

World Championship 2014, Callac, France

English / Français / Deutsch



The Triskell Challenge

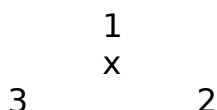
The Principle

- 1.1 This event is a one-on-one event with direct elimination. Two competitors fight by throwing series of three knives into the Triskell target. The goal is to have the highest score in each run to win the duel and survive to the next round.
- 1.2 This is a combined event for women and men.

The Rules

General organisation of the event

- 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 (as for the precision events).
- 2.3 On a round surface with a diameter of 60cm, the three targets of the Triskell are painted, composed like a pyramid. The centre of the pyramid (x) is 145cm from the ground.



The diameter of one Triskell target is 25cm, divided into 5 circles:

- the centre, of diameter 5 cm and worth 5 points
- the 2nd circle, 10 cm, 4 points
- the 3rd circle, 15 cm, 3 points
- the 4th circle, 20 cm, 2 points
- the 5th circle, 25 cm, 1 point

The duel

3.1 Each of the participants throws one knife, one participant at the target number 2, the other participant at the target number 3. The participant whose knife is closer to the target centre has the choice: He may begin the run, or tell his opponent to start.

This process will be repeated for each run.

3.2 The beginning participant throws a series of three knives, beginning with the highest target, continuing clockwise (thus: 1-2-3). The arbiter then takes the score. The maximum score is 15.

The second participant then throws his series of three knives.

3.3 Knives sticking in the wrong target are worth 0 points.

3.4 The thrower having the highest score wins the run and is awarded 1 point. If the throwers have the same score, they get 1 point each.

3.5 The thrower that attains the winning point threshold as defined by the organiser in advance (2 or 3) is declared winner of the duel. If the throwers are tied for points at the threshold, there will be runs until one thrower can break the tie. The winner will go on to compete in the next round.

This continues until the final, which sees the last two remaining participants competing in a duel.

Le Challenge du Triskell

Le Principe

1.1 Ce challenge est une épreuve de précision à élimination directe où deux concurrents s'affrontent en lançant à tour de rôle des séries de trois couteaux sur les trois cibles du Triskell. Le but est de réaliser le meilleur score à chaque série pour gagner le duel et se qualifier pour le tour suivant.

1.2 L'épreuve est mixte.

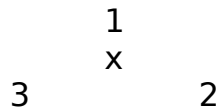
Les Règles

Organisation générale de l'épreuve

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 du Triskell est de trois, comme pour les autres épreuves de précision.

2.3 Sur un rondin d'un diamètre d'au moins 60 cm, les trois cibles du Triskell sont peintes et disposées en pyramide. Le cœur de la pyramide (x) est situé à 145 cm du sol.



Le diamètre des cibles du Triskell est de 25 cm, divisé en cinq cercles, soit:

- le centre, de diamètre 5 cm et de valeur 5 points
- le 2ème cercle, 10 cm, 4 points
- le 3ème cercle, 15 cm, 3 points
- le 4ème cercle, 20 cm, 2 points
- le 5ème cercle, 25 cm, 1 point

Déroulement d'un duel

3.1 Chacun des participants lance un couteau, l'un sur la cible n°2, l'autre sur la cible n°3. Le lanceur dont le couteau est le plus proche du centre de sa cible a le libre choix de l'engagement. Il peut débiter lui même l'épreuve ou demander à son adversaire de le faire.

Cette opération sera effectuée à chaque nouvelle manche.

3.2 Le premier duelliste lance un couteau sur chaque cible du Triskell en commençant par la plus haute, puis dans le sens des aiguilles d'une montre (soit 1-2-3). L'arbitre comptabilise le score, sur un total qui est donc de 15 points maximum.

Le second lanceur effectue ses trois jets selon les mêmes règles.

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

3.4 Celui des deux lanceurs ayant le plus haut score gagne la manche et se voit attribuer 1 point. En cas d'égalité de scores sur la cible, les deux lanceurs se voient attribuer un point chacun.

3.5 Le lanceur atteignant le nombre "vainqueur" de points gagnantes défini par l'organisateur en avance (2 ou 3) est déclaré vainqueur du duel. Si les lanceurs sont ex-æquo au nombre "vainqueur", il y aura des autres manches jusqu'à la résolution de la situation ex-æquo. Le vainqueur est qualifié pour le tour suivant. Ainsi de suite jusqu'à la finale, qui opposera les deux derniers en lice.

Der Triskell-Wettbewerb

Das Prinzip

1.1 Bei diesem Wettbewerb wird 1:1 gegeneinander angetreten, der Verlierer scheidet aus. Die beiden Teilnehmer werfen abwechselnd 3 Messer auf die 3 Ziele des Triskell. Ziel ist es die höchste Punktzahl pro Durchgang zu erreichen, um in die nächste Runde zu kommen.

1.2 Der Wettbewerb ist gemischt, für Frauen und Männer.

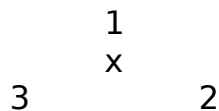
Die Regeln

Genereller Ablauf

2.1 Messer wie in den Genauigkeits-Wettbewerben erlaubt.

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

2.3 Auf eine Scheibe von 60cm Durchmesser werden die drei Ziele des Triskells gemalt, angeordnet wie eine Pyramide. Das Zentrum der Pyramide (x) ist 145cm über dem Boden.



Der Durchmesser der einzelnen Triskell-Ziele ist 25cm. Sie sind in 5 konzentrische Kreise aufgeteilt:

- Zentrum, Durchmesser 5 cm und wert 5 Punkte
- 1. Kreis, 10 cm, 4 Punkte
- 2. Kreis, 15 cm, 3 Punkte
- 3. Kreis, 20 cm, 2 Punkte
- 4. Kreis, 25 cm, 1 Punkt

Ablauf eines Duells

3.1 Jeder Teilnehmer wirft ein Messer - einer auf Ziel Nummer 2, der andere auf Ziel Nummer 3. Der Teilnehmer dessen Messer näher an der Zielmitte ist, hat die Wahl: Er darf beginnen, oder seinen Gegner als erstes werfen lassen.

Dies wiederholt sich für jeden Durchgang.

3.2 Der beginnende Werfer wirft ein Messer auf jedes der drei Triskell-Ziele, beginnend mit dem obersten Ziel und dann im Uhrzeigersinn (also 1-2-3). Der Schiedsrichter notiert die Punkte. Die maximale erreichbare Punktzahl ist 15.

3.3 Messer, die in falschen Zielen stecken, zählen 0 Punkte.

3.4 Der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Durchgang und erhält einen Punkt. Haben beide Werfer die gleiche Punktzahl, bekommen beide einen Punkt.

3.5 Der Teilnehmer, der die vom Organisator festgelegte Schwelle an Gewinnpunkten (2 oder 3) erreicht, gewinnt das Duell. Falls die Teilnehmer an der Gewinnschwelle gleichauf sind, folgen weitere Durchgänge, bis der Gleichstand aufgelöst ist. Der Gewinner qualifiziert sich für die nächste Runde.

Dies setzt sich fort, bis sich im Finale die beiden verbleibenden Teilnehmer gegenüber stehen.

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

The Trophy / Le Trophée / Die Trophäe

