

LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

ORGANISATION DE LA PRATIQUE DU LANCER DE COUTEAUX ET DE HACHES

REGLEMENTATION



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

La pratique du lancer de couteaux et haches est une nouvelle activité proposée par la CNS Tir à l'Arc et Sarbacane (Commission Nationale Sportive) UFOLEP.

La CNS Tir à l'Arc et Sarbacane a pour mission :

- De réglementer la pratique.
- De promouvoir l'activité.
- De développer sa pratique.

LE MATERIEL

LES AGRES

Les couteaux

Couteaux avec une lame se terminant par une seule pointe, à simple ou double tranchant.

Pour les jeunes (13 ans – 16 ans) :

Longueur totale de 10 cm à 22 cm maximum, n'excédant pas 5 cm de large.

Poids minimum de 40 gr et maximum 220 gr.

Pour les adultes :

Longueur totale de 20 cm à 40 cm maximum, n'excédant pas 6 cm de large.

Poids minimum de 60 gr et maximum 400 gr.

Non Coupants, section cylindrique interdit (rond en forme de tige ou cylindre, par ex. le Cyclone de United Coutelery, baïonnettes Mas 36, et autres types cruciformes ainsi que tous les types de Bo-Shuriken).

Au planté en cible, les couteaux sont laissés dans leur position d'impact. En cas de litige, c'est le point supérieur touché qui sera comptabilisé, pointe pénétrante.



Les haches

Pour les jeunes (13 ans – 16 ans) :

Poids minimum de la hache 300 gr, dotée d'un fer de minimum 4 cm à 12 cm maxi d'un seul tranchant continu linéaire quel que soit sa forme en 1 courbe " C " ou 2 courbes " S ".

Hauteur de pointe maximum de 5 cm par rapport au haut de l'œillet.

Longueur du manche minimum de 15 cm, maxi de 45 cm.

Longueur du fer avant maximum de 20 cm et du marteau (ou pointe non piquante) de 10 cm par rapport au manche. L'émouture ne devra pas être tranchante et avoir une épaisseur minimale de 1 mm.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Pour les adultes :

Poids minimum de la hache 400 gr, dotée d'un fer de minimum 5 cm à 12 cm maximum d'un seul tranchant continu linéaire quel que soit sa forme en 1 courbe " C " ou 2 courbes " S ".

Hauteur de pointe maximum de 6 cm par rapport au haut de l'œillet.

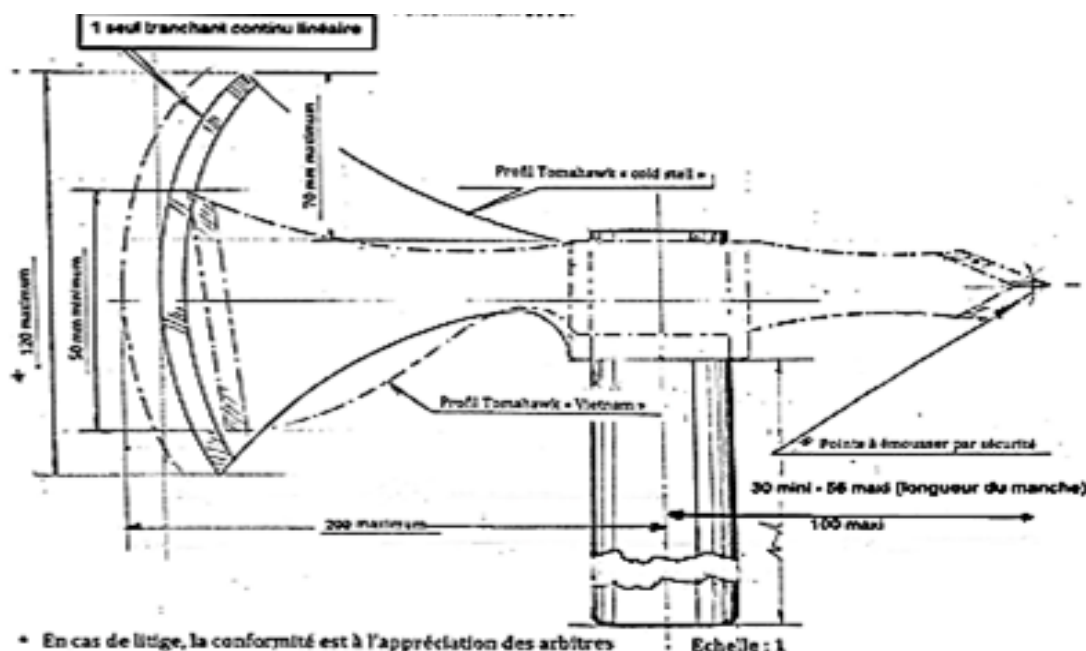
Longueur du manche minimum de 25 cm, maxi de 56 cm.

Longueur du fer avant maximum de 20 cm et du marteau (ou pointe non piquante) de 10 cm par rapport au manche.

L'émouture ne devra pas être tranchante et avoir une épaisseur minimale de 1 mm.

La hache « double » n'est pas autorisée.

Au planté en cible, les haches pourront être ressorties selon l'angle de rotation d'entrée afin de pouvoir comptabiliser le point supérieur touché, fer pénétrant.



LES CIBLES

La cible pour épreuves de précisions :

Centre noir, diamètre 10 cm, comptant 5 points

Cercle blanc, diamètre 20 cm, comptant 4 points

Cercle rouge, diamètre 30 cm, comptant 3 points

Cercle blanc, diamètre 40 cm, comptant 2 points

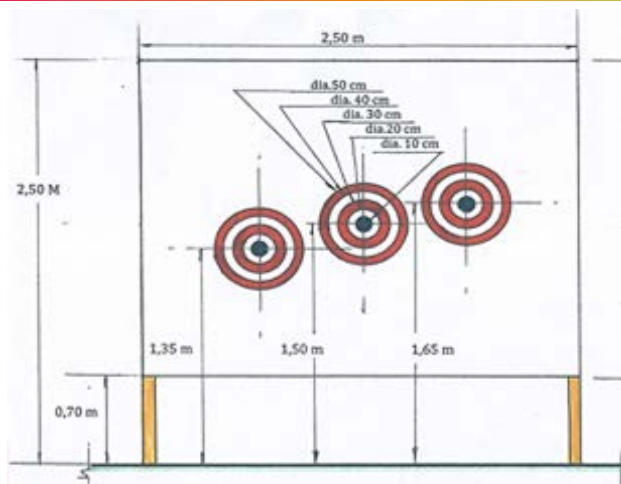
Cercle rouge, diamètre 50 cm, comptant 1 point

Les hauteurs des axes des cibles : 135 cm, 150 cm et 165 cm du sol.



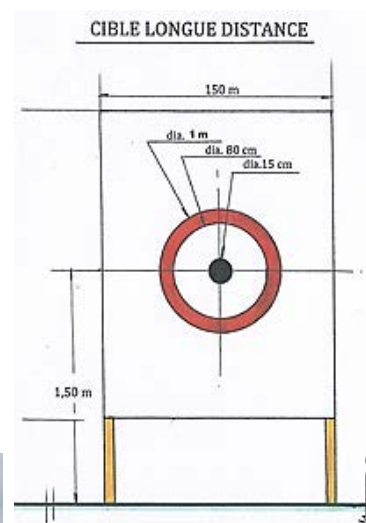
LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION



La cible longue distance :

Cercle noir, diamètre 10 cm.
Cercle blanc, diamètre 80 cm.
Cercle noir, diamètre 100 cm.
Hauteur de l'axe de la cible : 150 cm du sol.



La Cible duel cup et vitesse :

Centre noir, diamètre 10 cm.
Cercle blanc, diamètre 40 cm.
Cercle noir, diamètre 50 cm.
Hauteur de l'axe de la cible : 150 cm.



La cible du Triskell :

Composée de 3 cibles dont les centres sont placés sur un cercle de diamètre 22.5 cm formant un Triskell.

Un cercle de 5cm forme le centre de ce symbole breton et il est situé à 145 cm du sol.

Chaque cible est représentée de la manière suivante :

Centre noir, diamètre 5 cm, comptant 5 points.
Cercle blanc, diamètre 10 cm, comptant 4 points.
Cercle noir, diamètre 15 cm, comptant 3 points.
Cercle blanc, diamètre 20 cm, comptant 2 points.
Cercle noir, diamètre 25 cm, comptant 1 point.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

La cible multipoints :

Un visuel central est dessiné sur des planches, 8 cibles sont disposées autour de celle-ci.

La distance séparant le contour du dessin et des cibles doit être de 5 cm. Les cibles sont des disques noirs de 10 cm de diamètre, placées à des hauteurs comprises entre 30 cm et 200 cm du sol.

La cible no spin sans distance :

Les cibles utilisées pour cette épreuve sont les mêmes que pour la précision, placées entre le sol et 2 mètres de hauteur. Certaines d'entre elles peuvent être mobiles ou suspendues.



L'AIRE DE JEUX

La sécurité est la primordiale dans la pratique du lancer de couteaux et de hache. Un protocole strict est mis en place et doit impérativement être respecté pour le bien de tous.

Limites de sécurité d'une aire de lancer

La hauteur des panneaux porte-cibles est fixée entre 0.70m et 2,50 mètres du sol (si non adossés à une paroi). Chacun doit être fixé au sol.

La largeur du panneau est de 2,50 m (0,60 m minimum de part et d'autre de l'axe des cibles extérieures selon un panneau de 3 cibles traditionnelles).

Les cibles sont faites de tranches de peuplier ou bois tendre similaire (15cm minimum).

L'espace entre panneaux est de 4 mètres minimum.

L'espace libre à l'arrière des cibles (si non adossées) : 15 mètres minimum.

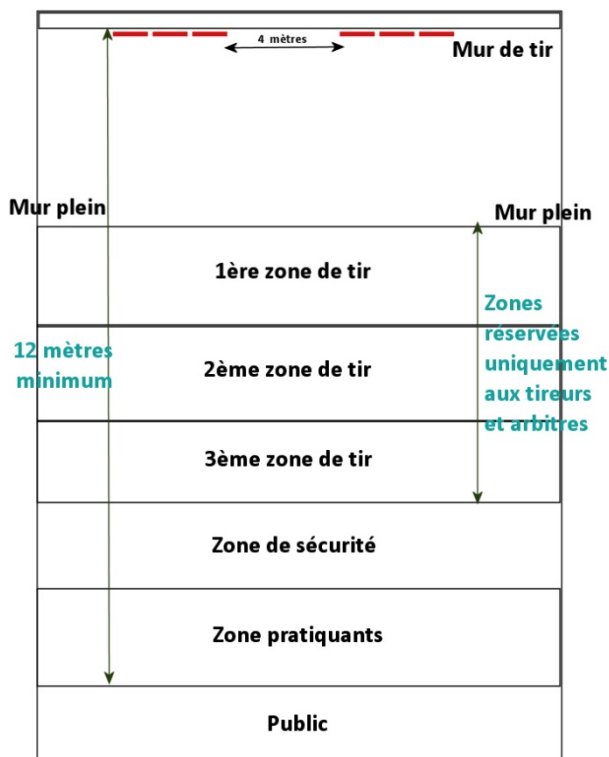
L'espace latéral : libre, aire de compétition balisée : murs latéraux ou 5 mètres minimum en augmentant de 15 ° en partant de la ligne de tir.

L'espace libre devant les cibles (non accès au public) : 12 mètres, balisé.

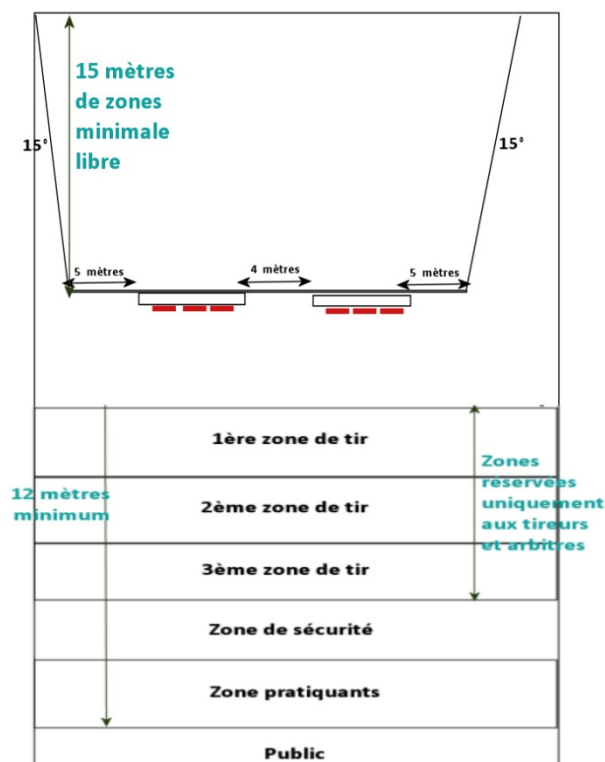
Seul.e le/la lanceur.euse et l'arbitre doivent se trouver sur l'aire de lancer (plus un arbitre de touche éventuel selon la discipline).

LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION



Configuration en salle avec murs pleins



Configuration en extérieur sans protection arrière et latérale

Distances de sécurité, discipline « Longue Distance » :

Panneau porte cible : hauteur 2,50 mètres.

Largeur panneau 1,80 mètre. (Compte-tenu de la dimension la cible pourra être constituée de chevrons juxtaposés).

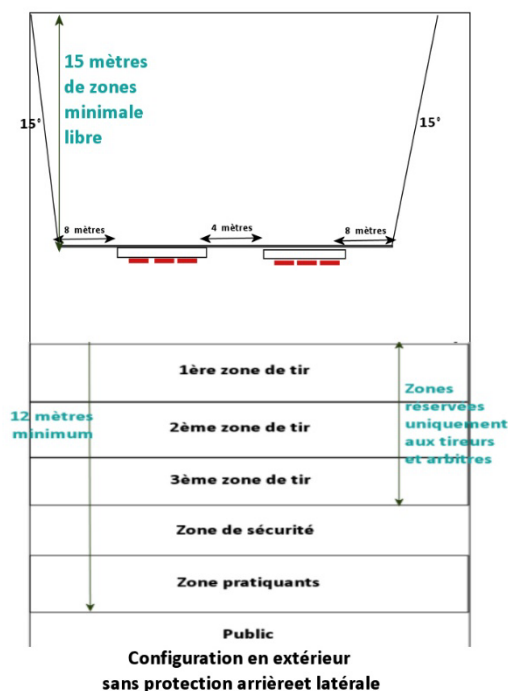
L'espace entre panneaux est de 4 mètres minimum.

L'espace libre à l'arrière des cibles (si non adossées) : 15 mètres minimum.

L'espace latéral : libre, aire de compétition balisée : 8 mètres minimum plus 15 ° depuis la ligne de cible. Cf plan

L'espace libre devant les cibles (non accès au public) : 12 mètres, balisé.

Seul le lanceur et l'arbitre doivent se trouver sur l'aire de lancer.



Configuration en extérieur sans protection arrière et latérale

LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

LES RENCONTRES

LES EPREUVES AVEC ROTATIONS

ORGANISATION GENERALE

Lors des épreuves l'arbitre se tient à plus de deux mètres derrière le/la lanceur.euse pour ne pas le gêner.

Le/la lanceur.euse ne doit pas dépasser la ligne qui détermine sa distance avant que son couteau ou sa hache n'atteigne la cible.

Après avoir lancé ses couteaux ou ses haches le/la lanceur.euse reste derrière l'arbitre qui s'avance pour relever les scores.

L'arbitre annonce son score au lanceur.euse qui le valide ou non.

En cas d'accord le/la lanceur.se peut retirer ses couteaux ou ses haches.

En cas de désaccord le/la lanceur.se ne touche pas à ses couteaux ou ses haches.

Un arbitre référent est alors appelé pour trancher.

La pointe du couteau doit être plantée dans la cible pour valider le lancer.

Au planté en cible, les couteaux sont laissés dans leur position d'impact. En cas de cordon, c'est le point supérieur touché qui sera comptabilisé, pointe pénétrante.

Au planté en cible, les haches pourront être ressorties selon l'angle de rotation d'entrée afin de pouvoir comptabiliser le point supérieur touché, fer pénétrant.

Un couteau ou une hache qui tombe avant la fin des 3 lancers n'est jamais compté, sauf s'il est annoncé « compté » par le lanceur, permettant ainsi à l'arbitre d'aller relever le score.

Si jamais un ou plusieurs couteaux ou haches tombent pendant le compte de l'arbitre celui-ci reste seul juge pour évaluer le score.

Chaque compétiteur.trice bénéficie de 5 minutes pour se présenter après son appel.

En cas d'absence il/elle pourra être disqualifié.e.

L'organisateur.trice se réserve le droit de demander à tout lanceur de quitter la compétition si son comportement est jugé non conforme.

Des séparations en grillage métallique fin sont recommandées. A défaut prévoir plus de 5 m entre deux lanceurs.euses.

EPREUVES CLASSIQUES DE LANCER DE PRECISION COUTEAUX ET HACHES :

Nombre de rotation minimum pour les couteaux :

3 mètres : 0.5 rotation.

5 mètres : 1 rotation.

7 mètres : 2.5 rotations.

Nombre de rotation minimum pour la hache :

4 mètres : 0.5 rotation.)

5 mètres : 0.5 rotation.) Le manche doit être planté vers le haut.

7 mètres : 0.5 rotation.)

Le/la lanceur.euse devra disposer d'un set de 3 couteaux identiques

Le/la lanceur.euse commence en lançant ses premiers agrès sur la cible de gauche, le deuxième sur la cible centrale et le dernier sur la cible de droite.

Les distances à minima pour les épreuves Couteaux sont 3 m, 5 m, et 7 m.

Les distances à minima pour les épreuves Haches sont 4 m, 5 m et 7 m.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Comptage lors des épreuves de précision

Chaque épreuve se déroule en totalisant les points de 7 séries de 3 couteaux/haches, soit 21 jets pour un total de 105 points par distance.

Une série d'essai (de 3 lancers) peut être proposée au début de chaque épreuve.

21 jets avec une série d'essai possible en toutes disciplines (sauf pour la discipline « Longue Distance »)

Un classement est organisé pour chaque distance et catégorie d'âge et de sexe.

En Finale de chaque discipline, en cas d'ex-aequo entre plusieurs lanceurs.euses, la sélection du classement par podium se fera par 3 séries de jets supplémentaires (soit 9 jets) avec une série d'essai préalable.

Si de nouveau un ex-aequo se révèle, une nouvelle série identique doit être effectuée.

Le/la gagnant.e marquera 50 centièmes de point en plus.

S'ils sont trois, le premier prend 50 centièmes, le second 25 centièmes.

Classement combiné des 3 distances

Un classement de lancers (avec rotation) de précision pour chaque agrès (Couteaux/Haches) est réalisé en additionnant le total des épreuves classiques de précision (Couteaux 3, 5, 7 mètres ou Haches 4, 5, 7 mètres), par catégorie d'âge de sexe et d'agrés.

EPREUVES EN MODE RECLE DE LANCERS DE PRECISION COUTEAUX ET HACHES

Le règlement et l'organisation reste la même que pour les distances (3-5-7).

Le cumul des scores réalisés aux 3 distances des épreuves classiques de précision (couteaux – haches) permettra de déterminer votre niveau aux modes reculés suivants.

Pour les hommes

Le mode reculé conventionnel (5 agrès d'essai, distance au choix), 2 niveaux sont proposés :

Couteaux :

- En-dessous d'un total de 200 points cumulés aux épreuves de 3, 5 et 7 mètres, les distances des épreuves en « mode reculé » sont de 3, 4, 5 et 6 mètres.
Soit 4 manches de 12 lancers pour un total de 240 points.
- Au-dessus de 200 points cumulés aux épreuves de 3, 5 et 7 mètres, les distances des épreuves en « mode reculé » sont de 3, 4, 5, 6 et 7 mètres.
Soit 4 manches de 15 lancers pour un total de 300 points.

Haches :

- En-dessous d'un total de 200 points cumulés aux épreuves de 4, 5 et 7 mètres, les distances des épreuves en « mode reculé » sont de 4, 5, 7 et 8 mètres.
Soit 4 manches de 12 lancers pour un total de 240 points.
- Au-dessus de 200 points cumulés aux épreuves de 4, 5 et 7 mètres, les distances des épreuves en « mode reculé » sont de 4, 5, 7, 8 et 10 mètres.
Soit 4 manches de 15 lancers pour un total de 300 points.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Pour les femmes

Le mode reculé (5 agrès d'essai, distance au choix), 1 seul niveau est proposé.

Couteaux :

- Les distances des épreuves en « mode reculé » Couteaux sont de 3, 4, 5 et 6 mètres.
Soit 4 manches de 12 lancers pour un total de 240 points.

Haches :

- Les distances des épreuves en « mode reculé » Haches sont de 4, 5, 7 et 8 mètres.
Soit 4 manches de 12 lancers pour un total de 240 points.

EPREUVES DE LANCERS LONGUE DISTANCE COUTEAUX ET HACHES

Ces épreuves se déroulent par franchissement de zones de 3 m, la première zone commençant à 4 m.

Le/la lanceur.euse doit avoir 3 agrès identiques par lancer, au premier agrès (couteau / hache) planté en cible validant la distance, il/elle recule d'au minimum 1 mètre pour pouvoir passer à la distance suivante.

Dès qu'il/elle plante un agrès, les arbitres présents relèvent aussitôt (sans lancer supplémentaire) la distance du/de la lanceur.euse avant que celui-ci ne bouge.

Le/la lanceur.euse peut lancer jusqu'à 2 fois dans la même zone.

En cas de « non planté » d'un de ses agrès, le/la lanceur.euse ne peut le récupérer mais se doit de lancer son/ses agrès restant(s) en mains.

L'épreuve s'arrête lorsque le/la lanceur.euse n'a pas réussi à planter un de ses agrès dans la cible.

On retient alors la dernière distance validée.

Le/la lanceur.euse ayant planté son agrès à la distance la plus longue est déclaré.e vainqueur.

Un classement par catégorie d'âge et de sexe est réalisé.

LES EPREUVES DE LANCERS INSTINCTIFS

Ces épreuves exigent la maîtrise d'une technique de lancer spécifique : « sans rotation » (No spin) ou en « demi rotation » (Half spin).

Le/la lanceur.euse devra disposer d'un set de 3 couteaux identiques qu'il/elle utilisera pour toutes les distances lors de chacune de ces épreuves spécifiques.

Le couteau est lancé à la main. Toute aide au lancer est interdite tel que les cannes, propulseurs, frondes, ficelles, gyros, empennage, contrepoids, ailettes, rubans ... ou tout autre artifice permettant de stabiliser le vol du couteau pointe en avant ou de faciliter sa demi-rotation.

Les techniques de lancer utilisées :

- Lancer « sans rotation » (No Spin) : le couteau est tenu par le manche, ayant quitté la main, il ne doit pas effectuer de rotation avant de se planter en cible.
- Lancer en « demi-rotation » (Half spin) : le couteau est tenu par la lame, ayant quitté la main, il ne doit pas effectuer plus d'une demi rotation (180°) avant de se planter en cible.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Les différents classements par âge et sexe :

- Lancers en mode reculé sans rotation (no spin) :
Prise par le manche, aux distances de 3, 4, 5, 6 et 7 mètres selon le même protocole que le mode reculé conventionnel, soit 4 manches de 15 lancers pour un total de 300 points.
- Lancers en mode reculé en demi-rotation (half spin) :
Prise par la lame aux distances de 3, 4, 5, 6 et 7 mètres selon le même protocole que le mode reculé conventionnel, soit 4 manches de 15 lancers pour un total de 300 points.
- Lancers « sans rotation » ou en « demi-rotation » à distance inconnue :
Prise par le manche (no spin) ou par la lame (half-spin) à des distances inconnues en 4 manches de 15 lancers pour un total de 300 points.
- Lancers à longue distance sans rotation (no spin) :
Prise par le manche, 3 tentatives par distance, même règle que le lancer Longue Distance conventionnel mais le couteau ne doit pas effectuer de rotation pendant son vol pour être validé.
- Lancers à longue distance en demi-rotation (half spin) :

Prise par la lame, 3 tentatives par distance, même règle que le lancer Longue Distance conventionnel mais le couteau ne doit pas effectuer plus d'une demi-rotation pendant son vol pour être validé.

EPREUVES LUDIQUES (MIXTE ET TOUT LANCER ACCEPTE)

Règles générales concernant les épreuves « ludiques »

Ces épreuves se déroulent en mode de lancer « conventionnel » (à rotation) ou en mode « instinctif » (No Spin, Half Spin).

A l'issue ou préalablement à sa prestation, le/la participant.e lancera son agrès (couteau ou hache selon la discipline) sur un point dit « mouche » de la cible. La distance entre la mouche et l'agrès sera notée au millimètre près par l'arbitre et sera pris en compte en cas d'égalité pour déterminer le classement des ex-aequo.

EPREUVES MULTIPPOINTS

Ce sont 2 épreuves distinctes mixtes faisant référence au lancer de couteaux / haches pratiquées au cirque. Elles se déroulent en lançant 15 agrès (couteaux, haches) autour d'un visuel où sont disposées 8 cibles de 10 cm de diamètre, placées à une distance minimum de 10 cm du visuel central et au minimum à 40 cm du sol.

Déroulement de l'épreuve

Le/la lanceur.euse se place devant la cible à une distance minimum de 3 m.

Il.elle dispose de trois lancers d'essais, sur les cibles qu'il.elle souhaite.

La première cible que le/la lanceur.euse se doit d'atteindre est celle située en bas à gauche du visuel central.

Ensuite, le/la lanceur.euse se doit obligatoirement viser les cibles dans l'ordre, c'est-à-dire en contournant le visuel central dans le sens des aiguilles d'une montre, une cible après l'autre jusqu'à celle située en bas à droite.

Un seul agrès est lancé par point, si ce dernier ne plante pas ou ne marque pas le/la lanceur.euse se passe au point suivant.

Si un agrès planté dans un visuel précédente gêne, celui-ci peut être relevé ou retiré, après demande du/de la lanceur.euse et validation de l'arbitre.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Comptage des points :

5 points sont accordés au/à la lanceur.euse pour chaque agrès planté dans la bonne cible.

0 point si l'agrès manque sa cible, ou plante dans une autre cible, ou encore ne plante pas du tout.

10 points sont déduits du résultat si le/la lanceur.euse se plante son agrès dans le visuel central.

Les 8 lanceurs.euses, de la première manche, ayant les scores les plus élevés sont qualifiés pour la 2^{ème} manche (quart de finale ...). Pour limiter au mieux les égalités de la première manche et obtenir un classement plus précis de la première à la huitième place, sera considéré le système « fil rouge ».

EPREUVE DU LANCER DE VITESSE

C'est une épreuve mixte dont le but est de planter le plus grand nombre de couteaux dans une cible de 50 cm de diamètre en 20 secondes.

Un jeu de 30 couteaux sera nécessaire au lanceur.se.

Déroulement de l'épreuve

Le/la lanceur.euse se se place devant la cible à une distance minimum de 3 m.

Il.elle dispose d'une série d'essais de 10 couteaux.

Le/la lanceur.euse peut tenir dans sa main qui ne lance pas autant de couteaux qu'il.elle le souhaite et dépose le reste sur une table placée à sa convenance.

L'arbitre s'assure que le/la lanceur.euse tient bien ses couteaux d'une seule main, et que l'autre main reste sans contact avec ces derniers avant le signal du départ de l'épreuve.

Le/la lanceur.euse commence et s'arrête au top donné par l'arbitre, les couteaux doivent être lancés un par un.

Aucun couteau ne peut être lancé avant le signal du départ de l'épreuve par l'arbitre sinon l'épreuve est arrêtée pour faux départ. En cas de récidive, la série est comptée comme nulle.

Comptabilisation des points

Chaque couteau planté dans la cible vaut 1 point.

Si un couteau est en vol pendant le signal de la fin de l'épreuve par l'arbitre, il peut être comptabilisé à la condition qu'il ait bien à ce moment-là, quitté la main du/de la lanceur.euse.

Ne sont comptabilisés les couteaux plantés en même temps que d'autres.

Le score le plus élevé désigne le vainqueur, et le classement suit en ordre décroissant.

Pour limiter au mieux les égalités de la première manche et obtenir un classement plus précis de la première à la huitième place, le système « fil rouge » sera considéré.

EPREUVE DE DUEL CUP

C'est une épreuve de vitesse mixte à élimination directe par confrontation entre 2 compétiteurs.trices lançant le plus rapidement possible un couteau placé dans son étui à la ceinture.

L'épreuve se joue par élimination en 2 manches gagnantes (le/la premier.e à les gagner est qualifié.e pour le tour suivant, l'autre est éliminé.e).

Les lanceurs.euses tirent au sort leurs cibles respectives.

Ils.elles se placent les épaules parallèles à leurs cibles à une distance minimum de 3m.

La main qui lance est placée à plat sur le torse avec le pouce placé dans le creux sous la gorge.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

L'autre main peut tenir l'étui contenant le couteau. L'étui est accroché à la ceinture avec le couteau placé dedans, pointe vers l'intérieur, le pommeau du couteau ne pouvant dépasser la hauteur du nombril.

Déroulement de l'épreuve

Lorsque les 2 lanceurs.euses sont prêts.es, l'épreuve peut commencer.

Un signal autorisant le lancer est donné de façon aléatoire entre 1 et 4 secondes.

Le/la premier.e lanceur.se à planter son couteau dans la cible gagne la manche.

Tout déplacement de la main qui lance avant le top est considéré comme faux départ.

Un faux départ est toléré, en cas de récurrence le point est donné à l'adversaire.

Si au bout de 3 manches aucun des lanceurs.euses n'a de point, le/la premier.e qui marque un point sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le point est attribué au lanceur.se ayant son couteau le plus près du centre.

EPREUVE DU TRISKELL

C'est une épreuve de précision mixte à élimination directe par opposition de lanceurs.euses.

L'épreuve se joue en 2 manches gagnantes, le premier à les gagner est qualifié pour le tour suivant, l'autre est éliminé.e.

En cas d'égalité à 2 manches partout, la manche est à rejouer jusqu'à ce qu'un.e lanceur.se obtienne 1 point d'avance.

Comptabilisation des points

Les points sont comptés comme lors des épreuves de précisions classiques. En cas d'ex-aequo, comptabilise 1 point.

Le lanceur comptabilisant le plus de points remporte la manche.

Déroulement de l'épreuve

Le protocole : Les lanceurs.euses lancent chacun un couteau sur une des cibles du bas, celui qui est le plus près du centre, décide s'il.elle commence ou s'il.elle passe la main. Le/la vainqueur.e de la manche reprend ou pas la main par la suite. En cas d'égalité, les 2 joueurs.euses renouvellent le protocole de départ.

Les lanceurs.euses lancent leurs 3 couteaux à tour de rôles.

Chaque lanceur.se commence en lançant son premier couteau sur la cible du haut, puis sur celle du bas à droite et enfin sur celle du bas à gauche.

EPREUVE DU CHALLENGE CLUB

C'est une épreuve de lancer de précision mixte à élimination directe par opposition de 2 équipes de lanceurs.euses.

Comptabilisation des points

Les points sont comptés comme lors des épreuves de précisions classiques.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

Déroulement de l'épreuve

Chaque club présentera une équipe de 5 lanceurs.euses qui s'affronteront en mode reculé aux couteaux et haches. Chaque équipe choisira un lanceur par agrès et par distance soit 5 lanceurs.euses pour les 5 distances couteaux à 3, 4, 5, 6 et 7 mètres et aux haches à 4, 5, 7, 8 et 10 m (par exemple, un.e lanceur.se peut être choisi pour le 3 m couteaux et le 5m haches ...).

Ce « **Challenge duel Club** » par élimination verra s'affronter 2 équipes (selon tirage au sort) en deux manches (1 manche Couteaux et 1 manche Haches) verra progresser jusqu'à la finale l'équipe qui totalisera le plus grand nombre de points.

Les clubs qui ne totalisent pas 5 lanceurs.euses pourront se regrouper et/ou recruter des lanceurs.euses non sélectionnés.es dans le « 5 majeur » d'autres clubs (un.e lanceur.se ne pouvant concourir pour 2 équipes).

Lors des épreuves l'arbitre se tient à plus de deux mètres derrière le.la lanceur.se pour ne pas le.a gêner.

Le.la lanceur.se ne doit pas dépasser la ligne qui détermine sa distance avant que son couteau ou sa hache n'atteigne la cible.

Après avoir lancé ses couteaux ou ses haches le.la lanceur.se reste derrière l'arbitre qui s'avance pour relever les scores.

L'arbitre annonce son score au lanceur.se qui le valide ou non.

En cas d'accord le/la lanceur.se peut retirer ses couteaux ou ses haches.

En cas de désaccord le/la lanceur.se ne doit en aucun cas toucher à ses couteaux ou ses haches.

Un arbitre référent est alors appelé pour trancher.

La pointe du couteau doit être plantée dans la cible pour valider le lancer.

Au planté en cible, les couteaux sont laissés dans leur position d'impact. En cas de cordon, c'est le point supérieur touché qui sera comptabilisé, pointe pénétrante.

Au planté en cible, les haches pourront être ressorties selon l'angle de rotation d'entrée afin de pouvoir comptabiliser le point supérieur touché, fer pénétrant.

Un couteau ou une hache qui tombe avant la fin des 3 lancers n'est jamais compté, sauf s'il est annoncé « compté » par le/la lanceur.se, permettant ainsi à l'arbitre d'aller relever le score.

Si jamais un ou plusieurs couteaux ou haches tombent pendant le compte de l'arbitre celui-ci reste seul juge pour évaluer le score.



LANCER DE COUTEAUX ET HACHES

REGLEMENTATION

LEXIQUE :

Afin de mieux appréhender cette nouvelle pratique, nous vous proposons un petit lexique du vocabulaire spécifique à ces pratiques.

Agrès : nom générique regroupant les armes sportives comme les couteaux et les haches.

Bo Shuriken : petite lame cylindrique, d'origine japonaise.

Cordon : Ligne entre deux couleurs ou zones de point. Un projectile sur le cordon doit être jugé par un arbitre pour attribuer le point correspondant à sa position sur celui-ci.

Emouture : ensemble de la partie tranchante qui s'amincit sur une lame jusqu'au fil.

Fer : désigne la lame de la hache.

Fer pénétrant : partie du projectile plantée dans la cible.

Half spin : avec une demie rotation.

Marteau : partie opposée à la lame.

No spin : sans rotation.

Œillet : aussi appelé œil. Trou dans la tête de hache permettant d'y positionner le manche

Pommeau

de couteau : tête arrondie du manche du couteau. Il est à l'opposé de la lame.

