

# European Championship 2017, Alsómocsolád, Hungary

## Hab - Moving Target / Windmühle / Cible Mouvant

### Hab - Moving Target

This is a combined event for knives and axes. The goal is to precisely throw 3 knives and 3 axes into the target areas built onto the two arms of a moving seesaw. The targets on the left arm (when seen from the front) are for the knives, whereas the targets on the right arm are for the axes. The minimal distance for throwing is 7 m.

#### The goal

1.1 The goal is to throw 3 knives and 3 axes as precisely as possible in a given time into the moving target areas (see the drawing below). There are 3 + 3 targets built symmetrically onto the two arms of a seesaw. The bull's eyes of the targets on each arm are 30, 60 and 90 cm from the axis of rotation. Each target has 3 circles on it, with the diameters of 30 (red), 20 (white) and 10 (black) cm.

1.2 This is a combined event for women and men.

#### The throwing tools

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

#### Throwing mode

3.1 The thrower stands in front of the left arm of the Hab target, in a distance of at least 7m, 3 knives in the hands. There are no test throws.

3.2 The thrower will tell the referee when he/she is ready to begin the throws. After that, the referee sets the target in movement and starts the clock.

3.3 The mandatory throwing sequence is as follows (see drawing): first target is the innermost target on the left arm (being nearest to the axis of rotation). The second target is the middle one on the left arm, and the third is the outermost one. There is one throw for each target in the sequence. A tool sticking in the wrong target counts zero points.

3.4 The thrower then stands in front of the right arm of the Hab target. There are no test throws. The target already in motion will not be stopped and will not be restarted again. The thrower repeats the steps described in 3.3, but this time with axes, throwing into the targets going from inward to the end of the arm. Each thrower has a time limit of **1 minute** to do the six throws. After that there is no more throws, throws not done in the time limit are lost. Scoring follows after all 6 throws or after the time limit is up.

#### Counting and final

##### 4.1 Scoring

→ **1 point** for a stick in the circle of 30 cm diameter (red) of the target mandated by the sequence, **2 points** for a stick in the circle of 20 cm diameter (white) of the target mandated by the sequence, and **3 points** for a stick in the circle of 10 cm diameter (black) of the target mandated by the

sequence.

→ In addition a **multiplier of 1x** for a stick in the innermost target area (being the nearest to the axis of rotation), a **multiplier of 2x** for a stick in the middle target area and a **multiplier of 3x** for a stick in the outermost target area.

→ **0 point**, if the throwing tool does not stick, does not stick in the target, sticks in the wrong target, falls out of the target before the end of the throwing round, or sticks after the time limit of 1 minute.

The maximum score thus is 36 points.

4.2 The five best throwers get access to the final. The final takes the same form as the qualification phase.

4.3 The finalists will be ranked before all other participants, with their total score given (qualification plus final).

4.4 In case of ties, affecting the selection for the final, or the ranking in the final itself, there will be additional runs. An additional run will consist of the repeating of the whole round. The run will be repeated until a tie is resolved. The scores from the additional runs are only used to resolve the ties.

## **Hab – Windmühle**

Dies ist ein kombinierter Wettbewerb für Messer und Äxte. Das Ziel ist es, möglichst genau 3 Messer und 3 Äxte in die Ziele zu werfen, die auf den beiden Armen einer beweglichen Windmühle / Schaukel montiert sind. Die Zielscheiben am linken Arm (vom werfenden Werfer aus gesehen) sind für Messer, die am rechten Arm für Äxte vorgesehen. Die Mindestdistanz für diesen Wettbewerb ist 7m.

### **Das Ziel**

1.1 Das Ziel ist es, 3 Messer und 3 Äxte so genau wie möglich in sich bewegende Zielscheiben zu werfen (siehe Zeichnung unten), innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne. Es gibt 3+3 Zielscheiben, die symmetrisch auf die zwei Arme einer Windmühle montiert sind. Das Zentrum der Zielscheiben ist 30, 60 beziehungsweise 90cm von der Drehachse entfernt. Auf Zielscheibe sind drei Kreise aufgemalt, mit dem Durchmesser 30cm (rot), 20cm (weiß), und 10cm (schwarz).

1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

### **Die Wurfgeräte**

2.1 Erlaubt sind die gleichen Messer und Äxte wie in den Genauigkeits-Disziplinen.

### **Ablauf**

3.1 Der Werfer steht vor dem linken Arm der Hab Windmühle, in einer Entfernung von mindestens 7m, mit 3 Messern in den Händen. Es gibt keine Testwürfe.

3.2 Der Teilnehmer sagt dem Schiedsrichter, wenn er bereit ist zu beginnen. Daraufhin setzt der Schiedsrichter die Windmühle in Bewegung und startet die Uhr.

3.3 Folgendes ist als Wurfreihefolge vorgeschrieben (siehe Zeichnung): das erste Ziel ist die innerste Zielscheibe (am nächsten zur Rotationsachse gelegen) am linken Arm. Das zweite ist die mittlere Zielscheibe am linken Arm, und das dritte ist die äußerste Zielscheibe am linken Arm. Je Ziel gibt es einen Wurf. Ein Wurfgerät, dass in einem falschen Ziel steckt, zählt Null Punkte.

3.4 Dann stellt sich der Werfer vor den rechten Arm der Hab Windmühle. Die sich bewegende Windmühle wird weder angehalten noch erneut angestoßen. Der Werfer wiederholt die in 3.3 beschriebenen Schritte, aber diesmal mit Äxten, und beginnend mit der innersten Zielscheibe des rechten Arms. Jeder Teilnehmer hat eine Zeitspanne von **1 Minute** für seine 6 Würfe. Nach dem Ablauf der Zeitspanne gibt es keine weiteren Würfe, nicht in der Zeitspanne geworfene Würfe sind verloren. Gewertet wird nach allen 6 Würfungen, oder wenn die Zeitspanne zu Ende ist.

## **Zählung der Punkte und Finale**

### 4.1 Zählung

→ **1 Punkt** für ein Wurfgerät, das im 30cm-Kreis (rot) steckt, **2 Punkte** für eins das im 20cm-Kreis (weiß) steckt, **3 Punkte** für eins das im 10cm-Kreis (schwarz) steckt – sofern die vorgeschriebene Wurfreihenfolge bei dem steckenden Wurfgerät eingehalten wurde.

→ Zusätzlich gibt es einen Punkte-Multiplikator: **1x** für Treffer im innersten Ziel, **2x** für das mittlere Ziel, und **3x** für das äußerste Ziel.

→ **0 Punkte** gibt es, wenn das Wurfgerät nicht steckt, nicht in der Zielscheibe steckt, in der falschen Zielscheibe steckt, oder herausfällt bevor die Zeitspanne zu Ende ist.

Die höchste erreichbare Punktzahl ist damit 36 Punkte.

4.2 Die fünf besten Teilnehmer ziehen ins Finale ein. Das Finale läuft genauso ab wie die Qualifikationsphase.

4.3 Die Finalisten werden in der Rangliste vor allen Teilnehmern gelistet, mit ihrer zusammengezählten Punktzahl (Qualifikationsrunde plus Finale).

4.4 Bei Punktgleichstand (im Finale oder um ins Finale zu kommen), gibt es eine weitere Runde. Eine weitere Runde besteht in weiteren 6 Würfungen, wie oben beschrieben. Die weitere Runde wird wiederholt, bis der Gleichstand aufgelöst ist. Die Punkte von den weiteren Runden werden nur verwendet, um Gleichstände aufzulösen.

## **Hab – Cible Mouvant**

Ceci est une épreuve pour couteaux et haches. Le but est de lancer 3 couteaux et 3 haches précisément dans les cibles qui sont fixés sur les deux bras d'une balançoire mouvant. Les cibles sur le bras gauche (vu depuis le lanceur) sont pour les couteaux, les cibles sur le bras droit sont pour les haches. La distance minimum est de 7m.

### **Le but**

1.1 Le but est de lancer 3 couteaux et 3 haches dans des cibles (voir dessin en bas), le plus précis possible, pendant une certaine période. Les 3+3 cibles sont fixés sur les deux bras d'une balançoire. Les centres des cibles ont une distance de 30, 60 et 90cm du centre de rotation. Chaque cible a trois cercles, d'un diamètre de 30cm (rouge), 20cm (blanche) et 10cm (noir).

1.2 L'épreuve est mixte.

### **Les outils de lancer**

2.1 Les lanceurs utilisent les couteaux et haches permis dans les épreuves de précision.

## Mode de lancer

3.1 Le lanceur se place devant le bras gauche de la cible Hab, dans une distance de au moins 7m, avec 3 couteaux dans les mains. Il n'y a pas de lances d'essai.

3.2 Le lanceur va communiquer à l'arbitre quand il est prêt de commencer. Après ça, l'arbitre fait bouger les cibles, et démarre l'horloge.

3.3 La séquence imposée de lancer (voir dessin) est la suivante: La première cible est la cible au bras gauche qui est la plus proche du centre de rotation. La deuxième cible est celle au milieu du bras gauche, et la troisième est la cible la plus extérieure. Il y a un lance pour chaque cible de la séquence. Un outil qui n'est pas planté dans la bonne cible apporte 0 points.

3.4 Le lanceur se place devant le bras droit de la cible Hab. Il n'y a pas de jets d'essai. Le balançoire en mouvement ne va pas être arrêté, ni mis en mouvement de nouveau. Le lanceur répète la séquence de 3.3., mais avec des haches, commençant avec la cible la plus proche du centre. Chaque lanceur a une période de **1 minute** pour faire les lances. Après il n'y a plus de lances, des lances effectués après la période seront perdues. Le comptabilisation se fait après les 6 lances ou après la période est fini.

## Comptabilisation des points et finale

### 4.1 Comptabilisation

→ **1 point** pour un outil planté dans la cible de 30cm (rouge), **2 points** pour un outil planté dans le cercle de 20cm (blanche), et **3 points** pour un outil planté dans le cercle de 10cm (noir).

→ En plus, il y a un facteur de multiplication de **1x** pour un outil planté dans la cible la plus proche du centre, de **2x** pour la cible au milieu du bras, et de **3x** pour la cible la plus extérieure.

→ **0 points**, si l'outil de lancer n'est pas planté, n'est pas planté dans la cible, ou pas dans la bonne cible, ou tombe de la cible avant que la période soit fini, ou est planté après la période.


Le score maximum est de 36 points.

4.2 Les cinq meilleurs lanceurs et lanceuses accèdent à la finale. La finale se déroule dans la même mode que la phase de qualification.

4.3 Les finalistes sont classés devant les autres participants, avec leur score total donné (phase qualification plus finale).

4.4 En cas d'égalité de scores, pour accéder à la finale ou pendant la finale, il seront proposés des épreuves supplémentaires. Une épreuve supplémentaire consistera de nouveau de 6 lances. Elle va être recommencée autant de fois nécessaire pour départager. Les scores des épreuves supplémentaires ne sont utilisés que pour départager.

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



D red = 30 cm  
D white = 20 cm  
D black = 10cm

