

World Championship 2019, Newark, UK

English / Italiano / Français / Deutsch

Silhouette Throwing

The Goal

1.1 Throwing 15 throwing tools precisely into target areas arranged around two red circles (the silhouette). The 15 circular target areas are of 10cm diameter each, and have a distance of 12cm to the silhouette.

1.2 This is a combined event for women and men.

The Throwing Tools

2.1 For silhouette knife, the thrower may use the knives as permitted for the precision events.

2.2 For silhouette axe, the thrower may use the axes as permitted for the precision events.

Schedule

3.1 The thrower stands in front of the silhouette target, in a distance of at least 3m (knife) / 4m (axe).

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 mandatory throwing sequence is indicated in the drawing. There is exactly one throw for each number in the sequence. A throwing tool sticking in the wrong target counts zero points.

3.4 The sequence will usually be throw in five series of three throwing tools each.

3.5 If a throwing tool sticking in the target blocks the next mandatory target, it will be scored and taken out.

Scoring

4.1

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

→ **Minus 10 points** if the sticking throwing tool touches a silhouette, or even sticks within the silhouette.

To demonstrate the responsible behaviour in our sport, please avoid sticking inside the silhouette also in test and training throws.

4.2 In case of ties for the Top 3, there will be additional throws. This additional throw will consist of two runs of three throwing tools each, with the same rules as before (that is, thrown at the first six targets). The additional throws can be repeated again as often as required to break the tie.

Silhouette

Obiettivo

1.1 Throwing 15 throwing tools precisely into target areas arranged around two red circles (the silhouette). Ci sono 15 bersagli del diametro di 10cm posizionati attorno alla silhouette (alla distanza di 12cm).

1.2 Questo è un evento per uomini e donne.

I attrezzo sportivo

2.1 Per il Silhouette Coltelli, I lanciatori possono usare i coltelli consentiti per l'evento di precisione.

2.2 Per il Silhouette Ascia, I lanciatori possono usare i ascia consentiti per l'evento di precisione.

Regole

3.1 Il lanciatore si mette di fronte al bersaglio silhouette a una distanza di almeno 3 metri (coltelli) / 4 metri (ascia).

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 The mandatory throwing sequence is indicated in the drawing. There is exactly one throw for each number in the sequence. A throwing tool sticking in the wrong target counts zero points.

3.4 The sequence will usually be throw in five series of three throwing tools each.

3.5 If an throwing tool sticking in the target blocks the next mandatory target, it will be scored and taken out.

Punteggio

4.1

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

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

To demonstrate the responsible behaviour in our sport, please avoid sticking inside the silhouette also in test and training throws.

4.2 In caso di parità di punteggio per il Top 3, si faranno dei lanci supplementari. La prova supplementare consisterà in due serie di tre attrezzi 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.

Silhouette

Le but

1.1 Lancer 15 agrès dans des régions cibles arrangé autour deux cercles rouges (la silhouette). Les 15 régions cibles rondes ont un diamètre de 10cm chacun, et une distance de 12cm à la silhouette.

1.2 L'épreuve est mixte.

L'agrès

2.1 Pour silhouette couteaux, les lanceurs peuvent utiliser les couteaux qui sont permis dans l'épreuve précision standard.

2.2 Pour silhouette hache, les lanceurs peuvent utiliser les haches qui sont permis dans l'épreuve précision standard.

Mode de lancer

3.1 Le lanceur se place devant la silhouette à une distance minimum de 3 mètres (couteaux) / 4 mètres (haches).

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 séquence imposé de lancer est indiqué dans le dessin. Il y a exactement une lance pour chaque nombre dans la séquence. Un agrès planté dans un cible dehors la séquence ne rapporte pas de points.

3.4 Le lanceur effectuera cette épreuve normalement en cinq séries de trois agrès.

3.5 Si un agrès planté bloque le prochain cible, il va être comptabilisé et enlevé.

Comptabilisation des points

4.1

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

→ **Moins 10 points** si l'agrès planté touche une silhouette, ou est même planté dans la silhouette.

Pour démontrer la responsabilité de notre sport, prière de ne planter pas dans la silhouette même pendant l'entraînement et les jets d'essai.

4.2 En cas d'égalité de scores pour les Top 3, il sera proposé une épreuve supplémentaire. Cette épreuve supplémentaire consistera en deux séries de trois agrès, 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.

Silhouette

Das Ziel

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

1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

Die Wurfgeräte

2.1 Bei Silhouette Messer sind die selben Messer erlaubt wie in den Genauigkeits-Disziplinen.

2.1 Bei Silhouette Axt sind die selben Äxte erlaubt wie in den Genauigkeits-Disziplinen.

Ablauf

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

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

3.3 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.

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

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

Zählung der Punkte

4.1

→ **5 Punkte** gibt es für jedes Wurfgerät, das 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.

4.2 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 Ziele). Der Entscheidungswettkampf wird so oft wiederholt, bis der Punktegleichstand entschieden ist.

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

