

IHC - Championnats d'Europe ouverts de hap- kido

Règlement allemand

Version : 6.9 FR

Octobre 2023



1. Tournoi

1.1 Préambule

L'International Hapkido Cooperation e.V. organise tous les deux ans les championnats européens de hapkido IHC. Ce championnat de hapkido ouvert à tous les styles sert à une meilleure compréhension, à la coopération des hapkidoinnes en Europe et doit permettre d'approfondir l'amitié entre les maîtres de hapkido et leurs élèves. Les compétiteurs des nations européennes ont la possibilité de se mesurer dans un esprit de partenariat, de sport et de fair-play et de représenter le hapkido. Tous les clubs, associations et écoles de hapkido d'Europe y sont cordialement invités. Les maîtres sont tenus d'envoyer leurs meilleurs compétiteurs au championnat d'Europe en tant que représentants de leur fédération ou de leur club. De plus, les nations non européennes sont autorisées à participer à ces championnats et y sont cordialement invitées.

Les participants aux Championnats d'Europe IHC Hapkido s'engagent à disputer une compétition sportive et loyale et acceptent, par leur participation, le présent règlement et le jury.

Tous les rôles écrits dans ce document doivent être compris comme neutres du point de vue du genre, afin de réduire le travail de distinction dans ce document.

1.2 Hommages

Le vainqueur d'une classe porte le titre de "Champion d'Europe d'hapkido", ou de "Champion d'Europe de hapkido jeunesse". Les trois premières places sont récompensées par des coupes ou des médailles. Chaque participant reçoit un certificat.

1.3 Surface du tapis

Il est recommandé d'utiliser une surface de tapis en trois parties pour les compétitions :

- une surface intérieure de 6x6 mètres
- un premier anneau extérieur de couleur différente (par rapport à la surface intérieure) de 8x8 mètres
- un deuxième anneau extérieur de couleur différente (par rapport au premier anneau extérieur) de 10x10 mètres

En outre, compte tenu du nombre de participants et des possibilités, il devrait y avoir une deuxième surface de tapis de même conception et une surface de préparation supplémentaire.

Il faut s'assurer, dans la mesure du possible, que les compétitions et les préparatifs se déroulent sans blessure ni danger pour les participants, les chefs de tapis et les arbitres, ainsi que pour les spectateurs.

1.4 Organisation

Le tournoi se déroule à différents niveaux d'organisation. Outre les différents organes de direction, l'organisation est soutenue par de nombreux bénévoles.

1.4.1 Direction du tournoi

Le tournoi a un directeur de tournoi qui est nommé avant le début par la présidence/le comité de l'IHC et annoncé à toutes les personnes présentes.

1. le directeur de tournoi est à la tête du tribunal suprême du tournoi
2. il a lui-même le droit de vote sur les décisions soumises au jury de tournoi
3. il nomme les chefs de tapis et les tribunaux de tapis

Il convient de veiller à ce que la composition d'un jury de tapis évalue une catégorie de compétition et ne soit pas changée entre-temps, à moins que des circonstances importantes ne l'exigent.

1.4.2 Tribunal du tournoi

Le jury de tournoi est composé d'au moins deux juges de tournoi et de la direction du tournoi. Il doit y avoir un nombre impair de juges de tournoi afin que la décision soit toujours prise à la majorité. Les juges de tournoi sont nommés par la direction du tournoi avant le début des compétitions et sont communiqués à toutes les personnes présentes. Le jury de tournoi est l'instance suprême du tournoi et décide en dernier ressort en cas de litige. Les juges de tournoi ont chacun une voix. Les décisions sont prises à la majorité simple.

1. le tribunal du tournoi tranche les litiges en dernier ressort
2. le jury de tournoi est composé du directeur de tournoi et de deux juges de tournoi
3. le directeur du tournoi et les juges du tournoi ne peuvent décider que "pour" ou "contre" le litige à tout moment. Il n'y a pas d'abstention.

1.4.3 Conduite de tapis

Le chef de tapis est désigné par la direction du tournoi pour chaque catégorie.

1. il préside le jury de tapis par catégorie de compétition
2. il a une voix en cas de litige dans le cadre du tribunal de tapis
3. il est lui-même juge de tapis
4. il distribue, le cas échéant, des points de pénalité spécifiques à la catégorie de compétition aux participants (par ex. violation du temps, violation des règles, etc.).

Le chef de tapis est responsable de la direction de chaque passage d'une classe de compétition et du respect et de l'interprétation des règles de compétition en cas d'ambiguïté. Il décide également en première instance en cas d'ambiguïté. Il peut interrompre ou suspendre un passage en cas de danger incontrôlé.

Le chef de tapis est responsable de la réunion avant le départ de chaque catégorie de compétition et il dirige le salut des starters et des juges de tapis avant le début de la compétition.

Le responsable du tapis contrôle tout le matériel et les vêtements. Il peut les refuser s'il existe un danger incontrôlable pour les participants ou les personnes présentes.

Toutes les ambiguïtés et réclamations doivent être résolues rapidement avec le responsable du tapis. Si aucun accord n'est trouvé, le jury du tournoi sera consulté pour prendre une décision.

1.4.4 Tribunal de tapis

Le jury de tapis est composé du chef de tapis et d'au moins deux autres juges de tapis. Toutefois, il est possible d'avoir plus de juges de tapis, mais le nombre de tous les juges de tapis doit toujours être impair.

Tâches du jury de tapis :

1. en tant que premier point de contact pour les réclamations, le tribunal de tapis enregistre la réclamation/le litige et, en cas de désaccord entre les parties en litige et le tribunal de tapis lui-même, transmet le cas au tribunal du tournoi.
2. en cas de situation ambiguë, dangereuse ou nécessitant une interruption, le jury de tapis se réunit et discute. La décision est prise sur la base de cette discussion.

1.4.5 Juge de tapis

Les juges de tapis sont désignés par la direction du tournoi. Leurs tâches sont les suivantes

1. notation/évaluation des participants en fonction de critères spécifiques à chaque catégorie
2. l'évaluation doit toujours être effectuée de manière totalement objective et se fonder sur les critères d'évaluation spécifiques à chaque catégorie

1.4.6 Objection

Une objection à certaines évaluations ou modifications mentionnées au point 1.4.7 est possible dans les conditions suivantes :

- 1) Le délai d'opposition à une catégorie de compétition est fixé à la durée de la catégorie + 1 heure après la fin de celle-ci. Passé ce délai, aucune objection ne peut être formulée. Un appel est d'abord formellement déposé auprès du jury de tapis responsable de la catégorie dans laquelle l'appel doit être déposé. Le jury de tapis est tenu d'écouter l'objection. Si l'objection est justifiée, une décision majoritaire du jury de tapis suffit, l'objection est transmise au jury de tournoi qui prend une décision finale.
2. le délai de contestation du classement général d'une catégorie est fixé jusqu'à la cérémonie protocolaire du CE dans son ensemble. Après cette date, il n'est plus possible de déposer un recours. Une objection est formellement déposée auprès du jury de tournoi. Le tribunal du tournoi est tenu d'écouter l'objection. Si l'appel est justifié, le jury du tournoi prend une décision définitive.

Les oppositions doivent en principe être déposées dans les meilleurs délais ou immédiatement.

1.4.7 Exceptions et dérogations à la détermination des classes

L'expérience montre que des classes de compétition peuvent être supprimées en raison d'un nombre insuffisant de participants. Afin de donner à tous les participants la possibilité de participer, il peut être judicieux de regrouper des classes de concours similaires ou d'en ouvrir de nouvelles. Pour que les compétitions soient passionnantes et stimulantes pour tous, il est possible de procéder à certaines modifications concernant l'évaluation. Celles-ci doivent être conçues de manière transparente et compréhensible.

Des exceptions ou des dérogations aux directives d'évaluation d'une catégorie, une fusion ou une réouverture de classes de compétition sont possibles dans les conditions suivantes :

1. les modifications doivent être communiquées à tous les juges et participants avant le début de la catégorie de compétition concernée, le cas échéant par l'intermédiaire du représentant du club présent.
2. la décision de modification doit être confirmée par un vote à la majorité du jury de tournoi

1.5 Évaluation

1.5.1 Évaluation self-défense, forme individuelle, spectacle, bâton long, épée et autres formes d'armes

La compétition est jugée par trois à sept juges, mais toujours en nombre impair. Le jugement est ouvert. Les juges de tapis sont assis autour du tapis.

A partir de cinq juges, la note la plus élevée et la plus basse sont supprimées. L'échelle de notation s'étend de 1,0 à 5,0 par paliers de 0,1 point. 1,0 est la note la plus basse, 5,0 la note la plus élevée.

En cas d'égalité de points en finale, les participants recommencent. S'il y a deux concurrents en barrage, les juges de tapis procèdent à l'évaluation par un signe de la main. S'il y a plus de deux participants, ils sont à nouveau départagés par un pointage.

1.5.2 Peines

1. quitter le tapis

Le fait de toucher le sol de la salle environnante est considéré comme une sortie du tapis. Pour avoir quitté le tapis, le chef de tapis déduit 1,0 point de la note totale.

2. les délais

Pour un dépassement de temps de plus de 7 secondes, le chef de tapis déduit 1,0 point de la note totale. Le temps compte à partir du premier jusqu'au dernier mouvement des participants.

3. interruption

Pour une forme interrompue de manière clairement reconnaissable, le chef de tapis déduit 1,0 point de la note totale.

4. mise en danger

C'est le jury de tapis qui décide si et quand un participant met en danger les autres par son comportement, par l'intermédiaire du chef de tapis désigné. Une disqualification ou une déduction de points entre 1,0 et 5,0 est possible.

1.5.3 Évaluation du saut en longueur

La compétition est jugée par un chef de tapis et deux arbitres. Ces derniers vérifient le respect du marquage du saut et mesurent la distance du saut.

1.5.4 Évaluation – Forme de rupture

La compétition est dirigée et jugée par un chef de tapis, un chronométreur et un observateur. Un test de casse réussi est comptabilisé dès qu'une planche se brise complètement en l'air, et non au sol.

1.5.5 Évaluation Combat

Le jury de tapis pour la catégorie de compétition "combat" est composé du chef de tapis et d'au moins deux juges de tapis. Il est assisté par le chronométreur, le(s) marqueur(s) et les responsables de la liste.

Critères d'évaluation :

2 points - pied à la tête
- Projection - après une projection, le combat se poursuit debout.

1 point - pied au corps
- poing vers la tête/le corps

Les coups de poing et de pied contre la garde ne donnent pas de point.

0 point - rencontre mutuelle sans supériorité

-1 point - actions interdites (les accidents ne sont pas pénalisés)
- pour de plus amples explications, voir le chapitre Combat -

Le classement s'effectue au moyen d'un signal de drapeau ouvert, présenté pendant deux secondes au maximum. Le score est comptabilisé dès qu'au moins deux drapeaux sont présentés simultanément pour le même événement.

Signaux de pavillon :

- Drapeau à la verticale au-dessus de la tête +2 points
- Drapeau horizontal sur le côté +1 point
- Drapeau vers le côté en bas -1 point (point négatif)
- Drapeaux croisés devant le corps Neutre
- Drapeaux croisés au-dessus de la tête Arrêt du combat

Le chef de tapis dirige le combat, mais ne marque pas de points. Les juges sont répartis autour du tapis et évaluent le combat. Le marqueur se tient derrière le chronométreur et le chef de liste et interprète les signaux des drapeaux.

Un combat est terminé dès que l'une des conditions suivantes est remplie

- un des combattants mène de six points
- un compétiteur reçoit le troisième point négatif et est disqualifié
- le temps de combat est écoulé
- le compétiteur abandonne

En cas d'égalité de points, les combats se poursuivent pendant une minute supplémentaire après une demi-minute de pause. En cas de nouvelle égalité, le premier coup porté lors d'un troisième round de combat est décisif.

Le combattant ayant obtenu le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur, à moins que l'abandon ou la disqualification ne s'y opposent.

1.6 Clause de non-responsabilité

L'International Hapkido Cooperation et l'organisateur n'assument aucune responsabilité. Sont exclus de cette responsabilité les actes intentionnels ou les négligences graves de l'organisateur.

1.7 Protection des données

Les données des participants, en particulier le nom, le grade de la coupe, l'âge, l'appartenance à un club et les résultats de classement, sont utilisées par l'IHC et le club organisateur exclusivement pour la réalisation et l'organisation du Championnat d'Europe. Les listes de départ avec le classement et les scores seront ensuite publiées et éventuellement conservées durablement. Les classements intermédiaires sont supprimés au plus tard 90 jours après le déroulement du championnat. Les données ne sont transmises à des tiers que si cela est nécessaire aux fins susmentionnées et si un niveau suffisant de protection des données est garanti. Les organismes responsables sont indiqués dans l'appel d'offres correspondant.

Lors du championnat, des photos seront prises par l'IHC et l'organisateur ainsi que par la presse à des fins de reportage et de documentation. Celles-ci seront publiées dans la presse, sur les sites Internet, dans la presse écrite et sur les réseaux sociaux.

En s'inscrivant à une catégorie de concours, les participants acceptent que des images de leur personne soient prises et publiées dans le contexte du concours.

2. Combat

2.1 Combat – Compétition et mode

Les combats se déroulent en contact léger avec équipement de protection, avec des coups de poing, des coups de pied et des projections en position debout. Le temps de combat est de 2 x 1,5 minute pour les adultes et de 2 x 1 minute pour les jeunes. Chaque combat a une pause de 30 secondes entre les 2 rounds.

Jusqu'à cinq participants, le départ est donné en système de poule (chacun contre chacun). A partir de six participants, le départ se fait en double KO. À partir de dix-sept participants, des poules de seize participants maximum sont formées et s'affrontent lors d'un tour final.

2.2 Combat – Consignes

Le contact léger signifie qu'un point est obtenu en touchant superficiellement l'adversaire sur une surface de frappe autorisée. Cette touche doit être contrôlée et ne doit pas être susceptible de blesser l'adversaire dans la zone du corps touchée.

La surface de frappe ou les coups autorisés sont des coups sans blessure à la tête et au torse au-dessus de la ceinture. Le chef de tapis décide de la violation de cette consigne. Seules les surfaces rembourrées de l'équipement de protection peuvent être utilisées pour attaquer.

Les balayages de pied doivent être effectués exclusivement de manière à ne pas blesser l'adversaire, c'est-à-dire par derrière ou au maximum latéralement contre les mollets ou les cuisses. Les projections doivent être contrôlées. Après une projection, le combat se poursuit debout à partir du milieu du tapis. Il est interdit de donner des coups de pied ou de poing au sol.

L'équipement de protection pour le light-contact se compose d'un protège-tête, d'un protège-dents, d'un protège-mains, d'un protège-bas et d'un protège-pieds. La protection de la tête est optionnelle pour les adultes. Des protège-tibias peuvent être portés. Ils doivent être en matériau souple et ne doivent pas contenir de plastique ou d'autres éléments durs.

Le rembourrage de l'équipement de protection doit avoir un effet nettement amortissant. Les gants dits MMA sont interdits. L'équipement doit être propre et ne doit pas présenter de danger pour l'autre compétiteur. Le talon, le pied et le poing fermé, y compris le pouce et les orteils, doivent être clairement recouverts par l'équipement de protection.

L'équipement de protection est contrôlé et validé par le responsable du tapis. Sans cette validation, le participant ne peut pas prendre le départ.

Pause pour blessure : Si, à cause d'une situation, un participant saigne, mais que le combat continue en général, le chef de tapis peut ordonner une pause pour blessure, pendant laquelle le participant qui saigne peut être soigné. Si la blessure n'est pas suffisamment réparée dans la minute qui suit pour permettre au compétiteur de continuer le combat, le jury de tapis doit délibérer sur l'arrêt du combat et déterminer un résultat.

2.3 Combat – Classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 12 ans. Les catégories de compétition sont réparties en fonction des jeunes et des adultes, du sexe et du poids. Le poids est déterminé le jour de la compétition. Les enfants et les adolescents sont exclusivement pesés entièrement vêtus et sans équipement de compétition.

Mâle de moins de 18 ans (junior)

Combat U18 m jusqu'à 50 kg

Combat U18 m jusqu'à 65 kg

Combat U18 m jusqu'à 75 kg

Combat U18 m à partir de 75 kg

Masculin à partir de 18 ans (seniors)

Combat O18 m jusqu'à 65 kg

Combat O18 m jusqu'à 75 kg

Combat O18 m jusqu'à 85 kg

Combat O18 m à partir de 85 kg

Femme de moins de 18 ans (junior)

Combat U18 w jusqu'à 45 kg

Combat U18 w jusqu'à 60 kg

Combat U18 w à partir de 60 kg

Femmes de 18 ans et plus (seniors)

Combat O18 w jusqu'à 60 kg

Combat O18 w jusqu'à 70 kg

Combat O18 f à partir de 70 kg

2.4 Combat – Pénalités

Les actions interdites sont sanctionnées par un point négatif via le système de drapeaux.

Les actions interdites sont :

- dureté excessive
- blesser intentionnellement l'autre compétiteur

IHC - Championnats d'Europe ouverts de Hapkido - Règlements

- comportement antisportif
- étranglement
- tenir et frapper
- Attaques vers des surfaces de frappe non autorisées

Les surfaces de frappe non autorisées sont :

- sous la ceinture
- Colonne vertébrale

Le chef de tapis peut prononcer un avertissement. Celui-ci est également sanctionné d'un point négatif.

Trois points négatifs entraînent la disqualification du combat.

Lors de la deuxième disqualification de combat, le combattant est disqualifié de toutes les catégories de combat.

3. Autodéfense

3.1 SV – Compétition & Mode

Le participant montre en un seul passage des techniques d'autodéfense contre différentes attaques de son partenaire d'entraînement. Chaque technique est présentée une fois par manche. Différentes attaques sont prescrites par classe de compétition. Les armes ne sont autorisées que si elles sont exigées pour la classe.

3.2 SV – Objectifs

Cette compétition se déroule sans musique et dans le dobok de son propre style. Toutes les armes connues en hapkido et les objets du quotidien sont autorisés comme armes. Seules les armes d'entraînement peuvent être utilisées. Les armes endommagées ou tranchantes ne sont pas autorisées. Tout danger lié aux armes utilisées doit être exclu.

3.3 SV – Classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 12 ans. Le partenaire d'entraînement doit également être âgé d'au moins 12 ans. Il n'y a pas de distinction de sexe.

Jeunes (moins de 18 ans)

SD U18 C	10e - 5e Kup	6 techniques, sans armes
SD U18 B	3ème - 4ème Kup	6 techniques, sans armes
SD U18 A	1er - 2ème Kup	8 techniques, dont 2 contre armes

Adultes (plus de 18 ans)

SD O18 C	10e-5e coupe	6 techniques, sans armes
SD O18 B	3ème - 4ème coupe	6 techniques, sans armes
SD O18 A	1er - 2ème Kup	8 techniques, dont 2 contre armes
SD DAN	1er - 10ème Dan	10 techniques, dont 4 contre des armes
SD DAN 40+	à partir de 40 ans	10 techniques, dont 4 contre des armes

3.4 SV – Critères d'évaluation

- Respect des principes du hapkido
- exécution réaliste de l'attaque et de la défense
- une technique qui fonctionne
- Vitesse, équilibre et technique de respiration
- Timing
- Fermeture technique et sécurisation des adversaires et des armes
- Rayonnement, harmonie et force

4. Saut en longueur

4.1 Saut en longueur – Compétition & mode

- chaque participant a trois essais au total - l'essai le plus lointain compte pour le classement
- on compte la distance de la première main qui se lève
- chaque participant a droit à un saut d'essai sans classement
- si deux ou plusieurs participants atteignent la même distance de classement, il y a un barrage
- la taille du concurrent en cm est déduite de la distance qu'il a sautée et donne la distance de classement
- la marque de départ ne doit pas être dépassée

4.2 Saut en longueur – consignes

- Cette compétition se déroule sans musique et en dobok de son propre style.
- La zone de saut est marquée en couleur

4.3 Saut en longueur – classes de compétition

Ce concours est ouvert à partir de 12 ans.

Jeunesse

LJ Y m U18 (masculin)

LJ Y f U18 (femelle)

Adultes

LJ A m O18 (masculin)

LJ A f O18 (femelle)

5. Show

5.1 Spectacle – Compétition & Mode

Une équipe composée d'un minimum de 2 et d'un maximum de 6 participants présente un spectacle d'arts martiaux aussi créatif que possible. Les éléments traditionnels doivent être mis en avant. Les armes d'entraînement, les objets du quotidien et la musique sont autorisés. La synchronisation des formes est également possible. La musique et la forme doivent former une unité. Les places de départ sont tirées au sort.

Temps imparti : minimum 45 secondes - maximum 3 minutes

5.2 Spectacle – Préceptes

On peut se passer d'un dobok pour démontrer des techniques d'arts martiaux dans la vie quotidienne.

Il est possible de s'écarter du temps imparti de +/- 7 secondes au maximum.

Seules les armes d'entraînement peuvent être utilisées. Les armes ou objets endommagés ou tranchants ne sont pas autorisés.

Les armes et les objets ne doivent mettre personne en danger par une utilisation inappropriée. Le responsable du tapis décide de toute violation de ce point.

5.3 Spectacle – classes de compétition

Ce concours est ouvert à partir de 12 ans

Classe : SHOW

5.4 Show – Critères d'évaluation

- Valeur de divertissement basée sur les aspects des arts martiaux
- Maîtrise du corps et des armes
- Difficulté et complexité
- Synchronisation au sein de l'équipe
- Synchronisation avec la musique
- Timing
- Niveau de difficulté
- Innovation, imagination, créativité, diversité des techniques
- Rayonnement et harmonie

6. Forme générale de l'arme

6.1 Forme d'arme générale – Compétition & mode

Un participant présente une forme avec une ou plusieurs armes traditionnelles. L'accent est mis ici sur la maîtrise et le maniement de l'arme.

6.2 Forme générale de l'arme – Préceptes

La forme est présentée en dobok de son propre style. La musique n'est pas autorisée.

Les formes de sabre et de bâton long doivent être présentées chacune dans sa propre catégorie.

Les armes traditionnelles sont par exemple la canne courte, la canne moyenne, la canne-béquille, l'éventail, la ceinture, la corde. Les armes endommagées ne sont pas autorisées. De même, les armes tranchantes sont interdites dans cette catégorie. L'arme ne doit pas mettre en danger ou blesser quelqu'un par une utilisation inappropriée. - Pour les porteurs de DAN, la perte de l'arme est considérée comme un abandon. Les élèves peuvent continuer leur forme une fois.

6.3 Forme générale des armes – Classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 14 ans. Les catégories de compétition ne sont pas différenciées en fonction de l'âge ou du sexe.

Classes

WF Kup	Grade de Kup
WF DAN	1er - 10e Dan

6.4 Forme générale des armes – Critères d'évaluation

- Respect des principes des arts martiaux
- Maîtrise de l'arme, précision et manipulation
- Respect de la forme (dans le cas d'une forme standard) et mouvements réalistes et pratiques de l'arme
- Difficulté et complexité
- Vitesse, équilibre et technique de respiration
- Rayonnement, harmonie et force

6.4.1 Forme générale des armes – Peines

Pour les grades Kup/Kyu, jusqu'à 2,0 points sont déduits du total par le chef de tapis en cas de perte de l'arme ou de nouveau départ.

Pour les titulaires d'un diplôme, la perte de l'arme entraîne la disqualification.

7. Forme sans arme

7.1 Forme sans arme – Compétition & mode

Le participant montre une forme sans arme contre un ou plusieurs adversaires imaginaires. Pour ce faire, il utilise des éléments traditionnels tels que des coups de poing, des coups de pied et des blocs.

7.2 Forme sans arme – Préceptes

La forme est montrée dans le dobok de son propre style.
Temps imparti : minimum 30 secondes - maximum 60 secondes
Les armes et la musique ne sont pas autorisées.

7.3 Forme sans armes – Classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 12 ans. Les catégories de compétition ne sont pas différenciées en fonction de l'âge ou du sexe.

Classes

WLF A	Grades de kup
WLF DAN	1er-10e dan

7.4 Forme individuelle – Critères d'évaluation

- Respect des principes des arts martiaux
- des techniques réalistes et réalisables
- Difficulté & complexité
- Vitesse, équilibre et technique de respiration
- Rayonnement, harmonie et force

8. Bâton long form

8.1 Forme de bâton long – Compétition & mode

Un participant montre une forme avec un bâton long. L'accent est mis ici sur la maîtrise et le maniement de l'arme.

8.2 Forme de la canne longue – consignes

La forme est présentée en dobok de son propre style. La musique ou plusieurs armes ne sont pas autorisées. La longueur du bâton long doit être d'environ 180 cm ou correspondre à sa propre hauteur. Les armes endommagées ne sont pas autorisées. L'arme ne doit pas mettre en danger ou blesser quelqu'un par une utilisation inappropriée. Pour les titulaires d'un diplôme, la perte de l'arme est considérée comme un abandon. Les élèves peuvent continuer leur forme une fois.

8.3 Forme de bâton long – Classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 14 ans. Les catégories de compétition ne sont pas différenciées en fonction de l'âge ou du sexe.

Jeunesse

LS Y 14-17 ans

Adultes de plus de 18 ans

LS A Cup Grade de la coupe

LS DAN 1er - 10ème Dan

8.4 Forme du bâton long – Critères d'évaluation

- Respect des principes des arts martiaux
- Maîtrise de l'arme, précision et manipulation
- Respect de la forme (dans le cas d'une forme standard) et mouvements réalistes et pratiques de l'arme
- Difficulté et complexité, p. ex. par des changements de prise, des rotations, des changements de longueur
- Vitesse, équilibre et technique de respiration
- Rayonnement, harmonie et force

8.4.1 Forme du bâton long – Pénalités

- Pour la perte de l'arme ou un nouveau départ, le chef de tapis déduit 2,0 points au classement général.

9. Forme de l'épée

9.1 Forme de l'épée – Compétition & mode

Un participant montre une forme avec une épée. L'accent est mis ici sur la maîtrise et le maniement de l'arme.

9.2 Forme de l'épée – consignes

La forme est montrée dans le dobok de son propre style. Le sabre doit avoir une longueur totale d'au moins 89 cm. La musique ou plusieurs armes ne sont pas autorisées. Les armes endommagées ne sont pas autorisées. L'arme ne doit pas mettre en danger ou blesser quelqu'un par une utilisation inappropriée. Tous les matériaux habituels pour les épées et les épées d'entraînement sont autorisés.

9.3 Forme d'épée – classes de compétition

Cette compétition est ouverte à partir de 14 ans. Les catégories de compétition ne sont pas différenciées en fonction de l'âge ou du sexe.

Jeunesse

S Y U18 Épée en bois

Adultes

S A Kup Épée en bois ou en métal (non tranchante)

S A DAN épée tranchante ou émoussée

9.4 Forme de l'épée – Critères d'évaluation

- épée tranchante ou émoussée
- Respect des principes généraux
- Maîtrise de l'arme, précision de l'exécution, attitude par rapport à la direction de la coupe
- Respect de la forme (dans le cas d'une forme standard) et mouvements réalistes et pratiques de l'arme
- Difficulté et complexité
- Vitesse, équilibre et technique de respiration
- Timing
- Rayonnement, harmonie et force
- Poids/matériau

9.4.1 Forme de l'épée – Pénalités

- La perte de l'arme entraîne la disqualification
- Les blessures personnelles causées par l'épée entraînent la disqualification.

10. Forme de rupture

10.1 Forme de rupture – Compétition & mode

En un seul passage, les participants présentent une forme de test de rupture composée de plusieurs tests de rupture sur des planches en bois en succession directe. Pour ce faire, le temps est pris au début et à la fin de la passe.

Le vainqueur est celui qui casse le plus de planches dans le temps le plus court. Le critère prioritaire est le nombre de planches cassées.

Les tests de rupture se poursuivent si une planche ne se brise pas.

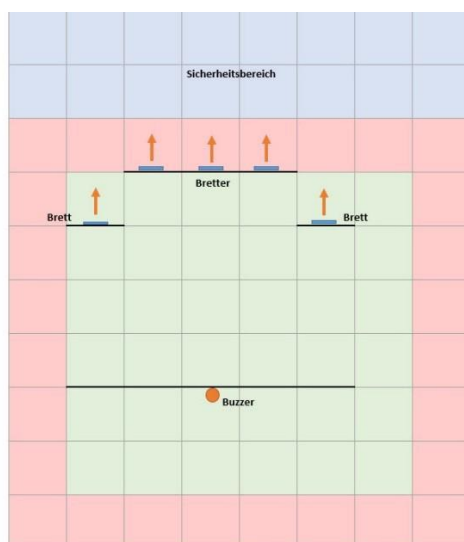
Les planches sont tirées au sort par le jury de tapis et tenues librement par deux doigts.

Les dimensions des planches sont d'environ 28cm x 28cm x 1,8 cm.

10.2 Forme de la rupture – Consignes

Le participant dispose d'une minute pour installer ses plateaux et commencer la compétition. Les planches sont toujours positionnées comme indiqué sur le graphique ci-dessous. Le participant peut choisir librement la hauteur. Il peut également choisir l'ordre de passage.

Toutes les planches doivent être frappées ou frappées en direction de la zone de sécurité. La compétition se déroule sur le tapis. Celui-ci sert également de mesure pour la construction. Les porte-planches sont désignés par le jury du tournoi et sont utilisés pour tous les participants.



- toutes les techniques doivent être différentes
- les techniques peuvent être choisies librement, mais doivent inclure au moins deux techniques de pied
- un seul essai est autorisé pour chaque planche

10.3 **Forme de rupture – Classes de compétition**

Cette compétition est ouverte à partir de 18 ans et se déroule en dobok de son propre style. Les catégories de compétition ne sont pas différenciées en fonction de l'âge ou du sexe.

Classes

BF A Coupe
BF DAN

4 planches
5 planches