



Guide des tournois KINTEKI et ENTEKI



Auteurs : Claude LUZET, Patricia STALDER
Illustrations : Rachel FOUTREL, Alain SCHERER

Table des matières (*Cliquez sur la page recherchée*)

1.	TEXTES DE REFERENCE	4
	Catégories de tournois <i>kinteki</i>	5
	Championnat de France <i>kinteki</i>	6
	Accréditation des directeurs de tournois	7
2.	DEMARCHES ADMINISTRATIVES.....	8
	Formulaire d'invitation au tournoi	9
	Inviter, homologuer, publier un tournoi.....	10
	Enregistrer les participants.....	11
	Et après	12
3.	MISE EN PLACE DU DOJO.....	13
	Installation : normes de base	14
	Matériel à prévoir pour un tournoi de catégorie A	15
4.	STAFF.....	16
	Implantation du staff (très grands tournois)	17
	Implantation du staff (catégories A ou B).....	18
	Description des fonctions du staff.....	19
	Rôle du directeur de tournoi	20
	Rôle du juge de cible	21
	Rôle du juge de <i>shajô</i>	23
	Marque et enregistrement des résultats.....	24
5.	COMPETITEUR	25
	Equipement du compétiteur	26
	Organisation des <i>tachi</i>	27
	Déroulement d'un <i>sharei</i>	28
	Rythme de tir en tournoi	29
	Incidents de tir	30
6.	DÉROULEMENT D'UN TOURNOI	31
	Format des tournois homologués	32
	Protocole d'ouverture	33
	Jugement du score	35
	Enregistrement du score	36
	Match pour 8 équipes	37
	Tirs de barrage en tournoi individuel (<i>izume</i>).....	38
	Tirs de barrage en tournoi individuel (<i>enkin</i>)	39
	Tirs de barrage en tournoi par équipes	41
	Protocole de clôture.....	42

7. AUTRES TOURNOIS	43
Tournois 2 en 1.....	44
Tournoi de femmes	45
Tournois récréatifs	47
Tournois récréatifs : recueil de pratiques.....	49
Tournois à distance	54
8. TOURNOIS <i>ENTEKI</i>	55
Installation du dojo <i>enteki</i>	56
Installation des cibles <i>enteki</i>	57
Déroulement d'un tournoi <i>enteki</i> homologué.....	58
Classement au championnat <i>enteki</i>	59
Diriger un tournoi <i>enteki</i>	60
Accréditation des directeurs de tournoi <i>enteki</i>	61
9. ANNEXES	63
FEUILLE DE MARQUE de TOURNOI <i>KINTEKI</i> INDIVIDUEL	64
FEUILLE DE MARQUE de TOURNOI <i>KINTEKI</i> PAR EQUIPES	65
EXEMPLE FEUILLE DE MARQUE TOURNOI <i>ENTEKI</i>	66
EXEMPLE D'UN FEUILLET DU CARNET DE MARQUE	67

1. TEXTES DE REFERENCE



Catégories de tournois *kinteki*

Championnat de France *kinteki* Erreur ! Source du renvoi introuvable.

Accréditation des directeurs de tournois

TOURNOIS HOMOLOGUES

- Les tournois homologués sont classés en quatre catégories :
 - **Tournois de catégorie A** : Coupes de CTKyudo et Coupe de France.
 - **Tournois de catégorie B** : Ils devront compter au moins 10 participants provenant d'au moins 3 clubs différents.
 - **Tournois de catégorie C** : autres tournois homologués de moindre importance.
 - **Tournois de catégorie D** : Ils sont réservés à certaines catégories de pratiquants (jeunes, femmes, débutants ...) et ont pour but d'amener à la compétition un public sous-représenté dans les tournois. Ils ne sont pas pris en compte pour le classement au Championnat de France.

TOURNOIS RECREATIFS

- Ces tournois n'ont d'autre but que de favoriser le développement des tournois et de la vie sociale dans les clubs ou entre les clubs. Ils ne suivent pas forcément les critères exigés pour les tournois homologués et n'ont donc pas vocation à l'être.
- La promotion peut cependant en être faite localement, à travers par exemple un calendrier territorial.
- Pour leur description, se reporter à la fiche « Tournois récréatifs »

DEFINITION	<ul style="list-style-type: none">➤ Le Championnat de France CNKyudo établit le classement annuel des participants aux tournois.➤ Pour le classement du championnat, les sélectionnés devront prouver leur aptitude à performer ailleurs qu'à « domicile », c'est-à-dire dans le cadre de tournois générant davantage de tension que celle prévalant généralement dans les tournois locaux.
MODALITES	<ul style="list-style-type: none">➤ Le classement au Championnat de France pour l'année N est établi sur les résultats des participations à des tournois sur l'année civile du 1er janvier au 31 décembre de l'année N.➤ Il est publié au plus tard lors de l'Assemblée Générale Ordinaire du CNKyudo qui se tient en début d'année N+1.
PREMIER CLASSEMENT	<ul style="list-style-type: none">➤ Ne sont retenus pour le classement du Championnat de France que les archers ayant participé à au moins 3 tournois de catégorie A ou B dont au minimum 1 de catégorie A n'importe où sur le territoire national.➤ Le classement est établi d'après la somme des 3 meilleurs résultats obtenus lors des tournois de catégorie A et B, dont au moins un score d'un tournoi de catégorie A
DEUXIEME CLASSEMENT	En cas d'ex-æquo, le classement se fera sur un 2 ^{ème} critère : la moyenne de tous les résultats des tournois A, B et C de la période.
TROISIEME CLASSEMENT	S'il subsiste encore des ex-aequo, le classement se fera sur un 3 ^{ème} critère : l'écart-type de tous les résultats des tournois A, B et C de la période.

CONDITIONS DE CANDIDATURE

Pour poser sa candidature à l'accréditation, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Etre titulaire au minimum du 4e dan, sauf dérogation argumentée.
- Etre président d'un club ou recommandé par le président du club.
- Avoir participé à au moins 3 tournois homologués de catégorie A ou B en tant que compétiteur ou membre du staff sur les 36 mois précédant la date prévue de l'accréditation

DEPOT DE CANDIDATURE

- Les candidatures sont à soumettre par courriel à la cellule DTN Tournois du CNKyudo. Remplir pour cela le formulaire de Demande d'Accréditation : Corpus Administratif Commun/2-CTKyudo/Module accréditation directeurs tournois

TUTEUR

Tout *shôgôsha* accrédité, n'appartenant pas au même club que le candidat, est susceptible d'agir en tant que tuteur d'accréditation.

EPREUVE THEORIQUE

Le *shôgôsha* tuteur vérifie que la personne candidate connaît la procédure des tournois en l'interrogeant sur le document « Guide des tournois » du CNKyudo. La personne candidate doit pouvoir répondre à au moins 8 questions sur 10. Voir la liste de questions possibles dans : Corpus Administratif Commun/2-CTKyudo/Module accréditation directeurs tournois

EPREUVE PRATIQUE

La personne candidate dirige un tournoi homologué sous le contrôle du tuteur, qui a la double responsabilité :

- de s'assurer que le candidat a les compétences requises (il ne le remplace pas).
- de garantir la régularité du tournoi (il n'interviendra pas à la place du candidat, mais seulement en cas de nécessité) : **attention, c'est bien le tuteur qui est le directeur du tournoi, et qui valide les résultats.**

DEBRIEFING

Le tuteur dresse un bilan oral du déroulement de l'épreuve avec le candidat. Il lui pose des questions complémentaires s'il le juge nécessaire.

ACCREDITATION

Le tuteur envoie à la cellule DTN Tournois la Fiche de Bilan d'Accréditation : Corpus Administratif Commun/2-CTKyudo/Module accréditation directeurs tournois

RENOUVELLEMENT ACCREDITATION

Dans le cas où un directeur accrédité n'aurait pas dirigé un tournoi dans les trois années précédant l'année en cours, il perdra son accréditation. Il recevra un courriel lui signalant sa sortie de la liste officielle des accrédités et devra faire renouveler son accréditation s'il désire diriger un tournoi.

Il sera tenu compte de l'interruption de la pratique due au COVID.

2. DEMARCHE ADMINISTRATIVES



Formulaire d'invitation au tournoi

Inviter, homologuer, publier un tournoi

Enregistrer les participants

Et après ...

REmplissage DU FORMULAIRE D'INVITATION

Le club organisateur du tournoi doit d'abord remplir un formulaire d'invitation sur le modèle de celui de Kyudo Gestion, disponible dans le NAS. En voici un extrait :

CTKyudo organisatrice	
Nom de l'événement	
Niveaux	
Eventuels commentaires niveaux	
Date limite d'inscription (AAAA-MM-JJ)	
Date début (AAAA-MM-JJ)	
Date fin (AAAA-MM-JJ)	
Ville	
Club organisateur	
Nom organisateur	
Téléphone organisateur	
Courriel organisateur	
Directeur de tournoi	
Assistants éventuels	
Nombre de cibles	
Nombre estimé de clubs	
Nombre estimé de participants	

Informations complémentaires

Thème	
Nombre maximum de participants	
Adresse exacte	
Instruction d'accès	
Horaires (ouverture dojo, salut, etc.)	
Repas	
Hébergement	
Commentaire	

Paramétrage de la planification des inscriptions

Intitulé champ 1	
Intitulé champ 2	
Intitulé champ 3	
Intitulé champ 4	
Intitulé champ 5	



Ce formulaire est disponible dans la Kyudothèque (NAS). Suivre le chemin : Corpus Administratif Commun / gestion des clubs / documents à remplir / fiche inscription évènement

Nommage du tournoi

Pour aider à l'identification du tournoi, il conviendra de respecter, dans le nom du tournoi, le codage suivant : **Coupe ou tournoi + nom de l'organisateur + lieu**
Ex : Tournoi AKTBA Cruseilles, Coupe CTKARA Annecy.

Choix du directeur de tournoi

Il est préférable de choisir le directeur de tournoi le plus proche du lieu du tournoi. Ses frais de déplacement, et donc le coût pour la CTKyudo, en seront ainsi réduits. Rappelons que le directeur établira lui-même sa note de frais sur le module CARLA de la FFJDA.

ORGANISATEUR

- Il contacte le directeur de tournoi pour s'assurer de sa disponibilité, ou il fait appel à la cellule DTN Tournois afin qu'elle lui en fournisse un.
- Si l'organisateur est un club, il envoie le formulaire rempli au responsable Stages et Tournois de la CTKyudo.

RESPONSABLE STAGES ET TOURNOIS DE LA CTKYUDO

- Il vérifie la compatibilité de la date avec les évènements nationaux et locaux.
- Il remplit la fiche « création d'un évènement en ligne » sur Kyudo Gestion à partir du formulaire envoyé par l'organisateur.
- Il informe la cellule DTN Tournois de la création d'un évènement à homologuer.
Courriel : dtn.tournois@kyudo.fr

CELLULE DTN TOURNOIS

- Elle homologue l'évènement.
- Elle en informe l'organisateur et le responsable Stages et Tournois de la CTKyudo.

RESPONSABLES DE CLUB

- Ils en ferment les membres de leur club.
- Ils inscrivent les participants de leur club sur Kyudo Gestion à l'adresse suivante : <https://gestion.kyudo.fr>



Tout licencié peut prendre connaissance des évènements créés sur Kyudo Gestion grâce au lien suivant : <https://gestion.kyudo.fr/calendrier.php>

PARTICIPANTS

- L'enregistrement des participants le jour de la compétition est indispensable pour que soit mise à jour la liste des inscrits tirée de Kyudo Gestion. Les participants devront donc se présenter à la table d'enregistrement **en personne aux horaires indiqués dans l'invitation**. Ils seront munis de leur passeport à jour de leur timbre de licence.
- S'il s'agit d'un tournoi par équipes, les participants annonceront leur nom dans l'ordre de leur *tachi* depuis *ômae* jusqu'à *ochi*, **en respectant l'ordre donné dès les inscriptions**. Rappelons que cet ordre ne pourra en aucun cas être changé lors de l'enregistrement ni au cours du tournoi.
- Une équipe devra comporter **obligatoirement 3 tireurs**. Sinon, elle sera déclarée forfait. Cependant, si l'un des tireurs est défaillant en cours de tournoi, l'équipe pourra continuer à concourir.

ENREGISTREMENT

- L'enregistreur inscrira les participants directement dans le logiciel PIKAICHU de saisie des résultats, préalablement téléchargé à l'adresse <https://pikaichu.kyudo.fr>. Il pourra s'aider du tutoriel dédié disponible dans la Kyudothèque.
- Une fois tous les participants inscrits, il pourra procéder au tirage au sort automatique et imprimer la liste qu'il fera afficher pour les participants. Une fois cette liste établie, aucun enregistrement de retardataire ne sera possible.

DROIT D'ENTREE

Pendant cette opération, l'organisateur pourra percevoir, comme indiqué dans l'invitation, un droit d'entrée lui permettant de couvrir ses menus frais.

DEBUT DU TOURNOI

- Une fois cette formalité terminée, on pourra procéder à la cérémonie d'ouverture du tournoi.
- Chacun devra donc veiller à arriver sur les lieux suffisamment tôt pour que l'enregistreur ait le temps de mettre au point sereinement sa liste et qu'aucun retard ne vienne perturber la concentration des autres compétiteurs.



Il paraît judicieux que l'enregistreur ait prévu des feuilles de marque à remplir manuellement de façon à faire face aux aléas informatiques. (Voir en annexe)

Le tournoi est terminé, tout s'est bien passé, vous pensiez en avoir fini. Eh bien non.

ENVOI DES RESULTATS

- La cellule DTN Tournois récupérera les résultats sur PIKAICHU
- Si pour une raison ou une autre, vous avez dû saisir manuellement les résultats sur papier, il vous faudra les saisir à tête reposée dans PIKAICHU afin que le responsable des résultats de la cellule DTN Tournois puisse le faire entrer dans sa compilation annuelle du Championnat de France.

ENVOI DU COMPTE-RENDU ET DES PHOTOS

- Vous aurez pris la précaution de demander, avant le début du tournoi, à quelqu'un de prendre quelques photos, ainsi que l'accord des participants. Vous avez convaincu quelqu'un d'autre d'écrire un compte-rendu succinct.
- Placez texte et photos dans la Kyudothèque du NAS à l'aide de l'identifiant et mot de passe du club, dans le dossier < CR Stages et Tournois >, après avoir créé un dossier intitulé « CR du stage/tournois du JJ/MM/AA à ...(lieu) »
Remarque : Inutile de proposer une mise en page des photos dans le fichier texte, c'est la personne en charge qui le fera pour la publication du post sur [kyudo.fr](#)
- En ce qui concerne **le texte**, respectez les consignes suivantes :
 - noms propres en minuscule (seule la première lettre est une majuscule)
 - mots japonais en italiques, sans majuscule (« *sensei* ») ni tréma sur les i.
 - longueur libre pour la version en ligne sur [kyudo.fr](#), mais la version destinée à *Kyûdô Magazine* sera réduite (300 mots environ ou moins, selon les contraintes) : nous conseillons donc de vous en tenir à cette longueur, ou de proposer deux versions.
- En ce qui concerne **les photos** :
 - les photos doivent être données séparément (pour ne pas avoir à les extraire d'un fichier Word par exemple, et les obtenir dans la meilleure qualité, taille et résolution possibles)
 - les photos doivent être légendées (dans le texte du CR, par exemple ajouter « photo 1 :... » ; « photo 2 :... », etc., correspondant au nom du fichier photo)



N'oubliez pas que ces publications sont la vitrine de l'activité de votre club ou CTKyudo.

Pensez à les faire figurer sur votre site internet.

Pensez également à les utiliser pour une parution dans la presse locale.

3. MISE EN PLACE DU DOJO



Installation : normes de base

Matériel pour un tournoi de catégorie A

Il est souhaitable que l'organisateur et le directeur de tournoi se concertent en amont du tournoi en ce qui concerne l'installation du dojo. Le directeur de tournoi se réserve le droit de faire modifier l'installation afin d'en garantir la conformité avec les normes des tournois homologués.

DISTANCE

La distance de tir *kinteki* est de 28 mètres.

AZUCHI

- tournoi par équipes : le nombre de cibles est un multiple de 3 ;
- tournoi individuel : le nombre de cibles est un multiple de 3 ou de 5.

CIBLES

- La cible standard est de type *kasumi*.
- Le diamètre du cadre en bois est de 36 cm, sa profondeur est de 9 à 12 cm. Il ne doit pas être trop épais, voire présenter une face biseautée.
- Les cibles doivent être vierges et en nombre suffisant pour permettre le remplacement des cibles abîmées.
- Elles sont positionnées de façon à ce que leur centre se trouve à 27 cm du sol, et selon un angle vers l'arrière de 5°.
- L'utilisation de plusieurs *gogushi* évitera qu'elle ne se décroche.

ECART ENTRE ARCHERS

En fonction de la place disponible, la distance entre les cibles/archers peut varier de 1,50 m à 1,80 m.
Si l'écart est inférieur à 1,80 m, il conviendra de le signaler à l'encadrement et aux archers avant le début du tournoi.

SHAJÔ

Le *shajô* doit être une surface uniforme et propre, appropriée aux déplacements en *tabi*. Sauf exceptions qui devront être validées par le directeur de tournoi, ses dimensions minimales doivent être, non compté le *kamiza* :

- En profondeur : 6 m (dont 1,50 m devant *shai* et 2,50 m derrière *honza*)
- En largeur : 1,50 m à droite de la ligne de la 1^{ère} cible et 1,50 m à gauche de la ligne de la dernière cible.

TATEFUDA

Les positions de *honza* (pour les tirs en *zasha*), *shai*, et celles des archers doivent être clairement matérialisées par des repères au sol bien visibles.



- Rappel : la distance entre *honza* et *shai* pour le tir en *zasha* est de 2 m.
- Pour le tir en *rissha*, *honza* n'est pas matérialisé, mais se trouve à deux pas en arrière de *shai*, c'est-à-dire quand le *urahazu* (pointe d'arc) des archers est approximativement sur *shai*.
- Cependant, un *tachi* en attente se tiendra à 3 pas de *shai* de façon à ne pas gêner les tireurs en cours.

HIKAE

La séparation entre le *shajô* et *hikae*, où attendent les archers, doit être modulable afin de ménager éventuellement plusieurs sorties si le nombre d'archers l'exige.

Ce matériel s'adaptera au nombre de participants. Liste non exhaustive à compléter éventuellement.

AZUCHI

- *Maku* complet avec attaches à bonne dimension
- Eventuellement revêtement de protection du sol
- Double jeu de cibles vierges (les cibles de remplacement seront facilement accessibles)
- *Gôgushi*
- *Yatake* pour *yawatashi*

STAFF AZUCHI

- 2 systèmes de protection pour les juges, à gauche et à droite.
- 2 à 3 tables selon le nombre de juges de cible
- Chaises pour juges et personnes assurant le *yatori*
- 2 à 3 raquettes de signalisation touché/manqué/incertain (X, O, ?)
- Drapeau rouge d'arrêt des tirs (*kamiza*)
- Système de confirmation de résultats (0, 1, 2, 3, 4)
- Double-mètre
- Equerre pour positionnement des cibles

SHAJÔ

- Partition (paravents, claustras...)
- Marques *shai* et *honza*
- Séries de *tatefuda* correspondant au nombre de *shajô*.
- 1 grande table recouverte d'une nappe blanche pour le directeur de tournoi et l'enregistreur
- 1 table avec les trophées ou les diplômes/récompenses
- Petites tables pour chaque marqueur
- Carnets ou feuillets de marque, crayons de papier, gomme ou tablette
- Raquettes de signalisation « feu vert » pour les marqueurs
- Chaises

HIKAE

- 2 petites tables ou tout autre support pour les *tsurumaki*
- Eventuellement 2 jeux de porte-*tsurumaki*
- Chaises correspondant au nombre d'archers en attente
- Chaises pour le juge de *shajô* et pour le regroupeur
- 1 *yumitate* dédié aux *kaeyumi* (arcs de rechange)
- 1 *yatake* pour le retour des flèches après *yatori*
- *Yumitate* et *yatake* en nombre suffisant pour les moments de repos

SAISIE DES RESULTATS

- Ordinateur de saisie des résultats avec module PIKAICHU actif
- Système de projection
- Imprimante
- Rallonge électrique, avec adhésif orange anti-trace au sol
- Imprimés de saisie manuelle de secours
- Rame de papier
- Stylos, etc...

4. STAFF



Implantation du staff (catégorie A)

Implantation du staff (catégorie B)

Description des fonctions du staff

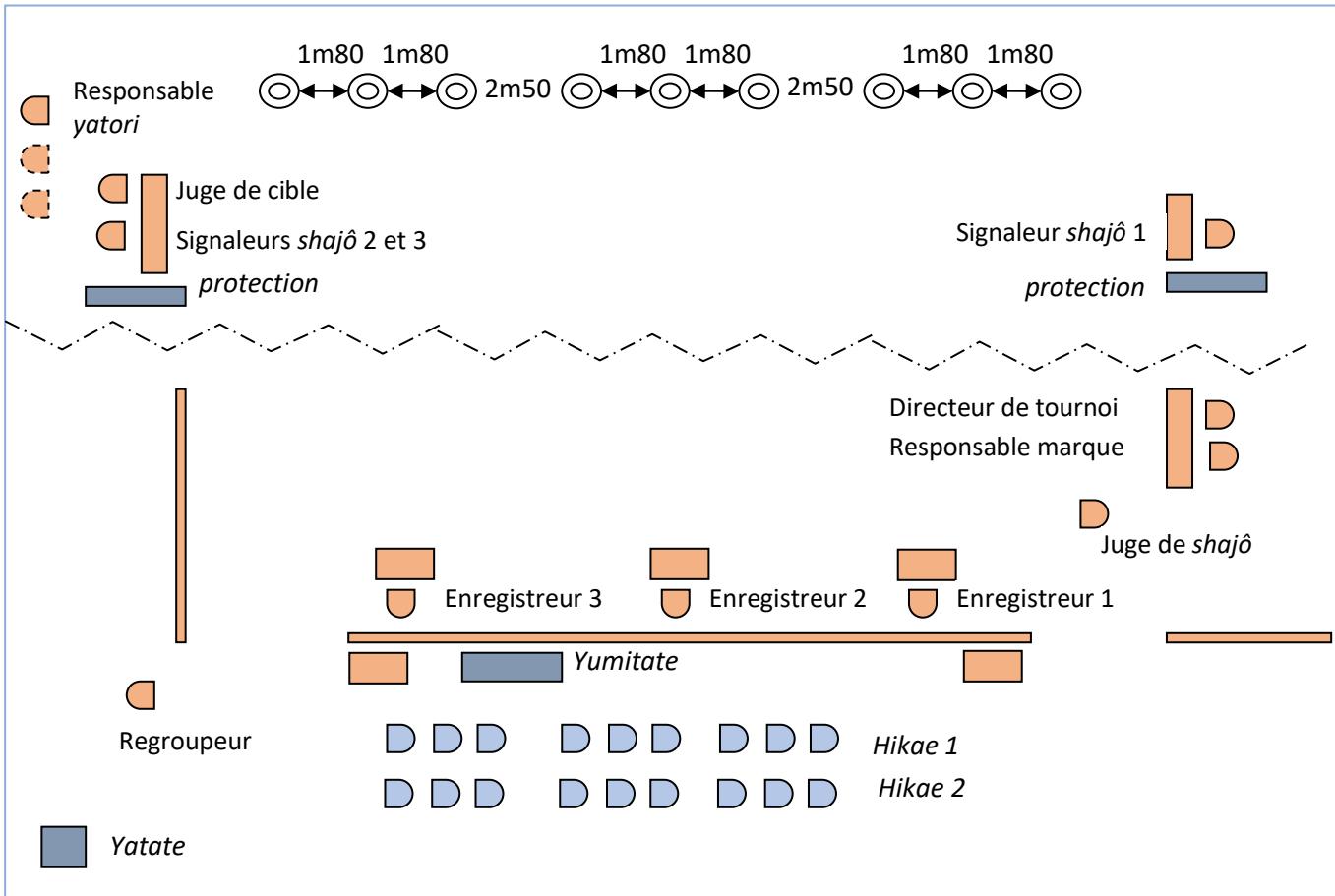
Rôle du directeur de tournoi

Rôle du juge de cible

Rôle du juge de shajô

Marque et enregistrement des résultats

Exemple d'implantation du staff pour une Coupe de France (catégorie A)



Pour qu'un tournoi de type Coupe de France ou Coupe Territoriale se déroule dans de bonnes conditions, il est nécessaire qu'un certain nombre de fonctions soit assurées.

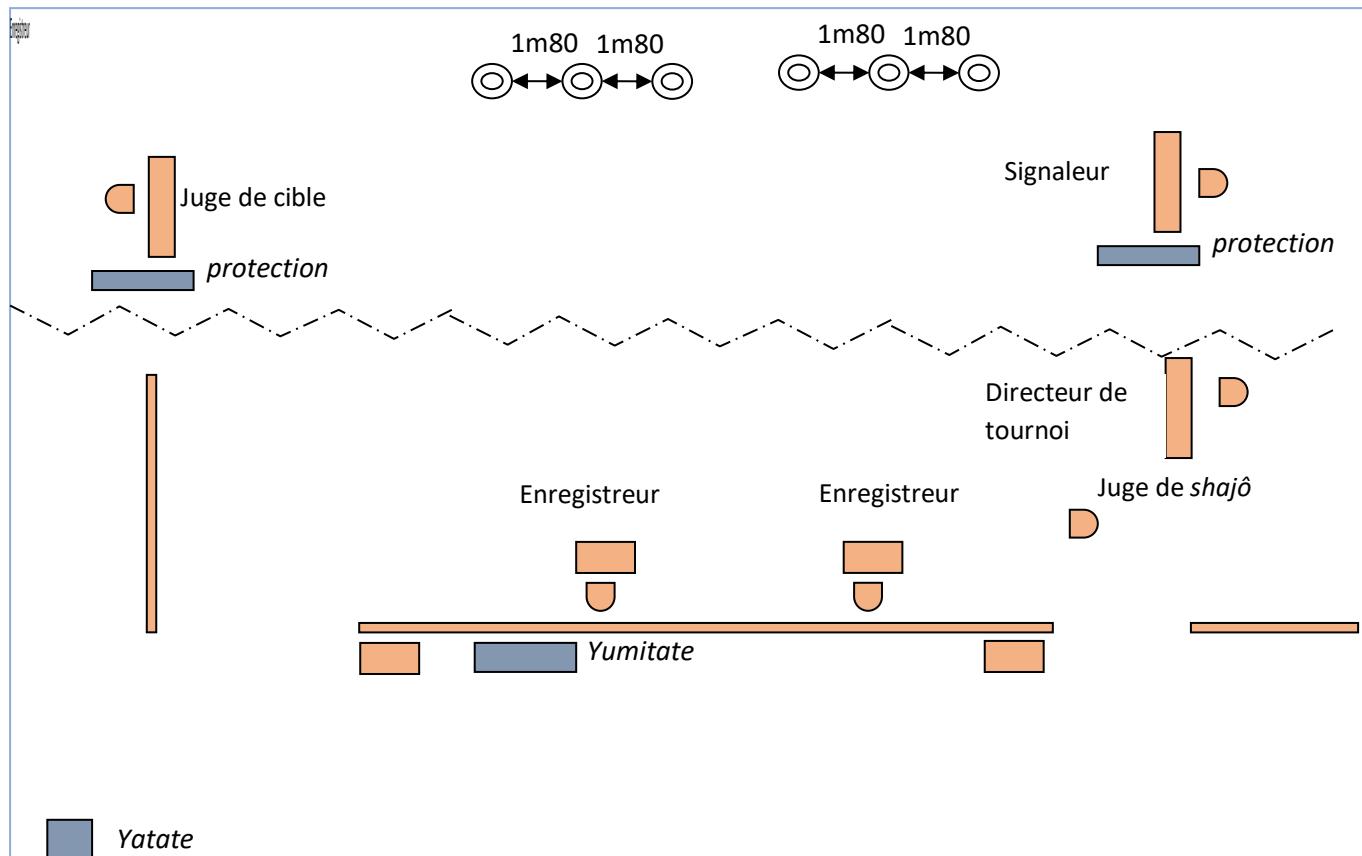
Ce schéma montre le staff minimum pour une Coupe de France à 3 *shajô* de 3 cibles. Il sera bien entendu modulé en fonction du nombre de *cibles* et de *shajô* (2 *shajô* de 5 cibles...).

Un nombre important de staff (formé et compétent) est le garant du bon déroulement du tournoi, et permet aux archers de se concentrer sur leur tir sans distraction ni gêne évitables.

Un nombre suffisant de personnes assurant *yatori* évite la perte de temps (1 personne par cible, les signaleurs pouvant être affectés à une cible chacun).

Exemple d'implantation du staff pour un tournoi de d'importance moyenne

Lors d'un tournoi de catégorie B, on devra adapter la configuration au nombre de personnes disponibles pour le staff. Cependant certains postes restent indispensables si on veut conserver un bon niveau de fiabilité.



- Les compétiteurs assurent eux-mêmes leur regroupement et font eux-mêmes *yatori*.
- En l'absence de dispositif pour déposer leur *tsurumaki* dans *hikae*, les compétiteurs pourront être amenés à le transporter sur le *shajô*.
- Le responsable de marque entre directement les résultats à mesure du jugement des flèches par le juge de cible.

Encadrement réduit pour un tournoi de niveau local (catégories C ou D)



En cas de staff réduit, le directeur de tournoi qui désirerait participer à la compétition pourra déléguer sa fonction à une autre personne, à condition qu'il y ait en permanence l'une ou l'autre personne dans le kamiza afin d'assurer le déroulement correct de la procédure de tournoi et le contrôle de la marque.

Mise en garde : selon l'importance du tournoi et le nombre de personnes disponibles pour le staff, certains rôles peuvent être cumulés. Cependant, les 3 postes indispensables sont : directeur de tournoi, juge de cible et enregistreur.

SUPERVISION	Kyôgi linchô <i>directeur du tournoi</i>	Supervision générale
	Sômu linchô <i>responsable administration</i>	Coordination administrative
SHAO	Shajô Shinpan lin <i>juge de shajo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Contrôle le déroulement correct des procédures de tir Déclenche le début des tirs ou leur interruption S'assure de la sécurité des opérations
	Shajô linchô <i>responsable shajo</i>	<ul style="list-style-type: none"> Assiste le juge de shajo Gère les <i>shitsu</i>
	Shinkô linchô <i>responsable entrées</i>	<ul style="list-style-type: none"> Prépare les <i>tachi</i> à l'entrée et les fait entrer Coordonne les regroupeurs
	Shôshû lin <i>regroupeur</i>	<ul style="list-style-type: none"> Gère les <i>tsurumaki</i> et <i>kaeyumi</i> (<i>tsurumaki</i> apportés sur le <i>shajo</i> ; <i>kaeyumi</i> déposés sur un <i>yumitate</i> dédié) Accueille et installe les archers dans <i>hikae</i>
MARQUE	Kiroku linchô <i>resp marque/résultats</i>	Supervise la marque et la publication des résultats
	Keiji lin Shajo 1,2 ou 3 <i>enregistreur</i>	Enregistre les résultats sur papier
	Kiroku lin (PC) <i>enregistreur PC</i>	Saisit les résultats sur fichier informatique
AZUCHI	Matomae Shinpan lin <i>Juge de cible</i>	<ul style="list-style-type: none"> Contrôle le déroulement des opérations au <i>kantekijô</i> S'assure de la prise en compte correcte des flèches douteuses ou rebonds par les signaleurs Contrôle et annonce des résultats après les tirs
	Kanteki lin <i>signaleur cible</i>	Signale les X ou O sur le tableau
	Matomae linchô <i>responsable ciblerie</i>	<ul style="list-style-type: none"> Supervise la bonne marche du <i>yatori</i> S'assure de la bonne position des cibles et de leur état Déclenche drapeau rouge et <i>yatori</i>
	Yatori lin <i>assistant yatori</i>	Retire les flèches, les nettoie et les rapporte
LOGISTIQUE	Setsuei linchô <i>responsable logistique</i>	Met en place et contrôle la logistique du tournoi
ANNONCES	Hôzô lin <i>commentateur</i>	Commente les phases de tournoi pour les compétiteurs et les spectateurs

Rôle du directeur de tournoi

SUPERVISION

- Le directeur de tournoi est le garant du respect de toutes les règles du tournoi, de la sécurité de tous (archers, aides bénévoles, et spectateurs), et du respect de l'éthique du *kyudo*.
- Dans les tournois de moindre importance, le directeur de tournoi doit traiter rapidement les incidents pouvant se produire sur l'aire de tir. Ceux-ci consistent principalement en *shitsu*, en actions interdites, en malaises ou incidents intervenant sur le *yamichi*. Il doit juger la conduite et la situation des archers et, s'il décide qu'il convient de faire cesser le tir, il en fait l'annonce immédiatement.

SECURITE

Le directeur de tournoi est garant de la sécurité.

- Quand le drapeau rouge est brandi, il doit avertir tout archeur qui commencerait *uchiokoshi*. De même, les juges de l'aire de tir doivent prêter attention au *yamichi*, et si un obstacle apparaît, ils doivent en avertir les archers.
- Il signale aux archers suivants de se déplacer de *honza* à *shai* (en criant « *hajime* ») et s'assure que les conditions de sécurité sont réunies avant le déclenchement des tirs.

CONFORMITE DU MATERIEL

Le directeur de tournoi doit vérifier ou faire vérifier la conformité du matériel utilisé par les compétiteurs, ainsi que des installations.

REGLEMENT DES LITIGES

Si un archeur considère avoir été gêné et qu'il n'a pas reçu d'instruction de la part du directeur de tournoi, il peut déposer une réclamation.

Dans ce cas, le directeur de tournoi doit écouter attentivement les opinions à la fois des protagonistes et des juges et rendre une décision équitable.

Dans le cas où la protestation concerne :

- les touchés et les manqués, la réclamation doit être faite avant que les flèches ne soient enlevées.
- un incident sur le *shajô*, la protestation doit être présentée avant que les archers suivants ne prennent leur place sur *shai* pour tirer.

SANCTIONS

Dans le cas d'un non-respect caractérisé du règlement ou de la sécurité, le directeur de tournoi peut, après avertissement et selon les circonstances, déclarer soit une suspension, soit une élimination de l'archer fautif.

- Dans le cas d'une suspension, le déroulement du tournoi est arrêté temporairement pour l'archer concerné, et les flèches de la série en cours encore sa possession sont disqualifiées.
- Dans le cas d'une élimination, le tournoi est arrêté définitivement pour l'archer concerné.

EMPLACEMENT

Le juge de cibles se place dans un endroit où il ne court aucun risque, ne gêne pas le tir, et d'où il peut voir clairement les cibles.

Il est responsable

- de la sécurité dans la zone de l'*azuchi*
- de la conformité des scores annoncés

ROLE

C'est lui qui détermine :

- Pendant le tir
 - Les touchés et manqués grâce à une raquette indiquant : **O, X ou ?**
- A la fin d'une volée
 - La résolution des incertitudes quand il y avait un doute sur les annonces.
 - Les scores finaux en fin de volée : avant que les flèches ne soient retirées, le juge doit confirmer les touchés et les manqués, et valider les décomptes avec les juges de marque.
 - Il devra veiller à tenir correctement le panneau des scores pour éviter les ambiguïtés et à se placer devant la cible jugée.





- Le moment où les personnes faisant *yatori* peuvent retirer les flèches : c'est-à-dire une fois les scores annoncés et confirmés par les juges de marque.

Enfin, c'est lui qui vérifie le bon état des cibles, des *gogushi*, et de l'*azuchi*.

SECURITE

Le juge de *shajô*, le juge de cible, et le directeur du tournoi doivent rester en communication les uns avec les autres pour garantir la sécurité :

- S'ils pensent qu'il est dangereux de tirer, ils doivent alors interrompre le tir.
- Nul n'est autorisé à s'avancer dans l'*azuchi* si le signal de fin du danger (et donc d'arrêt des tirs) n'est pas matérialisé par un drapeau rouge. De plus, avant de s'avancer vers les cibles, chacun doit avoir vérifié qu'aucun archer n'est engagé dans une phase de tir, ou en avoir reçu l'instruction du juge de cible.
- S'il apparaît qu'une personne se prépare à pénétrer devant l'*azuchi* alors que le drapeau rouge n'est pas brandi, le juge de cible doit l'en empêcher.



Il est de la responsabilité du juge de *shajô* de déclarer si une flèche est valide ou invalide au moment où elle est tirée. Une flèche sera considérée comme non valable dans les cas suivants :

HAZUKOBORE

Une flèche qui s'est détachée de la corde à partir du moment où *mete* a rejoint la hanche droite après *yatsugae*.

INAOSHI

Le tir s'est arrêté à *uchiokoshi* et a recommencé.

ORDRE DES LACHERS

Toute flèche qui est lâchée avant celle de l'archer qui le précède immédiatement dans le même *tachi*.



Dans le cas d'un tir par équipes, comme il y a plusieurs shajô, le premier archer d'un tachi peut confondre le tir du troisième archer de son tachi et un tir d'un tachi suivant. Par conséquent cette règle ne s'applique pas à ômae.

EMPLACEMENT D'UN ARCHER

Toute flèche qui est tirée d'un emplacement nettement extérieur à la ligne de *shai* malgré les avertissements du juge.

Dans le cas où l'archer ne tient pas compte de l'avertissement et tire, la flèche doit être déclarée invalide puisque l'archer n'observe pas les règles de compétition.

GENE

Toute flèche pour laquelle le juge de *shajô* a déterminé que l'archer a gêné le tir d'un autre archer, volontairement ou non.



Dans une compétition par équipe, si l'archer qui a été gêné appartient à la même équipe que celui qui a causé la gêne, il n'y a pas lieu de déclarer le tir invalide tant que la flèche de l'autre archer n'est pas tombée. Si la flèche est tombée, alors bien sûr, le tir du gêneur sera considéré comme invalide.

Si le déroulement d'un tir a été empêché par un autre archer ou selon une quelconque autre circonstance, la flèche qui a subi une gêne peut être tirée à nouveau après autorisation. On considère que la flèche qui a été gênée n'a jamais été tirée.

MARQUE

- Le relevé des résultats de chaque *shajô* est opéré par un marqueur de table attitré. Celui-ci inscrit sur un carnet à souche, ou un moyen informatique les O, X ou ? indiqués par la raquette du juge de cible et le *kantekijo*.



- Il confirme ensuite la cohérence de ses inscriptions avec le jugement final du juge de cible sur l'*azuchi* en levant la main ou une raquette verte. C'est seulement alors que les flèches peuvent être retirées de l'*azuchi*.

**ENREGISTREMENT**

L'enregistreur vérifie la bonne conformité des opérations de saisie des résultats ainsi que leur projection.

5. COMPETITEUR



Equipement du compétiteur

Organisation des *tachi*

Déroulement d'un *sharei*

Rythme de tir en tournoi

Incidents de tir Erreur ! Source du renvoi introuvable

TENUE

- **Keikogi** blanc. Un seul emblème est autorisé sur la manche du *keikogi*. Cet emblème ne doit pas dépasser 10 cm de diamètre.
- **Hakama** noir (ou bleu pour les femmes). Le *andon-bakama* (*hakama jupe*) n'est plus autorisé dans les tournois.
- **Muneate** pour les femmes.
- **Tabi** blancs.



Lors les tournois commémoratifs, le kimono peut être de mise pour ceux qui en possèdent (dans ce cas, cette disposition sera explicite dans l'invitation).

MATERIEL

- **Yumi** : arc de kyudo uniquement.
- Aucune marque n'est autorisée sur le *yazurido*, qui doit mesurer au moins 6 cm.
- **Flèches** : 4 flèches identiques. Les plumes doivent être d'une largeur d'au moins 5 mm, et d'une longueur comprise entre 13 et 15 cm.
- Aucune marque sur le fût de la flèche, qui indiquerait l'ouverture du *yazuka*, n'est autorisée.



Un jeu de 6 flèches identiques permet de faire face aux aléas des dégâts subis pendant le tir.

- **Gant** : Le gant doit être en peau de daim avec un *bôshi* et un *tsurumakura*.
- **Tsurumaki** avec corde de recharge ou **kaeyumi** (arc de recharge) pour le cas où la corde se casse.

ORDRE DE TIR

- Tournoi individuel : l'ordre dans le *tachi* est déterminé par tirage au sort. Il ne peut être changé en cours de tournoi.
- Tournoi par équipes : l'équipe décide avant l'inscription de l'ordre de chaque archer dans le *tachi*. **Cet ordre ne peut être changé lors de l'enregistrement.** L'ordre des équipes est déterminé par tirage au sort.

NOMBRE D'ARCHERS

- Tournoi individuel : *tachi* de 3 ou 5 archers.
- Tournoi par équipes : *tachi* de 3 archers obligatoirement, sauf si défaillance d'un compétiteur en cours de tournoi.



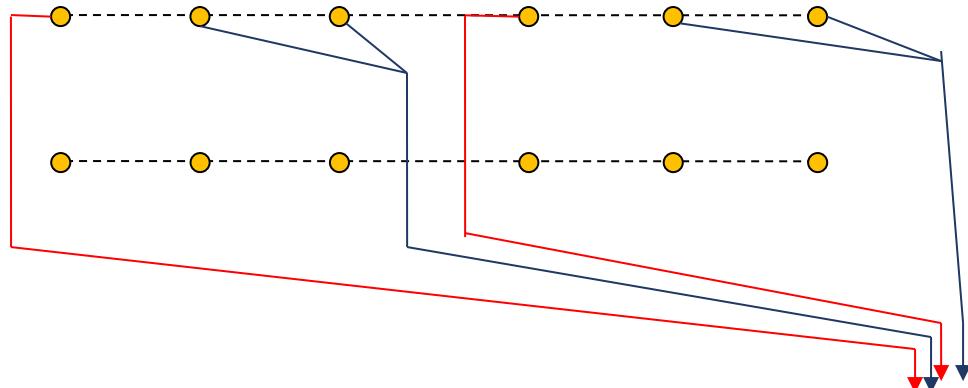
CAS DE PLUSIEURS TACHI SIMULTANES

Quand plusieurs *tachi* entrent sur le *shajô* à la suite les uns des autres, il est souhaitable que l'ensemble des archers du groupe se comporte comme un seul *tachi* jusqu'à la fin de *yatsugae*. Ensuite les *omae* de chaque *tachi* se lèvent et exécutent leur tir indépendamment des autres *tachi*.



Dans le cas où plusieurs tachi entrent à la suite les uns des autres, chaque tachi, pour quitter shai, se comporte généralement comme s'il évoluait dans son propre shajô. Il peut y avoir plusieurs portes de sortie afin de garantir une certaine fluidité.

Itinéraires de sortie : cas de 2 *tachi* de 3



ENTREE

Chaque archer porte **4 flèches**, ainsi que son *tsurumaki* dans la main droite si rien n'est prévu pour le tenir en réserve sur *hikae*. Accrocher son *tsurumaki* à son *hakama* n'est pas correct.

Quelle que soit la configuration des *tachi*, et la forme du tir (*zasha* ou *risssha*), le groupe suivant entre quand il ne reste que 3 flèches à tirer sur l'ensemble du groupe précédent.

HONZA

- **Tir en ZASHA :** Le groupe suivant attend sur *honza* en *kiza*. Quand retentit l'ordre «*Hajime*», le groupe fait *yû*, se lève et avance sur *shai*.
- **Tir en RISSHA :** Le groupe suivant attend sur une ligne située 3 pas en arrière de *shai*. Quand retentit l'ordre «*Hajime*», les archers avancent et font *yû* quand leur pointe d'arc arrive au niveau de *shai*.

SHAI

- Les archers terminent *hirakiashi* (tir en *zasha*) ou *ashibumi* (tir en *risssha*) en posant leur pointe d'arc au sol devant eux, face au centre du corps. Ils posent leur *tsurumaki* sur le sol à droite de la ligne de *shai*.
- Ils placent 2 des 4 flèches sur le sol devant eux, pointe sur *shai*, perpendiculairement à la ligne de *shai*. Ils gardent en main les deux flèches qu'ils vont tirer. Cette procédure reste la même, que l'on tire en *zasha* ou en *risssha*.
- Une fois tirées les 2 premières flèches, ils ramassent les deux suivantes et continuent le tir.



Les archers en risssha ne reculent pas sur honza entre deux flèches.

REPLACANT

Dans un tournoi par équipes, on peut faire entrer un remplaçant à tout moment, en respectant les règles suivantes :

- Le remplaçant entre au début d'une série de flèches à la demande du coach ou du capitaine, qui en a informé le directeur de tournoi.
- Il occupe la place de celui qu'il remplace.
- Le remplacement ne peut pas se faire à l'occasion d'un tir de barrage.

En tournoi, le rythme de tir (*kyôgi no maai*) est ***uchiokoshi* à *hanare*** de celui qui précède.

Les gestes et mouvements qui précèdent et suivent le tir doivent être rapides. Le tir lui-même, à partir de *uchiokoshi* respecte le rythme habituel.

-TIRS EN ZASHA-

Voici le rythme des tirs quel que soit le nombre d'archers (3 ou 5) :

	<i>Ômae</i>	<i>Suivants</i>
<i>Haya</i>	Procède immédiatement au tir.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se lèvent à <i>dozukuri</i> de celui qui précède. ➤ Font <i>uchiokoshi</i> au <i>tsurune</i> de celui qui précède.
Flèches suivantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Redescend en <i>kiza</i>, fait <i>yatsugae</i> et se lève sans attendre. ➤ Fait <i>torikake</i> au <i>tsurune</i> de <i>ochi</i> et procède au tir. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Redescendent en <i>kiza</i>, font <i>yatsugae</i> et se lèvent sans attendre. ➤ Font <i>uchiokoshi</i> au <i>tsurune</i> de celui qui précède.



Les tirs par équipe en zasha peuvent être chronométrés.

En ce cas, le temps imparti à chaque passage est de 7'30. La cloche sonne une première fois à 7'00 (yorei) et deux fois à 7'30 (honrei). Toute flèche tirée après le honrei est disqualifiée. Quand le temps est limité, le rythme peut être accéléré, du moment que l'ordre de tir est respecté.

-TIRS EN RISSHA-

Voici le rythme des tirs quel que soit le nombre d'archers :

	<i>Ômae</i>	<i>Suivants</i>
<i>Haya</i>	Procède immédiatement au tir.	Se préparent sans attendre, de façon à faire <i>uchiokoshi</i> au <i>tsurune</i> de celui qui précède.
Flèches suivantes	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Une fois la flèche tirée, fait <i>yatsugae</i> et attend. ➤ Fait <i>torikake</i> au <i>tsurune</i> de <i>ochi</i> et procède au tir. 	Se préparent sans attendre, de façon à faire <i>uchiokoshi</i> au <i>tsurune</i> de celui qui précède.



Les tirs par équipe en rissha peuvent être chronométrés. En ce cas, le temps imparti à chaque passage est de 6'30.

SHITSU

- L'archer a fait un *shitsu* : il le corrige sans attendre et sans gêner les autres tireurs. Puis il reprend le rythme de tir.
- Un autre tireur a fait un *shitsu* : **sauf en cas de problème potentiel de sécurité** (ex : le tireur s'est avancé au-delà de *shai*), l'archer suivant n'attend pas et continue son tir.

FLECHE INVALIDE

Est considérée comme invalide :

- Une flèche qui s'est détachée de la corde (*hazukobore*) à partir de la fin de *yatsugae*. Attention : déplacer le *hazu* déjà positionné sur la corde est considéré comme un *hazukobore*
- Toute flèche qui est tirée d'un emplacement nettement extérieur à la ligne de *shai* malgré les avertissements des juges.
- Toute flèche pour laquelle le juge de *shajô* a déterminé que l'archer a gêné le tir d'un archer d'une autre équipe.
- Toute flèche qui est lâchée avant celle de l'archer qui le précède immédiatement dans le *tachi*.
- Quand on recommence le tir après avoir arrêté *uchiokoshi*.



Quand plusieurs tachi sont alignés sur shai, le premier archer d'un tachi peut confondre le tir du troisième archer de son tachi avec un tir du tachi suivant. Par conséquent cette règle ne s'applique qu'aux 2ème et 3ème archer de chaque tachi, mais pas à ômae.

REGLES DE BON USAGE

Les actions suivantes sont interdites :

- Gêner l'archer qui précède, par exemple en insérant son arc entre la flèche et la corde pendant le tir ou le lâcher.
- Sur *honza* ou sur *shai*, donner ou recevoir des conseils, verbaux ou autres.

CONTESTATION

- Dans le cas où la contestation concerne les touchés et les manqués, la réclamation doit être faite avant que les flèches ne soient enlevées.
- Dans le cas où la contestation concerne un incident sur le *shajô*, la contestation doit être présentée avant que les archers suivants ne prennent leur place sur *shai* pour tirer.



Les sanctions peuvent aller de l'avertissement, à l'invalidation d'une flèche, voire à l'interdiction pour l'archer de continuer le tournoi en cas de récidive manifeste. Ces sanctions sont laissées à l'appréciation du directeur de tournoi qui sera seul juge des intentions du contrevenant.

6. DÉROULEMENT D'UN TOURNOI



Format des tournois homologués

Protocole d'ouverture

Jugement du score

Enregistrement du score

Match pour 8 équipes

Tirs de barrage en tournoi individuel (*izume*)

Tirs de barrage en tournoi individuel (*enkin*)

Tirs de barrage en tournoi par équipes

Protocole de clôture

TOURNOIS INDIVIDUELS

- Les tournois individuels homologués se font sur 12 flèches (3 séries de 4 flèches) :
 - une première série en *zasha*
 - les 2 séries suivantes en *risssha* (sauf avis contraire du directeur de tournoi en considération du temps disponible)
- L'organisateur peut choisir de continuer le tournoi avec 8 flèches supplémentaires, qui n'entreront pas dans le calcul du Championnat de France.
- S'ajouteront à ces 12 flèches les tirs de barrage (voir fiches sur les tirs de barrage) pour classer les ex aequo :
 - selon la méthode *IZUME* pour la première place
 - selon la méthode *ENKIN* pour les 2^e et 3^e places
 Le directeur de tournoi pourra décider de départager les places suivantes, jusqu'à la 5^e place, s'il le juge faisable et souhaitable.

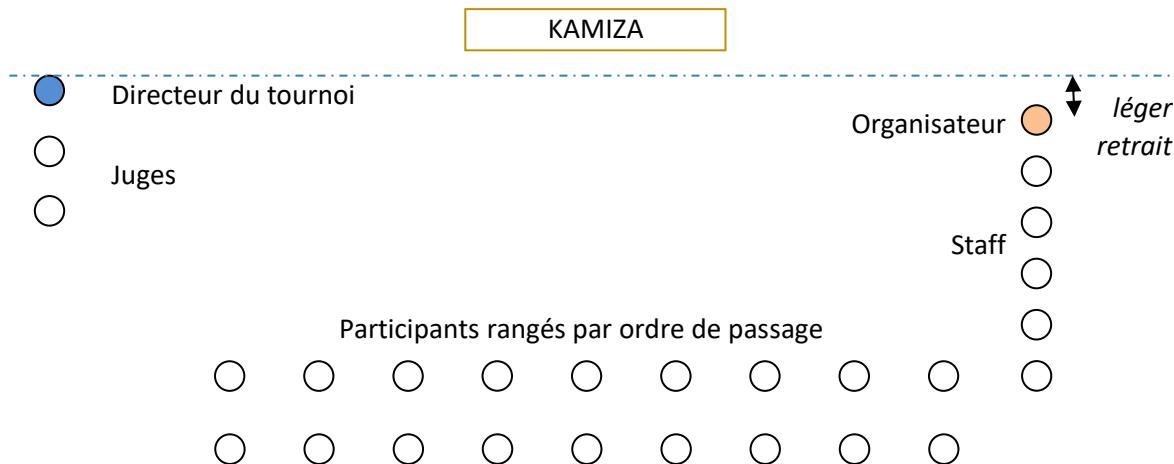
TOURNOIS PAR EQUIPES

- Les tournois par équipes homologués se font en 2 temps :
- Une première partie éliminatoire, qui a pour but de sélectionner 8 équipes. Ces éliminatoires se feront sur 12 flèches (3 séries de 4 flèches) selon le même principe que les tournois individuels : première série en *zasha*, les 2 séries suivantes en *risssha*
- Une deuxième partie de matchs 2 à 2 en élimination directe : quarts de finale, demi-finale, petite finale et finale (voir fiche « Match pour 8 équipes ») Chaque tireur tirera 4 flèches.
- En cas d'ex aequo, les tirs de barrage se feront avec 1 flèche par tireur, à renouveler jusqu'à ce que le nombre de touchers d'une équipe l'emporte sur l'autre.



Si l'organisateur ne dispose que de peu de temps, mais souhaite néanmoins faire figurer un classement individuel et un classement par équipes, il peut adopter un format de tournoi dit « 2 en 1 » qui fait suivre le tournoi individuel homologué comptant pour le Championnat de France d'un match par équipes. (voir fiche « Tournois 2 en 1 »)

Disposition pour le salut d'ouverture



Protocole d'ouverture

Qui	Quoi
Organisateur	<p>Avant le début de la cérémonie :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vérification que les coupes sont bien disponibles sur une table à l'entrée pour être saisies par les personnes qui doivent les présenter. • Lecture des consignes de sécurité (lieux, urgences...)
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Appelle et fait ranger les compétiteurs et le staff
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Quand tout le monde est placé : « <i>Ichidô Rei</i> » • Puis : « Nous commençons maintenant la cérémonie d'ouverture de xxx » • Puis : « Le directeur du tournoi xxx va diriger le <i>hairei</i> »
Directeur	<ul style="list-style-type: none"> • Se tourne et salue les juges • Avance jusqu'au milieu de l'espace, se tourne vers le <i>kamiza</i>, puis « <i>Rei</i> » • Se retourne vers les participants et, en s'inclinant : « Bonjour » ou « <i>Ohayôgozaimasu</i> » ou « <i>Konnichiwa</i> » • Allocution du directeur • Instructions concernant le tournoi • Salue et retourne à sa place
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Avance en face des participants et appelle les détenteurs des coupes de l'édition précédente • Reçoit les coupes et les pose sur la table dans le <i>kamiza</i> • Puis : « Je vais maintenant présenter les juges »
Directeur + juges	<ul style="list-style-type: none"> • Avancent pour se placer face aux participants
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Quand les juges sont en place <ul style="list-style-type: none"> « Juge principal et directeur du tournoi : nom, titre, grade Juge de <i>shajô</i> : nom, titre, grade Juge de cible : nom, titre, grade »
Directeur + juges	<ul style="list-style-type: none"> • Retournent à leur position
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • (éventuellement) Instructions complémentaires • Puis : « <i>Ichidô Rei</i> » • Puis : « La cérémonie d'ouverture de xxx est terminée Les compétiteurs et le staff sont priés de se préparer Les épreuves commenceront à xx heure exactement »



Pour restituer ou recevoir une coupe ou un diplôme, le compétiteur passe par l'arrière de son rang en direction de la droite et se rapproche du personnage officiel en décrivant des angles droits.

Il salue le personnage officiel avant de donner/recevoir à deux mains la coupe et salue à nouveau après l'avoir reçue. Il se tourne ensuite vers les juges pour les saluer, puis vers les compétiteurs qu'il salue à leur tour.



TOUCHE/MANQUE Ce qui doit être considéré comme la cible est la surface plane du papier ; le cylindre de bois (*matowaku*) n'est que le support de cible, mais n'est pas la cible.

Les touchés et les manqués sont entendus par rapport à la surface de la cible et selon les critères suivants :

Touché	Manqué

SIGNALISATION DU SCORE

- Pendant le tir : le juge de cible ou le signaleur indique à mesure les touchés et manqués à l'aide d'une raquette à deux faces et les cibles indécises en agitant la raquette présentée horizontalement ou à l'aide d'une raquette comportant un point d'interrogation.
- A défaut de raquette, on peut utiliser une *mato*, dont on présente l'endroit en cas de touché et l'envers en cas de manqué. On la fait osciller en cas de flèche indécise.
- Les cibles indécises seront déterminées par le juge de cible à la fin de la volée. Cet avis final est le seul à faire loi. En cas de contestation, il peut être établi en accord avec le directeur de tournoi.

DEPLACEMENTS DEVANT L'AZUCHI

Le juge de cible place le drapeau rouge et invite les personnes assurant le *yatori* à le suivre sur l'*azuchi*. Celles-ci attendent, soit ensemble sur le côté gauche de l'*azuchi* (cas où il y a moins de personnes que de cibles), soit accroupies à gauche de chaque cible, que le juge de cible ait terminé toutes les annonces de score.

Elles ne retirent les flèches que lorsque le juge de cible les y invite, puis quittent ensemble l'*azuchi*.

Lorsque l'*azuchi* est vide, le juge de cible enlève le drapeau rouge.

ANNONCE DU SCORE

- Le juge de cible passe de cible en cible en se déplaçant de droite à gauche. Il s'assure après chaque cible que son annonce de score est validée par l'enregistreur (tournois à staff réduit) ou les marqueurs de table avant de passer à l'annonce de la cible suivante.
- L'annonce des scores peut se faire ...
 - ...oralement en français : « cible une : zéro ; cible deux : trois ; etc... »
 - ...oralement en japonais en annonçant de la même façon le numéro de cible et le nombre de flèches dans la cible :
 - numéro de cible : ômae / niteki / santeki / ochimae / ochi
 - nombre de flèches dans la cible :
 - dans un tir de 4 flèches (*futate*) : zannen (0) / IPPON (1) / hawake (2) / sanbon (3) / kaichu (4),
 - dans un tir 2 flèches (*hitote*) : zannen (0) / hawake (1) / kaichu (2)

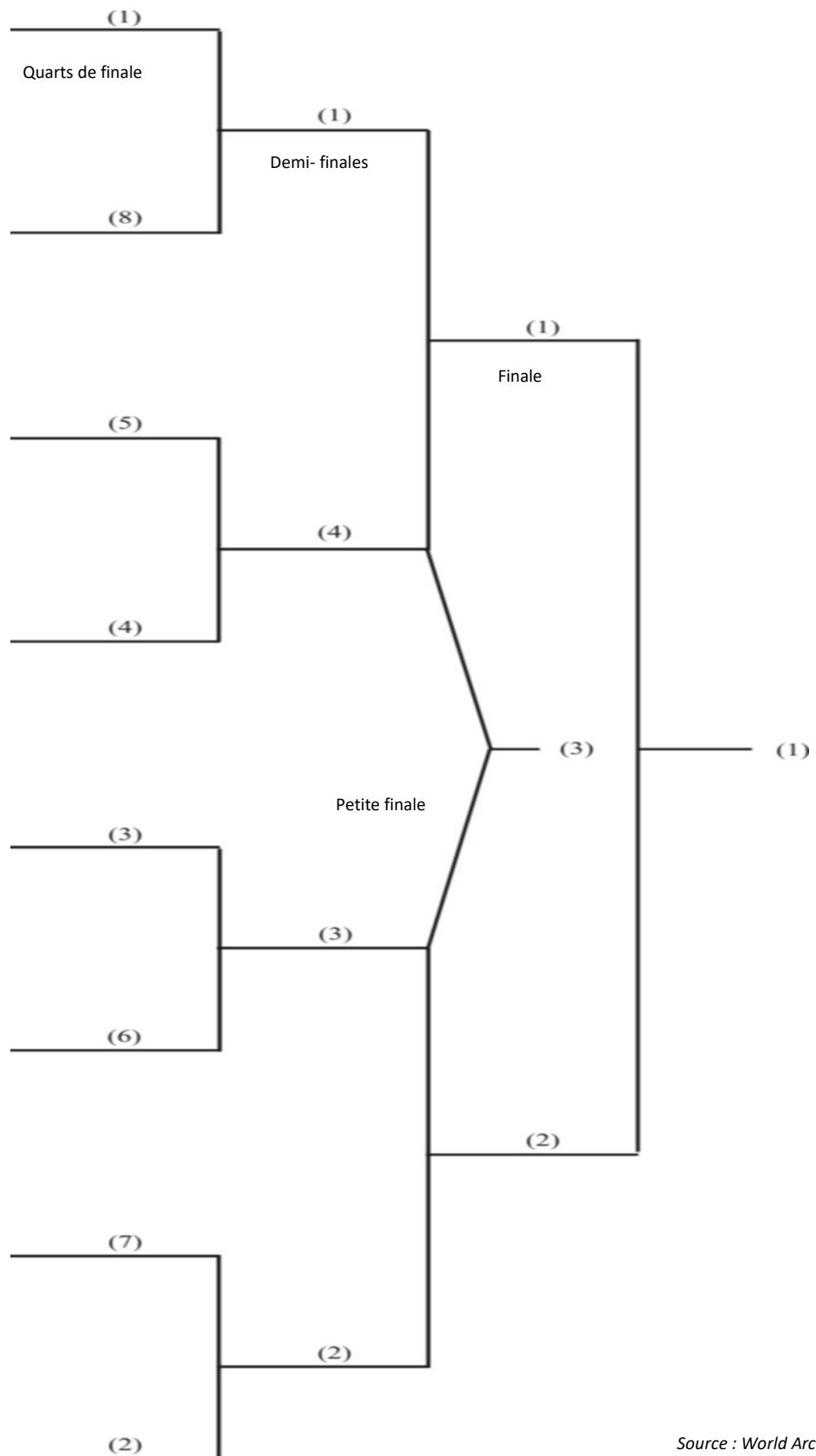


...à l'aide de panneaux indiquant le nombre de flèches ayant touché (méthode à employer dans les tournois de catégorie A afin de préserver la concentration des compétiteurs). Prendre garde à tenir le panneau correctement.

ENREGISTREMENT DU SCORE

Les enregistreurs inscrivent les résultats sur des feuillets ou des carnets (voir en annexe), ou directement sur PIKAICHU.

Après l'épreuve de sélection des 8 équipes amenées à concourir pour le tournoi par élimination directe 2 à 2 (quarts de finale, demi-finales et finales), les matchs d'équipes se feront selon le schéma suivant :



Source : World Archery

La partie homologuée d'un tournoi correspond aux 12 premières flèches. Ce sont elles qui figureront dans le Championnat de France annuel. Il est possible de continuer à tirer davantage de flèches, mais celles-ci ne seront pas prises en compte dans le Championnat de France annuel.

De même, les flèches tirées lors de tirs de barrage pour départager des ex-aequo dans le classement d'un tournoi ne sont pas comptabilisées dans le Championnat de France.

Dans le cas d'un tournoi individuel, il y a deux façons de déterminer le classement en cas d'ex-aequo : la méthode ***izume*** (touché/manqué ou « mort subite ») ou la méthode ***enkin*** (au plus près du centre).

IZUME

- Cette méthode est utilisée pour **départager le premier**.
- Une cible par archer.
- Un juge de cible.

DÉROULEMENT DU TIR EN *IZUME*

- Les archers à départager se placent dans l'ordre de tir qui a été celui de leur *tachi* lors de la partie de tournoi homologué. Ce tir se fait en *zasha* selon le rythme *shinsa no maai*.
- 2 méthodes sont possibles en fonction du temps dont on dispose :
 - **Entrée avec une seule flèche.** Les archers tirent la flèche et ressortent pour attendre l'annonce du résultat. Ils entrent à nouveau avec une flèche si le départage n'est pas fait.
 - **Entrée avec 4 flèches :** Les archers entrent avec 4 flèches, en posent 3 à leur droite sur *honza*, pointes en direction des cibles. Puis ils avancent sur *shai*, tirent leur flèche selon le processus habituel (*shinsa no maai*) et reculent sur *honza* pour attendre en *seiza* l'annonce du juge de cible. Cette méthode est plus rapide que la précédente.
- L'annonce du résultat par le juge de cible peut se faire de diverses façons :
 - oralement : « *maru* » (touché) / « *batsu* » (manqué)
 - par geste des bras figurant un rond (touché) / une croix (manqué)
 - par un panneau indiquant un rond / une croix.Le vainqueur est celui qui est le seul à avoir touché la cible.
- Les archers continuent flèche après flèche tant que le vainqueur du tournoi n'a pas été départagé.



Si les quatre flèches n'ont pas permis de départager les compétiteurs, on peut alors utiliser une cible plus petite (honmato) ou passer à la méthode enkin.

ENKIN

- Cette méthode est utilisée pour **départager les rangs inférieurs**, mais jamais pour la première place.
- Une seule cible.
- Un juge de cible, un assistant qui retire les flèches, un assistant qui les rapporte par le *yamichi* et un dernier assistant qui les restitue sur le *shajo*.

DEROULEMENT DU TIR EN ENKIN

- Les archers entrent avec une seule flèche.
- Les deux premiers entrent ensemble, suivent le processus habituel (*shinsa no maai*), font *yatsugae* sur *shai* ensemble, et le premier procède à son tir pendant que le deuxième attend en *zasha*.
- Dès que *honza* a été libéré, le troisième entre à son tour et s'installe sur *honza* derrière le deuxième tireur.
- Quand le premier a tiré, il quitte *shai* par l'avant pour retourner sur *honza*. Le second se lève pendant *yudaoshi* du premier, avance face à la cible et prend sa place. Le troisième prend la place du second et fait *yatsugae*. Le quatrième peut alors entrer sur *honza*, etc.
- Une fois leur flèche tirée, chaque tireur va se placer sur *honza* en quittant *shai* par l'avant et en contournant par l'arrière ceux qui attendent déjà sur *honza* (le premier tireur doit rester dans la position la plus proche du *kamiza*). Ils attendent en *seiza*.

JUGEMENT DES FLECHES

Le classement est déterminé en fonction de la distance de chaque flèche par rapport au centre de la cible. Toutes les flèches apportées sur *shai* comptent et sont classées dans l'ordre suivant :

- Les flèches dans la cible classées par rapport à la distance au centre de la cible.
- Puis les flèches plantées dans l'*azuchi*, classées par rapport à la distance au centre de la cible.
- Puis les *hakiya* (flèches qui ont touché le sol) qui ont atteint la cible, classées par rapport à la distance au centre de la cible.
- Puis les *hakiya* qui n'ont pas atteint la cible, classées par rapport à la distance au centre de la cible
- Puis les flèches qui n'ont pas été tirées (cas de *hazukobore*, etc...) qui auront toutes le même rang.



*Seules les flèches correspondant aux places à départager sont ainsi classées et rapportées sur le *yamichi*. Les autres flèches reviennent par le *yatorimichi*.*

PROCEDURE POUR RAPPORTER LES FLECHES

- Le juge de cible se place à droite de la cible et désigne l'ordre des flèches sans les toucher. Il peut s'aider d'un compas pour départager deux flèches de distance trop semblable ou en cas de plusieurs cibles (6 ex-aequo ou plus).
- Un des deux autres assistants les retire dans l'ordre de classement et les donne à mesure au deuxième assistant qui les place en bouquet dans sa main droite en plaçant au plus haut les plumes du vainqueur puis les autres dans l'ordre décroissant de classement. On ne retire ainsi que les flèches concernées par le classement.
- Puis cet assistant brandit bras tendu devant lui à l'horizontale son bouquet de flèches tenu dans sa main droite. Il traverse ainsi rapidement le *yamichi* jusqu'à atteindre le *shajô* où il transmet les flèches au juge de *shajô* à qui il indique : « de la ...ème à la ...ème place ».



- Le quatrième assistant reçoit les flèches à 2 mains, puis les présente d'une seule main au directeur de tournoi en désignant les plumes dans l'ordre de classement et en annonçant leur place respective (ex : 2e, 3e ...).
- Puis il se tourne face aux compétiteurs et leur distribue les flèches selon l'ordre de classement à mesure que ceux-ci ont donné leur nom ou leur numéro à haute et intelligible voix.



Le juge de shajô présente chaque flèche à TOUS les archers en attente avant de la donner à son légitime propriétaire, pour éviter tout risque d'erreur d'identification.

- Les archers quittent le *shajô* selon la procédure habituelle une fois que toutes les flèches ont été récupérées.

Les équipes à départager entrent sur le *shajô* selon le processus habituel (*shinsa no maai*). Chaque membre de l'équipe tire une seule flèche.

Le classement se fera sur le total des touchés de l'équipe.

Si le résultat n'est pas déterminé en une manche, le tir de barrage continue : les équipes restant en lice ressortent alors pour reprendre une flèche, et ceci jusqu'à ce que les équipes soient départagées.

Le protocole de clôture peut commencer quand :

- Les résultats ont été vérifiés et confirmés par le directeur.
- Les coupes, diplômes, éventuels cadeaux sont prêts à être remis aux lauréats.

Qui	Quoi
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Appelle et fait ranger les compétiteurs et le staff
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Quand tout le monde est placé : « <i>Ichidô Rei</i> » • Puis : « Nous commençons maintenant la cérémonie de clôture de xxx »
Directeur	<ul style="list-style-type: none"> • Se tourne et salue les juges • Avance jusqu'au milieu de l'espace, se tourne vers les participants et salue.
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • « Nous allons maintenant remettre les coupes et certificats » • Avance et se place à côté du directeur, en face des participants, et salue • Un assistant le suit discrètement et se place derrière lui
(remise des prix)	<ul style="list-style-type: none"> • L'organisateur appelle successivement les lauréats à partir du rang le plus bas, et en commençant par les individuels. • L'assistant remet au fur et à mesure dans les mains du directeur les coupes, diplômes, etc. correspondants • Le directeur les transmet aux lauréats • Les lauréats se sont placés sur la première ligne ou bien sortent par le côté droit des lignes en contournant leur ligne par l'arrière et viennent se positionner, en tournant en angles droits, face au directeur de tournoi. Ils saluent avant de recevoir le prix à deux mains, saluent à nouveau après avoir reçu le prix, puis se tournent vers les juges pour les saluer, et vers les compétiteurs qu'ils saluent. Ils regagnent leur place selon le même parcours.
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • « Le directeur du tournoi va maintenant conclure le xxx » • Salue le directeur, les participants et retourne à sa place
Directeur	<ul style="list-style-type: none"> • Allocution de clôture • Se retourne et fait le <i>hairei</i> • Se retourne à nouveau salue les participants, les organisateurs et retourne à sa place
Organisateur	<ul style="list-style-type: none"> • Puis : « La cérémonie de clôture de xxx est terminée » • (éventuellement) Instructions complémentaires • Puis : « <i>Ichidô Rei</i> »

7. AUTRES TOURNOIS



Tournois 2 en 1

Tournoi de femmes

Tournois à distance

Tournois récréatifs

Tournois récréatifs : recueil de pratiques

Le format de tournoi le plus communément adopté pour les tournois homologués est celui qui comporte 3 séries de 4 flèches par archer : la première série en *zasha* et les deux suivantes en *risssha*. Ce qui se résume ainsi :

-Tournoi individuel : 12 flèches

-Tournoi par équipes : phase de sélection des 8 équipes : 12 flèches, puis match par élimination 2 à 2 (quarts de finale, demi-finale, petite finale et finale)

Cependant, si l'on ne dispose que d'une demi-journée pour organiser un tournoi, mais que l'on souhaiterait y faire figurer un tournoi individuel ainsi qu'un tournoi par équipes de dojo, il est possible de s'y prendre de la façon suivante :

ENREGISTREMENT On enregistre les compétiteurs par *tachi* de 3, soit en équipe de dojo, soit, quand un dojo ne présente pas 3 personnes pour le représenter, en équipe dite « mixte » rassemblant des pratiquants de dojos différents.
Le nombre de cibles sera donc un multiple de 3.
Si le tournoi par équipes prévoit un classement par équipes de dojo, les équipes mixtes ne participeront qu'à la partie individuelle.

TOURNOI INDIVIDUEL	On commence par un tournoi individuel de 3x4 flèches à partir duquel se fera le classement individuel, après les éventuels tirs de barrage.
---------------------------	---

TOURNOI PAR EQUIPES	Si le tournoi porte sur des équipes de dojo uniquement, on éliminera de cette partie de la compétition les équipes mixtes. A partir des résultats cumulés des compétiteurs dans chaque équipe lors du tournoi individuel, on ne conserve dans la compétition que les 8 meilleures équipes. Si le nombre d'équipes enregistrées est inférieur à 8, on ne sélectionnera que les 4 meilleures équipes, pour un accès direct à la demi-finale. Ensuite se déroulera le tournoi par élimination directe 2 à 2 proprement dit.
----------------------------	--

Les tournois de femmes ont pour but de promouvoir les tournois auprès du public féminin, sous-représenté lors des grands tournois internationaux, à travers un déroulement ludique et convivial.

TENUE	<p>Demander à chaque compétitrice de venir dans son kimono le plus festif et coloré (à l'image du fameux Toshiya de Kyoto). On pourra prêter un kimono à celles qui n'en possèdent pas.</p> <p>Le <i>tasuki</i> est noué avant d'entrer.</p> <p>N'oubliez pas de faire des photos !</p>
ENREGISTREMENT	<p>On enregistre les compétitrices par tachi de 3, par affinité. Chaque équipe se donne un nom.</p>
CIBLES	<p>Le nombre de cibles est donc un multiple de 3.</p> <p>Les cibles utilisées sont des cibles <i>iromato</i>, de 4 couleurs : jaune, vert, orange, blanc. (<i>disponibles chez Sambu Kyuguten</i>).</p>
DÉROULEMENT	<p>Tournoi en 12 flèches (3x4) saisi sur Kaichu, à l'issue duquel un classement individuel et par équipes est établi, après les tirs de barrage éventuels, selon le nombre de touchés individuels et de touchés cumulés pour les équipes.</p> <p>Parallèlement à ce classement, une autre saisie plus ludique se fait sur tableau, qui comptabilise les touchers par couleur.</p> <p>Le juge de cible annonce donc non pas le nombre de touchés, mais le nombre de flèches dans chaque couleur (exemple : « cible 1 : 1 orange, 1 verte »)</p> <p>Une fois l'annonce faite, il est immédiatement distribué aux compétitrices le fruit correspondant à la couleur qu'elles ont touchée.</p>
STAFF	<p>Une personne saisit les résultats sur Kaichu selon la méthode habituelle touché/manqué.</p> <p>Une autre personne saisit simultanément les résultats par couleur sur un tableau et distribue ou fait distribuer à chaque fin de volée les fruits correspondants.</p>
RECOMPENSES	<p>Suggestions de fruits :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jaune : citron ou autre fruit jaune -Vert : kiwi ... -Orange : une orange ... -Blanc : raisin blanc ... <p>Toute personne n'ayant touché aucune cible se voit remettre à la fin un pot de confiture (de mûres si le support est en éthafoam noir...).</p> <p>Il est possible d'imaginer toutes sortes de récompenses du moment qu'elles respectent le code de couleur. Au Japon, les récompenses peuvent être des légumes. Mais on peut imaginer des objets fabriqués à l'occasion, des fleurs ...</p> <p>Ainsi, chacune est assurée de rapporter quelque chose à l'issue de la compétition.</p> <p>Une récompense est envisageable pour les victorieuses individuelles et par équipe.</p>

Ce type de tournoi a pour but de permettre à certaines catégories de compétiteurs qui se déplacent peu de pouvoir pratiquer les tournois dans des lieux éloignés et de manière synchronisée. (tournoi de femmes, tournoi de jeunes, tournoi de débutants...)

Le format de tournoi (individuel, par équipes ou 2 en 1) sera décidé par l'organisateur en fonction de ses contraintes.

CONTRAINTE	Une connexion internet (Wifi, partage de connexion) de bonne qualité.
MATERIEL NECESSAIRE	<p>-2 ordinateurs (ou tablettes) : l'un servant à la saisie des résultats sur PIKAICHU, l'autre à la transmission par visioconférence TEAMS des images du tournoi.</p> <p>-Une ou plusieurs caméras reliées au deuxième ordinateur et positionnées afin d'éviter tout contre-jour.</p>
STAFF NECESSAIRE SUR CHAQUE SITE	Outre le directeur de tournoi et le staff habituel aux tournois, il faudra un enregistreur sur PIKAICHU ainsi qu'un animateur sur TEAMS. Le rôle de ce dernier est primordial, car c'est lui qui assure la liaison et donc la synchronisation entre les divers sites. L'animateur principal commun aux sites sera chargé de régler la communication, qui sera assurée par « chat » sur TEAMS (afin de ne pas perturber les compétiteurs), ainsi que la synchronisation entre les divers sites.
DEROULEMENT DU TOURNOI	<p>Les horaires des différentes phases, depuis la fin de l'enregistrement jusqu'à la fin des tirs de barrage locaux, devront être synchronisés. Il sera sans doute nécessaire d'attendre entre chaque série que tous les sites aient terminé la série en cours avant de commencer ensemble la série suivante. Ceci afin de préserver le suspens du classement général.</p> <p>Cette vigilance incombera à l'animateur principal. C'est donc lui qui annoncera : « Fin de la première série », « début de la deuxième série », « début des tirs de barrage locaux », « début des tirs de barrage nationaux pour la première place » ... ainsi que les classements locaux et nationaux.</p> <p>A l'annonce des résultats locaux et nationaux, les personnes concernées s'avanceront vers la caméra et salueront.</p>

PROPOS

Le Grand Projet *Taikai* a déterminé plusieurs axes de réflexion pour développer les tournois en France. L'axe 3 « Développer la pratique des *taikai* » entre autres, souligne que la mise en place, dans les clubs, de tournois récréatifs est un moyen, d'une part, de faire connaître cette forme de tir, inconnue pour certains *kyudojin*, et, d'autre part, de la faire entrer dans la vie courante des clubs en la rendant plus accessible.

Le tournoi, s'il est un exercice de tir particulier, contribue tout autant que le tir d'examen ou de cérémonie au développement de soi et de sa pratique du kyudo.

L'objet de cette fiche est de vous donner des exemples de tournois récréatifs, des idées, des pistes de réflexion. L'intérêt d'instaurer des moments de partage par l'amusement au travers de la pratique à des moments clefs de la saison ou de la vie d'un club suscite émulation et cohésion du groupe.

Nous remercions pour leur contribution à cette fiche : Claude Luzet sensei, Laurence Oriou sensei, Tomoko Shimomura sensei, Patricia Stalder sensei ainsi que Pascal Colmaire.

-
- TERMINOLOGIE**
- « *taikai* » : un tournoi d'envergure conséquente.
 - « *reikai* » (例会) : une réunion ordinaire, au niveau du club.
 - « *shakai* » (射会) : une réunion de tir.
 - « *getsureikai* » (月例会) est un tournoi amical mensuel.
 - « *kyôgi* » : compétition

PUBLIC

Le tournoi doit pouvoir être pratiqué par tous. Les débutants, à partir du moment où ils peuvent tirer à la *mato* (cible), doivent pouvoir participer.

Le tournoi peut être adapté pour tenir compte des différents niveaux, en mettant en œuvre par exemple des handicaps pour les plus expérimentés (voir § 5), en variant la dimension des *mato* ou leur distance, dans le cas des débutants. Il peut être le moyen de valoriser les efforts et les progrès des plus jeunes.

TOURNOIS
COMMEMORATIFS

Les tournois commémoratifs ont avant tout l'objectif d'honorer quelqu'un ou quelque chose en particulier. Les *kyudojin* qui l'effectuent doivent avoir à l'esprit l'objet du tir. Ces tournois peuvent être organisés dans le cadre de célébrations d'évènements importants :

- un anniversaire :
Exemple :
→ tournoi de commémoration du 50ème anniversaire de la fédération allemande de Kyudo en 2019
- célébration d'un moment particulier, *shukuga shakai* (祝賀射会) :
Exemples :

-
- Festival de Tôshiya au Sanjusangen-do de Kyoto chaque second dimanche de janvier, célébrant le passage à l'état adulte des jeunes gens ayant 20 ans dans l'année.
 - Réussite à un *shinsa* (examen).

- célébration d'un événement calendaire :

Exemples :

- Tournoi de femmes à l'occasion la journée mondiale des femmes, le 8 mars 2020
- Première séance de l'année : *shinnen shakai* (新年射会),
- Dernière rencontre de l'année : *nôkai* (納会).

Les tournois commémoratifs peuvent être pratiqués, selon la célébration, en kimono plus ou moins formels. L'aspect commémoratif n'exclut pas le côté ludique de la pratique.

TOURNOIS LUDIQUES

Les tournois ludiques peuvent être organisés dans chaque *dôjô* pour toutes occasions, que ce soit pour s'entraîner ou pour fêter un évènement : passage à la nouvelle année, chandeleur, *hanami*, anniversaire du club ou d'une personne, reprise de la pratique après les vacances ou un arrêt assez long.

Evènements calendaires : quelques exemples

1/ Noël

- ✚ Le tir de Noël peut se faire dans des ballons, des guirlandes, des boules d'arbre de Noël.

Exemples :

➤ **dôjô AKTBA**

Chacun apporte également un cadeau de moins de 10€ emballé dans un papier journal, et quand un ballon est touché, le tireur remporte le cadeau qui a été déposé à l'emplacement de son tir. Chaque tireur ne peut gagner qu'un seul cadeau et les présents sont déballés en commun. Le premier qui perce un ballon doit porter le bonnet de Noël et devient capitaine de dôjô pour l'année suivante (pratique qui peut être faite pour le tir de Nouvel An).



➤ **dôjô Kyudo Chablais**

Chacun apporte une « cible » en relation avec le thème de Noël et un cadeau : ce dernier est remis à celui qui a touché la cible apportée.



2/ Le tir de fin d'année : 百八射会, le tir des 108 flèches

- ✚ Au Japon la fin de l'année est l'occasion de se purifier des 108 *kleshas*, états mentaux obscurcissant l'esprit et occasionnant des actions malsaines. L'AKVM pratique cette célébration le dernier jour de l'année.

Voir p. 47 : tir du 31 décembre au Val Maubué



3/ Nouvel An : shinnen shakai, 新年射会, première rencontre de l'année

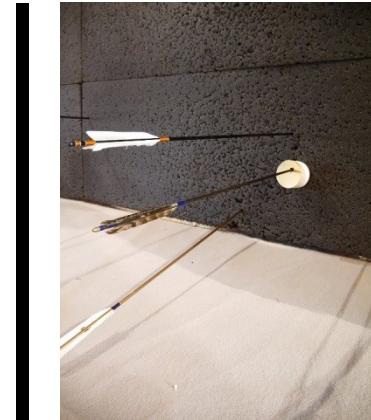
➤ **dôjô AKVM**

- ✚ La séance débute avec la *kinmato* (金的), la cible d'or
 - Installation de 5 ou 6 cibles
 - A tour de rôle, chacun tire 1 flèche, du moins gradé au plus haut gradé.
 - Les tirs sont stoppés dès qu'une cible est touchée.



- *Toutes les cibles sont retirées.*
- *La cible percée de la flèche est rapportée au vainqueur.*

 **La séance se poursuit avec différents jeux (asobi-mato) :** tirs sur ballons, sur des cibles personnalisées, qui peuvent être de toute taille et de toute forme (A4, éventail, etc...). En général deux équipes se rencontrent autour d'une légende japonaise avec mise en scène d'un scénario.

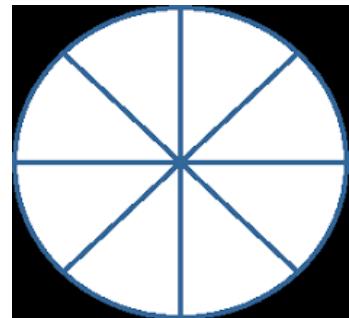


4/ Autres événements calendaires

Toutes dates importantes au calendrier pour la vie du club ou pour le comité territorial peut donner lieu à l'organisation d'un tournoi festif avec des **mato** décorées.

Exemples :

 **Epiphanie** : une mato représentant une « tarte divisée en parts » derrière laquelle on pose un autocollant faisant office de fève. A la fin du tournoi, on regarde si une flèche a percé la part avec l'autocollant. Le gagnant doit porter la couronne pendant toute la journée.



 **Hanami** : célébration de la floraison des cerisiers. Avec des cibles aux motifs de fleur de cerisier.

 **Anniversaire du club.**

 **Passage des saisons**, par exemple le solstice d'été : AKVM organise la nuit du Kyudo à ce moment-là.

b) Tirs de célébration

⊕ Journée Internationale des Femmes :

Exemple : CTKARA le 8 mars 2018 :

- Sur le modèle du Tôshiya, toutes les femmes revêtent leur kimono le plus coloré.
- La cible est de type 4 couleurs de type iromato
- Chaque flèche touchant une couleur rapporte un fruit de la même couleur. Même l'éthafoam noir donne lieu à un prix (confiture de mûres) pour celle qui n'a pas touché la cible. Toutes les femmes ont ainsi une chance de remporter au moins un fruit.
- Un prix est également attribué à celle qui a placé le plus grand nombre de flèches dans la cible.



iromato

Cet exemple peut être reproduit pour d'autres occasions et avec d'autres « prix » (au Japon les fruits étant chers, les gains peuvent être des légumes, des fleurs, etc...)

c) Toute occasion

Toute occasion marquante peut être transformée en tournoi festif.

⊕ Exemple : dôjô ALK :

Pour les retrouvailles du club lors du déconfinement, un tournoi a été organisé avec des dessins (libres de droits) de coronavirus sur les matos.



⊕ Exemple : dôjô AKB

2 équipes de tireurs :

- Les blancs se placent à droite et les rouges à gauche (donc à l'inverse de la cible) de façon à ce que les tirs se croisent.
- Si un tireur rouge envoie sa flèche dans la zone blanche, la flèche compte pour les blancs.



d) En tant qu'entraînement

Dans certains clubs, des tournois, organisés à date fixe, font partie intégrante de l'apprentissage du kyudo.

⊕ Exemple : le dôjô AKVM organise un getsureikai par mois

- 20 flèches en 5 x 4 flèches
- Système à handicap pour donner des chances à tout le monde :
 - Le classé 1^{er} reçoit 3 points de handicap le mois suivant,
 - le 2^{ème} 2 points,
 - le 3^{ème} 1 point

- Les handicaps sont cumulatifs de mois en mois, mais 1 point de handicap est récupéré chaque mois.
- Le getsureikai est ouvert par un yawatashi réalisé par les 3 premiers classés du mois précédent.
- Une séance de formation au yawatashi est réalisée avant le getsureikai.

 **Exemple : le dôjô Kyudo Chablais lors d'une rencontre inter-clubs**

- Une difficulté supplémentaire est ajoutée en plaçant les participants sur un support instable nécessitant de trouver son équilibre.



- Enfin, rien n'interdit de consacrer de temps à autre quelques minutes en fin de séance à un tournoi de 4 flèches afin de travailler sa concentration régulièrement.

e) Exemples de mato décorées

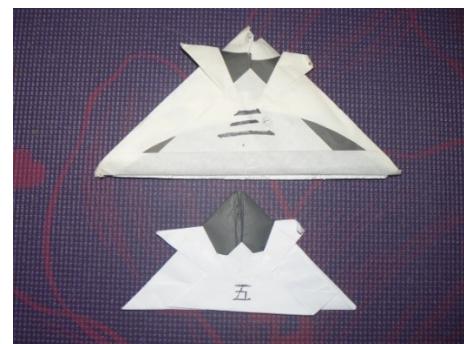
Hanamato

(avec motif des fleurs du jeu de cartes hanafuda)



Origami en forme de kabuto

(casque de samourai)



Sentekimato

(en forme d'éventail déployé)



Cible de jeu



百八射会

Invitation au tir des 108 flèches du 31 décembre

Le Bouddha aurait surmonté 108 épreuves pour atteindre l'illumination. Le nombre 108 qu'on trouve aussi dans les chapelets bouddhistes représente les 108 kleshas, ou états mentaux qui obscurcissent l'esprit et sont cause d'actions négatives ou malsaines.



Au Japon, la nuit du 31 décembre, les cloches des temples sonnent 108 fois pour symboliser ces 108 kleshas (en japonais : 煩惱-bon'nô), dans le monde humain, qui sont éliminées par le son des cloches. Au dernier son de cloche, toutes les négativités de l'année écoulée sont purifiées.

Il est de tradition dans certains Kyudojo au Japon de se réunir à l'occasion du passage à la nouvelle année pour un 百八射会, une rencontre des 108 flèches.

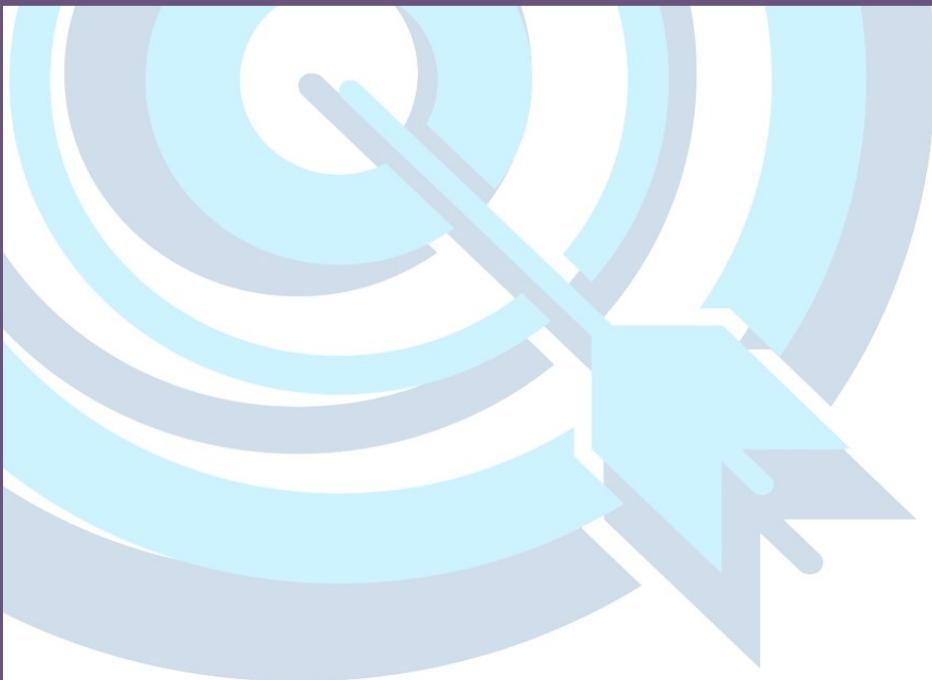
Comme chaque année l'AKVM célèbre aussi la fin de l'année en consacrant le 31 décembre au tir des 108 flèches. A l'AKVM nous en faisons un événement collectif, mais aussi un engagement individuel de chaque participant, une démarche personnelle. Chacun vient avec son propre objectif de nombre de flèches à tirer, 108 étant l'idéal, mais 18, 36, ou 54 sont aussi possibles tout en conservant un sens dans la nomenclature du décompte des kleshas (voir note). Les résultats (nombre total de flèche tirées et nombre de cibles touchées) seront notés : chaque effort consenti sincèrement pour dépasser ses propres limites contribuera aussi à la purification du lieu et du kyudo français dans son ensemble.

C'est aussi un événement festif, convivial, tout en restant concentré et sincère : il s'agit de faire place nette dans nos coeurs pour commencer la nouvelle année sur un bon pied. Pour s'adapter aux mieux aux contraintes de travail ou familiales, chacun arrivera à l'heure de sa convenance, et repartira de même, mais nous essaierons d'avoir un moment de célébration en commun, avec de quoi boire et de quoi grignoter pour se redonner des forces en attendant le réveillon du nouvel an : merci d'apporter vos contributions à ces agapes.

Avec mes amitiés
Claude Luzet

Note : Les kleshas ont leur origine dans les six sens qui sont : la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût, le toucher et les émotions. Il y a trois types d'expérience : le plaisir, le déplaisir et ce qui n'est ni le plaisir ni le déplaisir, qui peuvent être expérimentées en état de plénitude ou de manque. Toutes ces expériences existant dans le temps, sont conditionnées par le présent, le passé et le futur ($6 \times 3 \times 2 \times 3 = 108$).

8. TOURNOIS ENTEKI



Installation du dojo *enteki*

Installation des cibles *enteki*

Déroulement d'un tournoi *enteki* homologué

Classement au championnat *enteki*

Diriger un tournoi *enteki*

Accréditation des directeurs de tournoi *enteki*
Erreur ! Source du renvoi introuvable.

**NATURE DU
SHAJÔ**

Le sol du *shajô* doit être aussi plat, ferme et uniforme que possible, et au même niveau que le sol au pied des cibles.

Dans tous les cas, la pose de planchers d'une dimension minimum de 60cm x 150cm est conseillée à l'emplacement de chaque tireur.

DIMENSIONS

- La ligne de tir (*shai*) est située à 60m du centre de la cible
- Un *shajô* correspond à une seule cible sur laquelle 3 archers se positionnent l'un derrière l'autre et tirent à tour de rôle, que ce soit en tournoi individuel ou par équipe de 3.
C'est la position de tir centrale (*niban*) qui est située en face de la cible. Les deux autres tireurs du *tachi* se positionnent de part et d'autre de *niban* à une distance recommandée de 1m60.
- Dans le cas de plusieurs *shajô*, les *tachi* sont également séparés d'au moins 1m60.
- La distance entre les cibles correspond à la distance entre les positions centrales de tir de chaque *shajô*.

INSTALLATION

- Matérialiser la ligne de tir (*shai*) par un marqueur (*fuda*), ainsi que les portes d'entrée et de sortie
- Prévoir *yumitate* (porte-arcs,) *yatake* (boîte à flèches) ou des supports équivalents à l'abri des éléments (pluie ou soleil), ainsi qu'une zone pour poser les gants et le petit matériel.
- Installer une table pour le directeur de tournoi et des sièges, le cas échéant sous abri, environ 2 m devant la position du premier tireur.

SECURITE

- La zone à l'arrière des cibles doit être sécurisée pour éviter tout risque d'accident dû à des flèches perdues :
 - par une butte de plusieurs mètres de hauteur érigée derrière les cibles,
 - ou par de hauts filets,Enfin il est indispensable de s'assurer qu'aucune personne ni aucun véhicule ne puisse circuler sur une zone susceptible de recevoir une flèche perdue.
- Les abords du *yamichi* (aire de vol des flèches) doivent être protégés pour en interdire l'accès à toute personne étrangère.

CIBLE

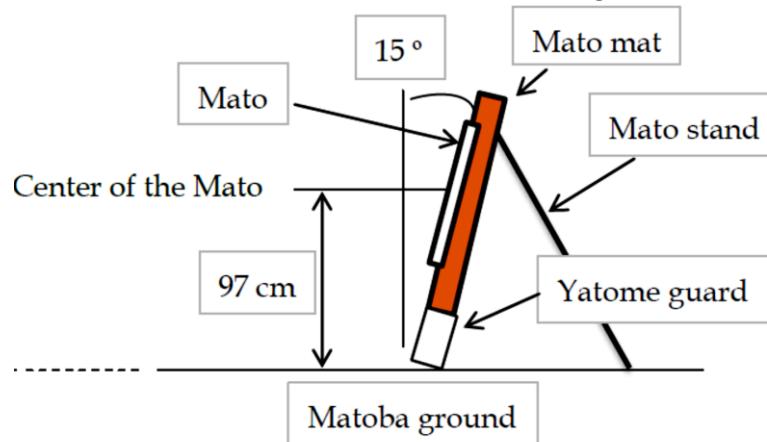
La cible utilisée pour le championnat national *enteki* du CNKyudo est une cible dite *tokuten mato*, de diamètre 100cm et composée de 5 anneaux concentriques de largeur 10cm, de couleurs et de valeurs différentes :

- | | |
|---------------------|-----------|
| ➤ Jaune (au centre) | 10 points |
| ➤ Rouge | 9 points |
| ➤ Bleu | 7 points |
| ➤ Noir | 5 points |
| ➤ Blanc | 3 points |

SUPPORT DE CIBLE

La cible doit être fixée sur une surface plane plus grande que la cible (typiquement : ethafoam) maintenue par un support stable (typiquement : tréteaux) de manière à résister aux sautes de vents éventuelles, et à respecter les spécifications suivantes :

- Son centre est situé à 97cm au-dessus du sol (qui devrait en principe être au même niveau que le sol du *shajō*)
- Le plan de la cible fait un angle de 15° avec la verticale
- Le centre de la cible est situé à environ 60m de la ligne de tir (*shai*)



SECURITE DU MATERIEL

Les précautions appropriées seront prises pour assurer la sécurité du matériel, en particulier :

- Toute partie du support de cible doit être protégée par une épaisseur suffisante de matériau absorbant les chocs, de même que des obstacles éventuels se trouvant dans les environs des cibles
- Le sol aux environs des cibles sera de préférence de la pelouse ou du sable. Dans le premier cas, la pelouse devra être tondue très ras pour faciliter la recherche des flèches perdues

TACHI

Les archers portant la tenue habituelle des tournois, sont groupés par *tachi* de 3, chaque *tachi* étant associé à une même cible.

Chaque archer tient 4 flèches (*yotsuya*) et se présentera 3 fois pour un total de 12 flèches.

DÉROULEMENT DU TIR

- En tournoi *enteki* les tirs sont réalisés en *risssha (debout)*. Le rythme est *kyôgi no maaï* (rythme de tournoi), commun avec le tir *kinteki*.
- Comme pour les tournois *kinteki* (tir à 28m), quel que soit le nombre de *shajô* installés, les archers procèdent tous ensemble jusqu'à *dôzukuri*.
- A l'entrée, les archers saluent en direction de la place du directeur de tournoi, et avancent jusqu'à la ligne de *honza* située à environ 1m10 avant *shai*. Ils saluent en direction des cibles, retirent si besoin leurs *zori* pour monter sur le plancher, puis avancent jusqu'à *shai*, exécutent *ashibumi*, procèdent jusqu'à *dôzukuri* et attendent.
- Au signal « *hajime* » du directeur de tournoi, les *ômae* (premiers de chaque *tachi*) font *torikake* et procèdent à leur tir.
- Dès qu'ils sont sortis, les archers se dégantent rapidement et se présentent au départ du *yatorimichi* (chemin vers les cibles).

YATORI ET MARQUE

Les opérations de *yatori* (retrait des flèches) et de la marque des points sont simultanées, sous la direction du directeur de tournoi :

- Dès la fin des tirs d'une série, l'ensemble des archers qui viennent de tirer vont aux cibles avec le directeur de tournoi.
- Cible par cible les archers identifient leurs flèches valides auprès du directeur de tournoi qui les inscrit sur l'imprimé prévu, avec leur nombre de points. Aucune flèche n'est retirée des cibles avant le signal du directeur de tournoi.
- Quand toutes les flèches ont été récupérées, l'ensemble du groupe revient groupé derrière la zone de tir.

FLECHES PERDUES

Suivant la configuration du lieu – et l'habileté des archers – il est fréquent qu'il soit difficile de récupérer toutes les flèches. En conséquence :

- Chaque participant à un tournoi *enteki* homologué doit se munir d'un jeu d'au moins 6 flèches pour faire face rapidement aux aléas.
- Il est recommandé aux archers de suivre des yeux le vol de leurs flèches et de bien mémoriser l'endroit de leur impact jusqu'au moment de *yatori*.



Dans le cas d'une flèche non retrouvée, il ne faut pas lui accorder un temps excessif de recherche entre les séries, pour éviter de casser le rythme du tournoi et de nuire à son intensité.

L'archer utilisera ses flèches supplémentaires et l'ensemble des participants pourra participer à la recherche à la fin du tournoi.

TOURNOI ENTEKI HOMOLOGUE

- Pour être homologué, un tournoi *enteki* doit réunir au moins 10 participants, d'au moins 3 clubs différents.
- Il se déroule en 12 flèches, soit 3 volées de 4 flèches (*yotsuya*) par archer, tirées en *risssha* en rythme *kyôgi no maai*. Ces 12 flèches comptent à la fois pour le classement individuel et par équipes.
- Pour le déroulement du tournoi, et pour le classement local de l'épreuve, les équipes peuvent être constituées de personnes de différents dojos, mais seules les équipes constituées de personnes d'un même dojo seront classées pour le championnat par équipes au niveau national.

PUBLICATION DES RESULTATS

Dans les 2 jours suivant le tournoi, l'organisateur communique :

- à la cellule DTN Tournois (dtn.tournois@kyudo.fr) les scans des feuilles de marques *enteki* standards, validées par les signatures du directeur de tournoi accrédité et du représentant de l'organisateur.
- Dans la Kyudothèque du NAS le compte-rendu et les photos : CR Stages et Tournois

CLASSEMENT AU CHAMPIONNAT ENTEKI DU CNKYUDO

- Le classement du championnat se fait uniquement sur la comparaison au niveau national des scores, selon le même principe qu'expliqué ci-dessous pour les tournois.
- En cas de scores totalement identiques, les individus ou équipes seront considérés ex aequo dans le championnat national *enteki* CNKyudo.

Du fait des modalités et du déroulement du tournoi *enteki* homologué, le seul staff nécessaire est un directeur de tournoi.

Dans le cas où le directeur de tournoi souhaite participer au tournoi, il doit nommer une personne suffisamment qualifiée pour le remplacer et le seconder quand il n'est pas disponible.

LE DIRECTEUR DE TOURNOI *ENTEKI...*

- **SECURITE**
 - S'assure que l'installation permet au tournoi de se dérouler en toute sécurité
 - Donne le signal « *hajime* » aux archers sur *shai*
 - Interrrompt les tirs en cas de nécessité
- **MARQUE**
 - Est le détenteur du carnet de marques
 - Accompagne les archers pour les opérations de *yatori*, identifie avec les archers les flèches valides et leur score
 - Donne l'autorisation de *yatori* pour retirer les flèches des cibles
 - Signale au groupe le moment de revenir vers le *shajô*
- **RESULTATS**
 - Réalise les calculs partiels et finaux
 - Organise si besoin les tirs de barrage pour les ex-æquo
 - Valide les résultats et le classement

ETABLISSEMENT DU SCORE

- Les flèches obtiennent 10, 9, 7, 5 ou 3 points en fonction de leur impact sur la couleur correspondante.
- Toute flèche touchant la ligne noire séparant deux couleurs (« *cordon* ») obtient le score de la couleur la plus proche du centre.
En conséquence si la flèche touche la ligne extérieure de la *mato* son score sera de 3 points.
- Si la flèche traverse complètement la *mato* et se plante à l'arrière, un score forfaitaire de 7 points lui sera attribué.

CLASSEMENT INDIVIDUEL

- Faire le total des flèches valides dans chaque série de 4 et le reporter dans la case « flèches ». Reporter le nombre total de points dans la case « points ».
- Le classement se fait sur le nombre de points. En cas de scores identiques, c'est l'archer ayant le plus grand nombre de flèches valides qui est premier.
- En cas d'ex aequo, les archers se départageront flèche par flèche jusqu'à ce que l'un d'eux tire une flèche mieux scorée que l'autre.

CLASSEMENT PAR EQUIPES

- Pour chaque équipe le nombre de flèches valides ainsi que les scores sont totalisés sur l'ensemble des 12 flèches du tournoi et les 3 archers sont totalisés.
- Le classement et le traitement des ex aequo se font sur les mêmes principes que le classement individuel.

**CONDITIONS
DE CANDIDATURE**

Pour poser sa candidature à l'accréditation, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

- Être titulaire au minimum du 4e dan, sauf dérogation argumentée.
- Être président d'un club ou recommandé par le président du club.
- Avoir participé à au moins 2 tournois *enteki* homologués pendant les 4 années précédant la demande d'homologation.

**DEPOT DE
CANDIDATURE**

- Les candidatures sont à soumettre par mail (texte libre prouvant que la personne candidate satisfait aux conditions d'éligibilité) à la cellule DTN Tournois du CNKyudo, si possible via le *shôgôsha* tuteur présumé, avec mention de la date prévue de formation.
- Dans le cas contraire (candidature directe au CNKyudo), le CNKyudo se charge de trouver un tuteur et une date de formation.

TUTEUR

Tout *shôgôsha* accrédité est susceptible d'agir en tant que tuteur d'accréditation.

**EPREUVE
THEORIQUE**

Le *shôgôsha* tuteur vérifie que la personne candidate connaît la procédure des tournois *enteki* en l'interrogeant sur les sections correspondantes du document «Guide des tournois» du CNKyudo. La personne candidate doit pouvoir répondre correctement à au moins 8 questions sur 10, et être capable de remplir correctement un imprimé de marque *enteki* (le tuteur lui propose un exemple d'impacts de flèches sur une cible *enteki*, comprenant des impacts sur les lignes séparatives de couleur).

EPREUVE PRATIQUE

La personne candidate dirige un tournoi homologué sous le contrôle du tuteur, qui a la double responsabilité :

- de s'assurer que le candidat prouve détenir les compétences requises (il ne le remplace pas).
- de garantir la régularité du tournoi (il n'interviendra pas à la place du candidat, mais seulement en cas de nécessité) : attention, c'est bien le tuteur qui est le directeur du tournoi, et qui valide les résultats.

DEBRIEFING

Le tuteur dresse un bilan du déroulement de l'épreuve avec le candidat. Il lui pose des questions complémentaires s'il le juge nécessaire.

ACCREDITATION

Le tuteur envoie à la cellule DTN Tournois du CNKyudo un compte-rendu avec comme types possibles de conclusion :

- **Apte à assumer de manière autonome les responsabilités de directeur de tournoi *enteki* CNKyudo** : le tuteur n'a pas eu à intervenir dans le

déroulement du tournoi et le candidat a répondu de manière satisfaisante aux questions théoriques.

- **Est invité à approfondir sa connaissance du règlement des tournois, et à diriger un autre tournoi sous contrôle d'un tuteur** : le tuteur a dû intervenir de manière significative pour assurer la régularité du tournoi, ou la sécurité, ou le juste décompte des points.
 - **Inapte** (ce qui devrait être exceptionnel, voire ne jamais se rencontrer).
-

VALIDITÉ DE L'ACCRÉDITATION

L'accréditation est perdue si un directeur accrédité n'a pas dirigé de tournoi *enteki* homologué dans les trois années précédant l'année en cours.
Les années marquées par la COVID 19 sont exclues de ce décompte en raison de la suppression des tournois.

RENOUVELLEMENT DE L'ACCRÉDITATION

- Dans le cas où un directeur accrédité n'aurait ni dirigé, ni participé à un tournoi *enteki* homologué dans les trois années précédant l'année en cours, on procédera à une nouvelle accréditation s'il le souhaite.
- Dans le cas où il n'aurait pas dirigé, mais aurait participé à un tournoi *enteki* homologué dans les trois années précédant l'année en cours, son renouvellement pourra se limiter à un contrôle de connaissances sur l'épreuve théorique, telle que prévue pour une première accréditation.

9. ANNEXES



Feuille de marque de tournoi *kinteki* individuel

Feuille de marque de tournoi *kinteki* par équipes

Feuille de marque de tournoi *enteiki*

Exemple de feuillet du carnet de marque

FEUILLE DE MARQUE de TOURNOI KINTEKI INDIVIDUEL

Organisateur:		Lieu:																						
NOM	Prénom	DOJO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total	Rang
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								



FEUILLE DE MARQUE de TOURNOI KINTEKI PAR EQUIPES

Organisateur:		Lieu:												Date:			
1	NOM	Prénom	Equipe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total Equipe	Rang Equipe
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	
22																	
23																	


Tournoi-Enteki ←
Cibles-Tokuten-de-100cm-

Lieu: _____

Date: _____

- A la cible, le responsable accompagné des tireurs qui identifient leurs flèches, inscrit un trait vertical pour chaque flèche dans la couleur qu'elle a touchée; la marque est «généreuse», c'est à dire qu'on considère que la couleur la plus centrale est touchée si la ligne noire qui la cerne est déchirée, même très légèrement.||
- Ensuite totaliser par série de 4 le nombre de traits dans la case «flèches» et le nombre total de points dans la case «points».||
- Le classement se fait sur le nombre de points; en cas d'ex-æquo celui qui a le plus grand nombre de flèches est classé en premier; en cas d'ex-æquo en nombre de flèches et en points, le départage se fait sur une nouvelle série de 4 flèches.||

équipé	NOM-Prénom-Dojo	Série	10o				9o				7o				5o				Individuel	Equipe	
			flèches	points	Total	Rang		flèches	points												
■	■	1o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
		2o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	points	□	points
		3o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
	■	1o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
		2o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	points	□	points
		3o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
	■	1o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
		2o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	points	□	points
		3o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
■	■	1o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
		2o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	points	□	points
		3o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
	■	1o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches
		2o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	points	□	points
		3o	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	flèches	□	flèches

Résultats confirmés par (signature)	<input type="checkbox"/>
Le représentant de l'organisateur	<input type="checkbox"/>

Le responsable technique accrédité:

Date : .. / .. / 20 ..



Lieu :

Homologué / Sélection / Finale / autre :

Nom Equipe :

Total Equipe

No	NOM	Prénom	I	II	III	IV	Total ind.

Fiches mises à jour	Pagination	Pagination
	Guide en ligne	Guide papier
Catégories de tournois	5	7
Accréditation des directeurs de tournois	7	9
Inviter, homologuer, publier un tournoi	10	14
Enregistrer les participants	11	15
Et après...	12	16
Installation : normes de base	14	19
Matériel à prévoir	15	20
Implantation du staff (catégorie B)	18	24
Rôle du directeur de tournoi	20	26
Rôle du juge de cible	21	27
Rôle du juge de shajo	23	28
Marque et enregistrement des résultats	24	30
Organisation des <i>tachi</i>	27	34
Déroulement d'un <i>sharei</i>	28	35
Incidents de tir	30	37
Format des tirs homologués	32	41
Enregistrement du score	36	45
Tirs de barrage <i>izume</i>	38	47
Tirs de barrage <i>enkin</i>	39	48
Tournois à distance	54	64