

SILHOUETTE



A. Regole

Obiettivo

La prova consiste nel lanciare 15 coltelli attorno ad una silhouette di fantasia su 15 bersagli del diametro di 10 cm.

Questa competizione prevede un'unica classifica.

Gli strumenti consentiti

I lanciatori possono usare i coltelli consentiti per il walk back.

Modalità di lancio

Il lanciatore si mette di fronte al bersaglio ad una distanza di almeno 3 metri portando 3 coltelli.

Sono consentiti tre lanci di prova da effettuarsi su qualsiasi bersaglio. Quando sarà pronto per iniziare la prova avvertirà l'arbitro. Il primo bersaglio da colpire è quello in basso a sinistra procedendo poi obbligatoriamente colpendo i bersagli in senso orario.

I coltelli che si piantano in un bersaglio che non è quello corretto nel senso orario valgono 0 punti. Il lanciatore lancerà cinque serie di tre coltelli ognuna. Se un coltello si infigge in modo da ostacolare i lanci successivi non può essere tolto.

Punteggio

Vengono assegnati 5 punti per ogni infissione nel bersaglio corretto; 0 punti per ogni coltello fuori bersaglio, nel bersaglio sbagliato o non infisso; -10 punti se il coltello si infigge sulla linea perimetrale della figura o all'interno della figura stessa.

Il punteggio massimo è 75.

Finale

I cinque migliori lanciatori hanno accesso alla finale che si svolgerà con le stesse modalità viste sopra. La classifica dei cinque finalisti si otterrà dal loro punteggio totale (punteggio di qualifica più finale). In caso di parità di punteggio, per accedere alla finale o durante la finale stessa, si faranno dei lanci supplementari. La prova supplementare consisterà in due serie di tre coltelli ognuna, con le stesse regole di cui sopra (ovvero lanciando ai primi sei bersagli). Questa prova sarà ripetuta per le volte necessarie a spareggiare i lanciatori. Non si effettua spareggio per i lanciatori che non accedono alla finale. I punteggi ottenuti negli spareggi non andranno sommati al totale. Per i finalisti quindi il punteggio massimo è 150.