

SILHOUETTE



A. Regeln

Objektiv

Der Test besteht darin, 15 Messer um eine Fantasiesilhouette aus 15 Ziele mit 10 cm Durchmesser.
Dieser Wettbewerb hat eine einzige Wertung.

Die Werkzeuge erlaubt

Pitcher dürfen erlaubte Walk-Back-Messer verwenden.

Startmodus

Der Werfer steht in einem Abstand von mindestens 3 Metern vor dem Ziel
3 Messer tragen.

Auf jedes Ziel sind drei Teststarts zulässig. Wann wird es sein

Der Schiedsrichter wird benachrichtigt, wenn er bereit ist, mit dem Test zu beginnen.

Das erste Ziel, das es zu treffen gilt, ist

unten links und dann weiter, indem man die Ziele unbedingt im Uhrzeigersinn trifft
Std.

Messer, die im Uhrzeigersinn in einem falschen Ziel stecken bleiben

sind 0 Punkte wert. Der Werfer wirft fünf Sätze mit jeweils drei Messern. Wenn ein

Das Messer steckt so fest, dass es nachfolgende Würfe behindert und nicht entfernt
werden kann.

Punktzahl

Für jeden Treffer ins richtige Ziel werden 5 Punkte vergeben; 0 Punkte für

jedes Messer verfehlt das Ziel, trifft das falsche Ziel oder wird nicht eingesetzt; -10
Punkte, wenn die

Das Messer steckt an der Begrenzungslinie der Figur oder in der Figur selbst fest.

Die Höchstpunktzahl beträgt 75.

SILHOUETTE



Finale

Die fünf besten Werfer haben Zugang zum Finale, das mit dem gleichen oben gezeigte Methoden. Die Rangfolge der fünf Finalisten ergibt sich aus ihrer Punktzahl

Gesamt (Qualifikationspunktzahl plus Endpunktzahl). Im Falle eines Unentschiedens, um Zugang zu im Finale oder während des Finales selbst werden zusätzliche Würfe gemacht. Der Beweis

Ergänzung besteht aus zwei Sätzen mit jeweils drei Messern, mit den gleichen Regeln von

oben (d. h. Werfen auf die ersten sechs Ziele). Dieser Test wird wiederholt für die Zeit, die zum Räumen der Krüge benötigt wird. Es gibt keinen Tiebreaker für Pitcher die das Finale nicht erreichen. Die in den Play-offs erzielten Ergebnisse werden nicht zur Gesamtsumme hinzugefügt. Für die Finalisten beträgt die Höchstpunktzahl 150.