

Regeln der Weltmeisterschaft im Messer- und Axtwerfen, August 2020 in Herrischried

Als Regeln werden auch 2020 die Europäische Regeln für Messerwerfen und Axtwerfen (**Version 2019**) zur Anwendung kommen.

Eine wichtige Neuerung kam mit den 2019er-Regeln: Den Walk-Back dürfen alle Teilnehmer werfen, nicht nur die Allerbesten.

Es werden die drei Länder mit den besten Werfern prämiert, basierend auf den aufsummierten Ergebnissen der Disziplinen Walk-back Präzisionswerfen Messer und Axt der fünf besten Werfer pro Land - Frauen und Männer gemeinsam.

Zu jedem Wettbewerb muss der Werfer mit **drei Wurfgeräten (Messern/Äxten)** antreten. Ausnahmen nur für Wurfgeräte, die während des Werfertreffens beschädigt werden.

Muss ein Gleichstand aufgelöst werden, so wird folgendes Maß genutzt: Wie oft ist es dem Teilnehmer gelungen, einen 5-Punkte Treffer zu werfen (falls weiter nötig, dann 4-3-2 Punkte-Treffer).

Die Disziplinen 2020:

- Walk-back Präzisionswerfen Messer
- Walk-back Präzisionswerfen Axt
- Große Distanz Messer
- Große Distanz Axt
- Messerwerfen ohne Umdrehung (**min. 195g** - neue Regeln beachten!)
- Sportliches Silhouetten-Werfen Messer
- Sportliches Silhouetten-Werfen Axt
- Duell-Cup
- Spezial-Disziplinen Herrischried 2020 (noch geheim)

Die Europäischen Regeln für Messerwerfen und Axtwerfen (Version 2019)

Ziele / Punkte

Das Ziel besteht aus einem Kreis mit 50cm Durchmesser; Es ist aufgeteilt in 5 konzentrische Ringe mit den folgenden Durchmessern (und Farben): 10cm (schwarz), 20cm (weiß), 30cm (rot), 40cm (weiß), 50cm (rot).

Punkte: das Zentrum ist 5 Punkte wert, 4/3/2/1 Punkte werden für die entsprechenden äußeren Ringe vergeben.

Höhe der Ziele (gemessen vom Zentrum zum Boden): 1,30m bis 1,60m.

Disziplinen

Standard Disziplinen

Standard Disziplinen sind diejenigen Disziplinen, die bei jedem Wettbewerb angeboten werden sollen, der sich nach den Europäischen Regeln für Messerwerfen und Axtwerfen richtet.

Liste der Standard-Disziplinen:

- Walk-back Präzisionswerfen (Messer, Axt)
- Große Distanz (Messer, Axt)
- Sportliches Silhouetten-Werfen
- Duell-Cup (mit Zeitmessungs-Vorrunde, wenn umsetzbar)
- Messerwerfen "ohne Umdrehung" (Vorschlag: Walk-Back Präzision)

Weltmeister

Der Titel Weltmeister wird in den folgenden Disziplinen vergeben: Walk-back Präzisionswerfen (Frauen, Männer, Messer, Axt), Messerwerfen "ohne Umdrehung" (Gemeinschaftswertung), Große Distanz (Frauen, Männer, Messer, Axt), Sportliches Silhouetten-Werfen (Frauen, Männer), Duell-Cup (Gemeinschaftswertung);

Walk-back Präzisionswerfen

Der Wettbewerb findet statt auf die markierten Entfernungen Messer 3m, 4m, 5m, 6m, 7m und Axt 4m, 5m, 7m, 8m, 10m.

Geworfen wird in 4 Durchgängen. In jedem Durchgang wirft der Teilnehmer pro Entfernungsmarkierung eine Runde aus drei Würfeln. Angefangen hinter der zielnächsten Entfernungsmarkierung, wird nach vollendeter Runde hinter die nächste Entfernungsmarkierung zurück gegangen. Pro Durchgang wird also von allen Entfernungsmarkierungen geworfen, die Gesamtzahl der Würfel ist damit 60 (5 Entfernungen x 3 Würfel pro Runde * 4 Durchgänge).

Der Werfer muss nicht genau an den Entfernungsmarkierungen stehen zum Wurf, er kann um bis zu 100cm minus der Länge seines Fußes zurück zu gehen.

Präzision Einzeldistanzen

Messer 3m, Messer 5m und Messer 7m.

Axt 4m und Axt 7m.

Die für diese Disziplinen angegebenen Entfernungen sind Mindestentfernungen. Es ist verboten, näher am Ziel zu stehen, man darf aber bis zu 2m weiter zurück gehen (gilt für Messer und Äxte).

Pro Disziplin hat man 21 Würfe. Für jedes Ziel ist ein zusätzlicher Probewurf erlaubt, der vorher als solcher benannt werden muss.

Im Fall von schlechtem Wetter, knapper Zeit oder anderen Notfällen kann der Organisator entscheiden, nur 15 statt der 21 Würfe absolvieren zu lassen.

Pro Disziplin werden die Punkte aufsummiert. Zusätzlich wird informativ der Bruchteil der erreichten dividiert durch die Anzahl der maximal in dieser Disziplin erreichbaren Punkte in Prozent angegeben.

Große Distanz

Es gelten für Messer und Axt die gleichen Regeln.

Ob ein Wurf als Treffer gewertet wird, wird analog zu den Wertungs-Regeln entschieden.

Das Ziel ist ein Kreis mit einem Durchmesser von 1m.

Es geht darum, aus der weitest möglichen Distanz so zu werfen, dass das Wurfgerät im Kreis stecken bleibt.

Die Mindestentfernung zum Ziel ist 4m. Ab hier gibt es Zonen von je 3m Länge (also 4-7m, 7-10m, 10-13m, ...). Der Werfer hat von einer selbst gewählten Distanz in der ersten Zone 3 Würfe (es gibt keine Probewürfe). Bei einem Treffer darf der Werfer weiter nach hinten und hat wieder drei Versuche, und so weiter. Zurück gehen darf er hierbei maximal in die nächste Zone. Das Prozedere ist beendet, wenn keiner der 3 Würfe erfolgreich ist; Die erreichte Distanz wird notiert, gemessen auf den Zentimeter genau. Die Zonen betreffen nur die Messung der Entfernung, nicht den Wurf an sich (es ist also zum Beispiel erlaubt, von 6,99m Entfernung zu werfen, obwohl man dabei in zwei Zonen steht). Nach dem ersten Wurf in einer Zone darf nicht in eine andere dem Ziel nähere Zone gewechselt werden. Als weitere Einschränkung gilt: Eine einmal gewählte Distanz darf innerhalb der aktuellen 3 Würfe nur korrigiert werden im (2m breiten) Gebiet 1m nach vorne und nach hinten.

Sportgeräte

Messer

Ausschließlich feststehende Messer, die länger als 23cm sind und eine Klinge schmaler als 6cm haben.

Äxte

Minimalgewicht 500g, die Schneide darf maximal 12cm breit sein.

Wertung / Ablauf

Nach jeder Wertung bringt der Schiedsrichter dem Werfer die Wurfgeräte.

Der Werfer kann verlangen, dass vor erneutem Wurf auf eine Zielscheibe das darin steckende Wurfgerät gewertet und entfernt wird.

Das Wurfgerät wird exakt so gewertet, wie es im Ziel steckt, es wird nicht rechtwinklig zum Ziel aufgerichtet.

Um zu zählen, muss bei Messern die Klingenspitze stecken, bei Äxten die Schneide.

Bei zweischneidigen Äxten werden nur Treffer mit dem Stiel nach unten gewertet. Berühren beide Schneiden das Ziel, so ist der Wurf ungültig.

Der beste Ring, der angeschnitten wurde, zählt (im Zweifelsfall ist das Wurfgerät heraus zu ziehen und der Schnitt zu untersuchen).

Entfernungen messen sich von der Spitze des Fußes aus, der sich im Wurfvorgang dem Ziel am nächsten befunden hat. Ein Übertreten der Mindestdisanzlinien ist also verboten. Bei Übertreten ist der Wurf ungültig (0 Punkte).

Nehmen mehr als 5 Frauen teil, so gibt es für sie eine separate Wertung.

Teilnehmen dürfen Werfer aus allen Ländern. Die Nationalität spielt bei der Ermittlung der Ranglisten und Gewinner keine Rolle. Lediglich bei der nationalen Meisterschaft haben die Veranstalter die Option, nur Teilnehmer aus ihrem Land zuzulassen; In diesem Fall muss der Ausschluss von Ausländern in allen Ankündigungen und Einladungen zur Meisterschaft (auch im Inland) deutlich gemacht werden.

Sicherheit / Organisatorisches

Ein Erste-Hilfe-Kasten muss vor Ort vorhanden sein.

Auf die Wettbewerbsziele darf nur unter Aufsicht eines Schiedsrichters geworfen werden.

Auf Übungsziele darf nur geworfen werden, wenn eine offizielle Aufsichtsperson ("range officer") anwesend ist. Diese beobachtet das Werfen und schreitet ein, bevor sich gefährliche Situationen ergeben.

Der rechteckige Bereich 10m vor und 3m zu beiden Seiten der Ziele wird abgesperrt, nur Wettbewerbsteilnehmer und Schiedsrichter dürfen in diesen Bereich. Es ist verboten, sich hinter den Zielen aufzuhalten.

Der Mindestabstand zwischen den Zielen ist 6m.

Teilnehmer unter 18 Jahren müssen von einem Elternteil oder gesetzlichen Vertreter begleitet werden.

Der Hauptschiedsrichter hat immer Recht. Bei Regelverstößen, insbesondere gegen die Sicherheitsvorschriften, erfolgt Disqualifizierung und Platzverweis.

Jeder Teilnehmer muss eine allgemeine Haftpflichtversicherung haben, sofern diese Versicherung im Heimatland des Teilnehmers von Versicherungsgesellschaften als Standard-Leistung angeboten wird.

Jeder Teilnehmer muss unterschreiben, dass er die Regeln anerkennt, und auf eigenes Risiko teilnimmt.

Name dieser Standard-Regeln

Diese Regeln werden „European Knife and Axe Throwing Rules“ (Europäische Regeln für Messerwerfen und Axtwerfen) genannt.

Das offizielle Dokument ist in Englisch, Übersetzungen werden nur der Bequemlichkeit halber zur Verfügung gestellt.

Sportliches Silhouetten-Werfen

Ziel

Das präzise Werfen von 15 Wurfgeräten in Zielscheiben, die um zwei rote Kreise (die Silhouette – siehe Zeichnung unten) angeordnet sind. Scheibendurchmesser: 10cm. Abstand zur Silhouette: 12cm.

Ablauf

Der Werfer stellt sich vor das Silhouetten-Ziel, in einer Entfernung von mindestens 3m (Messer) / 4m (Äxte).

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

Die vorgeschriebene Reihenfolge der Ziele ist aus der Zeichnung ersichtlich. Für jede Scheibe in der Reihenfolge hat der Teilnehmer genau einen Wurf. Ein Wurfgerät, das in der falschen Zielscheibe steckt, zählt Null Punkte.

Die Würfe werden normalerweise in 5 Serien mit je 3 Wurfgeräten absolvieren.

Falls ein steckendes Wurfgerät die nächste Scheibe blockiert, so wird es gewertet und herausgezogen.

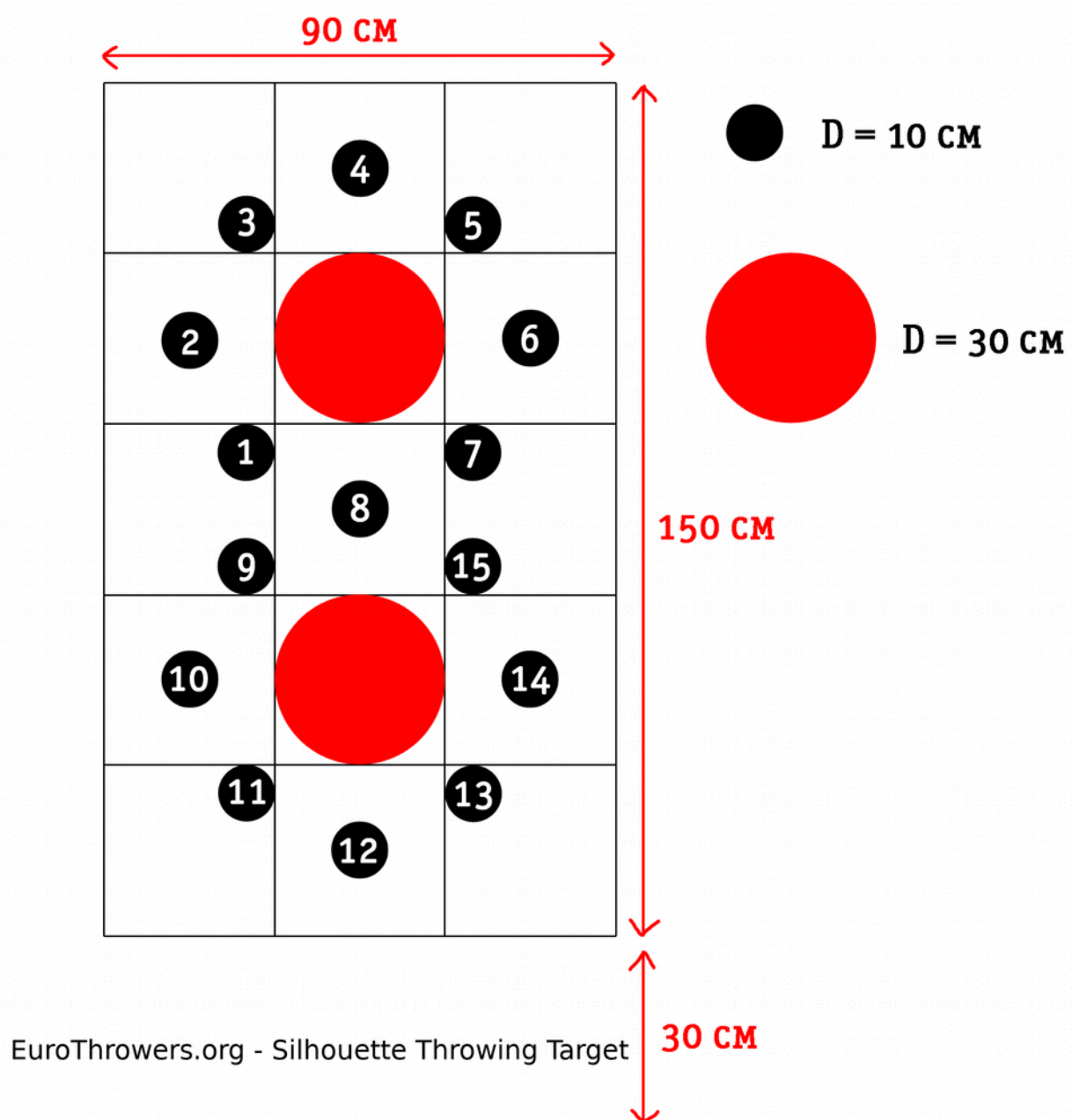
Zählung der Punkte

5 Punkte gibt es für jedes Wurfgerät, dass im richtigen Ziel steckt. Minus 10 Punkte falls das Wurfgerät auf der Silhouetten-Linie oder gar innerhalb steckt.

Um zu zeigen, dass sich unser Sport verantwortungsvoll verhält, wird darum gebeten, auch bei Trainings- und Testwürfen nicht innerhalb der Silhouette zu treffen.

Bei Punktegleichstand für die Top 3, gibt es einen Entscheidungswettkampf. Dieser Wettkampf besteht aus zwei Serien von je 3 Wurfgeräten, nach den obigen Regeln (d.h. auf die ersten 6 Zielscheiben). Der Entscheidungswettkampf wird so oft wiederholt, bis der Punktegleichstand entschieden ist.

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



Duell-Cup

Es wird nach K.-o.-System in Paaren (Duell) gegeneinander angetreten, nur der Sieger eines Duells kommt in die nächste Runde. Derjenige, der das Duell der letzten Runde gewinnt, ist der Gewinner des Cups. Nur der Gewinner wird prämiert.

Dieser Wettbewerb wird für Frauen und Männer gemeinsam durchgeführt.

Ein Duell hat 3 Durchgänge. Wer die meisten Durchgänge gewinnt, ist Sieger dieses Duells. Hat nach 3 Durchgängen keiner der Teilnehmer einen Durchgang gewonnen, so werfen beide Teilnehmer auf ihr Ziel; wessen Messer näher am Zentrum steckt gewinnt das Duell. Besteht ein Gleichstand nach Durchgängen von 1:1, gibt es weitere Durchgänge bis ein Werfer einen Durchgang gewinnt. Vor jedem Duell hat der Teilnehmer das Recht auf einen Probewurf.

Die Start-Paarungen werden zufällig ermittelt.

Treten im K.-o.-System weniger als passende 2^n (z.B. 16, 32, 64) Teilnehmer TN an, so werden Teilnehmer ausgelost, die ein Freilos bekommen und ohne zu werfen in die erste Runde kommen. Die übrigen Teilnehmer treten in einer Vorrunde an. Es werden so viele Teilnehmer X ausgelost, dass dann in der ersten Runde genau passend $2^{(n-1)}$ Teilnehmer sind ($X = 2^n - TN$).

(Beispiel: Treten 23 Teilnehmer an, so sind dies weniger als die passenden 32 Teilnehmer. $X = 32 - 23 = 9$. Es werden also 9 Teilnehmer ausgelost die ohne Werfen weiterkommen, die restlichen 14 treten in der Vorrunde an. Die 7 Teilnehmer die in der Vorrunde gewannen ergeben mit den 9 ausgelosten Teilnehmern dann genau passend 16 Teilnehmer für die erste Runde.)

Ein Durchgang

Geworfen wird mit regelgerechten Messern, und zwar nur vom Griff.

Der Ziel-Durchmesser ist 50cm. Die beiden Zielscheiben haben einen Abstand von mindestens 4m.

Die Entfernung für den Wurf (Messung vorderer Fuß) beträgt zwischen 3m und 3,50m . Die Schultern sind parallel zur Zielscheibe, das Gesicht ist zur Zielscheibe hin gerichtet; die Handflächen liegen auf der Brust, eine Hand über der anderen, direkt unterhalb des Halses (Startstellung).

Das Messer steckt in einer Scheide. Die Scheide wird am Gürtel befestigt, oder in die Kleidung oder den Gürtel gesteckt. Der Werfer hat das Recht, mit seiner nicht-werfenden Hand die Scheide festzuhalten (diese Hand muss dann nicht auf der Brust liegen). Die Mitte des Messers ist niedriger als der Bauchnabel.

Ein Schiedsrichter fragt mit "Ready for test?" (Probewurf) / "Ready for competition?" (Wettbewerbswurf) ab, ob beide Werfer bereit sind, diese bestätigen jeweils mit „OK“, daraufhin bestätigt der Schiedsrichter mit „Start“. Dann aktiviert er das Duell-Messgerät: Nach einer zufälligen Zeitspanne (1-4 Sekunden) gibt das Duell-Messgerät das Signal zum Wurf. Das Signal ist optisch, kann aber um ein akustisches Signal ergänzt werden. Die Werfer haben nach dem Signal 5 Sekunden Zeit zum Wurf.

Es gewinnt den Durchgang, wessen Messer als erstes im Ziel steckt. Treffen die Messer gleichzeitig, so gewinnt der Werfer, dessen Messer näher am Zentrum des Ziels steckt.

Schiedsrichter und Entscheidungen

Die Entscheidung, welches der beiden Messer schneller im Ziel war, trifft ein Duell-Messgerät auf Basis der von seinen Sensoren gemessenen Werte. Die Entscheidung „Gleichzeitigkeit“ kann bei Treffern innerhalb 10ms auftreten. Das Messgerät hat eine zeitliche Auflösung besser als 1ms.

Pro Duell gilt: Bei seinem ersten Fehlstart wird der Werfer ermahnt, der Durchgang wird wiederholt. Ab seinem zweiten Fehlstart verliert der Werfer den aktuellen Durchgang.

Der Haupt-Schiedsrichter ruft die Paarungen auf, und führt Protokoll (Durchgänge und Duelle). Er verantwortet den Ablauf des Wettbewerbs, und trifft endgültige Entscheidungen.

Pro Duell-Stand mit zwei Scheiben gibt es zwei Schiedsrichter. Schiedsrichter A bedient das Duell-Messgerät, und wacht zusammen mit Schiedsrichter B über die korrekte Startstellung der Werfer und Fehlstarts (Zeit, Entfernungen). Gibt es mehr als einen Duell-Stand, so ist an jedem Duell-Stand einen Protokollführer, der die Ergebnisse dem Hauptschiedsrichter mitteilt.

Die Schiedsrichter haben zum Eigenschutz ein Auge auf abprallende Messer, und stellen sich in sicherer Entfernung auf: mindestens 2m von einem Werfer entfernt, maximal 50cm näher an der Zielscheibe als ein Werfer, nicht zwischen der Werfern.

Vorrunde mit Zeitmessung

Um auf großen Veranstaltungen (mehr als 38 Teilnehmer) die Organisation des Duell-Cup flexibler zu gestalten - und damit zu beschleunigen - soll die folgende Vorrunde verwendet werden:

Jeder Teilnehmer tritt in einem Duell gegen einen zufällig ausgewählten Gegner an. Pro Teilnehmer werden die Zeiten der Würfe (Signal bis Treffer) notiert, nur die schnellste Zeit zählt. Falls ein Teilnehmer keinen gültigen Treffer hat, sei diese Zeit 2000ms. Falls nach 3 Durchgängen keiner der beiden Teilnehmer einen Durchgang gewonnen hat, so wird das Duell beendet. Gewinnt ein Werfer die beiden ersten Durchgänge, so ist auch in der Vorrunde das Duell damit beendet. Der Gewinner eines Duells bekommt von seiner schnellsten Zeit einen Bonus von 50ms abgezogen. Zusätzliche Regeln bei Fehlstarts: Der Fehlstartende bekommt eine Strafzeit von 100ms auf seine beste Zeit aufgeschlagen, und der Gegner hat das Recht auf 3 ungestörte Würfe. Nach der Vorrunde werden die Teilnehmer anhand ihrer schnellsten Zeit sortiert. Die 16 besten Teilnehmer, nummeriert 1 bis 16, treten dann im K.-o.-System an, mit den folgenden Start-Paarungen für die Ausscheidungs-Pyramide: 1,9;5,13;3,11;7,15;2,10;6,14;4,12;8,16; Wenn diese Vorrunde zur Anwendung kommt, können die drei besten Teilnehmer prämiert werden (erfordert ein zusätzliches Duell um den dritten Platz).

Präzisions-Messerwerfen „ohne Umdrehung“

Das Ziel

1.1 In dieser Disziplin geht es darum, die Beherrschung einer bestimmten Wurftechnik zu zeigen: „**No Spin**“ („Ohne Umdrehung“).

1.2 Die Disziplin ist gemischt, für Frauen und Männer.

Der Wurf

2.1 Das Messer wird für den Wurf am Griff gehalten. Nach dem Loslassen darf das Messer sich (um die Querachse) um höchstens 180 Grad drehen, bevor es steckt.

Die Messer

3.1 In dieser No-Spin Disziplin werden ausschließlich Messer geworfen.

3.2 In dieser No Spin Disziplin gelten die in den Standard Regeln angegebenen unteren Grenzen für Wurfmesser nicht.

3.3 Ein Messer, das eine der folgenden Vorbedingungen verletzt, kann in dieser Disziplin nicht als No-Spin Wurfmesser verwendet werden:

- Mindestgewicht 195g.
- Trennung in Griff und Klinge ist klar erkennbar.
- Klingenlänge umfasst mindestens 30% der Gesamtlänge.
- Breite mindestens 2cm für eine Länge von mindestens 5cm.

3.4 Diese Disziplin prüft die Beherrschung bestimmter Wurftechniken. Daher gelten folgende Einschränkungen:

- Verboten sind den Flug stabilisierende Vorrichtungen wie Befiederung, Tragflächen oder Bänder.
- Verboten sind Wurfhilfen wie Atlatl-Speer-Stöcke, Schleudern, oder Schnüre die das Wurfwerkzeug in Drehung versetzen. Zu den Wurfhilfen zählen hierbei auch die spanischen sogenannten Gyro-Wurfmesser, die aufgrund mehrerer Faktoren (Finger fungiert als Abwurfstab, stabilisierende Drehung um Längsachse) stabil mit der Spitze voran fliegen und deshalb unabhängig von der Wurfentfernung immer stecken.

3.5 Bei der Registrierung der Wurfgeräte werden No-Spin Wurfmesser mit einem „N“ markiert.

Ablauf

4.1 Dies ist ein Wettbewerb im Walk-back Präzisionswerfen, wie in den Standardregeln beschrieben.

(Wurfmesser können vom Ziel zurückprallen. Um Verletzungen zu vermeiden und genug Zeit zu geben, auszuweichen, ist die Mindestentfernung zum Ziel auf 3m festgelegt.)

4.2. Der Werfer hat einen Probewurf pro Entfernung, das heißt insgesamt fünf Probewürfe in dieser Disziplin. Der Werfer signalisiert dem Schiedsrichter, wenn er bereit ist, mit den Wertungswürfen zu beginnen.

4.3 Zur Klarstellung: Der Standort eines Werfers kann sich während des Wurfs ändern.

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

International Starter Award

Warum eine Rangliste für International Starter?

Wenn du neu beim Messerwerfen und Axtwerfen bist, hast du vielleicht das Gefühl, dass Du nicht "gut genug" bist. Vielleicht ist es auch dein erster internationaler Wettbewerb, und du traust dich nicht, gegen all diese erfahrenen Werfer anzutreten. Grundsätzlich hast du natürlich immer die Möglichkeit, nur in den Disziplinen anzutreten, in welchen du dich wohl fühlst. Darüber hinaus gibt es jetzt mit dem International Starter Award die **Möglichkeit**, sich speziell für die International Starter Rangliste einzuschreiben.

Wer kann als International Starter werfen?

Jeder der sich als Neuling fühlt (zum Beispiel, weil er vor weniger als einem Jahr zu werfen angefangen hat), und der noch nie bei einem internationalen Wettbewerb teilgenommen hat. Bei der Online-Anmeldung (oder spätestens vor Ort in Herrischried) kann man angeben, dass man in der International Starter Rangliste antreten will.

Kann ich als International Starter teilnehmen und gleichzeitig als normaler Teilnehmer?

Nein, du musst dich entscheiden. Wenn du dich für International Starter entscheidest, wirst du bei den Disziplinen "Messer Präzision" und "Axt Präzision" in der International Starter Rangliste. In den anderen Disziplinen - wenn du dort mitmachen willst - bist du dann natürlich wieder in der allgemeinen Rangliste mit allen anderen Teilnehmern.

Gibt es eine Ermäßigung für International Starter?

Nein. Du wirfst ungefähr die selben Disziplinen wie die anderen Teilnehmer, und der Veranstalter hat deshalb die selbe Arbeit und Kosten.

Was sind die Disziplinen im International Starter Award?

- Messer Präzision Walkback 3m / 4m / 5m (4 Durchgänge mit jeweils 3 Würfeln); Maximale Punktzahl Messer:: $3*5*3 * 4 = 180$ Punkte
- Axt Präzision Walkback 4m / 5m / 7m (4 Durchgänge mit jeweils 3 Würfeln); Maximale Punktzahl Axt: $3*5*3 * 4 = 180$ Punkte

Es gibt separate Ranglisten für Messer und Äxte. Nehmen mehr als 5 Frauen teil, so gibt es für sie eine separate Wertung (wie in den Standard Regeln festgelegt).

Spezialwettbewerbe Herrischried 2020: Werden noch bekannte gegeben