

COUPE DE FRANCE KOBUDO SPORTIF

Karaté avec armes



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
KARATÉ

Samedi 13 Mai 2023

Gymnase du Pas de La Garenne,
Chemin de la Joselette
Pierrefeu-du-Var, 83390

Le Département du VAR de Karaté et Disciplines Associées organise

La Coupe de France **KOBUDO SPORTIF** le Samedi 13 Mai 2023

ORGANISATION

Cette compétition est organisée sous l'égide de La Fédération Française de Karaté et Disciplines Associées et du Comité Départemental du VAR Karaté et DA

FFKDA / FEDERATION FRANCAISE DE KARATE ET DISCIPLINES ASOCIEES

Président Francis DIDIER

39 rue Barbes, 92120 MONTROUGE - FRANCE

Tél. : + 33 1 41 17 44 57

E-mail : compétition@ffkarate.fr - Site internet : www.ffkarate.fr

Et le Comité départemental FFK du Var

Comité Départemental du Var de Karaté et Disciplines Associées

Président Patrick ROSADINI

1227 Route du Muy Les Hoirs d'Esteve

83120 LE PLAN DE LA TOUR

Tel : 07 81 60 15 03

E-mail : cdvarkarate.da@gmail.com

LE SITE



Gymnase du Pas de La Garenne, CHEM de la Joselette Pierrefeu-du-Var, 83390

PIERREFEU du VAR

Situation

Charmant village de la Côte d'Azur Varoise située entre Marseille et Nice, dans un des sites les plus pittoresques de la Côte des Maures.

Bâtie en plein midi dans l'arrière-pays et abritée des vents, Pierrefeu du Var offre au regard des visiteurs un panorama exceptionnel et une douceur de vivre reconnue de tous.

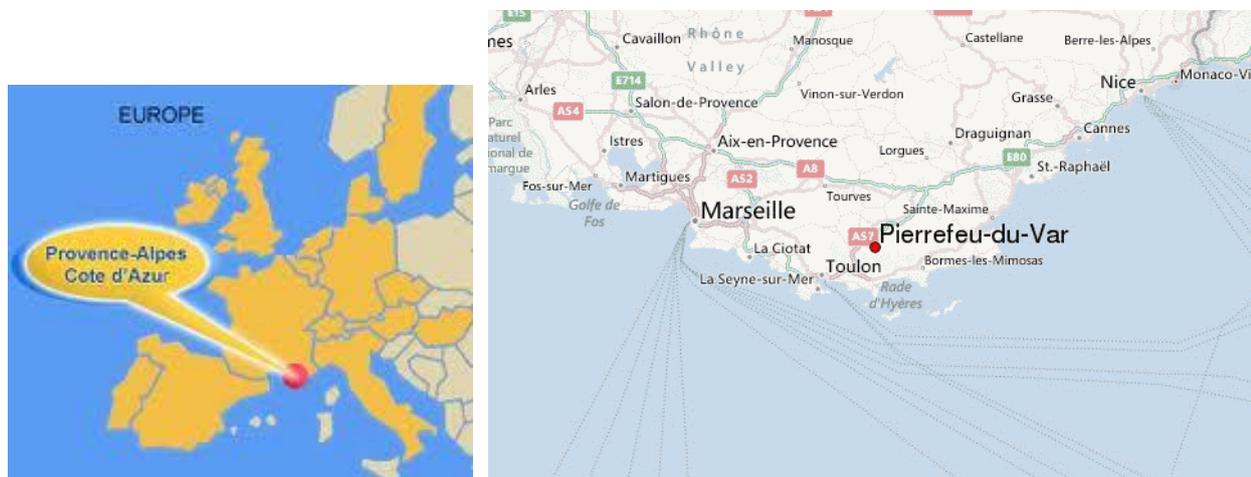
Climat

Pierrefeu du Var bénéficie d'un ensoleillement idéal (plus de 300 jours/an). Le climat est particulièrement doux en hiver entre 12° et 19°, chaud et aéré en été (27° en moyenne), et une eau tempérée (de 20° à 27°).

Au cœur du vieux village

En vous promenant dans les rues pavées, vous découvrirez les façades des maisons rénovées à l'ancienne avec leurs toits aux tuiles romaines, les places ombragées

CARTE ET ACCES



Par avion : By air / Flüge / Per via aera **AEROPORT TOULON/HYERES**

.Aéroport de Toulon-Hyères à 60 km

Navette bus direct en saison Tél : 08.25.01.83.87 -

Aéroport de Marseille-Marignane à 150 km Tél: 04.42.14.14.14 -

Par train: By rail / Zug / Per ferrovia

gare des Arcs (TGV) à 25 km.

Tél : 3635 - www.voyages-sncf.com

Liaisons bus Sodetrav : 04.94.54.62.36 - www.sodetrav.fr

DESCRIPTIF DE L'ACTIVITE « KOBUDO SPORTIF »

Le **KOBUDO SPORTIF** se pratique avec des armes en mousse pour le combat (Bo bâton long, Sabre, Eku bo, Sai trident, Nunchaku, Tonfa, Kama faucilles etc.).

Cette pratique est **sans risque** pour les pratiquants, ils sont casqués et gantés.

Activité très **ludique** et permettant à des pratiquants non-compétiteurs de se confronter à des adversaires sans risque de blessure pour le lendemain.

Le **KOBUDO SPORTIF** est une discipline avant tout sportive et accessible à tous sans contrainte d'âge ou d'appartenance martiale

Enfants: Activité très ludique où les jeunes enfants doivent apprendre à gérer la distance et surtout l'appréhension du contact, qu'ils ne perçoivent plus de la même manière du fait de l'ajout d'une arme en mousse sans risques.

Adolescents: Activité ludique et très sportive pour la mise en confrontation et la gestion de l'énergie. Combat réglementé et avec travail des principes de la compétition et du respect pour l'autre.

Adultes compétiteurs: Un bon complément technique pour les déplacements et la précision et une augmentation de la réactivité et de la vitesse du fait de l'ajout d'armes qui accroît l'intensité de l'attaque.

Adultes VETERANS Une activité ludique, attractive, moins Dangereuse pour le corps, mais donnant envie de se sentir une âme de Guerrier malgré l'âge donc une forme de combat adapté à ces critères, et pour les autres un entraînement pour continuer d'entretenir sa condition physique.

Une Formation par l'intermédiaire de stages sur toute la France.

Un suivi technique en effectuant des stages dans vos clubs, ce qui permet de ne pas se retrouver tout seul et de ne pas pouvoir continuer d'évoluer dans sa pratique.

Compétitions:

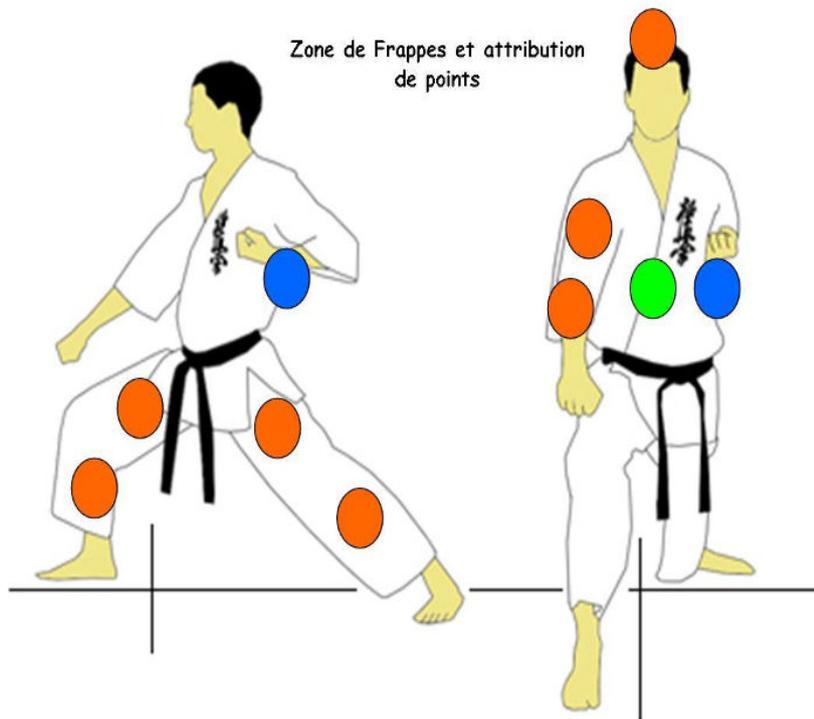
Règlement compétition adapté à toutes les disciplines de la FFKDA aussi bien karatéka que disciplines associées.

De **nombreuses rencontres sportives et compétitives** départementales, régionales et nationales.

Des programmations de rencontre en Inter Clubs et des regroupements de masse.

Tout ceci pour développer un plaisir de pratiquer une activité **"LUDIQUE et SPORTIVE"**

ZONES DE FRAPPES KOBUDO SPORTIF



Jambe (extérieur ou intérieur) = 1 point
Bras (entre le poignet et l'épaule) = 1 point
Tête (sommet du crâne) = 1 point



Pique ou coupe à l'abdomen = 2 points



Flanc = 3 points
Dos = 3 points

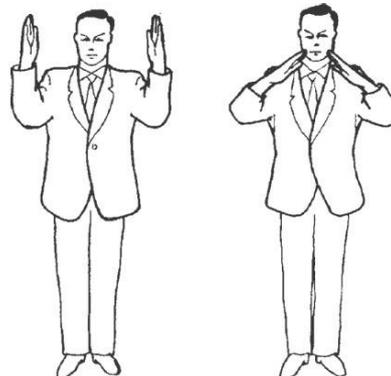
ANNONCES ET GESTE DE L'ARBITRE



Prêt

Commencez

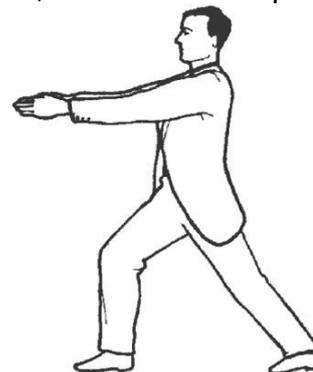
Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.



L'arbitre demande aux compétiteurs de se saluer.

Commencez

Au moment où l'arbitre annonce « Commencez », il prend la position vers l'avant et étend ses bras, paumes des mains en direction des compétiteurs. Quand il annonce « Commencez », il tourne les paumes en ramenant rapidement les bras l'un vers l'autre, et il recule d'un pas.



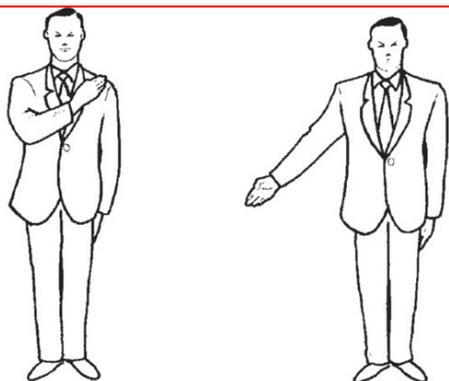
Stop

Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Stop », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.



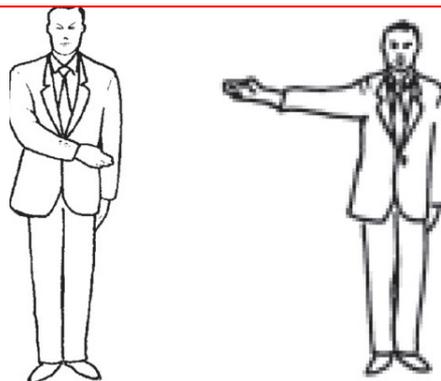
Faute

L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.



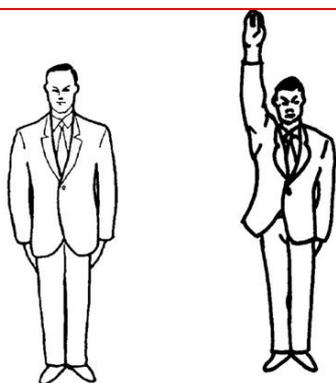
1 Point

L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.



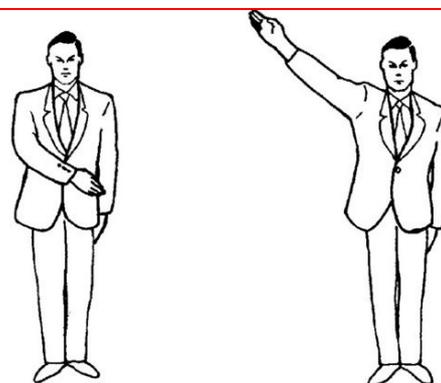
2 Points

L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.



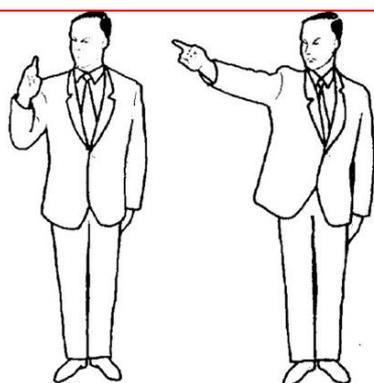
3 Points

L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.



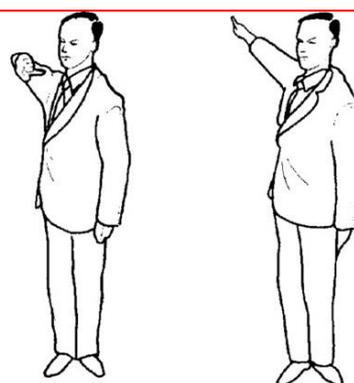
Vainqueur

A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.



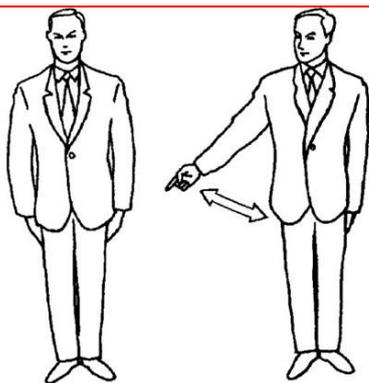
Disqualification

L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.



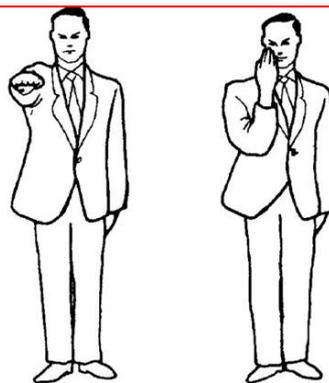
**Disqualification
quittez l'aire de combat**

L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Rouge (ou Bleu) Disqualification », puis il déclare l'adversaire vainqueur.



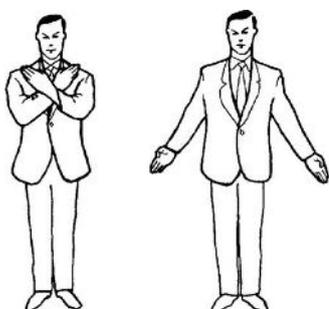
Sortie, faute

L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu « sortie » en pointant l'index vers le bord de l'aire de compétition, du côté du fautif.



Les juges

L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification.



Egalité

Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.



Danger

(manque d'égard pour sa propre sécurité)
L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.

PARTENAIRES



Ville de Pierrefeu du Var



Conseil général du Var



Fédération Française de Karaté
et DA



Comité Départemental du VAR
de KARATE et DA



CDOS Var