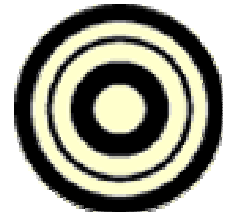


**Kyudo Kai**  
De Plan-les-Ouates / Genève  
**Dojo Mei Kyu Kai**



## Règlement du Taikai

### **Généralités**

Le concours se déroule en 5 volées de 4 flèches, par groupe de 6 archers en 2 sharei de 3 tireurs simultanément. La position est « tachi sharei », soit tir debout.  
Le tir se fait sur cible de couleur de 36cm, à 28m.

Les tireurs arrivent de manière à être prêts pour le salut à 13:30. Les sharei sont constitués immédiatement après. Les tireurs retardataires ne peuvent être acceptés que si ils peuvent s'intégrer au premier tour du dernier sharei.

### **Entrée sur le shajo**

Entrée classique, avec salut à la photographie de Onuma Sensei, puis marche vers la position sur Honza.

Lorsque la place de tir est totalement libre, les 6 tireurs avancent ensemble de manière à ce que la pointe de leur arc se trouve sur Shai. Ils saluent « Yu », et avancent pied gauche puis pied droit et font « ashibumi ».

L'entrée du groupe suivant de 6 tireurs se fait de la même manière, au tir de la 3<sup>ème</sup> flèche du groupe précédent. Le nouveau groupe attend sur Honza que le shajo soit libéré.

### **Séquence de tir**

Les 6 tireurs font ensemble les séquences de « ashibumi » à « torigake » inclus. A partir de « torigake », les 6 tireurs forment 2 sharei indépendants de 3 tireurs, de 1 à 3 et de 4 à 6. Les tireurs de chaque sharei tirent avec un petit décalage, à savoir que le tireur suivant fait « uchiokoshi » au moment où le tireur précédent passe en « daisan ». Seule contrainte : ne pas lâcher sa flèche avant celle du tireur précédent du même sharei.

### **Sortie du shajo**

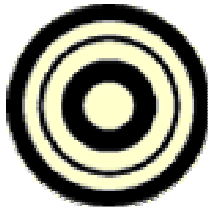
Lorsque les 6 archers ont tiré, le 1<sup>er</sup> sharei sort au delà du 1<sup>er</sup> tireur du groupe suivant, et le 2<sup>ème</sup> sharei sort entre les tireurs 3 et 4 du groupe suivant, sans saluer (pas de place), et le groupe suivant avance vers Shai dès que la place est totalement libre.

### **Yatori et annonce des points**

C'est à 3 personnes du groupe précédant immédiatement le groupe en train de tirer qu'incombe la lourde tâche d'aller chercher les flèches et d'annoncer les points.

Une personne annonce à haute et intelligible voix, pour les cibles 1 à 6 dans cet ordre :

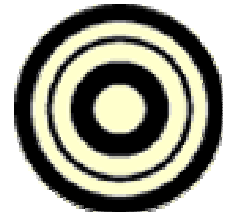
- Le numéro de la cible



# Kyudo Kai

## De Plan-les-Ouates / Genève

### Dojo Mei Kyu Kai



- Le nombre de flèche ayant percé la cible (sans rebond au sol)
- Les points pour chaque flèche ayant touché (pas la somme des points)

Une seconde personne vérifie en parallèle

La troisième personne tient le drapeau rouge d'arrêt de tir si il existe.

La valeur des points est 10, 7, 5, 3 par couleur à partir du centre. Pour une flèche touchant le cercle noir séparant 2 couleurs, c'est la valeur la plus forte des 2 couleurs qui est prise.

Quand les points sont enregistrés, 2 personnes ramassent les flèches en les essuyant soigneusement et en évitant de les poser au sol (risque de gravier dans le azu).

### Enregistrement des points et responsabilité du shajo

Des 3 personnes restantes du groupe précédent, une personne effectue l'inscription des points sur le tableau préparé, et une autre personne contrôle cette inscription simultanément. La troisième personne surveille le groupe se préparant à tirer, ainsi que les personnes ramassant les flèches, et indique aux tireurs de commencer la séquence de tir lorsque c'est possible.

### Pause

La pause se fait lorsque tous les groupes ont tiré leur 3<sup>ème</sup> volée de 4 flèches.

### Résultat du concours, égalité

Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de cibles touchées, indépendamment du nombre de points, ce qui favorise les tireurs réguliers. En cas d'égalité au nombre de cibles touchées, les points servent à départager les tireurs.

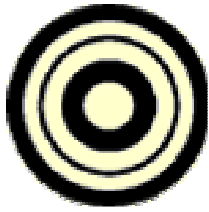
En cas d'égalité du nombre de touché et du nombre de points, la procédure « ex aequo » ci-dessous sera utilisée :

- Pour la 1<sup>ère</sup> place, élimination par « mort subite » et « au plus près du centre » :  
Les tireurs viennent sur Honza, puis sur Shai, avec 4 flèches, font « ashibumi », posent trois flèches au sol, et tirent leur première flèche, chacun sur sa cible.
  - Si aucune flèche ne touche, ils continuent avec la flèche suivante.
  - Si une flèche touche, pas la seconde, cette flèche désigne le vainqueur.
  - Si deux flèches touchent, ils continuent pour une nouvelle volée.

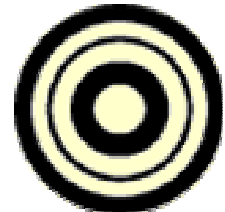
Une fois les 4 flèches tirées, c'est le nombre de points qui départage. Si il y a encore égalité, on recommence.

- Pour les 2 places suivantes, les archers à égalité tirent une seule flèche sur la même cible, et c'est la distance à partir du centre de la cible qui détermine le classement des archers. Les instructions pour une séquence de tir de 3 archers ex aequo sont les suivantes :

- Les 3 archers viennent sur Honza devant les cibles 3, 4 et 5
- Le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>ème</sup> avancent sur Shai, le 3<sup>ème</sup> attend sur Honza



**Kyudo Kai**  
De Plan-les-Ouates / Genève  
**Dojo Mei Kyu Kai**



- Le 1<sup>er</sup> tir sur la cible 3 pendant que le 2<sup>ème</sup> attend en dozukuri
  - Le 1<sup>er</sup> part en reculant sur Honza en face de la cible 2 pendant que le 2<sup>ème</sup> ferme ashibumi, se déplace sur Shai face à la cible 3 et refait ashibumi, et le 3<sup>ème</sup> vient sur Shai face à la cible 4
  - Le 2<sup>ème</sup> tir sa flèche sur la cible 3 puis recule sur Honza face à la cible 3
  - Le 3<sup>ème</sup> ferme ashibumi, se déplace sur Shai face à la cible 3, effectue son tir et recule sur Honza face de la cible 4.
  - Les 4 tireurs attendent le résultat sur Honza puis sortent sans saluer.
- Pour un nombre d'archers différent, la place par rapport aux cibles est adaptée.  
Une flèche qui a rebondi au sol est considérée comme « très éloignée ».

### **Fin de la réunion**

Les tireurs se réunissent pour l'annonce des résultats par le responsable du dojo, puis un dernier salut et enfin sortent à l'extérieur pour la fin de cette journée sportive

Le comité d'organisation.