

Règlement pour le Championnat du Monde de lancer de couteaux et haches, Herrischried, août 2020

Pour le Championnat, on utilise toujours les Règles Européens Standards (pour 2020: **version 2019**).

Bien à savoir: Avec le règlement 2019, tous participants vont lancer en mode reculer (walk back), non seulement les top lanceurs.

Les trois pays avec les meilleures lanceurs seront reconnus. La base seront les scores cumulatif des épreuves précision mode reculer couteaux et haches des cinq meilleurs lanceurs de chaque pays, femmes et hommes ensemble.

Pour chaque épreuve, il faut que le lanceur se présente avec **trois couteaux/haches**. Exception seulement pour des couteaux/haches abîmés pendant la rencontre.

Si c'est nécessaire de départager un classement ex-æquo, le facteur suivant va être employé: Le nombre de fois le lanceur à marqué 5 points (et puis 4-3-2 points, si nécessaire).

Les épreuves 2020:

- Précision mode reculer couteaux
- Précision mode reculer haches
- Longue distance couteaux
- Longue distance haches
- Lancer de couteaux sans rotation (**min. 195g** - voir nouveau règlement!)
- Lancer de silhouette sportif couteaux
- Lancer de silhouette sportif haches
- Duel-Coupe
- Épreuves spéciales Herrischried 2020 (secret pour le moment)

Règles Européennes de Lancer de Couteaux et Haches (Version 2019)

Cibles / Points

La cible est représenté par un cercle avec 50cm de diamètre; il est divisé en 5 zones dans la forme de 5 cercles concentriques avec les diamètres (et couleurs) suivants: 10cm (noir), 20cm (blanche), 30cm (rouge), 40cm (blanche), 50cm (rouge).

Marquage: le point central donne 5 points, ensuite 4/3/2/1 pour les cercles extérieurs.

Hauteur des cibles (du point central au sol) : 1,30m à 1,60m.

Épreuves

Épreuves standards

Les épreuves standards sont les épreuves qui doivent être offertes dans tous compétitions suivant les Règles Européennes de Lancer de Couteaux et Haches.

Liste des épreuves standards:

- Précision mode reculer (couteau, hache)
- Longue distance (couteau, hache)
- Lancer de silhouette sportif
- Duel-Coupe (avec tour préliminaire avec chronométrage, si possible)
- Lancer de couteaux sans rotation (suggestion: précision mode reculer)

Champions du Monde

Le titre Champion du Monde va être attribué dans les épreuves suivantes: Précision mode reculer (femme, homme, couteau, hache), Lancer de couteaux sans rotation (mixte), Longue distance (femme, homme, couteau, hache), Lancer de silhouette sportif (femme, homme), Duel-Coupe (mixte);

Précision mode reculer

L'épreuve se joue sur les distances marqués: Couteau 3m, 4m, 5m, 6m, 7m et Hache 4m, 5m, 7m, 8m, 10m.

Le participant va lancer 4 manches. Dans chaque manche, il y aura une ronde de 3 lances par distance marqué. Débutant derrière la distance marqué la plus petite, après qu'on a fini la ronde, on recule derrière la prochaine distance marqué. Comme ça, dans chaque manche, on lance tous les distances marqués, ce qui fait un totale de 60 lances (5 distances x 3 lances par ronde x 4 manches).

Le lanceur n'est pas obligé de rester exactement au ligne de lance, mais peut se déplacer en arrière au maximum 100cm moins le longueur de son pied.

Précision distances individuelles

Couteaux 3m, Couteaux 5m et Couteaux 7m.

Haches 4m et Haches 7m.

Distances donnés pour ces disciplines sont des distances minimums. On ne peut pas être plus proche au cible, mais il est permis de reculer 2m au maximum (s'applique aux couteaux et aux haches).

Il y a 21 jets par discipline. Pour chaque cible, il y a un jet d'essai qu'il faut déclarer avant de faire le jet.

En cas de mauvais temps, temps limite ou des autres situations urgentes, l'organisateur peut décider de faire seulement 15 lances au lieu de 21.

On fait la somme des points pour chaque discipline. Comme information additionnelle, la fraction des points obtenus divisés par le nombre des points qui peuvent être obtenus au maximum dans cette discipline seront donnés en pour cent.

Longue distance

Mêmes règles pour couteaux et haches.

Si un jet compte comme planté est décidé suivant les règles de comptage.

La cible est représentée par un cercle avec 1m de diamètre.

Le but est de planter le couteau/hache dans ce cercle de la distance la plus longue possible.

La distance minimum est 4m. Suivant sont des zones de 3m de longueur (c'est à dire 4-7m, 7-10m, 10-13m,...). D'une distance choisie dans la première zone, le lanceur a 3 jets (il n'y a pas des jets d'essai). S'il plante, le lanceur peut reculer pour des nouveaux 3 essais, et ainsi de suite. Reculant, le lanceur peut aller au maximum dans la prochaine zone. La procédure se finit quand il n'arrive pas à planter un de ses 3 jets, la dernière distance où il plantait compte (en cm). Les zones concernent seulement le métrage de la distance, mais pas la procédure de lancer (il est donc permis de lancer d'une distance de 6,99m, même si là on est situé dans deux zones en même temps). Après le premier jet dans une zone, il est interdit de changer dans une zone plus proche au cible. Restriction additionnelle: La distance une fois choisie, pendant les 3 jets actuels, elle peut être corrigée seulement dans la région (de 2m de longueur) de 1m en arrière/avant.

Agrès

Couteaux

Seulement à lame rigide, plus longue que 23 cm et avec une largeur de la lame de 6 cm maximum.

Haches

Poids minimum 500g, envergure de la lame au maximum 12cm.

Comptage / Déroulement

Après chaque comptage, l'arbitre ramène le ou les agrès au lanceur.

Avant de lancer de nouveau à une cible, le lanceur a le droit de demander qu'un agrès déjà y planté soit compté et enlevé.

On compte l'agrès exactement comme planté dans le bois; Il ne va pas être redressé pour obtenir un angle droit au cible.

Avec les couteaux, pour être valable, il faut que la pointe de la lame est planté. Avec les haches, le tranchant.

Avec les haches à double tranchant, seulement les jets qui se plantent manche en bas sont valables. Si les deux tranchants touchent la cible, le jet n'est pas valable.

La meilleure zone coupé est compté (en cas de doute, il faut étirer l'agrès pour voir la coupe).

Les distances se mesurent depuis la pointe de ce pied qui était la plus proche du cible pendant le lancer. Alors, il est interdit de franchir les lignes marquant les distances minimums. En cas de transgression, le jet est sans valeur (0 points).

Si plus de 5 femmes participent, il y aura un classement séparé pour eux.

Des lanceurs de tous les pays peuvent participer. La nationalité ne joue aucun rôle dans la détermination du classement et des gagnants. Seulement pour le championnat national, les organisateurs ont l'option de permettre seulement des participants de leur pays; Dans ce cas, il est nécessaire de communiquer l'exclusion des étrangers très clairement dans tous les annonces et invitations, même dans le pays.

Sécurité / Organisation

Une trousse de premier secours va être disponible sur place.

Le lancer aux cibles de compétition est seulement permis sous la surveillance d'un arbitre.

Le lancer aux cibles d'entraînement est seulement permis si une personne désigné officiellement pour la poste de surveillance ("range officer") est présent. Cette personne surveille le lancer et s'interpose avant que des situations dangereuses se manifestent.

L'espace rectangulaire 10m avant et 3m à coté les cibles va être barré. Seulement les participants et arbitres peuvent entrer là. Il est interdit de se tenir derrière les cibles.

La distance minimum entre les cibles est 6m.

Des participants ayant moins de 18 ans doivent être accompagnés d'un parent ou un représentant légal.

L'arbitre générale à toujours raison. Sous peine d'être disqualifié et renvoyé, il faut toujours observer les règles, surtout celles concernant la sécurité.

Il faut que chaque participant possède une assurance de responsabilité civile, si cette assurance est offerte comme contrat standard par les entreprises d'assurance dans le pays d'origine du lanceur.

Il faut que chaque participant signale avec sa signature qu'il accepte les règles, et qu'il participe à son propre risque.

Nom de ces Règles Standards

Ces règles sont nommés „European Knife and Axe Throwing Rules“ (Règles Européennes de Lancer de Couteaux et Haches).

Les règles standards officielles sont en langue anglais, les traductions sont mis à disposition pour votre commodité.

Lancer de Silhouette Sportif

Le but

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

Mode de lancer

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

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.

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.

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

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

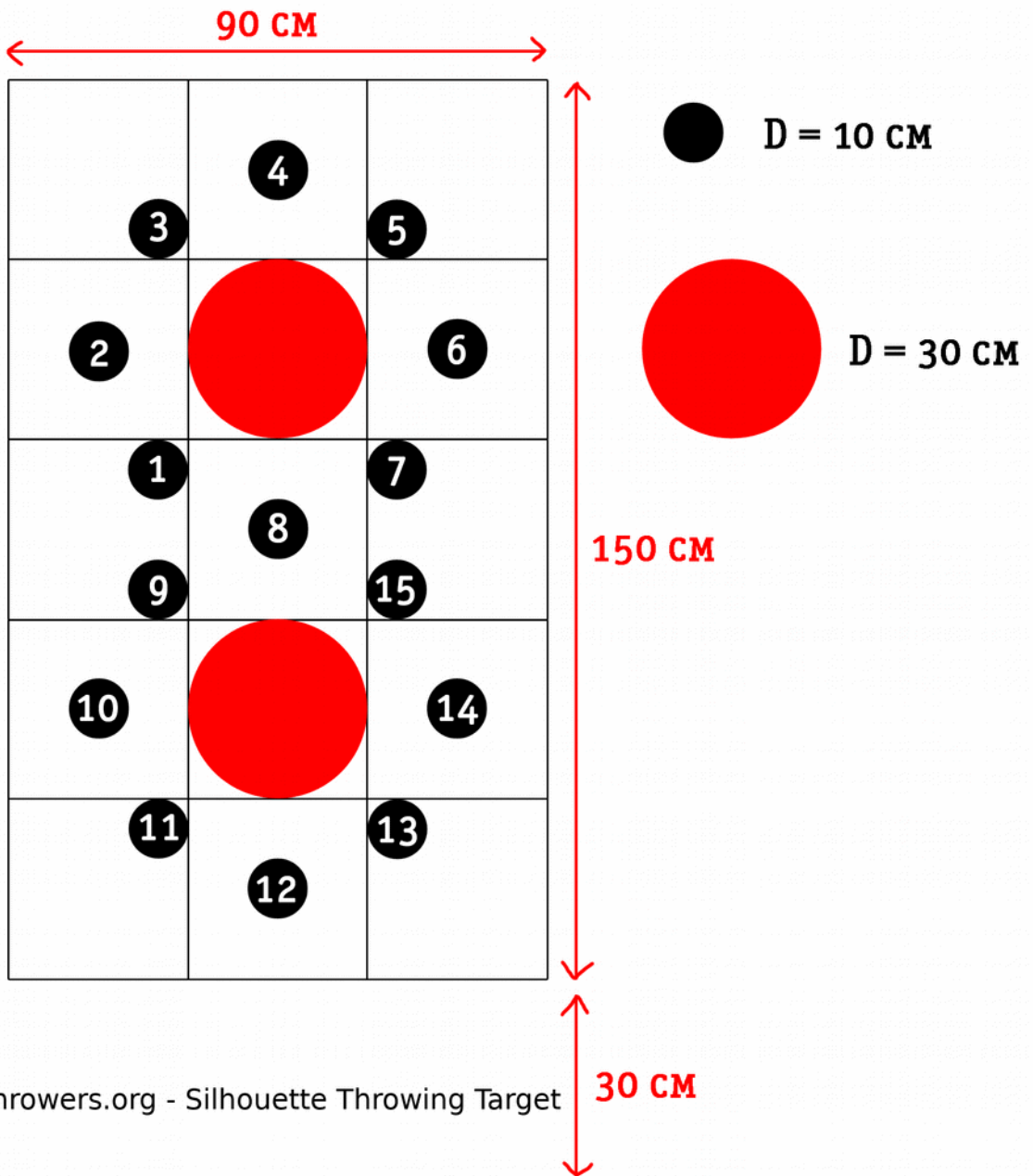
Comptabilisation des points

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.

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 régions cibles de l'épreuve ordinaire). Elle peut être recommencée autant de fois que nécessaire pour départager les lanceurs.

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



La Duel-Coupe

Utilisant un système d'élimination directe, chaque duel se joue entre deux adversaires. Seulement le gagnant du duel va continuer au prochain tour. Celui qui gagne le duel du dernier tour est le gagnant de la coupe. Seulement le gagnant sera primé.

Cette épreuve est mixte - pour femmes et hommes.

Un duel a 3 manches. Celui qui gagne la majorité des manches est le gagnant de ce duel. Si, après 3 manches, aucun des adversaires a gagné une manche, les deux adversaires lancent à leur cible; le lanceur dont le couteau est planté plus proche du centre gagne le duel. S'il y a égalité 1:1 par manches, on continue jusqu'à ce qu'un lanceur gagne une manche. Avant chaque duel, le lanceur a droit à un jet d'essai.

Au début, les adversaires sont choisis au hasard.

Si, pour le système d'élimination directe, il a moins que les aptes 2^n (tels que 16, 32, 64) participants PT, des participants seront choisis par hasard qui accèdent au premier tour sans lancer. Les participants restants se battent dans un tour supplémentaire. Le nombre X des participants choisis par hasard est tel qu'il y a $2^{(n-1)}$ participants pour le premier tour ($X = 2^n - PT$) - comme il faut.

(Exemple: S'il y a 23 participants, c'est moins que les 32 participants qu'il faut. $X = 32 - 23 = 9$. Alors 9 participants seront choisis par hasard qui avancent sans lancer. Les 14 participants restants se battent dans le tour supplémentaire. Les 7 participants ayant gagnés dans le tour supplémentaire plus les 9 participants choisis par hasard font exactement 16 participants pour le premier tour - comme il faut.)

Une Manche

On lance avec des couteaux permis par les règles standards. La prise en main est obligatoire par le manche.

Le diamètre de la cible est 50cm. Les deux cibles sont séparés de au moins 4m.

La distance de lancer (mesurage pied avant) est entre 3m et 3.50m. Les épaules sont parallèles à la cible, le visage pointe vers la cible; les paumes se placent sur la poitrine, jusque au-dessous du col, une main sur l'autre (position de démarrage).

Le couteau est dans un étui. L'étui est accroché à la ceinture, ou est enfoncé dans le vêtement ou la ceinture. Le lanceur a le droit de tenir l'étui avec sa main qui ne lance pas (donc il n'est pas obligatoire de placer cette main sur la poitrine). Le centre du couteau est plus bas que le nombril.

Un arbitre demande avec "Ready for test?" (jet d'essai) / "Ready for competition?" (jet de compétition) si les deux lanceurs sont prêts. Les lanceurs chacun confirment avec „OK“, alors l'arbitre affirme avec „Start“. L'arbitre va maintenant activer l'appareil de mesure de duel. Après un délai aléatoire (1-4 secondes), l'appareil donne le signal de lancer. Le signal est optique, mais peut être complété par un signal acoustique. Les lanceurs ont 5 secondes pour lancer.

Celui qui plante le couteau le plus vite dans la cible gagne la manche. Si les couteaux se plantent simultanément, le couteau gagnant est celui qui est plus proche au centre de la cible.

Arbitres et Décisions

La décision lequel de deux couteaux arrivait à la cible le plus vite va être prise par un appareil de mesure de duel sur la base des valeurs mesurés par ses senseurs. La décision „simultanéité“ peut se manifester si un couteau arrive un maximum de 10ms après le premier. La résolution temporelle de l'appareil est meilleure que 1ms.

Dans chaque duel: Pour le premier faux départ, le lanceur sera admonesté, la manche sera répété. Dès le deuxième faux départ, le lanceur perd la manche actuelle.

L'arbitre principal appelle les adversaires, et notes les résultats (manches et duels). Il est chargé du déroulement de la coupe, et prends des décisions finales.

Pour chaque stand de duel avec deux cibles, il y a deux arbitres. L'arbitre A manœuvre l'appareil de mesure de duel et, ensemble avec l'arbitre B, veille sur la position de démarrage correcte et sur faux départs (temps, distances). Si il y a plus qu'un stand de duel, à chaque stand il y aura un greffier qui va relier les résultats à l'arbitre principal.

Pour se protéger, les arbitres font attention au couteaux rebondissants, et se placent dans une distance sûre: Distance minimum d'un lanceur 2m, un maximum de 50cm plus proche à la cible qu'un lanceur, ne se placer pas entre les lanceurs.

Tour Préliminaire avec Chronométrage

Pour des manifestations assez grandes (plus de 38 participants), le tour préliminaire suivant doit être effectué; Il donne plus de flexibilité et va ainsi plus vite:

Chaque participant fait un duel contre un adversaire choisi au hasard. Pour chaque participant, on note les temps des jets (signale à couteau planté), seulement le temps le plus vite compte. Si un participant n'as pas un couteau planté valide, le temps soit 2000ms. Si, après trois manches, aucun participant as gagné une manche, le duel est terminé. Si un lanceur gagne les deux premières manches, le duel est terminé (comme au tours principales). Le gagnant d'un duel va recevoir un bonus de 50ms qui sera soustrait de son temps le plus vite. Règlement supplémentaire pour des faux départs: Le participant responsable pour le faux départ va recevoir une sanction de 100ms ajouté à son temps, et son adversaire à droit à trois jets non troublés. Après le tour préliminaire, les participants seront triés par leurs temps le plus vite. Les 16 meilleurs participants, numérotés 1 à 16, entrent dans le système d'élimination directe, avec les couples initiales pour la pyramide d'élimination suivants: 1,9;5,13;3,11;7,15;2,10;6,14;4,12;8,16; Si cette tour préliminaire est employé, les trois premiers participants peuvent êtres reconnus (avec un duel additionnel pour décider la troisième place).

La version officiel de ce document des règles est en Allemand, les traductions sont mis à disposition pour votre commodité.

Lancer de couteaux précision „sans rotation"

Le but

1.1 Épreuve de précision exigeant la maîtrise d'une technique de lancer spécifique: "**No spin**" ("sans rotation").

1.2 L'épreuve est mixte (femmes et hommes ensemble).

Le lancer

2.1 Le couteau est tenue par le manche pour le lancer. Ayant quitté la main, le couteau peut tourner un maximum de 180 degrés (autour son axe transversal) avant de se planter.

Les couteaux

3.1 Uniquement des couteaux seront lancés dans cette épreuve no-spin.

3.2 Dans cette épreuve no-spin, les restrictions minimums pour un couteau de lancer depuis les règles standards ne sont pas appliquées.

3.3 Un couteau ne peut pas être un couteau no-spin dans cette épreuve si une des conditions préalables suivants est violé:

- Poids minimum 195g.
- Manche et lame clairement discernable.
- Lame contient au moins 30 % de la longueur totale.
- Largeur au moins 2cm pour une longueur de au moins 5cm.

3.4 Cette épreuve examine la maîtrise d'une technique de lancer spécifique.

Donc il est imposé:

- Sont interdits les mécanismes qui stabilisent le vol, comme empennage, ailettes ou rubans.
- 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.

3.5 Après l'enregistrement des couteaux, les couteaux no-spin seront marqués "N".

Le déroulement des épreuves

4.1 Ceci est une épreuve de lancer de couteaux précision mode reculer, comme établie dans les règles standards.

(Des couteaux peuvent rebondir sur la cible. Pour éviter des blessures, en donnant assez de temps pour se éloigner, la distance minimum d'une cible est fixé à 3m.)

4.2 Le lanceur dispose d'un jet d'entraînement par distance, soit une totale de cinq jets d'entraînement dans cette épreuve. Il indique à l'arbitre quand il est prêt à débiter l'épreuve.

4.3 Mise au point : Un concurrent peut changer de position pendant le mouvement de lancer.

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

International Starter Award

Si vous êtes nouveau dans le lancer de couteaux ou haches, vous avez la **possibilité** d'enregistrer exprès d'être dans un classement à part, le International Starter. Condition: Vous n'avez jamais participé dans un rencontre sur niveau international.

Plus de détails sur le International Starter Award de le Règlement Anglais ou Allemand.

Épreuves spéciales Herrischried 2020: Infos plus tard