



HAPKIDO France

Règlement des compétitions et des combats de
Hapkido, Hoshinsul et Nakpob

Révision-2 15/11/2016

BROUILLON

Table des matières

Objectifs de ce document	3
Périmètre d'application	3
L'aire de compétition pour le combat	3
Equipements des combattants	4
Les divisions et les catégories des combattants	5
Le déroulement du combat et les classements	5
La durée des combats et les limites de temps	5
Les tirages et appariements des combattants	5
La pesée des combattants	6
La procédure du déroulement des combats	6
Les techniques et les zones de frappes permises pour le combat	6
Les points et zones de frappe valides	7
La notation et les signalements des juges	7
Les coups et zones de frappe interdits du combat	7
La décision de supériorité	8
Les décisions pour le combat	8
Le Knock Down	9
Les procédures en cas de Knock Down	10
Les procédures en cas de suspension du combat	10
L'aire de compétition pour le hoshinsoul	11
Les divisions et les catégories pour le hoshinsoul	12
Le déroulement de la compétition hoshinsoul et les classements	13
La durée des combats et les limites de temps	13
Les tirages et appariements des compétiteurs	13
La procédure du déroulement du hoshinsoul	13
La notation et les signalements des juges	14
La décision de supériorité	14
L'aire de compétition pour le nakpob	14
Les divisions et les catégories pour le nakpob	15
Le déroulement de la compétition nakpob et les classements	15
La durée des combats et les limites de temps	16
Les tirages et appariements des compétiteurs	16
La procédure du déroulement du nakpob	16
La notation et les signalements des juges	16
La décision de supériorité	16
Lexique	17

Objectifs de ce document

Le but de ce document est de présenter et de proposer un modèle de règles équitables et uniformes permettant de régir le hapkido français pour les compétitions combats, hoshinsul et nakpob et ce pour tous niveaux organisés en France par la fédération mondiale de Hapkido et/ou la FFTDA, la commission nationale de Hapkido et les clubs affiliés.

Périmètre d'application

- Fédérer les différentes écoles du Hapkido autour d'une offre compétitive commune et promouvoir le Hapkido
- Ce règlement pourrait s'appliquer aux compétitions de combat Hapkido, hoshinsul et nakpob organisé en France par la fédération mondiale, la FFTDA, la commission nationale de Hapkido.

Il reste ouvert à la modification et à la prise en compte de toutes les écoles de Hapkido en France.

La compétition combat

L'aire de compétition pour le combat

L'aire de compétition devra mesurer 10x10 m² sur une surface plate et lisse sans aucune irrégularité, trou ou rebord pouvant faire trébucher une personne. Elle devra être composée de tatamis souples (pour les projections au sol), élastiques, à haute densité, non glissant et d'une épaisseur minimum de 4 cm. Dans le cas des combats de Hapkido, les tapis de type puzzle, moins épais, seront acceptés.

Elle pourra être surélevé jusqu'à 1m avec un accès sur la surface de combat par un plan incliné ou des escaliers.

Une aire de compétition est composée d'une aire de combat et d'une aire pour les juges faisant office de zone de sécurité.

Pour le combat :

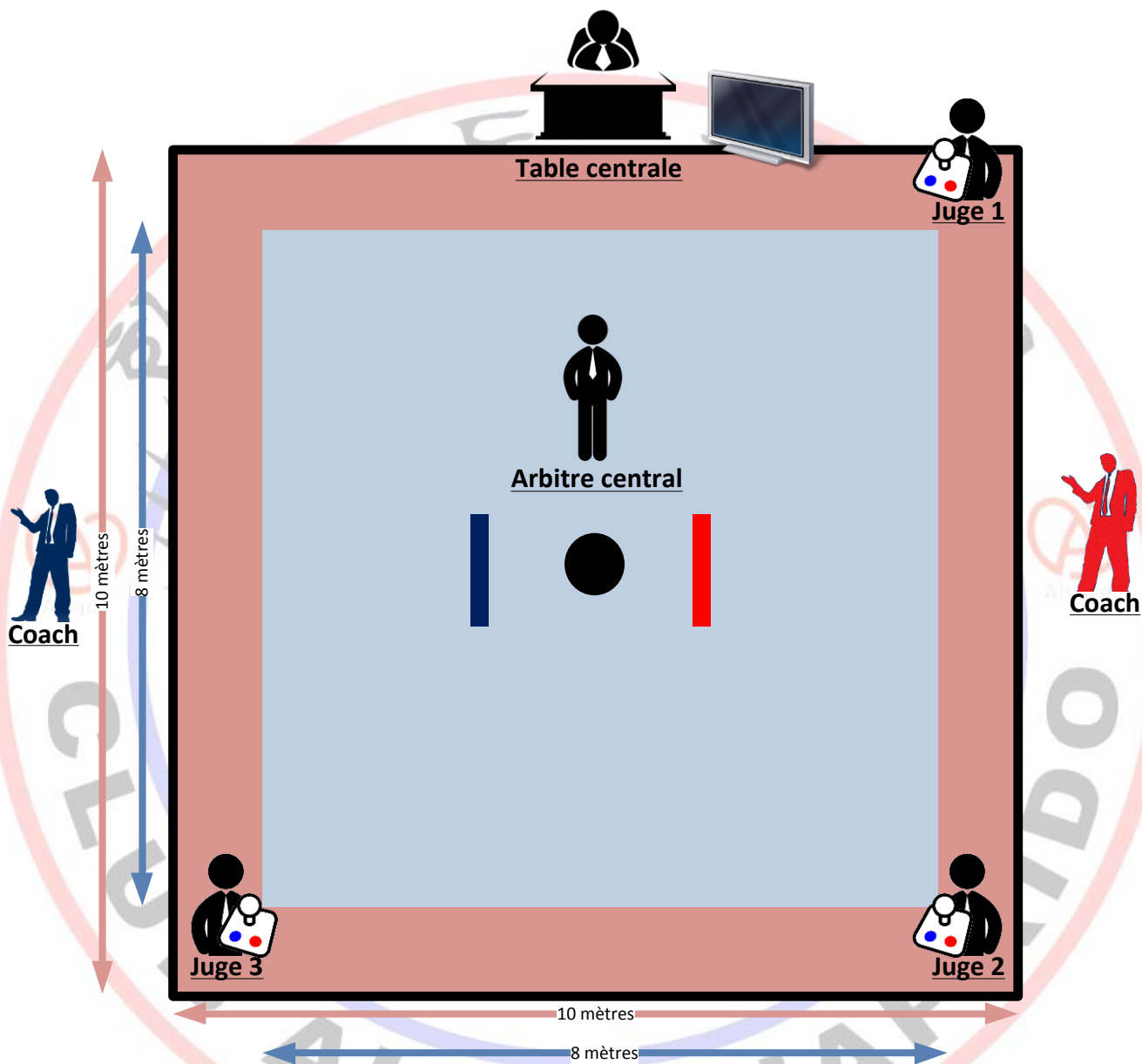
La forme de la surface de combat pourra être de la forme suivante :

- Circulaire : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un cercle de diamètre 8 mètres
- Carrée : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un carré mesurant 8 mètres
- Octogonale : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un octogone de diamètre 8 mètres

L'aire de combat doit pouvoir être visible de l'aire pour les juges, ainsi leur couleur sera différente ou à défaut une ligne blanche de 15 cm d'épaisseur devra démarquer les deux zones.

BROUILLON

L'aire pour le combat :



Equipements des combattants.

Tous les combattants devront porter obligatoirement un dobok de hapkido. Les seules inscriptions autorisées sur le dobok seront « hapkido » et le nom du dojang. Ils devront être équipés obligatoirement des protections suivantes :

- Casque avec grille de protection du visage (ne permettant pas au poing de toucher le visage)
- Protège dent
- Plastron sans épaulettes permettant de le mettre sous le dobok
- Protège avant-bras



- Gants ouverts permettant la saisie et avec renforts le poing et les doigts assurant un bon amorti et une protection lors de frappe de poing



- Coquille
- Protège tibia obligatoire. Les protège tibias avec une protection du dessus du pied seront autorisés.



Toutes les protections du corps devront être portées obligatoirement sous le dobok.

Les divisions et les catégories des combattants

Les compétitions de combat sont divisées en :

- deux catégories de ceintures :
 - Ceinture blanche à rouge 2^{ème} keup selon l'âge
 - Baby Hapkido : 5 à 7 ans
 - H12 : 8 à 12 ans
 - H15 : 12 à 15 ans
 - Espoirs : 15 à 18 ans
 - Seniors : 18 à 34 ans
 - Vétérans : +34 ans
 - 1^{ère} Keup à ceinture noire 4^{ème} DAN
 - Seniors : 18 à 34 ans
 - Vétérans : +34 ans

Les différents types de compétition de Hapkido sont ouverts aux hommes et aux femmes. Cependant, pour le combat de Hapkido, pour des raisons d'équité, les hommes et les femmes ne combattent pas ensemble.

Le déroulement du combat et les classements

La compétition de combat se déroulera de manière individuelle.

Les compétitions se dérouleront avec des combattants de même catégorie comme définit précédemment, en prenant en compte tout d'abord le type de compétition, puis la couleur de ceinture, et enfin l'âge. Aucun mélange de catégorie ne sera accepté.

Deux méthodes de compétition sont acceptées :

- Méthode par élimination individuelle
- Méthode par poule

La durée des combats et les limites de temps

- Baby Hapkido : 1 minute 30 de combat en un seul round.
- Enfants jusqu'à H15 : 1 minute de combat et 30 secondes de repos, en deux rounds
- Adultes : 2 minutes de combat et 30 secondes de repos en deux rounds

Les tirages et appariements des combattants

Le tirage et les appariements des combattants devront se dérouler la veille de la compétition par le comité d'organisation de la compétition.

La pesée des combattants

La pesée des combattants devra se dérouler la veille de la compétition et à défaut avant le lancement de la compétition.

La procédure du déroulement des combats

1. Appel des combattants

Le nom sera annoncé trois fois 10 minutes avant le début de chaque combat. Si le combattant ne se présente pas sur l'aire de combat au moins une minute avant le début du combat, il sera considéré comme forfait.

2. Contrôle des protections et de la tenue du combattant

Après l'appel, une fois que les combattants se présentent à l'aire de contrôle, ils doivent coopérer avec les inspecteurs afin de valider leur état, leur tenue vestimentaire et leurs protections sans dissimuler des objets pouvant nuire à leur adversaire.

3. Entrée dans l'aire de combat

Une fois l'inspection terminée, il devra se rendre dans sa zone de repos dédiée avec son coach et son médecin ou kiné.

4. Le combat:

- i. Avant le début du combat, l'arbitre central ordonnera la présentation par « Chung Hong ». Les deux combattants entreront alors en zone de combat avec leur casque sous leur bras gauche et les protections déjà portées sous le dobok.
- ii. Les 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 joignant le poing droit sur la paume de la main gauche, en avançant les deux mains vers l'avant et en prononçant « Hap ki ».
- iii. Les combattants se tourneront vers la table centrale lors de l'instruction « Dui Dorat » de l'arbitre et salueront par la salut hapkido les juges sous les instructions « charyot » et « Kyong nye ».
- iv. Une fois le salut exécuté, ils devront mettre leur casque et protège dent.
- v. Le combat pourra commencer lorsque l'arbitre ordonnera d'être prêt par « Joun bi » et de débiter le combat par « Shi jak ».
- vi. Pour chaque round, le combat débutera par « Shi jak » et finira par « Keuman ». Si le temps imparti est expiré, le combat sera terminé même si l'arbitre n'a pas ordonné de s'arrêter par « Keuman ».
- vii. L'arbitre pourra interrompre le combat par « Kal yeo » et reprendre le combat par « Kye sok ». A l'issue d'un « Kal yeo » le chronomètre sera arrêté par la table centrale. A l'issue d'une « Kye sok » la table centrale devra relancer le chronomètre.
- viii. A la fin du dernier round, les combattants se feront face avec le casque sous leur bras gauche, sur leur position centrale respective. Ils devront se saluer après l'ordre de l'arbitre « Charyot » « Kyong nye » et ils attendront la décision du combat debout à l'endroit de leur position centrale.
- ix. L'arbitre annoncera le gagnant en levant la main du côté de la position du gagnant.
- x. Les combattants se retireront de la zone de combat.

Les techniques et les zones de frappes permises pour le combat

Le Hapkido permet un panel de frappes et de zones de frappes telles que coup de poing, coup de pied, saisie, projection et immobilisation au sol.

On pourra désigner trois zones de frappes :

- Zone basse : sous la ceinture

- Zone intermédiaire : de la ceinture jusqu'au bas du coup
- Zone haute : le cou et la tête

La seule face où il est permis de frapper est l'avant du corps. Les frappes sur le côté du corps seront permises pour le buste, les membres inférieurs pour faire chuter l'adversaire seulement.

Les surfaces de frappes autorisées sont :

- Le poing : seul la surface couvrant le dessus des doigts, avec le poing fermement fermé et le bras tendu seront autorisés
- Le pied : le dessus du pied, le tibia (sans le genou), le bol du pied ; le talon, les bords externes et internes du pied.

Frappes permises :

- Techniques de poing : coup de poing directes donnés fermement sur le buste et le visage
- Techniques de pieds : coup de pieds donné sur le buste, les membres inférieurs à condition que ce soit pour faire chuter l'adversaire. Le coup de pied au visage et sur l'aine étant interdit. Le coup de pied peut être direct, circulaire, remontant, crocheté, arrière, croissant et marteau.
- Techniques de projection
- Techniques d'immobilisation au sol

Lorsque l'adversaire est au sol, seul l'immobilisation est possible, tous les autres coups sont interdits.

Saisies et projections autorisées :

- Saisies sur bras, jambes, torse, tête
- Projections : arrachées, balayages, crochetages, fauchages, épaulés, hanchés, en ramassant la jambe et barrages

Les points et zones de frappe valides

Pour le combat :

Zone permises pour les frappes de poing : tête et plastron

Zones permises pour les frappes pieds : plastron et jambe uniquement

- Frappe de pieds simples sur le plastron et marquée : 1 point
- Frappe de pieds circulaires sur le plastron et marquée : 2 points
- Une frappe ou un enchaînement de frappes de poing directes sur le plastron ou le casque : 1 points
- Projection : 2 points
- Immobilisation au sol pendant 3 secondes : 1 point
- Balayage et décollement des deux jambes de l'adversaire : combat gagné et élimination de l'adversaire.

La notation et les signalements des juges

Pour le combat, les arbitres latéraux seront équipés de joystick électronique relié à un serveur central qui affichera le score sur écran au niveau de la table centrale. La table centrale disposera d'un accès au serveur central afin de corriger les points ou de mettre les sanctions données par l'arbitre central.

Les coups et zones de frappe interdits du combat

- Coup de coude sur tout le corps
- Coup de pied porté à la tête ou un combattant au sol
- Coup de genou sur tout le corps
- Coup de tête
- Coup d'épaule sur les articulations

- Coup de poing : circulaires, remontants, descendants, de revers, retournés, marteaux
- Toutes les clés
- Tous les étranglements
- Tout type de coup sur l'aine, les reins, la colonne vertébrale, l'arrière de la tête, le cou, la gorge, les articulations du genou, les yeux, le nez, la bouche,
- Griffer, pincer
- Saisie des cheveux
- Projection sur la tête et le cou
- Projection en dehors de la zone de combat
- Saisie sur les protections
- Toute technique visant à blesser intentionnellement l'adversaire

L'arbitre attribue les pénalités aux combattants. Elles se divisent en deux catégories : les avertissements « Kyong go » pouvant aller à la disqualification et les sanctions de points « Gam jeon ».

Sanctions liées au comportement :

- Un avertissement sera donné par l'arbitre pour tout mauvais comportement d'un combattant. Au bout du troisième avertissement, il sera disqualifié.
- En ce qui concerne le coach, au 1^{er} avertissement, un point de plus sera attribué à l'adversaire. Au 2^{ème} avertissement, le coach sera expulsé de la zone de compétition et le combattant devra trouver un autre coach.

Les sanctions peuvent être classées sur plusieurs degrés ou niveaux :

Sanctions de 1^{er} degré : un avertissement

- Franchissement de l'aire de combat
- Fuir ou retarder le combat
- Feindre une blessure
- Retirer ses protections ou son dobok
- Attaquer après arrêt du combat
- Non-respect des instructions de l'arbitre

Sanctions de 2^{ème} degré : +1 point pour adversaire

- Frapper le visage avec le pied
- Frapper sous la ceinture pour faire mal (si balayage accepté)
- Non-respect des instructions de l'arbitre répété
- Coup interdit sans répétition sans ko

Sanctions entraînant la disqualification :

- Manque de respect grave aux officiels, à l'adversaire, aux coaches
- Coup interdit répétitif : à la troisième occurrence
- Coup interdit sans répétition mais provoquant un ko ou une blessure de l'adversaire
- Non-respect des instructions de l'arbitre répété et aggravé

La décision de supériorité

Pour le combat, en cas de match nul au deuxième round, un 3^{ème} round sera organisé. La règle du point en or s'appliquera et le premier à marquer le point sera alors le vainqueur du combat.

Les décisions pour le combat

- Victoire par arrêt du combat
- Victoire par score final

- Victoire par écart de point
- Victoire par point en or
- Victoire par supériorité
- Victoire par abandon
- Victoire par disqualification
- Victoire par déclaration punitive de l'arbitre

Arrêt du combat par l'arbitre

L'arbitre arrête le combat dans les situations suivantes :

- i. Si un compétiteur est mis à terre suite à une attaque légitime de son adversaire et n'est pas en mesure de reprendre le combat au comptage de 10 "Yeol"; ou si l'arbitre juge que le combattant n'est pas en mesure de reprendre le combat quel que soit le décompte.
- ii. Si un compétiteur ne peut pas continuer le match après une minute d'un traitement médical
- iii. Si un compétiteur ne tient pas compte de l'injonction de l'arbitre à continuer le match au bout de trois fois.
- iv. Si l'arbitre juge qu'il est nécessaire d'arrêter le combat pour protéger la sécurité du combattant.

Victoire par écart de points: En cas de 12 points d'écart entre deux athlètes au terme du 2^e tour et / ou à tout moment au cours de la 3^{ème} manche, l'arbitre arrête le combat et doit déclarer le vainqueur.

Victoire par abandon: le gagnant est déterminé par le retrait de l'adversaire.

- Quand un compétiteur se retire du match en raison d'une blessure ou d'autres raisons.
- Quand un compétiteur ne reprend pas le match après la période de repos, ou ne parvient pas à répondre à l'appel pour commencer le combat.
- Lorsque le coach jette sa serviette sur l'aire pour signifier son forfait pour le combat.
- Lorsque le compétiteur est maîtrisé au sol et frappe au sol pour indiquer l'abandon.

Ce qui résulte de cette action, doit être conforme à la cause de disqualification.

- i. Cas où les athlètes n'ont pas réussi le test de pesée ou ne se sont pas présentés à la pesée, après tirage au sort. Le résultat devra être consigné sur la feuille de match et l'information sera rapportée aux techniciens officiels et aux personnes concernées. Aucun arbitre ne sera assigné pour ce match. L'adversaire du combattant qui a échoué au test de la pesée n'aura pas à se présenter sur l'aire de combat.
- ii. Cas où un athlète réussit le test de la pesée, mais ne comparait dans la zone dédiée aux coaches. L'arbitre et son adversaire sont en attente dans leur position respective jusqu'à ce que l'arbitre le déclare vainqueur du match. Procédure détaillée est stipulée dans 4.1 de l'article 10.

Gagner par des déclarations punitives de l'arbitre: L'arbitre déclare PUN dans les situations suivantes:

- i. Si un combattant a accumulé dix (10) "Kyong-go" ou cinq (5) "Gam-jeom" ou une combinaison de cinq (5) points de pénalité
- ii. Si un compétiteur ou son coach refuse de suivre les ordres de l'arbitre ou de se conformer les règles de compétition, ou commet tout autre comportement illicite grave, y compris la protestation incorrecte.

Le Knock Down

Lorsqu'une partie quelconque du corps, autre que la plante du pied, touche le sol en raison de la force de la technique exécutée par l'adversaire.

Lorsqu'un compétiteur titube et ne montre aucune intention ou capacité de continuer suite à l'attaque de son adversaire.

Lorsque l'arbitre estime et décide que le combat ne peut être poursuivi suite à l'exécution d'une technique autorisée.

Cette situation est celle d'un combattant, qui, après un coup, tombe au sol, ou est déstabilisé (titube), ou est incapable de répondre de façon adéquate aux injonctions de l'arbitre. Même en l'absence de ces signes, l'arbitre peut interpréter ce cas comme un Knock down, où, suite à un contact, il serait dangereux de continuer surtout quand il s'agit de la sécurité d'un combattant.

Les procédures en cas de Knock Down

Lorsqu'un compétiteur est mis Knock-down, à la suite d'une attaque légitime de l'adversaire, l'arbitre doit prendre les mesures suivantes :

- L'arbitre maintiendra l'adversaire à l'écart du compétiteur tombé, en déclarant "Kal-yeo" (stop).
- L'arbitre comptera à haute voix de "Hanah" (un) à "Yeol" (dix) à intervalles réguliers d'une seconde en direction du compétiteur tombé au sol, en indiquant de la main, l'écoulement du temps.
- Dans le cas où le compétiteur au sol se relève pendant le comptage et souhaite continuer le combat, l'arbitre poursuivra le décompte jusqu'à "Yeodul" (huit) pour donner au combattant le temps de récupérer. L'arbitre déterminera alors si le compétiteur a récupéré et dans l'affirmative, ordonnera la poursuite du combat en déclarant "Kye-sok" (continuez).
- Lorsqu'un compétiteur ayant subi un Knock down ne manifeste pas l'intention de poursuivre le combat au moment où le comptage parvient à "Yeodul", l'arbitre poursuit le décompte jusqu'à "Yeol" (10) et déclare l'autre compétiteur vainqueur par K.O.
- Le comptage sera poursuivi même après la fin du round ou l'expiration de temps du combat.
- Dans le cas où les deux compétiteurs sont Knock down, l'arbitre continuera à compter aussi longtemps que l'un des compétiteurs n'aura pas suffisamment récupéré.
- Lorsque les deux compétiteurs ne parviennent pas à récupérer au comptage "Yeol" (dix) de l'arbitre, le gagnant sera déterminé par le score acquis durant le match avant le Knock down.
- Lorsque l'arbitre juge qu'un compétiteur n'est pas en état de continuer, il pourra désigner le vainqueur sans avoir à lancer le comptage.

Les procédures en cas de suspension du combat

- Quand un combat doit être arrêté parce que l'un ou les deux compétiteurs sont blessés, l'arbitre doit prendre les mesures prévues ci-dessous. Toutefois, dans une situation qui justifie la suspension du combat pour des raisons autres qu'une blessure, l'arbitre doit déclarer "Shi-gan" (temps mort) et reprendre la compétition en déclarant "Kye-sok" (continuez)
- L'arbitre interrompra le combat par déclaration de "Kal-yeo" et ordonnera à l'opérateur d'arrêter le chronomètre en annonçant "Kye-shi".
- L'arbitre autorisera le compétiteur à recevoir des soins d'urgence durant le délai d'une minute, par le docteur de la compétition ou par son propre médecin, si le docteur officiel n'est pas disponible, ou si l'arbitre le juge nécessaire.
- Si le compétiteur blessé ne peut pas reprendre le combat après la minute, l'arbitre déclarera l'autre compétiteur gagnant.
- Dans le cas où la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le compétiteur occasionnant la blessure par un acte prohibé et puni par "Gam-jeom", sera déclaré perdant.
- Dans le cas où les deux compétiteurs sont sonnés, et si la reprise du combat est impossible après un délai d'une minute, le gagnant sera déterminé en fonction des points acquis avant les blessures.
- Si l'arbitre juge que la douleur d'un combattant est due uniquement à une ecchymose il doit déclarer "Kal-yeo" et faire reprendre le match par l'injonction, " Stand Up ". Si le combattant refuse de poursuivre le match alors que l'arbitre l'incite à le faire par le commandement "Stand Up" par trois fois, il sera déclaré perdant (Arrêt du combat par l'arbitre).
- Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, il doit permettre au combattant de recevoir les premiers soins durant une minute après "Kye-shi ". L'arbitre peut autoriser le combattant à recevoir les premiers soins, même après avoir donné un commandement "stand-up" s'il a une des blessures parmi celles ci-dessus.

- Arrêt du match pour cause de blessure : Si l'arbitre juge qu'un combattant a reçu une blessure sérieuse, tels qu'un os cassé, un déboîtement, une entorse ou un saignement, l'arbitre doit consulter le responsable de la commission médicale ou le médecin mandaté assigné par le président. Si le compétiteur se blesse à nouveau de la même manière, le président de la Commission médicale ou le médecin de la Commission, assignés par le président, peuvent conseiller l'arbitre d'arrêter le match et de déclarer le blessé perdant.

La compétition de hoshinsoul

L'aire de compétition pour le hoshinsoul

L'aire de compétition devra mesurer 10x10 m² sur une surface plate et lisse sans aucune irrégularité, trou ou rebord pouvant faire trébucher une personne. Elle devra être composée de tatamis souples (pour les projections au sol), élastiques, à haute densité, non glissant et d'une épaisseur minimum de 4 cm. Dans le cas des combats de Hapkido, les tapis de type puzzle, moins épais, seront acceptés.

Elle pourra être surélevé jusqu'à 1m avec un accès sur la surface de combat par un plan incliné ou des escaliers.

Une aire de compétition est composée d'une aire de combat et d'une aire pour les juges faisant office de zone de sécurité.

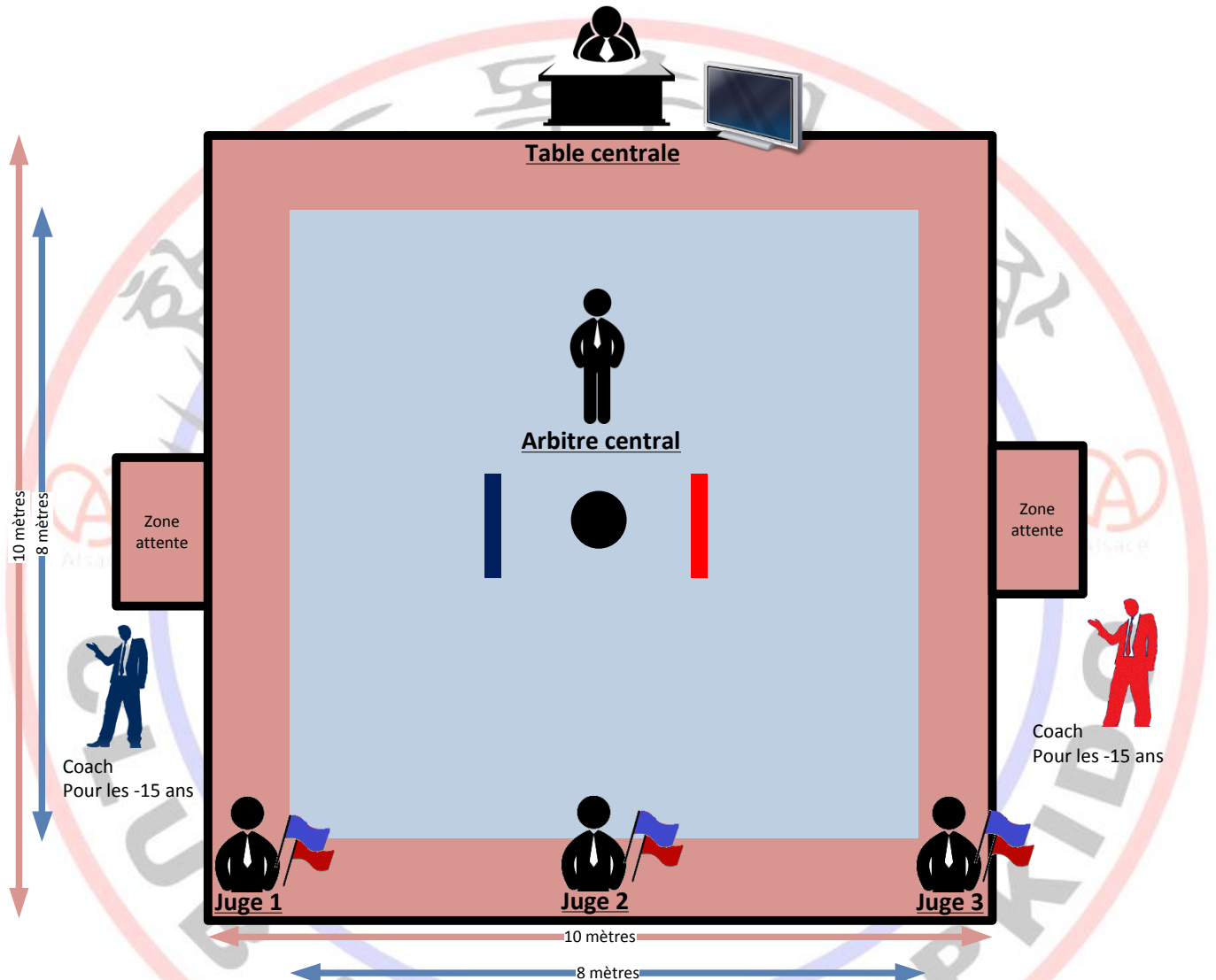
La forme de la surface de combat pourra être de la forme suivante :

- Circulaire : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un cercle de diamètre 8 mètres
- Carrée : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un carré mesurant 8 mètres
- Octogonale : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un octogone de diamètre 8 mètres

L'aire de combat doit pouvoir être visible de l'aire pour les juges, ainsi leur couleur sera différente ou à défaut une ligne blanche de 15 cm d'épaisseur devra démarquer les deux zones.

BROUILLON

L'aire pour le hoshinsul :



Les divisions et les catégories pour le hoshinsoul

Les compétitions de Hapkido sont divisées en deux catégories :

- i. Ceinture blanche à rouge 2^{ième} keup
 - Baby Hapkido : 5 à 7 ans
 - H12 : 8 à 12 ans
 - H15 : 12 à 15 ans
 - Adultes : +15
- ii. Ceintures rouge 1^{er} keup à noire 4^{ième} DAN
 - Adultes : +18 ans

Les différents types de compétition de Hapkido sont ouverts aux hommes et aux femmes. En ce qui concerne le Hoshinsul, les hommes et les femmes peuvent conquérir ensemble à la condition que le combattant féminin soit le seul à exécuter les techniques de Hapkido et que le combattant masculin soit passif.

Le déroulement de la compétition hoshinsoul et les classements

La compétition de hoshinsoul se déroulera par équipe de deux combattants.

Les compétitions se dérouleront avec des combattants de même catégorie comme définit précédemment, en prenant en compte tout d'abord le type de compétition, puis la couleur de ceinture, et enfin l'âge. Aucun mélange de catégorie ne sera accepté.

Deux méthodes de compétition sont acceptées :

- Méthode par élimination individuelle
- Méthode par poule

La durée des combats et les limites de temps

- Baby Hapkido : une seule manche par équipe
- Enfants jusqu'à H15 : deux manches par équipe
- Adultes : deux manches par équipe

En cas d'égalité, une manche pourra être ajoutée afin de déterminer le vainqueur.

Les tirages et appariements des compétiteurs

Le tirage et les appariements des combattants devront se dérouler la veille de la compétition par le comité d'organisation de la compétition.

La procédure du déroulement du hoshinsoul

1. Appel des combattants

Le nom de l'équipe sera annoncé trois fois, 10 minutes avant le début de chaque combat. Si l'équipe 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 de repos dédiée à l'attente.

4. La démonstration de hoshinsoul :

- 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.
- 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 joignant le poing droit sur la paume de la main gauche, en avançant les deux mains vers l'avant et en prononçant « Hap ki ».
- 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 ».
- L'arbitre désigne la couleur qui devra commencer sa démonstration de hoshinsoul et ordonne à la couleur opposé 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 joignant le poing droit sur la paume de la main gauche, en avançant les deux mains vers l'avant et en prononçant « Hap ki ».
- vi. La démonstration de hoshinsul 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 ». Le salut doit être fait depuis la position naturelle debout « Charyot » en inclinant le buste d'un angle de 30 degrés, en joignant le poing droit sur la paume de la main gauche, en avançant les deux mains vers l'avant et en prononçant « Hap ki ».
- 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.

La notation et les signalements des juges

- Ceintures de couleur :
 - i. Libre choix : saisie directes, croisée, une ou deux mains, coup de pied ou coup de poing....
 - ii. Armes interdites
- Ceintures noires :
 - i. Enchaînement de 3 techniques obligatoires avant immobilisation au sol
 - ii. Possibilité d'utilisation d'armes : couteau, bâton court, ceinture, canne, éventail
- Pour le hoshinsul, les arbitres latéraux seront équipés de deux drapeaux de couleur rouge et bleu afin de désigner le vainqueur de la manche. Le binôme vainqueur sera celui qui aura le plus de vote des arbitres.

La décision de supériorité

Pour le hoshinsul, en cas d'égalité de manche, une 3^{ème} manche sera rajoutée et le gagnant sera le vainqueur final.

Le Nakpob

L'aire de compétition pour le nakpob

L'aire de compétition devra mesurer 10x10 m² sur une surface plate et lisse sans aucune irrégularité, trou ou rebord pouvant faire trébucher une personne. Elle devra être composée de tatamis souples (pour les projections au sol), élastiques, à haute densité, non glissant et d'une épaisseur minimum de 4 cm. Dans le cas des combats de Hapkido, les tapis de type puzzle, moins épais, seront acceptés.

Elle pourra être surélevé jusqu'à 1m avec un accès sur la surface de combat par un plan incliné ou des escaliers.

Une aire de compétition est composée d'une aire de combat et d'une aire pour les juges faisant office de zone de sécurité.

Pour le combat :

© Aigle Hapkido France

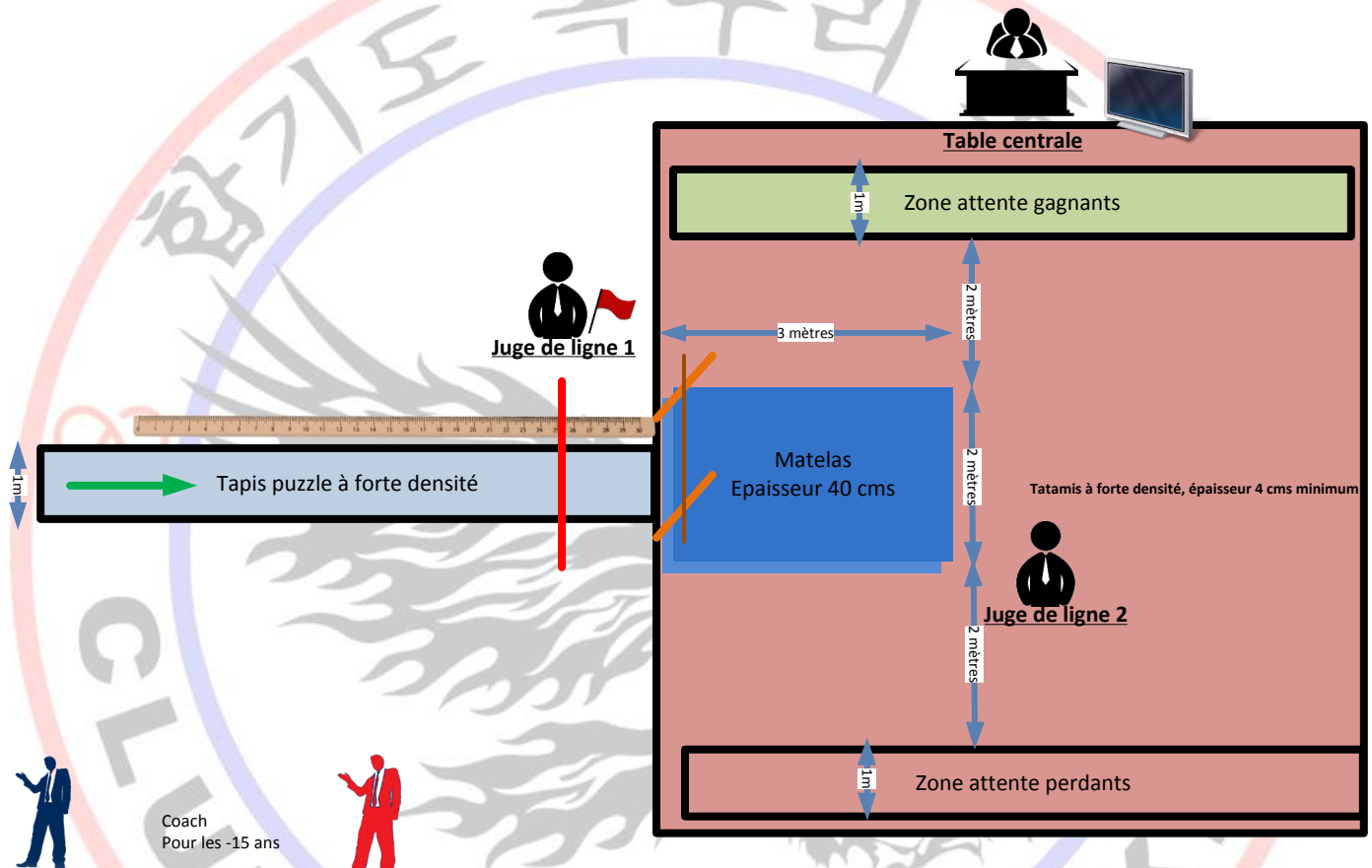
Auteur : Maître Mouhcine ENNIH

La forme de la surface de combat pourra être de la forme suivante :

- Circulaire : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un cercle de diamètre 8 mètres
- Carrée : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un carré mesurant 8 mètres
- Octogonale : à l'intérieur du carré de 10 mètres, l'aire de combat sera un octogone de diamètre 8 mètres

L'aire de combat doit pouvoir être visible de l'aire pour les juges, ainsi leur couleur sera différente ou à défaut une ligne blanche de 15 cm d'épaisseur devra démarquer les deux zones.

L'aire pour le nakpob :



Les divisions et les catégories pour le nakpob

Les compétitions de Hapkido sont divisées en trois catégories :

- Ceintures blanche à rouge 1^{er} keup
 - H15 : 12 à 15 ans
 - Seniors : +15 ans
- Ceintures noires
 - +18 ans

Les différents types de compétition de Hapkido sont ouverts aux hommes et aux femmes.

Le déroulement de la compétition nakpob et les classements

La compétition de nakpob se déroulera de manière individuelle.

Les compétitions se dérouleront avec des combattants de même catégorie comme définit précédemment, en prenant en compte tout d'abord le type de compétition, puis la couleur de ceinture, et enfin l'âge. Aucun mélange de catégorie ne sera accepté.

Deux méthodes de compétition sont acceptées :

- Méthode par élimination individuelle
- Méthode par poule

La durée des combats et les limites de temps

A partir des enfants jusqu'à H15 et adultes : deux passages possible par compétiteurs.

Les tirages et appariements des compétiteurs

Le tirage et les appariements des combattants devront se dérouler la veille de la compétition par le comité d'organisation de la compétition.

La procédure du déroulement du nakpob

2. Appel des compétiteurs

Les juges de ligne 1 et 2 appellent l'ensemble des compétiteurs à se présenter au départ des nakpobs pour le contrôle des badges.

3. Contrôle des badges

Le contrôle des badges pourra se faire par les juges de ligne et les cartes pourront être récupérées et déposés auprès de la table centrale.

4. Le nakpob :

- Chaque compétiteur devra attendre le « Shi jak » donné par le juge de ligne 1 pour s'élancer vers la zone de saut
- Une fois le saut réalisé en fonction des avis des juges de ligne 1 et 2 il devra aller s'asseoir en zone d'attente des vainqueurs ou en zone d'attente des perdants.
- Une fois que l'ensemble des compétiteurs sont passés, les compétiteurs vainqueurs devront se rendre en zone de départ des nakpob au signal des juges de ligne. Les perdants devront quitter la zone de compétition.

La notation et les signalements des juges

- Le compétiteur devra passer l'obstacle en ayant sauté avant la limite de saut, sans que son pied n'ait complètement dépassé la limite. Si le pied a dépassé la limite on considèrera le saut valide.
- A la retombée du saut, le compétiteur devra au moins avoir les mains qui touchent le matelas d'arrivée pour ensuite rouler sur le matelas. Si les mains se posent avant le matelas, le saut est considéré comme non valide.
- Le compétiteur devra sauter au-dessus de l'obstacle sans faire tomber la barre.
- Chaque compétiteur aura droit à deux essais.
- Pour le nakpob, les juges de ligne seront équipés d'un drapeau rouge afin de signaler le dépassement de la limite maximale de saut par le compétiteur ou le non franchissement de la limite minimum.

La décision de supériorité

Pour le nakpob, s'il y a égalité les juges détermineront avec la table centrale le plus beau saut.

Lexique

Nakpob : (Nak bop) chutes et saut (en longueur ou en hauteur)

Hoshinsoul : (hoshinsul), techniques et enchainements de techniques sur défense contre-attaques d'un adversaire (armé ou non) en vue de le neutraliser, le désarmer et le maîtriser.



BROUILLON