



FEDERATION FRANÇAISE DE TAEKWONDO ET DISCIPLINES ASSOCIEES / C.S.D.G.E

PROGRAMMES DES EXAMENS DE « DAN » HAPKIDO

Validé par la CSDGE le 28 juin 2025

Modifié le 12 juin 2025

PROGRAMMES DES EXAMENS DE « DAN » DE HAPKIDO

Examen de 1^{er} Dan

A/ CONDITIONS PARTICULIERES

- Avoir 14 ans révolus
- Être titulaire du grade de ceinture rouge 1^{er} Keup
- Avoir trois timbres de licence minimum dont celui de la saison en cours
- L'inscription au 1^{er} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES

Les examens de 1^{er} Dan de Hapkido sont décentralisés dans les Ligues sous la responsabilité du/de la Président(e). Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 2^{ème} Dan. Il est constitué par le/la Président(e) de Ligue, le Directeur des Grades de Ligue ou le Responsable Disciplines Associées de Ligue et proposé pour validation au Bureau de la CSDGE. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de sept (7) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A :** *Les formes*, composé de deux épreuves individuelles de *chutes* et *percussions*
- **Module B :** *La théorie*, composé d'une épreuve sur la *F.F.T.D.A* et d'une épreuve de *connaissance terminologique*
- **Module C :** *Application technique*, composé de trois épreuves de *défenses sur saisies*, *défense contre une attaque* et *combat souple*

Module A : Les formes (50 points)

a/Chutes (*Nak-Beop*) (20 points)

Chaque candidat exécute, en suivant les instructions du jury, dix (10) chutes :

- 2 chutes avant (*Jeon-bang Nak-beop*)
- 2 chutes arrière (*Hu-bang Nak-beop*)
- 2 chutes latérales (*Ch'euk-bang Nak-beop*)
- 2 chutes avant roulées (*Hwae-jeon Nak-beop*)
- 1 chute avant sautée au-dessus d'un obstacle (personne en position saut de mouton, genoux fléchis, en « boule ») (*Nop-i Nak-beop*)
- 1 chute sautée acrobatique au choix

Pour les candidats de 60 ans et plus, les chutes sautées et acrobatiques ne sont pas demandées. Le candidat devra donc réaliser huit (8) chutes mais conservera la notation sur vingt (20), soit 2,5 points par chute.

b/ Percussions (30 points) (avec un partenaire)

Frappes avec les membres supérieurs

Le candidat réalise face à un **partenaire en garde** :

- 5 frappes distinctes, séparées, à droite et à gauche, avec un membre supérieur (*main, coude*) **(10 points)**

Frappes avec les membres inférieurs

Le candidat réalise, **sur une cible**, les 10 coups de pied indiqués ci-dessous **(20 points)**

- **6 coups de pied de base Hapkido**, niveau haut (*sang dan* ; au niveau de la tête du candidat) si cela est possible pour le candidat, ou au niveau le plus haut possible pour ce dernier, en prenant en considération les capacités physiques du candidat :
 - De face (*Ap Tchagi*)
 - Latéral (*Yeop Tchagi*)
 - Circulaire fouetté (*Tchiguo Tchagi*)
 - Marteau (*Dwikkumtchi Naeryeo Djikgi / Naeryeo Tchagi*)
 - Coup de pied arrière direct (*Dwi Tchagi*)
 - Circulaire retourné avec le talon (*Momdollyeo Tchagi*)
- **4 coups de pied spéciaux Hapkido** :
 - Attaque à la rotule avec tranchant du pied (*Ha dan Jok-do Tchagi*)
 - Attaque à la rotule avec le talon vers l'extérieur (*Dwikumtchi Mit Tchagi*)
 - Circulaire retourné, niveau bas (*Anja Dollyeo Tchagi*)
 - Coup de pied fouetté au sol (*Anja Tchiguo Tchagi*)

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **25 points**.

Module B : La théorie (30 points)

a/La FFTDA (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur chaque thème :

- La Fédération Française de Taekwondo et Disciplines Associées
- La vie associative

b/La théorie (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur le lexique terminologique du Hapkido.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **15 points**.

Module C : Application technique (60 points)

Cette épreuve doit être réalisée à deux, le candidat et un partenaire proposé par le candidat ou choisi parmi les autres candidats. Si le partenaire n'est pas candidat à un Dan lors de cette même session, il devra :

- Être licencié et disposer de son passeport fédéral à jour
- Signer l'attestation sur l'honneur l'engageant à ne pas prendre de photos, vidéo ou toute forme d'enregistrement lors de la session d'examen de Dan

a/ Saisies (30 points)

Le candidat réalise, avec un partenaire, dix (10) techniques contre :

- **Saisie au poignet (Son-Mok Sool) (15 points)**
 - Une saisie une main sur le poignet du même côté (*An Son Mok*)
 - Une saisie une main sur le poignet du côté opposé (*Bandae Son Mok*)
 - Une saisie des 2 poignets avec les mains (*Du Son Mok*)
 - Une saisie d'un poignet avec deux mains (*Du Son Jabgi*)
 - Une saisie des deux poignets de dos (*Dwi Du Son Mok*)
- **Saisie au vêtement (Eui-Bok Sool) (15 points)**
 - Saisie de face d'une manche (*So Maekeut*)
 - Saisie de face le revers du col (*Myeok Sal Baro*)
 - Saisie arrière une main au col (*Dwi Mok Delmi*)
 - Saisie arrière aux épaules (*Dwi Du Eokae*)
 - Saisie arrière de manche (*Dwi Du Palkup*)

b/ Défense (20 points)

- Défense contre une percussion poing ou une percussion pied (*Bang Kwon Sool / Bang Jok Sool*) : **5 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (Chaque attaque en coup de pied peut être tirée au sort *une fois* et l'attaque en coup de poing peut être tirée au sort *une à trois fois*) (**10 points**)
 - Les techniques de défense contre un coup de poing incluant des techniques utilisant des percussions, des clés et des projections
 - Les techniques de défense contre un coup de pied incluant des techniques utilisant des percussions, des clés et des projections :
 - Les techniques de défense contre un coup de pied de face (*Ap Tchagi*)

- Les techniques de défense contre un coup de pied de côté (*Yeop Tchagi*)
 - Les techniques de défense contre un coup de pied circulaire fouetté (*Tchiguo Tchagi*)
 - Les techniques de défense contre un coup de pied circulaire retourné talon de face (*Momdollyeo Tchagi*)
 - Les techniques de défense contre un coup de pied circulaire retourné niveau bas (*Anja Dollyeo Tchagi*)
- Défense contre une attaque au couteau : **5 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (une à deux techniques peuvent être tirées au sort par type d'attaque) **(10 points)**
 - Contre une attaque de face (*Ap Yese Kongkyeok*)
 - Contre une attaque sur le côté extérieur (*Yeop Yese Kongkyeok*)
 - Contre une attaque sur le côté intérieur (*An Yese Kongkyeok*)
 - Contre une attaque de haut en bas (*Ywi Yese Kongkyeok*)
 - Contre une attaque pointée sur le dos (*Dwi Yese Kongkyeok*)

c/ Combat souple (10 points)

Voir Annexe 2.1 « règlement des combats souples »

Les combats se dérouleront en deux (2) reprises et selon les règles de compétition Hapkido F.F.T.D.A. (cf. « Règlement des Compétitions Hapkido » et « Règlement des Compétitions Combat Hapkido »), à l'exception des catégories de poids. Néanmoins il ne sera pas tenu compte des points marqués par les candidats durant les reprises. Le jury évaluera les participants sur la **qualité des techniques** utilisées, le **sens tactique**, la **gestion du temps**, les **stratégies** mises en place.

En cas de différence d'âge entre les combattants, les règles s'appliquant au candidat le plus âgé. A partir de 60 ans, les reprises seront d'une (1) minute, avec une (1) minute de récupération entre les deux (2) reprises.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **30 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.

Examen de 2^{ème} dan

A/ CONDITIONS PARTICULIERES :

- Être titulaire du grade de 1^{er} Dan
- Avoir deux timbres de licence supplémentaires après le 1^{er} Dan, dont celui de la saison en cours
- Avoir au minimum 16 ans révolus
- L'inscription au 2^{ème} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES :

Les examens de 2^{ème} Dan de Hapkido sont décentralisés dans les Ligues sous la responsabilité du/de la Président(e). Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 2^{ème} Dan. Il est constitué par le/la Président(e) de Ligue, le Directeur des Grades de Ligue ou le Responsable Disciplines Associées de Ligue et proposé pour validation au Bureau de la CSDGE. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de huit (8) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A** : *Les formes*, composé d'une épreuve individuelle de deux (2) *Enchaînements libres de percussions Hapkido*
- **Module B** : *La théorie*, composée d'une épreuve sur la *réglementation des passages de grades et la progression des grades*, et d'une épreuve de *connaissance terminologique*
- **Module C** : *Application technique*, composé de cinq épreuves de *défenses contre saisies, attaques, défenses avec un bâton court, blocages avec un bâton court et combat souple*

Module A : Les formes (50 points)

a/ Percussions

Le candidat réalise cinq (5) enchaînements libres de percussions Hapkido, exécutés avec les membres supérieurs et les membres inférieurs, *d'une durée de 4 à 6 secondes (10 points / enchaînement)*.

Le candidat devra inclure dans chaque enchaînement, **a minima 2 percussions distinctes avec un membre inférieur et 2 percussions distinctes avec un membre supérieur**. Chaque enchaînement doit être différent mais les candidats peuvent intégrer la même percussion dans plusieurs enchaînements.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **25 points**.

Module B : La théorie (30 points)

a/Les grades (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur la réglementation des passages de grades et la progression des grades.

b/La théorie (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur le lexique terminologique du Hapkido.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **15 points**.

Module C : Application technique (70 points)

Cette épreuve doit être réalisée à deux, le candidat et un partenaire proposé par le candidat ou choisi parmi les autres candidats. Si le partenaire n'est pas candidat à un Dan lors de cette même session, il devra :

- Être licencié et disposer de son passeport fédéral à jour
- Signer l'attestation sur l'honneur s'engageant à ne pas prendre de photos, vidéo ou toute forme d'enregistrement lors de la session d'examen de Dan

a/ Saisies (20 points)

Le candidat réalise avec un partenaire dix (10) techniques sur :

- **Saisie au cou : 5 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (une à deux techniques peuvent être tirées au sort par type de saisie ou étranglement) **(10 points)**
 - Saisie du cou sur le côté (*Yeopmok Joreugi*)
 - Saisie au cou par l'arrière (*Dwimok Joreugi*)
 - Saisie au cou au sol de côté (*Nu Eose Yeopmok Joreugi*)
 - Étranglement au cou avec les deux mains de face (*Apmok Joreugi*)
 - Étranglement de face avec les deux revers du dobok (*Myeoksal Baromok Joreugi*)
- **Position en tailleur sur le sol : 5 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (une à deux techniques peuvent être tirées au sort par type de tentative de saisie, de saisie ou de percussion) **(10 points)**
 - La personne en position en tailleur se défend :
 - Avec un coup de pied contre une tentative de saisie (poignet, col, ...)
 - Avec une clé contre une saisie au poignet
 - Avec une clé contre une saisie au vêtement
 - Avec une clé contre une percussion avec les membres supérieurs
 - Avec une clé contre une percussion avec les membres inférieurs

b/ Attaque (10 points)

Le candidat réalise avec un partenaire quatre (4) techniques d'attaque sur :

- **Un partenaire ayant les bras le long du corps : 2 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (Une technique peut être tirée au sort par type d'attaque) **(5 points)**
 - Attaque avec une clé
 - Attaque avec une projection
 - Attaque avec une ou plusieurs percussions
- **Un partenaire en garde : 2 techniques tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (Une technique peut être tirée au sort par type d'attaque) **(5 points)**
 - Attaque avec une clé
 - Attaque avec une projection
 - Attaque avec une ou plusieurs percussions

c/ Défense avec un bâton court (20 points)

Le candidat réalise avec un partenaire dix (10) techniques de **défense avec un bâton court** (*Dan-Bong Sool*) parmi les techniques indiquées ci-dessous :

- 2 Défenses contre une attaque avec un coup de poing
- 2 Défenses contre une attaque avec un coup de pied
- 2 Défenses contre une saisie au poignet
- 2 Défenses contre une saisie au vêtement
- 2 Défenses contre un partenaire avec les bras le long du corps

d/ Blocage avec un bâton court contre un sabre en bambou (10 points)

Le candidat réalise avec un partenaire :

- 5 techniques de blocage distincts, séparés, avec **un bâton court contre un sabre en bambou** (*Jukdo Sool*).

e/ Combat souple (10 points)

Les combats se dérouleront en deux (2) reprises et selon les règles de compétition Hapkido F.F.T.D.A. (cf. « Règlement des Compétitions Hapkido » et « Règlement des Compétitions Combat Hapkido »), à l'exception des catégories de poids. Néanmoins il ne sera pas tenu compte des points marqués par les candidats durant les reprises. Le jury évaluera les participants sur la **qualité des techniques** utilisées, le **sens tactique**, la **gestion du temps**, les **stratégies** mises en place.

En cas de différence d'âge entre les combattants, les règles s'appliquant au candidat le plus âgé. A partir de 60 ans, les reprises seront d'une (1) minute, avec une (1) minute de récupération entre les deux (2) reprises.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **35 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.

Examen de 3^{ème} Dan

A/ CONDITIONS :

- Être titulaire du grade de 2^{ème} Dan
- Avoir trois timbres de licence supplémentaires après le 2^{ème} Dan, dont celui de la saison en cours
- L'inscription au 3^{ème} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES :

Les examens de 3^{ème} Dan de Hapkido sont organisés par la Fédération. Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 4^{ème} dan, Il est constitué par le Bureau de la CSDGE. Les sessions se déroulent aux lieux et dates des examens prévus par la Fédération. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de six (6) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A :** *Les formes*, composé de deux épreuves individuelles d'*enchaînements de deux coups de pied* et de *coups de pied sautés*
- **Module B :** *La théorie*, composée d'une épreuve sur *la réglementation des Compétitions Combat et technique Hapkido* et de *l'arbitrage*
- **Module C :** *Application technique*, composé de trois épreuves de *défense en position assise sur une chaise*, *attaque et défense avec une ceinture* et *combat souple*

Module A : Les formes (50 points)

a/ Enchaînement de coups de pied Hapkido (30 points)

Chaque candidat exécute 6 enchaînements de 2 coups de pied, **choisis par le candidat**, dans la liste suivante :

- De face (*Ap Tchagi*)
- Latéral (*Yeop Tchagi*)
- Circulaire fouetté (*Tchiguo Tchagi*)
- Marteau (*Dwikkumtchi Naeryeo Tchagi*)
- Coup de pied arrière direct (*Dwi Tchagi*)
- Circulaire retourné avec le talon (*Momdollyeo Tchagi*)
- Coup de genou (*Mureup Tchigi*)
- Coup de pied jambe tendue extérieur vers l'intérieur (*Anjokdo Hurigi*)
- Coup de pied tranchant jambe tendue intérieur vers l'extérieur (*Bakkatjokdo Hurigi*)
- Coup de pied circulaire bas à ras du sol (*Anja Tchiguo Tchagi*)
- Coup de pied retourné (circulaire arrière) bas à ras du sol (*Anja Dollyeo Tchagi*)
- Attaque à la rotule avec le tranchant du pied (*Ha Dan Jok-do Tchagi*)
- Attaque à la rotule avec le talon vers l'extérieur (*Dwikkumtchi Mit Tchagi*)

b/ Coups de pieds sautés sur cible (20 points)

Le candidat réalise sur une cible quatre (4) coups de pied sautés parmi les suivants, **au choix du candidat** :

- Circulaire retourné, talon de face sauté (*Dwieo Momdollyeo Tchagi*)

- De face sauté (*Dwieo Ap Tchagi*)
- Fouetté sauté (*Dwieo Tchiguo Tchagi*)
- Coup de pied sauté de face des deux pieds (*Dubal Moa Ap Tchagi*)
- Coup de pied sauté grand écart (*Yangbal Bolyeo Ap Tchagi*)
- Coup de pied sauté latéral avec les 2 pieds joints (*Yangbal Moa Idan Yeop Tchagi*)
- Coup de pied fouetté sauté avec les 2 pieds joints (*Yangbal Moa Idan Tchiguo Tchagi*)
- Coup de poing et coup de pied sauté latéral (*Yeop Tchagi*)

* **Pour les candidats Master 1, 2 et 3 (30 ans et plus)**, les coups de pied sautés peuvent être, au choix du candidat, remplacés par **deux (2) coups de pied retournés non sautés** exécutés successivement avec le pied droit, puis avec le pied gauche (20 points) :

- Coup de pied arrière direct (*Dwi Tchagi*)
- Circulaire retourné avec le talon (*Momdollyeo Tchagi*)

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **25 points**.

Module B : La théorie (30 points)

a/La compétition combat (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur la réglementation des compétitions combat Hapkido au sein de la F.F.T.D.A.

b/La compétition technique (15 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur la réglementation des compétitions techniques Hapkido au sein de la F.F.T.D.A.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **15 points**.

Module C : Application technique (60 points)

Cette épreuve doit être réalisée à deux, le candidat et un partenaire proposé par le candidat ou choisi parmi les autres candidats. Si le partenaire n'est pas candidat à un Dan lors de cette même session, il devra :

- Être licencié et disposer de son passeport fédéral à jour
- Signer l'attestation sur l'honneur l'engageant à ne pas prendre de photos, vidéo ou toute forme d'enregistrement lors de la session d'examen de Dan

a/ Défense en position assise sur une chaise (25 points)

Le candidat, en position assise sur une chaise, réalise avec un partenaire 5 techniques de défense **tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (une à deux techniques peuvent être tirées au sort par type de saisie ou d'attaque) :

- Sur une saisie au poignet
- Sur une saisie d'un poignet avec les deux mains
- Sur une saisie au vêtement
- Contre un coup de poing
- Contre un coup de pied

b/ Attaque et défense avec une ceinture (25 points)

Le candidat réalise avec un partenaire 5 techniques d'attaque ou de défense avec la ceinture (*Po-Bak Sool*) **tirées au sort** par le jury parmi les techniques indiquées ci-dessous (deux à trois techniques peuvent être tirées au sort par type d'attaque ou de défense) :

- Attaque avec la ceinture contre un partenaire en garde
- Défense contre un coup de poing
- Défense contre un coup de pied

e/ Combat souple (10 points)

Les combats se dérouleront en deux (2) reprises et selon les règles de compétition Hapkido F.F.T.D.A. (cf. « Règlement des Compétitions Hapkido » et « Règlement des Compétitions Combat Hapkido »), à l'exception des catégories de poids. Néanmoins il ne sera pas tenu compte des points marqués par les candidats durant les reprises. Le jury évaluera les participants sur la **qualité des techniques** utilisées, le **sens tactique**, la **gestion du temps**, les **stratégies** mises en place.

En cas de différence d'âge entre les combattants, les règles s'appliquent par rapport au candidat le plus âgé. A partir de 60 ans, les reprises seront d'une (1) minute, avec une (1) minute de récupération entre les deux (2) reprises.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **30 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.

Examen de 4^{ème} Dan

A/ CONDITIONS :

- Être titulaire du grade de 3^{ème} Dan
- Avoir 4 timbres de licence supplémentaires après le 3^{ème} Dan, dont celui de la saison en cours
- L'inscription au 4^{ème} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES :

Les examens de 4^{ème} Dan de Hapkido sont organisés par la Fédération. Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 5^{ème} Dan, Il est constitué par le Bureau de la CSDGE. Les sessions se déroulent aux lieux et dates des examens prévus par la Fédération. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de sept (7) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A** : *Les formes*, composé d'une épreuve individuelle d'*enchaînements libre de quatre (4) coups de pied*
- **Module B** : *La théorie*, composée d'une épreuve sur *l'historique fédéral et mondial du Hapkido*
- **Module C** : *Application technique*, composé de cinq épreuves de *contre-technique, attaque et défense avec une canne ou un bâton long, défense contre deux adversaires, arrestation d'un adversaire en marche et combat souple*

Module A : Les formes (40 points)

a/ Percussions (40 points)

Le candidat réalise quatre (4) enchaînements de 4 coups de pieds Hapkido sur 4 cibles positionnées devant, derrière et sur chaque côté du candidat. Les enchaînements de coups de pied sont au choix du candidat.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **20 points**.

Module B : La théorie (20 points)

Le candidat répond :

a/ Le Hapkido à l'échelle fédérale et mondiale (20 points)

Le candidat répond à un Q.C.M portant sur deux thèmes :

- Le Hapkido au sein de la F.F.T.D.A.
- Le Hapkido à l'échelle mondiale

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **10 points**.

Module C : Application technique (70 points)

Cette épreuve doit être réalisée à deux, le candidat et un partenaire proposé par le candidat ou choisi parmi les autres candidats. Si le partenaire n'est pas candidat à un Dan lors de cette même session, il devra :

- Être licencié et disposer de son passeport fédéral à jour
- Signer l'attestation sur l'honneur l'engageant à ne pas prendre de photos, vidéo ou toute forme d'enregistrement lors de la session d'examen de Dan

a/ Contre-Technique (20 points)

Le candidat réalise avec un partenaire 5 « Contre-techniques » sur une technique de clé ou de projection.

b/ Attaque et défense avec une canne (Ji-Pang Sool) ou un bâton long (Jang-Bong Sool) (20 points)

Le candidat réalise avec un partenaire 5 techniques **tirées au sort** par le jury parmi les techniques ci-dessous (une à trois techniques peuvent être tirées au sort par type d'attaque ou de défense) :

- Attaque avec la canne ou le bâton long (l'arme est au choix du candidat) contre un adversaire en garde
- Défense avec une canne ou un bâton long (l'arme est au choix du candidat) contre un coup de poing
- Défense avec une canne ou un bâton long (l'arme est au choix du candidat) contre un coup de pied

c/ Défense contre deux adversaires (10 points)

Le candidat réalise deux enchaînements de **2 techniques de défense** contre des percussions, des saisies au poignet ou des saisies au vêtement, réalisées successivement par les 2 partenaires.

Les 2 partenaires sont situés de face à 45° par rapport au candidat. Les enchaînements de techniques et la nature des attaques seront librement **choisis par le candidat**.

d/ Arrestation d'un adversaire en marche (10 points)

Le candidat réalise avec un partenaire quatre (4) **techniques d'arrestation** avec une immobilisation de l'adversaire au sol ou avec les mains bloquées dans le dos.

La position du partenaire par rapport au candidat est librement choisie par le candidat et peut être :

- De face
- De dos

e/ Combat souple (10 points)

Les combats se dérouleront en deux (2) reprises et selon les règles de compétition Hapkido F.F.T.D.A. (cf. « Règlement des Compétitions Hapkido » et « Règlement des Compétitions Combat Hapkido »), à l'exception des catégories de poids. Néanmoins il ne sera pas tenu compte des points marqués par les candidats durant les reprises. Le jury évaluera les participants sur la **qualité des techniques** utilisées, le **sens tactique**, la **gestion du temps**, les **stratégies** mises en place.

En cas de différence d'âge entre les combattants, les règles s'appliquant au candidat le plus âgé. A partir de 60 ans, les reprises seront d'une (1) minute, avec une (1) minute de récupération entre les deux (2) reprises.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **35 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.

Examen de 5^{ème} Dan

A/ CONDITIONS :

- Être titulaire du grade de 4^{ème} Dan
- Avoir cinq timbres de licence supplémentaires après le 4^{ème} Dan, dont celui de la saison en cours
- L'inscription au 5^{ème} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES :

Les examens de 5^{ème} Dan de Hapkido sont organisés par la Fédération. Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 6^{ème} Dan, Il est constitué par le Bureau de la CSDGE. Les sessions se déroulent aux lieux et dates des examens prévus par la Fédération. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de cinq (5) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A :** *Les connaissances*, composé d'une épreuve sur *l'approche de l'enseignement*
- **Module B :** *La théorie*, composée d'une épreuve sur le *développement du Hapkido*
- **Module C :** *Application technique*, composé de trois épreuves de *défense avec une arme, défense contre une arme, et saisies*

Module A : Les connaissances (40 points)

Le candidat décompose, sur une durée maximum de 5 min, une technique de clé ou de projection contre saisie au poignet dans le cadre d'un cours destiné à un public adulte.

Les points clés de la réalisation de la technique au **niveau physiologique** (respiration, contrôle de l'énergie, utilisation des muscles) et au **niveau biomécanique** (sécurité, position du corps, déplacement, points vitaux, forces appliquées) doivent être expliqués.

Le jury peut le cas échéant, après la présentation du candidat, poser des questions et demander des précisions sur la démonstration du candidat.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **20 points**.

Module B : La théorie (40 points)

Le candidat prépare par écrit un bilan réflexif.

Le sujet proposé par le candidat devra être le fruit d'une expérience vécue ou d'un projet mené dans son parcours de Hapkido-in (compétiteurs, enseignants, arbitres, juges, dirigeants, pratiquants, organisateurs, etc.).

Ce sujet sera transmis à la CSDGE pour validation au plus tard 4 mois avant l'examen de « Dan ». Un tuteur sera proposé au candidat pour l'accompagner dans la rédaction du mémoire. Toutefois, le candidat peut également proposer une personne qui puisse correspondre aux critères définis. Dans ce cas, la CSDGE devra valider le tutorat.

Le candidat soutient oralement son mémoire lors de l'examen. Les modalités de rédaction du mémoire sont précisées en annexe.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **20 points**.

Module C : Application technique (80 points)

Cette épreuve doit être réalisée à deux, le candidat et un partenaire proposé par le candidat ou choisi parmi les autres candidats. Si le partenaire n'est pas candidat à un Dan lors de cette même session, il devra :

- Être licencié et disposer de son passeport fédéral à jour
- Signer l'attestation sur l'honneur l'engageant à ne pas prendre de photos, vidéo ou toute forme d'enregistrement lors de la session d'examen de Dan

a/ Défense avec une arme (20 points)

Le candidat réalise avec un partenaire, dix (10) techniques de défense avec une arme (canne, ceinture ou bâton ; au libre choix du candidat) contre une attaque au libre choix du candidat.

b/ Défense contre une arme (20 points)

Le candidat réalise dix (10) techniques de défense à main nue ou avec un bâton (court ou long) contre une attaque avec une arme, au libre choix du candidat (revolver, bâton court, bâton long, sabre bambou...).

c/ Saisie (40 points)

Le candidat réalise vingt (20) techniques de défense contre une saisie, tirées au sort par le jury parmi toutes les saisies demandées dans les passages de grades du 1^{er} au 4^{ème} Dan.

Les techniques doivent être réalisées dans les 3 secondes qui suivent la saisie.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **40 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.

Examen de 6^{ème} Dan

A/ CONDITIONS :

- Être titulaire du grade de 5^{ème} Dan
- Avoir six timbres de licence supplémentaires après le 5^{ème} Dan, dont celui de la saison en cours
- L'inscription au 6^{ème} Dan réalisée sur la plateforme FFTDA.

B/ MODALITES :

Les examens de 6^{ème} Dan de Hapkido sont organisés par la Fédération. Le jury d'examen est composé de six juges, deux par modules, d'un grade supérieur ou égal au 7^{ème} Dan, Il est constitué par le Bureau de la CSDGE. Les sessions se déroulent aux lieux et dates des examens prévus par la Fédération. Les conditions d'organisation du jury d'examen sont précisées dans la partie « VIII. JUGES DES EXAMENS DE DANS GRADES ET GRADES EQUIVALENTS » du règlement de la CSDGE de la FFTDA relatif aux conditions de délivrance des Dans et Grades équivalents.

L'examen est composé de cinq (5) épreuves réparties sur trois modules :

- **Module A** : *Les connaissances*, composé d'une épreuve sur *l'approche technique du Hapkido*
- **Module B** : *La théorie*, composée d'une épreuve sur le *développement du Hapkido*
- **Module C** : *Application technique*, composé d'une épreuve libre sur la *démonstration de la pratique du Hapkido*

Module A : Les connaissances (40 points)

Le candidat décompose une technique de *Hoshinsool* en réponse à chacune des attaques suivantes :

- Saisie aux poignets
- Saisie au vêtement
- Frappe avec les membres supérieurs
- Frappe avec les membres inférieurs
- Étranglement
- Attaque avec une arme

Les points clés de la réalisation de la technique au niveau **physiologique** (respiration, contrôle de l'énergie), au niveau **mécanique** (sécurité, position du corps, points vitaux, muscles en action) et au niveau **moteur** (déplacements, coordination, position du corps) doivent être expliqués.

Le candidat devra enfin proposer **deux évolutions** de la technique dans des contextes d'application différents.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **20 points**.

Module B : La théorie (40 points)

Le candidat prépare par écrit un mémoire.

Le sujet proposé par le candidat devra être le fruit d'une expérience vécue ou d'un projet mené dans son parcours de Hapkido-in (compétiteurs, enseignants, arbitres, juges, dirigeants, pratiquants, organisateurs, etc.).

Ce sujet sera transmis à la CSDGE pour validation au plus tard 4 mois avant l'examen de « Dan ». Un tuteur sera proposé au candidat pour l'accompagner dans la rédaction du mémoire. Toutefois, le candidat peut également proposer une personne qui puisse correspondre aux critères définis. Dans ce cas, la CSDGE devra valider le tutorat.

Le candidat soutient oralement son mémoire lors de l'examen. Les modalités de rédaction du mémoire sont précisées en annexe.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **20 points**.

Module C : Application technique (80 points)

Le candidat effectue une démonstration illustrant la pratique du Hapkido. Le jury devra comprendre les grands principes inhérents à la pratique du Hapkido du candidat.

Le candidat doit expliciter verbalement ou non les différentes parties de sa présentation et leur rôle dans sa pratique. Une attention particulière devra être portée sur la cohérence entre les différents mouvements et leur application concrète (**exemple** : utilisation d'une percussion dans le cadre un combat ou d'une situation de self défense).

La démonstration intégrera *a minima* trois des cinq items proposés ci-dessous :

- Des percussions avec les membres inférieurs
- Des percussions avec les membres supérieurs
- Des techniques de *Hoshinsool* avec ou sans armes
- Des chutes
- Le cérémonial martial propre au Hapkido

La durée de la démonstration doit être de 15 minutes suivi d'un entretien de 15 minutes avec le jury sur le contenu de la présentation.

Le candidat valide le module s'il obtient une note égale ou supérieure à **40 points**.

Décision :

Un module validé est acquis pour les cinq saisons sportives qui suivent la validation.

Les candidats ayant validé les modules A, B et C, sont proposés à l'admission pour le Dan présenté.