

# World Championship 2015, Sutton-in-Ashfield, UK

## Silhouette

### Le but

1.1 Lancer 15 couteaux autour d'une silhouette où sont disposés 15 cibles de 10 centimètres de diamètre (distance à la silhouette: 12cm).

Prière de ne planter pas dans la silhouette même pendant entraînement et jets d'essai, afin d'éviter de créer un image dangereux de notre sport pour le public.

1.2 L'épreuve est mixte.

### Les couteaux

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 de la silhouette est de trois.

### Déroulement de la première épreuve (qualification)

3.1 Le lanceur se place devant la silhouette à une distance minimum de 3 mètres.

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 première cible que le lanceur doit atteindre est celle située en bas à gauche de la cible. Ensuite, le lanceur doit obligatoirement viser les cibles dans l'ordre, c'est à dire celles juste au dessus de la précédente, puis celles à droite et redescendre jusqu'à la cible située en bas à droite de la silhouette. Ce parcours qui contourne la silhouette de gauche à droite est obligatoire.

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

3.5 Le lanceur effectuera normalement cette épreuve en cinq séries de trois couteaux. Ceci peut être aménagé si le lanceur possède plus de trois couteaux identiques, sur accord explicite de l'arbitre. Cet accord ou son refus n'a pas à être justifié.

### Comptabilisation des points et finale

4.1

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

→ **0 point** si le couteau manque sa cible, ou plante dans une autre cible, ou encore ne plante pas du tout.

→ **Moins 10 points** si le lanceur plante son couteau dans la silhouette.

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

4.3 Lors de cette finale, 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).

4.4 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, 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. Les lanceurs ex-æquo qui n'accèdent pas à la finale ne sont pas départagés.

En cas de conflits de traduction, le texte anglais prévaudra.