

EXAMEN DU 3^{EME} DAN DE HAPKIDO

QCM PORTANT SUR LA REGLEMENTATION DES COMPETITIONS COMBAT HAPKIDO

BAREME – NOTE SUR 15 POINTS

- Réponse juste : 1 point
- Réponse incomplète : 0,5 point
- Réponse fausse : 0 point

Le candidat valide le module s'il obtient 7,5 points ou plus.

Num.	Questions	Réponses
1	Combien de catégories de poids composent la catégorie "Minime" (masculins + féminines) ?	A / 8 B / 10 C / 12 D / 14
2	Combien de catégories de poids composent la catégorie "Cadet" (masculins + féminines) ?	A / 8 B / 10 C / 12 D / 14
3	Combien de catégories de poids composent la catégorie "Junior" (masculins + féminines) ?	A / 8 B / 10 C / 12 D / 14
4	Combien de catégories de poids composent la catégorie "Senior" (masculins + féminines) ?	A / 8 B / 10 C / 12 D / 14
5	Combien de catégories de poids composent la catégorie "Master" (masculins + féminines) ?	A / 8 B / 10 C / 12 D / 14
6	Combien de point rapporte un coup de pied circulaire (Tchigo Chagi) au niveau de la cuisse ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
7	Combien de point rapporte un coup de pied circulaire (Tchigo Chagi) au niveau du plastron ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
8	Combien de point rapporte un coup de poing au niveau du plastron ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
9	Combien de point rapporte un coup de pied de face (Ap Chagi) au niveau du plastron ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
10	Combien de point rapporte un coup de pied retourné au niveau du plastron ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts

		D / 3 pts
11	Combien de point rapporte un coup de pied circulaire (Tchigo Chagi) au niveau du casque ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
12	Combien de point rapporte un coup de pied retourné au niveau du casque ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
13	Combien de point rapporte un coup de poing au niveau du casque ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
14	Combien de point rapporte un coup de pied retourné au sol « Anjwa dollyeo chagi » au niveau de la cheville entraînant la chute de l'adversaire sans décollement des deux pieds ?	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
15	Combien de point rapporte un coup de pied retourné au sol au niveau de la cheville entraînant la chute de l'adversaire avec décollement des deux pieds ?	A / 1 pt B / 2 pts C / 3 pts D / Victoire de reprise
16	Combien de point rapporte une projection entraînant la chute de l'adversaire sans décollement des deux pieds ?	A / 1 pt B / 2 pts C / 3 pts D / Victoire de reprise
17	Combien de point rapporte une projection entraînant la chute de l'adversaire avec décollement des deux pieds ?	A / 1 pt B / 2 pts C / 3 pts D / Victoire de reprise
18	Combien de point rapporte une projection contre coup de pied de l'adversaire et entraînant sa chute ?	A / 1 pt B / 2 pts C / 3 pts D / Victoire de reprise
19	La sortie de l'aire de combat entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
20	Tomber volontairement entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
21	Eviter ou retarder le match entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
22	Attaquer avec un coup de poing lorsque l'adversaire a saisi un coup de pied entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
23	Attaquer avec un coup de poing lorsque l'on a saisi la jambe de l'adversaire entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
24	Attaquer avec un coup de poing en phase de projection entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt

		C / 2 pts D / 3 pts
25	Effectuer un tirage manifeste du plastron vers soi ou vers le sol sans objectif de projection entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
26	Saisir à la tête, par le casque, par les cheveux entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
27	Effectuer un coup de pied retourné au sol « Anjwa dollyeo chagi » au tibia entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
28	Ne pas faire un pas de retrait lors du début de la reprise après le « Shi-jak » et attaquer directement entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
29	Un mauvais comportement du combattant ou du coach entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
30	Attaquer, intentionnellement ou non, une zone non autorisée entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
31	Attaquer, intentionnellement ou non, avec une partie du corps non autorisée entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
32	Attaquer intentionnellement avec une intensité totale, sans contrôle de la force des coups portés entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
33	Attaquer avec un coup de poing retourné entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
34	Attaquer l'adversaire tombé au sol entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
35	Effectuer une clé ou un étranglement entraîne un Gam-jeom de :	A / 0 pt B / 1 pt C / 2 pts D / 3 pts
36	Après combien de Gam-jeom pour un combattant la fin de la reprise et la victoire de cette dernier pour l'adversaire est annoncée ?	A / 3 B / 4 C / 5 D / 6
37	Le diamètre de l'aire de combat doit être de :	A / 7 mètres B / 8 mètres C / 9 mètres D / 10 mètres
38	Combien de juges de coin y a-t-il lors d'un combat	A / 1 B / 2

		C / 3 D / 4
39	Les coups de pieds au casque sont autorisés pour les catégories :	A / Minimes B / Cadets C / Juniors D / Seniors
40	Les projections sont autorisées pour les catégories :	A / Cadets B / Juniors C / Seniors D / Masters
41	Les coups de poing au casque sont autorisés pour les catégories :	A / Minimes B / Juniors C / Seniors D / Masters
42	Les coups de poing au plastron sont autorisés pour les catégories :	A / Minimes B / Cadets C / Juniors D / Seniors
43	Les coups de pieds retournés au sol « Anjwa dollyeo chagi » sont autorisées pour les catégories :	A / Minimes B / Cadets C / Juniors D / Masters
44	La durée d'une reprise en catégorie Minime est de :	A / 1 minute B / 1 minute et 30 secondes C / 2 minutes D / 2 minutes et 30 secondes
45	La durée d'une reprise en catégorie Cadet est de :	A / 1 minute B / 1 minute et 30 secondes C / 2 minutes D / 2 minutes et 30 secondes
46	La durée d'une reprise en catégorie Junior est de :	A / 1 minute B / 1 minute et 30 secondes C / 2 minutes D / 2 minutes et 30 secondes
47	La durée d'une reprise en catégorie Senior est de :	A / 1 minute B / 1 minute et 30 secondes C / 2 minutes D / 2 minutes et 30 secondes
48	La durée d'une reprise en catégorie Master est de :	A / 1 minute B / 1 minute et 30 secondes C / 2 minutes D / 2 minutes et 30 secondes
49	Un coach doit être :	A / En dobok B / En survêtement C / Majeur D / Ceinture noire
50	Un coach peut :	A / Combattre dans la catégorie coachée B / Combattre dans une autre catégorie C / Arbitrer dans la catégorie coachée D / Arbitrer dans une autre catégorie