



REGLEMENT DES COMPETITIONS

Applicable au 1^{er} décembre 2011

Dispositions spécifiques

BAJUSTU

SOMMAIRE

PRÉAMBULE

I - ORGANISATION

- Art 1.1 - Programme**
- Art 1.2 - Terrain**
- Art 1.3 - Terrain d'échauffement**
- Art 1.4 - Tableau d'affichage**
- Art 1.5 – Sonorisation**

II EPREUVES, CONCURRENTS ET PONEYS/CHEVAUX

- Art 2.1 - Epreuves**
- Art 2.2 - Concurrents**
 - A – Participation
 - B – Tenue
- Art 2.3 - Poneys et chevaux**
 - A – Participation
 - B – Harnachement

III – OFFICIELS DE COMPETITION

IV – NORMES TECHNIQUES ET DEROULEMENT

Art 4.1 - Arc, flèches, javelots et cibles.

Art 4.2 - Déroulement des épreuves

Art 4.3 - Normes techniques

V – PENALITES

VI- CLASSEMENT

PRÉAMBULE

Le Bajutsu consiste à tirer à l'arc à cheval, il s'agit d'un sport traditionnel japonais. Cette discipline apprend aux cavaliers à gérer leur concentration tout en agissant dans le mouvement et la vitesse. Le Bajutsu permet aux cavaliers de contrôler leur poney/cheval tout en se contrôlant soi-même au travers d'une discipline équestre ludique pour les cavaliers de club.

I- ORGANISATION

Art 1.1 - Programme

L'organisateur propose sur la DUC les épreuves qu'il souhaite organiser : individuel et/ou équipe dans le cadre de l'enregistrement officiel prévu par les dispositions générales du Règlement des Compétitions de la FFE.

Art 1.2 - Terrain

Les épreuves se déroulent sur une carrière de 60m /20m puis sur un parcours de pleine nature.

Les épreuves à pied en statique et en mouvement peuvent se dérouler simultanément.

Pour l'épreuve à cheval le travail en ligne peut se dérouler simultanément au parcours en extérieur.

Un espace sécurisé autour et derrière chaque cible est matérialisé.

Art 1.3 - Terrain d'échauffement

L'aire d'échauffement doit être sécurisé et d'une surface suffisante pour permettre à plusieurs chevaux d'évoluer en même temps.

Chaque cavalier peut effectuer maximum trois tirs d'échauffement sur le terrain de compétition avant de commencer.

Art 1.4 - Tableau d'affichage

Pour un meilleur déroulement de la compétition, un tableau d'affichage peut être installé ou sont inscrits :

- les informations nécessaires au bon déroulement de la compétition,
- les résultats.

Art 1.5 – Sonorisation

Pour les besoins de la compétition, une sonorisation peut être installée et mise à la disposition du Président de jury. Elle comprend un ampli avec hauts parleurs adaptés aux manifestations en public, des micros, un lecteur CD.

II - EPREUVES, CONCURRENTS et PONEYS/CHEVAUX

Art 2.1 - Epreuves

Epreuves	Cavaliers	Licence fédérale de compétition	Chevaux/Poneys
Club A	12 ans et moins	club	A 4 ans et plus
Club Poney	18 ans et moins	club	B/C/D 4 ans et plus
Club	Tous	club	B/C/D/E 4 ans et plus
Club Equipe	3 cavaliers par équipe	club	B/C/D/E 4 ans et plus

Art 2.2 - Concurrents

A – Participation

Les concurrents doivent être titulaires d'une Licence Fédérale de Compétition en cours de validité.

Un engagement correspond à un couple, un cavalier avec un cheval : si un cavalier veut monter un autre cheval, c'est alors un deuxième engagement.

Trois participations par jour sont autorisées.

Un cavalier ne peut concourir que dans une seule équipe.

B – Tenue

Les cavaliers doivent avoir une tenue d'équitation de club ou un pantalon de couleur sombre, boots, mini-chaps, ou bottes avec une veste de kimono bleu marine, et le port du hakama pour les plus expérimentés. Le règlement sur la tenue s'applique aussi dans l'air d'échauffement.

Le port d'un casque ou d'une bombe aux normes en vigueur est obligatoire pour tous les cavaliers.

Les coiffes traditionnelles sont acceptées si elles recouvrent un casque aux normes.

Le président de jury est compétent pour sanctionner toute tenue négligée ou dangereuse.

Art 2.3 - Poneys et chevaux

A – Participation

Un poney/cheval peut participer à 3 épreuves par jour.

B – Harnachement

Les harnachements et les embouchures des poneys/chevaux doivent être conformes au règlement général des compétitions. Un équipement historique est permis à condition qu'il n'entrave pas la liberté de mouvement du cheval.

III – OFFICIELS DE COMPETITION

Le Président de jury est désigné par l'organisateur, il doit être licencié et inscrit sur la DUC.

Le Président du jury doit être présent pendant toute la durée du concours. Il veille au bon déroulement des épreuves et au respect du règlement. Il peut à tout moment intervenir si le comportement d'un concurrent n'est pas conforme au respect de la sécurité de son cheval ou des autres concurrents.

Sur chaque atelier deux juges sont présents, le premier chronomètre le passage, le second comptabilise les points obtenus.

Les juges ont autorité sur le ou les atelier(s) dont ils ont la responsabilité. Les juges veillent au bon déroulement des épreuves. Ils ont aussi le rôle d'informer les concurrents si besoin est. En cas de besoin, ils doivent rendre compte au président de jury.

IV – NORMES TECHNIQUES et DEROULEMENT

Art 4.1 - Arc, flèches, javelots et cibles.

Le choix des arcs est libre à condition qu'ils soient ambidextres.

Les flèches peuvent être en carbone, en aluminium ou en bois.

Le poids des javelots est libre. La taille et le diamètre devront être adaptés au cavalier. Les tirs sur cibles se feront pour le javelot et le tir à l'arc sur les blasons officiels du tir à l'arc.



Les cibles sont positionnées de façon parallèle au couloir :

Tirs à pied	Avec arc	8 mètres
	Avec javelot	6 mètres
Tirs à cheval	Avec arc	6 mètres
	Avec javelot	4 mètres

Art 4.2 - Déroulement des épreuves

Chaque compétition de bajutsu est composée des 4 tests suivants :

- Tirs à pied statiques,
- Tirs à pied en mouvement,
- Epreuve à cheval : travail sur couloir et parcours en extérieur,
- Epreuve de présentation.

Art 4.3 - Normes techniques

1) Tirs à pieds statiques

Réalisation des tirs dans un temps prédéfini par le Président de Jury et dans une zone délimitée :

- 5 flèches à main gauche,
- 5 flèches à main droite,

- 5 lancers de javelot à main gauche,
- 5 lancers de javelot à mains droite.

2) **Tirs à pied en mouvement**

Réalisation des tirs dans un temps prédéfini par le Président de Jury en marchant ou en courant sans rupture de mouvement et dans une zone délimitée :

- 5 flèches à main gauche,
- 5 flèches à main droite,
- 5 lancers de javelot à main gauche,
- 5 lancers de javelot à mains droite.

3) **Epreuve à cheval**

Cette épreuve se décompose en deux parties : travail sur couloir et parcours en extérieur

- **travail sur couloir à cheval**

Réalisation des tirs dans un temps prédéfinie par le Président de Jury et sans rupture de mouvement dans une zone délimitée :

- 5 flèches à main gauche,
- 5 flèches à main droite,
- 5 lancers de javelots à main gauche,
- 5 lancers de javelots à mains droite,
- exécuter un planter et déplanter de la lance sur une cible.

Le poney/cheval effectue des allers et retour dans un couloir.

Le galop est obligatoire pour les cavaliers de niveau galop 5 et supérieur.

Les cavaliers de niveau 4 et inférieur peuvent aller au trot ou au galop.

- **parcours en extérieur à cheval**

L'enchaînement des tirs se fait en alternance entre arc et javelot. Des zones de tirs très précises sont délimitées et sécurisées.

Dans les zones délimitées, le galop est obligatoire pour les cavaliers de niveau galop 5 et supérieur, le trot est obligatoire pour les cavaliers de niveau 4 et inférieur.

Le parcours est balisé et les zones de tirs sont fannionées et numérotées.

Des embuches peuvent être placées dans les zones de tirs.

Le parcours comprend dix zones tirs maximum.

Le parcours est chronométré et un temps maximum est mis en place le jour de la compétition selon la nature du terrain.

Entre les zones de tir les concurrents peuvent marcher et réarmer les arcs.

Les candidats peuvent placer avant leur parcours leurs flèches et javelots dans une aire d'approvisionnement prévue pour chaque concurrent.

Il est possible de se faire passer les flèches et javelots dans la zone d'approvisionnement par un aide à pied.

4) **Epreuve de présentation**

Evaluation du couple cavalier/cheval.

- Tenue du cavalier
- Toilettage du cheval
- Technique de monitoir

Une note sur 10 est attribuée par le président de Jury.

V – PENALITES

Que ce soit à pied ou à cheval, chaque tir laissant une trace sur la cible est comptabilisé.

Les points sont attribués de la manière suivante pour chaque tir sur cible:

Jaune	Rouge	Bleu	Noir	Blanc
5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

Les points de l'épreuve à cheval bénéficient d'un coefficient 2.

Les points de l'épreuve 4, présentation, correspondent à la note attribuée.

Pénalités :

Epreuve 2, tirs à pied en mouvement	Arrêt pour tirer	Moins 5 points
Epreuve 3, travail sur couloir et parcours en extérieur	Rupture du galop pour cavalier niveau Galop 5 et supérieur Rupture du trot pour cavalier niveau Galop 4 et inférieur	Moins 5 points
Epreuve 3, travail sur couloir et parcours en extérieur	Première chute du cavalier	Moins 30 points
Epreuve 3, travail sur couloir et parcours en extérieur	Deuxième chute du cavalier	Elimination

a détermination du total des points se fait par l'addition des points obtenus sur les 4 épreuves.

- CLASSEMENT -

Est déclaré gagnant le (la) cavalier (e) qui totalise le plus grand nombre de points.
En cas d'égalité, c'est le temps sur l'ensemble des ateliers du parcours en extérieur à cheval qui détermine le classement.

En cas de nouvelle égalité, les points de l'épreuve de présentation départagent les concurrents.

Pour le classement CLUB EQUIPE, le résultat des 2 meilleurs cavaliers sera pris en compte en additionnant leur nombre de points.

Rappel : tous les règlements spécifiques sont à rattacher aux dispositions générales du règlement des compétitions de la FFE.