

World Championship 2015, Sutton-in-Ashfield, UK

English / Italiano / Français / Deutsch

Silhouette

The Goal

1.1 Throwing 15 knives around the silhouette of a person. There are 15 targets of 10cm diameter each arranged around the silhouette (distance 12cm).

Please avoid sticking inside the silhouette also in test and training throws, as this will wrongly paint a dangerous image of our sport for the public.

1.2 This is a combined event for women and men.

The Knives

2.1 The thrower may use the knives as permitted for the precision events.

2.2 The minimum number of identical knives to participate in this event is three.

Schedule (qualifying runs)

3.1 The thrower stands in front of the silhouette target, in a distance of at least 3m.

3.2 The thrower has three test throws, which he can use on the targets he wants. He will tell the arbiter when he is ready to begin the event.

3.3 The first target to throw at is the one on the lower left. Throwing is then obligatorily done clock wise at the next targets.

3.4 Knives that stick in a target that is not the correct one in the clock wise throwing sequence count 0 points.

3.5 The thrower will normally throw in five runs of three knives each. If the thrower disposes of more than three identical knives, he can request to change this throwing mode. The arbiter does not need to justify his granting or refusal of the request.

Counting and final

4.1

→ **5 points** for each stick in the right target.

→ **0 points** if the knife misses the target, or sticks in the wrong target, or doesn't stick at all.

→ **Minus 10 points** if the knife sticks in the border-line of or even inside the silhouette.

4.2 The 5 best throwers get access to the final.

4.3 In the final, the points are counted in the same fashion. The finalists will be ranked before all other participants, with their total score (qualification plus final).

4.4 In case of ties, during the final or in the selection for the final, there will be additional throws. This additional throw will consist of two runs of three knives each, with the same rules as before (meaning thrown at the first six targets). The throws can be repeated again as often as required to break the tie. The ties of throwers not in the final will not be resolved.

Silhouette

Obiettivo

1.1 Lanciare 15 coltelli attorno alla silhouette di una persona. Ci sono 15 bersagli del diametro di 10cm posizionati attorno alla silhouette (alla distanza di 12cm). E' necessario evitare di infiggere coltelli all'interno della silhouette durante i tiri di prova o allenamento, per non dare al pubblico un'immagine errata del nostro sport.

1.2 Questo è un evento per uomini e donne.

I Coltelli

2.1 I lanciatori possono usare i coltelli consentiti per l'evento di precisione.

2.2 Il numero minimo di coltelli identici per partecipare a questo evento è tre.

Regole (turni di qualificazione)

3.1 Il lanciatore si mette di fronte al bersaglio silhouette a una distanza di almeno 3 metri.

3.2 Il lanciatore ha a disposizione tre lanci di prova e può lanciare su qualsiasi bersaglio. Quando sarà pronto per iniziare la prova avvertirà l'arbitro.

3.3 Il primo bersaglio da colpire è quello in basso a sinistra. E' obbligatorio proseguire i lanci colpendo i bersagli in senso orario.

3.4 I coltelli che si piantano in un bersaglio che non è quello corretto nel senso orario vale 0 punti.

3.5 Il lanciatore normalmente lancerà cinque serie di tre coltelli ognuna. Se il lanciatore ha di più di tre coltelli identici, può richiedere di cambiare il detto modo di lancio. L'arbitro non deve giustificare la sua accettazione o meno di tale richiesta.

Punteggio e finale

4.1

→ **5 punti** per ogni infissione nel bersaglio corretto;

→ **0 punti** per coltello fuori bersaglio, nel bersaglio sbagliato o non infisso;

→ **Meno 10 punti** se il coltello si infigge sulla linea perimetrale della figura o all'interno della figura stessa.

4.2 I cinque migliori lanciatori hanno accesso alla finale.

4.3 Nella finale i punti sono conteggiati nello stesso modo. La classifica dei cinque migliori lanciatori si otterrà dal loro punteggio totale (punteggio di qualifica più finale).

4.4 In caso di parità di punteggio, per accedere alla finale o durante la finale stessa, si faranno dei lanci supplementari. La prova supplementare consisterà in due serie di tre coltelli ognuna, con le stesse regole di cui sopra (ovvero lanciando ai primi sei bersagli). Questa prova sarà ripetuta per le volte necessarie a spareggiare i lanciatori. Non si effettua spareggio per i lanciatori che non accedono alla finale.

Silhouette

Le but

1.1 Lancer 15 couteaux autour d'une silhouette où sont disposés 15 cibles de 10 centimètres de diamètre (distance à la silhouette: 12cm).

Prière de ne planter pas dans la silhouette même pendant entraînement et jets d'essai, afin d'éviter de créer un image dangereux de notre sport pour le public.

1.2 L'épreuve est mixte.

Les couteaux

2.1 Les lanceurs utilisent les couteaux qu'ils souhaitent à la condition qu'ils répondent aux normes énoncées par EuroThrowers.

2.2 Le nombre minimum de couteaux pour participer à l'épreuve de la silhouette est de trois.

Déroulement de la première épreuve (qualification)

3.1 Le lanceur se place devant la silhouette à une distance minimum de 3 mètres.

3.2 Le lanceur dispose de trois jets d'entraînement, sur les cibles qu'il souhaite, pour prendre ses marques. Il indique à l'arbitre quand il est prêt à débiter l'épreuve.

3.3 La première cible que le lanceur doit atteindre est celle située en bas à gauche de la cible. Ensuite, le lanceur doit obligatoirement viser les cibles dans l'ordre, c'est à dire celles juste au dessus de la précédente, puis celles à droite et redescendre jusqu'à la cible située en bas à droite de la silhouette. Ce parcours qui contourne la silhouette de gauche à droite est obligatoire.

3.4 Les couteaux qui se plantent dans une autre cible que celle qui doit être visée par le lanceur ne rapportent pas de points.

3.5 Le lanceur effectuera normalement cette épreuve en cinq séries de trois couteaux. Ceci peut être aménagé si le lanceur possède plus de trois couteaux identiques, sur accord explicite de l'arbitre. Cet accord ou son refus n'a pas à être justifié.

Comptabilisation des points et finale

4.1

→ **5 points** sont accordés au lanceur pour chaque couteau planté dans la bonne cible.

→ **0 point** si le couteau manque sa cible, ou plante dans une autre cible, ou encore ne plante pas du tout.

→ **Moins 10 points** si le lanceur plante son couteau dans la silhouette.

4.2 Les cinq meilleurs lanceurs et lanceuses accèdent à la finale.

4.3 Lors de cette finale, les points sont comptés de la même façon. Les cinq meilleurs lanceurs sont classés devant les autres, avec leur score total (première épreuve plus finale).

4.4 En cas d'égalité de scores, pour accéder à la finale ou pendant cette finale, il sera proposé une épreuve supplémentaire. Cette épreuve supplémentaire consistera en deux séries de trois couteaux, selon les mêmes règles que précédemment (soit les six premières cibles de l'épreuve ordinaire). Elle peut être recommencée autant de fois que nécessaire pour départager les lanceurs. Les lanceurs ex-æquo qui n'accèdent pas à la finale ne sont pas départagés.

Silhouette

Das Ziel

1.1 Das Werfen von 15 Messern in 15 Zielscheiben, die um eine Silhouette angeordnet sind. Scheibendurchmesser: 10cm. Abstand zur Silhouette: 12cm. Bitte auch bei Trainings- und Testwürfen vermeiden, innerhalb der Silhouette zu treffen - wir wollen vermeiden, dass das Publikum unseren Sport für gefährlich hält.

1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

Die Messer

2.1 Wie in den Genauigkeits-Disziplinen.

2.2 Der Werfer muss mit einem Satz aus drei Wurfgeräten mit gleicher Form und Material antreten.

Ablauf der Qualifikationsrunde

3.1 Der Werfer stellt sich vor das Silhouetten-Ziel, in einer Entfernung von mindestens 3m.

3.2 Der Werfer hat drei Probewürfe, auf die von ihm gewählten Ziele. Er signalisiert dem Schiedsrichter, wenn er bereit ist die Punktwürfe zu beginnen.

3.3 Das erste Ziel ist das unten auf der linken Seite. Von hier wird verpflichtend im Uhrzeigersinn auf die nächsten Ziele geworfen.

3.4 Treffer in einem anderen als dem der Reihenfolge nach zu bewerfenden Ziel zählen 0 Punkte.

3.5 Normalerweise wird der Werfer die 15 Würfe in 5 Serien mit je 3 Messern absolvieren. Verfügt er über mehr als 3 identische Messer, kann er bei Schiedsrichter anfragen, ob der Modus geändert werden kann. Die Entscheidung über die Anfrage muss der Schiedsrichter nicht begründen.

Zählung der Punkte und Finale

4.1

→ **5 Punkte** gibt es für jedes Messer, das im richtigen Ziel steckt.

→ **0 Punkte** falls das Ziel im falschen Ziel (bezüglich Reihenfolge) steckt, das Ziel verfehlt, oder nicht steckt.

→ **Minus 10 Punkte** falls das Messer auf der Silhouetten-Linie oder gar innerhalb steckt.

4.2 Die fünf besten Teilnehmer ziehen ins Finale ein.

4.3 Im Finale werden die Punkte auf die gleiche Weise gezählt. Die Finalisten werden in der Rangliste vor allen Teilnehmern gelistet, mit ihrer kombinierten Punktzahl (Qualifikationsrunde und Finale).

4.4 Bei Punktegleichstand (im Finale oder um ins Finale zu kommen), gibt es einen Entscheidungswettkampf. Dieser Wettkampf besteht aus zwei Serien von je 3 Messern, nach den Regeln der Qualifikationsrunde (d.h. auf die ersten 6 Ziele). Der Entscheidungswettkampf wird so oft wiederholt, bis der Punktegleichstand entschieden ist. Liegt sonst ein Punktegleichstand vor, wird er wie üblich nicht aufgelöst.

In case of translation conflicts, the English text shall prevail.