

World Championship 2014, Callac, France

Lancer Instinctif / Instinktives Werfen / Instinctive Throwing

Instinctive Throwing

The Goal

1.1 Precision event testing the throwing skills using a specific throwing technique. The thrower has the choice between two throwing techniques: no-spin and half-spin.

No-Spin: Method of throwing where the knife does no end-over-end rotation while flying. The knife is held by the handle for throwing.

Half-Spin: Method of throwing where the knife makes a half end-over-end spin in its flight to the target. The knife is held by the blade for throwing.

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. Limit imposed for the total length: must be between 23cm and 35cm.

2.2 The event „Instinctive Throwing“ tests the mastery of specific throwing techniques. Therefore the following limitations are imposed here:

- Prohibited are all devices stabilising the flight, such as feathers, wings or ribbons.

- Throwing is done by hand. Prohibited are throwing aids such as Atlatl spear throwers, slings, or strings that impart rotation. The throwing aids include the Spanish Gyro throwing knives. Due to a number of factors (finger acting as spear thrower, stabilising rotation along the longitudinal axis), those throwing knives fly with the tip steadily pointing towards the target, thus reliably sticking independently of the distance or the skill of the thrower.

2.3 The minimum number of identical knives to participate in this event is three (as for the precision events).

Schedule and Counting

3.1 The thrower does not have a test throw. He indicates to the arbiter once he is ready to start.

3.2 Targets and counting as in the precision events.

3.1 Contrary to the standard rules, the thrower must have his front foot touching the distance line.

3.2 The first run is in walk-back mode, from given distances. Each thrower will throw 5 series consisting of 3 knives at those mandated distances: 3, 4, 5, 6 and 7m.

The maximum attainable score is thus 75 points. To participate in the the second run, you need to achieve at least 25 points in the first run (this restriction does not apply to the finals).

3.3 The second run is thrown from distances that are unknown to the participant. Each thrower will throw 5 series of **2** knives, without knowing the distance or the height of the target. The throwing distance will be between 2m and 8m, the height of the target will be between 0.5m and 1.6m (measured from the centre

of the bulls eye to the ground).

The points achieved with the first knife of each series will be multiplied by 2.

The maximum attainable score is thus 75 points.

3.4 The 5 best throwers (male and female) get access to the final.

3.5 The final has again the two runs, the points are calculated in the same way.

The finalists will be ranked before all other participants, with their total score (qualification plus final). There is only one ranking for all participants.

3.6 In case of ties, during the final or in the selection for the final, there will be additional throws. These additional throws consist of two runs of three knives each, from a distance of 5m. 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.

Lancer Instinctif

Le but

1.1 Épreuve de précision exigeant la maîtrise d'une technique de lancer spécifique. Le lanceur a le choix entre deux techniques de lancer: le no-spin ou le half-spin.

No-spin: méthode de lancer où le couteau n'effectue pas de rotation en l'air, quelle que soit la distance. L'arme est tenue par le manche.

Half-spin: méthode de lancer où le couteau effectue une rotation d'un demi tour en l'air, quelle que soit la distance. L'arme est tenue par la lame

1.2 L'épreuve est mixte.

Les couteaux

2.1 Les lanceurs utilisent les couteaux comme permis pour les épreuves de précision. Des limites sont imposées pour la longueur: de 23 à 35 centimètres.

2.2 L'épreuve „Lancer Instinctif“ examine la maîtrise d'une technique de lancer spécifique. C'est pourquoi il est imposé:

- Sont interdites des mécanismes qui stabilisent le vol, comme empennage, ailettes ou rubans.

- Le couteau se lance par main. Sont interdites les aides de lancer comme les cannes propulseurs Atlatl, frondes, ou ficelles qui mettent en rotation l'agrès. Les aides de lancer comprennent les couteaux de lancer espagnols dites Gyro. Grâce à une combinaison des facteurs (doigt fonctionne comme propulseur, rotation stabilisant autour l'axe longitudinal), les couteaux Gyro volent avec la pointe se dirigeant toujours vers la cible, et se plantent toujours indépendamment de la distance et de l'habileté du lanceur.

2.3 Le nombre minimum de couteaux pour participer à l'épreuve de lancer instinctif est de trois, comme pour les autres épreuves de précision.

Le déroulement des épreuves et la comptabilisation des points

3.1 Le lanceur ne dispose pas de jet d'essai. Il indique à l'arbitre quand il est prêt à débiter l'épreuve.

3.2 Les cibles sont identiques à celles des autres épreuves du championnat. Le comptage des points par zone est le même.

3.1 En plus des règles habituelles, le lanceur devra impérativement avoir son pied d'appui (les doigts) en contact avec la ligne de marquage indiquant le repère à chaque distance.

3.2 La première manche se jouera en mode lancer-reculer, sur les distances classiques. Chaque lanceur effectuera cinq séries de trois couteaux à des distances imposées: 3, 4, 5, 6 et 7 mètres.

Ceci donne donc un total de quinze couteaux et un score maximal de 75 points.

Pour participer dans la deuxième manche, il faut faire au moins 25 points (ne s'applique pas à la finale).

3.3 La deuxième manche se déroulera à des distances inconnues du lanceur.

Chaque lanceur effectuera cinq séries de **deux** couteaux sur des cibles classiques mais sans avoir connaissance ni de la distance à laquelle se trouve la ligne de marquage ni de la hauteur de la cible. Cette distance sera comprise entre 2 et 8 mètres, la hauteur de la cible entre 0,5 et 1,6 mètre (hauteur du centre de la cible par rapport au sol).

Les points du premier couteau de chaque série sont multipliés par deux. Ceci

donne donc un total de dix couteaux et un score maximal de 75 points.

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

3.5 La finale se déroule en deux manches identiques aux premières. 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). Il n'y a qu'un seul classement pour tous les participants.

3.6 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, à la distance de 5 mètres. 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 seront pas départagés.

Instinktives Werfen

Das Ziel

1.1 In dieser Disziplin geht es darum, die Beherrschung einer bestimmten Wurftechnik zu zeigen. Die Wurftechnik ist entweder ohne Umdrehung oder mit einer halben Umdrehung.

Ohne Umdrehung: Wurftechnik, bei der sich das Wurfmesser nicht in Längsrichtung um seinen Schwerpunkt dreht. Das Messer wird also vom Griff geworfen.

Halbe Umdrehung: Das Messer macht im Flug eine halbe Umdrehung in Längsrichtung um seinen Schwerpunkt. Es wird also von der Klinge geworfen.

1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

Die Messer

2.1 Wie in den Genauigkeits-Disziplinen. Einschränkung: Das Messer muss zwischen 23cm und 35cm lang sein.

2.2 Die Disziplin „Instinktives Werfen“ prüft die Beherrschung besonderer Wurftechniken. Deshalb gelten folgende Einschränkungen:

- Verboten sind den Flug stabilisierende Vorrichtungen wie Befiederung, Tragflächen oder Bänder.
- Geworfen wird mit der Hand. 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.

2.3 Wie in den Genauigkeits-Wettbewerben muss der Werfer mit mit einem Satz aus drei Wurfgeräten mit gleicher Form und Material antreten.

Ablauf und Zählung der Punkte

3.1 Es gibt keinen Probewurf. Der Werfer signalisiert dem Schiedsrichter, wann er bereit ist, zu beginnen.

3.2 Ziele und Punkte wie bei den Genauigkeits-Wettbewerben.

3.1 In Abweichung von den Standardregeln müssen die Zehenspitzen des vorderen Fußes die Entfernungslinie berühren.

3.2 Der erste Durchgang findet im Modus Werfen-Zurückgehen statt. Der Werfer wirft 5 Serien mit jeweils 3 Messern, von den folgenden vorgeschriebenen Entfernungen: 3, 4, 5, 6 und 7m.

Die maximal erreichbare Punktzahl ist hiermit 75 Punkte. Die Mindestpunktzahl, um am zweiten Durchgang teilzunehmen zu können, ist 25 Punkte (die Einschränkung gilt nicht für das Finale).

3.3 Der zweite Durchgang findet auf unbekannte Entfernungen und unbekannte Zielhöhen statt. Jeder Werfer wirft fünf Serien mit jeweils **zwei** Messern. Die unbekannt Distanzen sind zwischen 2m und 8m, die unbekannt Zielhöhen (gemessen Mitte des Zentrums bis Boden) sind zwischen 0,5m und 1,6m.

Die mit dem ersten Messer jeder Serie erreichten Punkte werden mit 2 multipliziert. Die maximal erreichbare Punktzahl ist hiermit 75 Punkte.

3.4 Die fünf besten Werfer (Frauen und Männer gemeinsam) ziehen ins Finale ein.

3.5 Das Finale läuft wieder in zwei zwei Durchgängen ab, wie in der Qualifikation.

Die Finalisten werden in der Rangliste vor allen Teilnehmern gelistet, mit ihrer kombinierten Punktzahl (Qualifikationsrunde und Finale).

3.6 Bei Punktegleichstand (im Finale oder um ins Finale zu kommen), gibt es einen Entscheidungswettkampf. Dieser besteht aus zwei Serien mit jeweils 3 Messern, auf eine Entfernung von 5m. Er 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.