



Critérium Technique Interdisciplinaire

Organisation : Ligue de Bretagne de TaekwonDo et Disciplines Associées

- Ce critérium soutenu par la FFTDA s'adresse à **tous les compétiteurs licenciés en Bretagne à la FFTDA.**
- Cette première édition du critérium régional « Technique Taekwondo-Hapkido », organisée par la Ligue de Bretagne de TaekwonDo et Disciplines Associées, propose 5 épreuves indépendantes :
 - 1) Poomsé Hapkido
 - 2) Poomsé Artistique Taekwondo
 - 3) EPREUVE 'TECHNIQUE' ou HOSHINSUL Taekwondo
 - 4) EPREUVE 'TECHNIQUE' ou HOSHINSUL Hapkido
 - 5) Body Taekwondo
 - 6) EPREUVE 'COUP DE PIED SAUTE' commune
- Chaque compétiteur peut participer à une ou plusieurs compétitions.

1. INSCRIPTION

Les inscriptions sont à faire **par les clubs sur le site www.martial.events/fr**

- Coût de l'inscription : 8 €/compétiteur (pour une participation à une ou plusieurs épreuves).
- Les passeports seront vérifiés à l'entrée du gymnase, la licence et le certificat médical devront être à jour et les participants doivent obligatoirement être licenciés dans un club de la Ligue de Bretagne.
- Paiement sur place après validation des inscriptions, **par les clubs** et par chèque à l'ordre de **Ligue de Bretagne de Taekwondo et Disciplines Associées** avant le démarrage de la compétition (faute de paiement les compétiteurs ne seront pas acceptés à concourir) .

2. REGLEMENT

I. MATERIEL ET AIRE DE TATAMI

- 2 tables pour les juges situées à 3 mètres de la surface d'exécution de l'épreuve, les juges pourront être disposés derrière cette table ou autour des aires,
- Deux aires de tatami de 10x10m pour toutes les épreuves avec zone de sécurité d'1 à 2 m sur tout le périmètre, l'une de 2,5 cm d'épaisseur pour le Taekwondo l'autre de 4 cm d'épaisseur pour le Hapkido,
- L'aire de Hapkido sera utilisée pour l'épreuve commune de 'Coup de pied sauté'

II. EQUIPEMENT

- Dobok et ceinture
- Pour les épreuves 'Technique', une ceinture de couleur (rouge ou bleue) supplémentaire sera donnée au deux compétiteurs du binôme pour faciliter la notation des juges

III. 8 CATEGORIES

Catégories		Taekwondo	Hapkido
Débutant	Enfant 6-10 ans	7 ème Keup et +	Ceinture Blanc à Vert
	Ado 11-14 ans		
	Adulte 15 ans et plus		
Expérimenté	Enfant 6-10 ans	De 6 ème à 1^{er} Keup	Ceinture Bleu à Rouge
	Ado 11-14 ans		
	Adulte 15 ans et plus		
Dan	Ado 14 ans	II Poom ou 1ère Dan et +	II Poom ou 1ère Dan et +
	Adulte 15 ans et plus		

- Epreuves

Epreuves	Participation
Poomse Artistique et Hapkido	Individuel
Hoshinsul Taekwondo – Hapkido	binome
Body Taekwondo	Equipe (2 personnes et +)
Coup de pied sauté	Individuel

IV. JURY

- Pour chaque catégorie, le jury sera composé de 3 personnes (ceintures noires ou II Poom, 15 ans et plus).
- Les membres du jury ne pourront pas juger la compétition technique de leur catégorie, s'ils participent à la compétition.
- Le jury sera composé de personnes venant des différents clubs ayant des candidats.

V. DEROULEMENT DES EPREUVES TECHNIQUES Hoshinsul

Participation en binôme par catégorie d'âge et de niveau

- 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

- Débutants et Expérimentés :

Libre choix : saisie directes, croisée, une ou deux mains, coup de pied ou coup de poing....
Armes interdites

- Dan

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.

- 1- Avant le début de la confrontation, l'arbitre central ordonnera la présentation par « Chung », « Hong ». Les équipes (binôme) entreront alors au centre du tatami.
- 2- Les équipes se feront face après l'annonce « Charyot » par l'arbitre central. Ils se salueront après l'annonce « Kyong nye ».
- 3- A l'annonce de l'arbitre « Dui dorat », ils se tourneront vers la table centrale puis salueront le jury après l'instruction « Charyot » et « Kong nye ».
- 4- 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.
- 5- Ils se salueront par le salut de l'Hapkido après l'annonce « Kyong nye ».
- 6- La démonstration pourra commencer lorsque l'arbitre ordonnera d'être prêt par « Joun bi » et de débiter le combat par « Shi jak ».
- 7- 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.
- 8- La seconde équipe se mettra face à face et ils se salueront après l'annonce « Kyong nye ».
- 9- Elle pourra commencer lorsque l'arbitre ordonnera d'être prêt par « Joun bi » et de débiter le combat par « Shi jak ».

10- Une fois la démonstration terminée, l'arbitre ordonnera à l'équipe de se rendre dans sa zone d'attente.

11- L'arbitre se tournera vers les arbitres de lignes qui lèveront les drapeaux pour déterminer le gagnant de la manche.

12- Pour la manche suivante, l'arbitre central appellera sur le tatami l'équipe gagnante de la manche précédente.

13- Une fois les manches terminées, l'arbitre central appelle les binômes au centre et lève le bras en direction du binôme vainqueur.

14- En cas d'égalité, l'arbitre ordonnera au binôme gagnant de la dernière manche de se présenter afin de commencer la manche en or

Les critères et notations ci-dessous sont donnés à titre indicatif pour l'évaluation des prestations par les juges.

Critères	Notation
Difficulté des techniques (coups de pieds hauts, clés en tournant sur soi-même etc.)	1 à 5 points
Qualité de l'exécution	8 points maximum
Sanctionner (en retirant des points)	
- perte d'équilibre (légère voir chute)	-3 à -5 points
- manque de précision (déplacements approximatifs, placement des mains lors des clés approximatifs ou mauvaises)	-1 point à chaque erreur
- manque de technicité (jambes non tendues ou mauvais placements pour coups de pied, frappes mal exécutées, clés réelles (bien sûr maîtrisées)	-1 point à chaque erreur
- mauvais blocages (frappes non stoppées, voir reçues)	- 3 points
- Temps d'arrêt (trou de mémoire ou hésitation)	- 4 points
Qualité des chutes	4 points maximum
- pas de chute	0 point
- chute basique sans saut ou hors tempo	1 à 2 points

- chutes acrobatiques dans le bon tempo	3 à 4 pts selon la qualité
Vitesse d'exécution	4 points maximum
- lent	1 point
- moyen	2 points
- rapide	4 points
TOTAL	20 POINTS

VI. EPREUVE POOMSAE Artistique

- L'épreuve répond aux critères du règlement de la FFTDA des compétitions www.fft-da.fr
- Durée 60 à 70 secondes
- 20 à 24 techniques (60 % pied 40 % main)
- musique possible

VII. EPREUVE POOMSAE Hapkido

- **Participation en individuel** par catégorie âge et de niveau
- Les formes sont libres. Elles correspondent à un enchaînement de position, de blocages et de percussions pied/poing.
- Les armes ne sont pas autorisées.
- La durée de l'expression libre devra durer entre 40 secondes et 1mn30.
- Musique possible

Critères	Notation
Précision et stabilité des positions	5 points maximum
Sanctionner (en retirant des points)	
- Perte d'équilibre	-1 point si perte d'équilibre légère -2 points si chute
- Mauvaise position	-1 point si jambe non pliée à 90 degré -1 point si jambe non tendue

	-1 point si corps penché
Précision et intensité des percussions et blocages membres supérieurs Sanctionner (en retirant des points) -Pas d'impact donné -Erreur dans la technique (blocage qui ne protège pas l'ensemble de la tête par exemple)	5 points maximum -1 point à chaque fois que cela se produit -1point à chaque fois que cela se produit
Précision et difficulté des percussions membres inférieures -Jambe non tendue -perte d'équilibre -mauvaise technique (jambe montée tendue directement par exemple)	6 points maximum -1 point à chaque fois que cela se produit -1 point à chaque fois que cela se produit -0.5 ou -1 point à chaque fois que cela se produit
Fluidité de l'enchaînement -Perte de mémoire, arrêt	4 points maximum -1 point par seconde
TOTAL	20 POINTS

Phase de qualification

- A l'issue de la phase de qualification, les 3 meilleurs dans leur catégorie seront sélectionnés pour la phase finale (si plus de 3 personnes dans la catégorie, sinon finale directe).
- L'épreuve finale reprendra les règles énoncées ci-dessus.
L'expression libre proposée peut être différente ou non de celle présentée pendant la 1ère phase.

VIII. EPREUVE 'COUP DE PIED SAUTE'

- **Participation en individuel** par catégorie d'âge et de niveau
- Le coup de pied est réalisé sur une cible souple, type raquette qui sera placée à la demande du compétiteur.
- Le compétiteur choisit le coup de pied sauté qu'il souhaite exécuter, coup de pied simple, double ou triple.
- Chaque compétiteur présentera à suivre 2 coups de pied différents. La meilleure note sera conservée.

Critères	Notation
Technicité du coup de pieds Sanctionner (en retirant des points) -jambe non tendue à l'impact -réception -Cible non touchée	10 points maximum -2 points -1 si léger défaut à la réception -2 points pour une chute - 10 points si 1 cible - 5 points/cible si 2 cibles - 3 points/cible si 3 cibles
Difficulté du coup de pied - coup de pied simple - Rotation 180 degrés (mondora) 360 degrés 540 degrés - Nombre de coups de pied en l'air 2 coups de pied niveau dessous de la tête 2 coups de pied au-dessus de la tête 2 coups de pied avec une rotation (ex chigo mondora) 3 coups de pied quel que soit la hauteur 4 coups de pied	10 points maximum 5 points 6 points 8 points 10 points 6 points 7 points 8 points 9 points 10 points

TOTAL

20 POINTS

- A l'issue de la phase de qualification, les 3 meilleurs dans leur catégorie seront sélectionnés pour la phase finale (si plus de 3 personnes dans la catégorie).
- L'épreuve finale reprendra les règles énoncées ci-dessus.
Les coups de pied proposé pourront être différent ou non de ceux présentés pendant la 1ère phase.