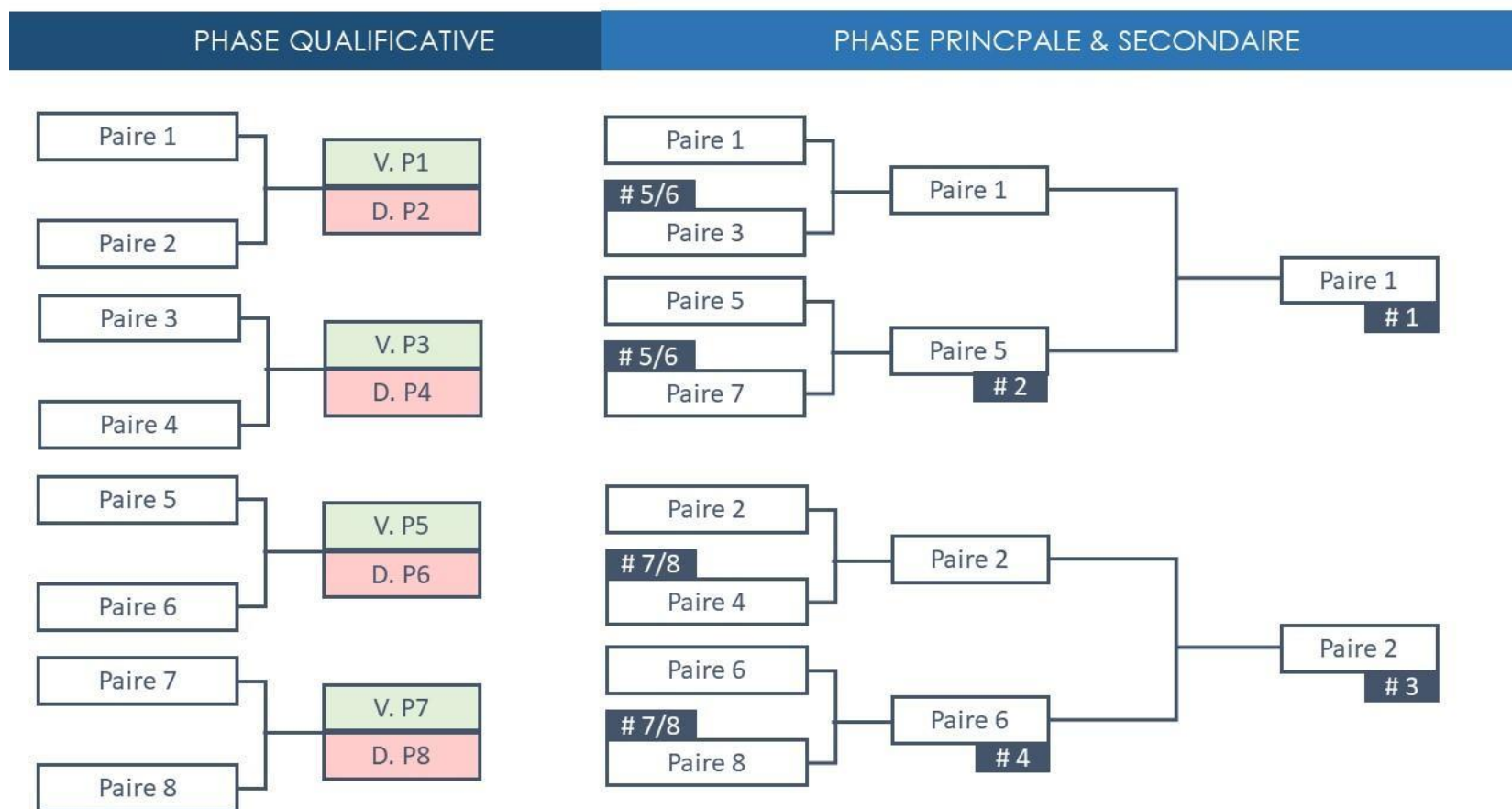
Dans le cas où une question non spécifiée dans le règlement de la compétition survient, elle doit être traitée comme suit :

- Les questions liées à la compétition sont tranchées par le collectif des juges officiels de la compétition.
- Les questions non liées à une compétition spécifique tout au long des compétitions comme les questions techniques, questions des compétiteurs, etc. sont résolues par le délégué technique.

ANNEXE

Annexe 1 – Tableau de compétition

Exemple à 8 paires inscrites au sein d'une catégorie



Exemple à 7 paires inscrites au sein d'une catégorie

