

LE CHALLENGE DU TRISKELL



- page 2
- LE PRINCIPE
 - LES REGLES : organisation générale de l'épreuve
- page 3
- LES REGLES : déroulement d'un duel
 - LE TROPHEE

LE PRINCIPE

- 1.1 Ce challenge est une épreuve de précision à élimination directe où deux concurrents s'affrontent en lançant à tour de rôle des séries de trois couteaux sur les trois cibles du Triskell. Le but est de réaliser le meilleur score à chaque série pour gagner la partie et se qualifier pour le tour suivant.
- 1.2 L'épreuve est mixte. Il n'y a qu'un seul classement pour tous les participants.

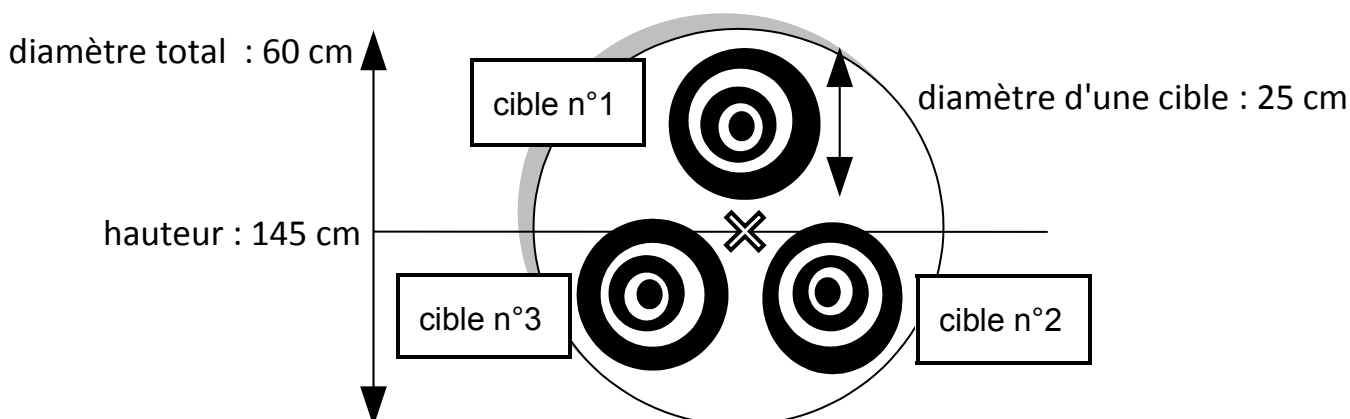
LES REGLES

Organisation générale de l'épreuve

- 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 du Triskell est de trois, comme pour les autres épreuves de précision.
- 2.3 Sur un rondin d'un diamètre d'au moins 60 cm, les trois cibles du triskell sont peintes et disposées en pyramide. Le cœur de la pyramide est situé à 145 cm du sol.

Le diamètre des cibles du Triskell est de 25 cm, divisé en cinq cercles, soit :

- le centre, de diamètre 5 cm et de valeur 5 points
- le 2^{ème} cercle, 10 cm, 4 points
- le 3^{ème} cercle, 15 cm, 3 points
- le 4^{ème} cercle, 20 cm, 2 points
- le 5^{ème} cercle, 25 cm, 1 point



- 2.4 La partie peut se jouer en 2 ou 3 manches gagnantes au libre choix de l'organisateur du tournoi.

Déroulement d'un duel

3.1 Chacun des participants lance un couteau, l'un sur la cible n°2, l'autre sur la cible n°3. **Le lanceur dont le couteau est le plus proche du centre de sa cible a le libre choix de l'engagement. Il peut débiter lui même l'épreuve ou demander à son adversaire de le faire.**

Cette opération sera effectuée à chaque nouvelle manche.

3.2 Le premier dueliste lance un couteau sur chaque cible du triskell **en commençant par la plus haute, puis dans le sens des aiguilles d'une montre.** L'arbitre comptabilise le score, sur un total qui est donc de 15 points maximum. Le second lanceur effectue ses trois jets selon les mêmes règles.

3.3 Les couteaux qui se plantent dans une autre cible que celle qui doit être visée par le lanceur ne rapportent pas de points (cf. article 4.1).

3.4 Celui des deux lanceurs ayant le plus haut score gagne la manche et se voit attribuer 1 point. En cas d'égalité de scores sur la cible, les deux lanceurs se voient attribuer un point chacun.

3.5 Le lanceur atteignant le nombre de manches gagnantes défini par l'organisateur est déclaré vainqueur. Il est qualifié pour le tour suivant. Ainsi de suite jusqu'à la finale, qui opposera les deux derniers en lice.

LE TROPHEE

4.1 Le trophée mis en jeu est décerné au vainqueur du challenge mais reste la propriété de l'association Lanserien Kontili Breizh.

Ce trophée est donc prêté au vainqueur pour une durée d'un an et ce sous sa responsabilité.

4.2 Le lanceur remportant le challenge trois fois consécutivement deviendra propriétaire du trophée.

