

EXAMEN DE DAN HAPKIDO

EXAMEN DE DAN HAPKIDO													
		Préalables et Grades minimum requis	Passeport Sportif à jour et en règle Formulaire d'inscription en ligne	Module A : de 40 à 50 points Les formes			Module B : 30 à 40 points La théorie		Module C : 60 à 80 points Application technique				
		-		LES CHUTES /20	LES PERCUSSIONS /30/40/50	LES CONNAISSANCES /40	Q.C.M /30	MEMOIRE / BILAN REFLEXIF /40	SAISIES /20/30/40	ATTQUES /10	DEFENSES /10/20/25	ARMES /20/25	COMBAT /10
Grades et ceintures		Nombre d'années de pratique supplémentaires après le précédent passage de dan le cas échéant dont celle de la saison en cours	Pour les candidats(e)s de + de 60 ans les chutes sautées ne sont pas demandées	Groupes de techniques Mixte membres supérieurs et inférieurs Pour les candidats(e)s de + de 60 ans les coups de pied pourront être réalisés au niveau moyen et les coups de pied sautés remplacés par des coups de pied au sol		Le jury demande au/à le/la candidat(e) de répondre à un Q.C.M Durée maximum de l'épreuve : 20 minutes		Les candidats réaliseront les techniques demandées avec un partenaire de leur choix.				Les combats se déroulent selon les règles de compétition FFTDA à l'exception des catégories de poids	
												Les candidats de + de 60 ans auront un aménagement de leur passage : 2 rounds en mode « Assauts »	
1 ^{er} Dan – Jo-Kyo-Nim	1 ^{er} Keup 14 ans (révolus)	3	Réalisation de chutes (cf. Programme des examens de Dan Hapkido)	Membres supérieurs contre partenaire en garde et inférieurs sur cible		La FFTDA et La vie associative Le Lexique terminologique		Contre saisies au poignet et au vêtement		Contre une percussion / Contre une attaque au couteau		2 x 2 min Cf. Programme des examens « Dan » Hapkido	
2 ^{ème} Dan – Kyo-Sa-Nim	1 ^{er} Dan	2	Réalisation de cinq enchaînements libres			La réglementation des grades Le lexique terminologique		Contre saisie au cou et en tailleur	Contre partenaire bras le long du corps et en garde	En tailleur	Avec bâton court contre attaque avec et sans arme	2 x 2 min Cf. Programme des examens « Dan » Hapkido	
3 ^{ème} Dan – Boo-Sa-Beom-Nim	2 ^{ème} Dan	3	Réalisation de six enchaînements dans le vide et 4 coups de pieds sautés sur cible			Compétitions combat et technique Hapkido				En position assise sur une chaise	Avec une ceinture	2 x 2 min Cf. Programme des examens « Dan » Hapkido	
4 ^{ème} Dan – Sa-Beom-Nim	3 ^{ème} Dan	4	Réalisation de quatre enchaînements sur quatre cibles			Le Hapkido au sein de la FFTDA et mondial			Techniques d'arrestation	Contre techniques / Contre deux adversaires	Avec une canne ou un bâton long	2 x 2 min Cf. Programme des examens « Dan » Hapkido	
5 ^{ème} Dan – Soo-Suk-Sa-Beom Nim	4 ^{ème} Dan	5		Décomposition d'une technique contre saisie au poignet			Rédaction d'un bilan réflexif sur son expérience	Défense contre saisie tirées au sort		Contre une arme	Défense avec arme		
6 ^{ème} Dan – Kwan-Jang-Nim	5 ^{ème} Dan (1 ^{er} Dan depuis au moins 20 ans)	6		Décomposition de techniques			Rédaction d'un mémoire	Démonstration illustrant la pratique du Hapkido					

EVALUATION	
Chutes (40 à 60 pts)	Les critères d'évaluation notés par le jury sont : L'équilibre, la stabilité, la coordination, l'attitude, la détermination, l'application, la sécurité et la souplesse
Percussions (30 pts)	Les critères d'évaluation notés par le jury sont : La précision, la vitesse, la puissance, la souplesse, l'équilibre, la stabilité, la coordination, l'attitude, la détermination, l'application,
Q.C.M /30	Le jury demande au/à la candidat(e) de répondre à un Q.C.M portant sur une ou plusieurs thématiques - Durée maximum de l'épreuve par candidat : 20 minutes
MÉMOIRE / BILAN REFLEXIF /40	Le candidat prépare un bilan réflexif (5 ^{ème} Dan) ou un mémoire (6 ^{ème} Dan) sur un sujet qu'il aura proposé à la CSDGE au plus tard 4 mois avant l'examen de Dan. Il soutiendra oralement ce dernier lors de l'examen Dan.
SAISIES /20/30/40	Les critères d'évaluation notés par le jury sont : La précision (pour les percussions dans les cibles), la vitesse, la souplesse, l'équilibre, la stabilité, la coordination, l'attitude, la détermination, l'application, la diversité, le réalisme, l'efficacité, le respect des consignes et, pour le 4 ^{ème} Dan, la diversité et la fluidité.
ATTAQUES /10	
DEFENSES /10/20/25	
ARMES /20/25	
COMBAT /10	Les critères d'évaluation notés par le jury sont : La précision, la vitesse, la puissance, la souplesse, le sens tactique et stratégique, l'équilibre et la coordination, la sportivité, la combativité et le rythme.