

TACHI

Les archers sont groupés par *tachi* de 3, chaque *tachi* étant associé à une cible.

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

MAAI / rythme

En tournoi *enteki* les tirs sont réalisés debout – *rissha*.

Comme pour les tournois *kinteki* (tir à 28m) quelque soit le nombre de *shajo* installés, les archers procèdent tous ensemble jusqu'à *dôzukuri*.

Les archers entrent par la porte d'entrée, saluent en direction de la place du juge principal, et avancent jusqu'à *honza* située 1m10 avant *shai*.

Ensuite ils saluent, retirent si besoin leurs *zori*, puis avancent jusqu'à *shai*, exécutent *ashibumi*, procèdent jusqu'à *dôzukuri* et attendent.

Au signal « *hajime* » du juge, les *omae* (1^{er}) de chaque *tachi* font *torikake* et procèdent à leur tir.

Le rythme est le rythme *kyôgi no maaï* commun avec le tir *kinteki*, jusqu'à la manière de quitter *shai* et de sortir du *shajo*.

Dès qu'ils sont sortis les archers se dégagent rapidement et se présentent au départ du *yatorimichi* – chemin pour aller retirer les flèches.

YATORI ET MARQUE

Les opérations de *yatori* – action de retirer les flèches de la cible – et de la marque des points sont simultanées, sous la direction du juge du tournoi.

Dès la fin des tirs d'une série l'ensemble des archers qui viennent de tirer vont aux cibles avec le juge.

Cible par cible les archers identifient leurs flèches valides auprès du juge qui les marque sur l'imprimé prévu, avec leur nombre de points. Aucune flèche n'est retirée des cibles avant le signal du juge.

Quand toutes les flèches ont été récupérées l'ensemble du groupe revient groupé derrière *shai*.

FLECHES PERDUES

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

Chaque participant à un tournoi *enteki* homologué doit se munir d'au moins un jeu de 6 flèches pour faire face rapidement aux aléas.

Il doit donc être recommandé aux archers de suivre le vol de leurs flèches et de bien mémoriser le 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.