



LA PRÉCISION



La précision est une épreuve à travers laquelle le titre national / international / mondial est décerné, en lancer de couteaux et de haches.

Les règles sont les mêmes pour chaque précision couteaux et haches.

La précision couteau a 2 disciplines différentes, **la rotation** dans laquelle les couteaux doivent faire au moins un demi-tour avant d'entrer dans la cible, et **le no-spin** dans lequel les couteaux ne peuvent pas effectuer un tour complet.

Les agrès de lancer utilisés doivent être identiques, conformes aux règles générales de l'UKAT et vérifiables par les juges. Il y a pour obligation d'entrer dans l'espace de compétition avec au moins trois agrès, le compétiteur ne pourra pas en changer pendant toute l'épreuve. Le lanceur qui le souhaite peut entrer avec un quatrième agrès qui ne sera évidemment pas lancé.

La compétition consiste en 7 séries de 3 lancers couteaux ou haches à une distance définie, soit 21 lancer pour un total maximum de 105 points.

Pour la précision couteau rotation et la précision hache, il y a 3 épreuves distinctes le 3 mètres, le 5 mètres et le 7 mètres.

Pour le couteau no-spin les 3 épreuves se déroulent à trois distances différentes, l'une à 4 mètres, l'autre à 5 mètres et la dernière à 6 mètres. Chaque distance est une épreuve distincte des autres, et chaque lanceur peut décider de toutes les faire ou de choisir celles qu'il veut faire

1° → DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

Vous commencez en lançant un agrès par cible de gauche à droite. À fin de la cette série de 3 lancers, l'arbitre marquera les scores pour chaque cible après quoi le lanceur pourra récupérer ses agrès et passer à son deuxième lancer à la même distance que le premier jet et ainsi de suite jusqu'à la septième série.

En amont une vague test pourra être effectuée, il faudra prévenir l'arbitre avant de commencer : 'TEST'. Lors de ce test 3 agrès pourront être lancés.

Le pied (entier) avant du lanceur doit être au minimum à la distance de lancer ou dans la zone : distance de lancer + 1m

Exemple : si l'épreuve se déroule à 3m, le pied du lanceur doit se trouver entre 3m et 4m (sans dépasser les 4m)

S'il touche la ligne de distance de lancer avec son pied ou s'il la franchit (touchant le sol au-delà de la ligne avec son pied) avant que l'agrès n'ait touché la cible, le lancer sera nul et aucun point ne sera attribué.

Pour le Couteau Rotation :

Les couteaux doivent effectuer au moins une demi-rotation, mais il n'y a pas de rotation désignée à chaque ligne de lancer, donc une demi-rotation "instinctive", une rotation complète "instinctive" et des techniques de rotation traditionnelles peuvent être utilisées.

Pour le Couteau No-spin :

Aucune rotation complète n'est autorisée, Les couteaux doivent être lancés par le manche et effectuer moins d'une rotation.

Pour la Hache :

Afin de permettre à tous les styles de hache d'être utilisés équitablement, il n'y a pas de rotation désignée à chaque ligne de lancer (oui, même No Spin est autorisé !)

2° → NOTATION DU SCORE

Le score maximum pouvant être obtenu est de 15 points par série et donc de 105 points au total.

Dans le cas où l'agrès coupe la ligne entre 2 scores, le score le plus élevé sera attribué.

Pour que le score soit valide, les agrès doivent rester fixes jusqu'à ce que le score soit lu par l'arbitre. La partie visible en contact avec la surface cible déterminera le point atteint.

Si l'agrès ne plante pas la cible ou plante en dehors de la zone de points, aucun point ne sera attribué.

Après le troisième lancer de chaque distance, l'arbitre lira à haute voix les trois scores obtenus après quoi le lanceur, s'il est d'accord, pourra aller récupérer ses agrès.

En cas de doute ou si le lanceur et l'arbitre ne sont pas d'accord, le juge officiel interviendra et sa décision sera finale et irrévocable. Personne ne peut toucher aux agrès tant que les scores n'ont pas été définis.

À la fin de l'épreuve, l'arbitre effectuera la somme totale des scores et écrira le score total sur la fiche de points.

Le lanceur peut vérifier le décompte s'il le désire. Les deux signeront la feuille de pointage qui sera remise au secrétariat de compétition par l'arbitre. Une fois la feuille de pointage signée, le lanceur ne pourra plus contester le pointage obtenu.

Avant enregistrement les points seront recomptés par le secrétariat, s'il y a une différence le lanceur sera appelé pour confirmation.

En cas d'égalité entre deux scores ou plus, le nombre de centres total sera pris en compte et, le cas échéant, également le nombre de 4 obtenus.

En cas de nouvelle égalité, les lanceurs impliqués effectueront le barrage sur 3 séries de 3 lancers soit 45 points, puis la 'mort subite' sur 3 lancers en cas de nouvelle égalité.



WALK BACK



Le Walk back est la discipline à travers laquelle le titre de champion national/international/mondial est décerné, en lancer de couteaux et de haches.

Les règles sont les mêmes pour le Walk Back Haches et le Walk Back Couteaux. Le Walk Back couteaux a 2 disciplines différentes, **la rotation** dans lequel les agrès lancés doivent faire au moins un demi-tour avant de toucher dans la cible, et **le no-spin** dans lequel les agrès doivent être lancer par le manche et ne peuvent pas effectuer un tour complet.

Les agrès utilisés doivent être identiques, conformes aux règles générales de l'UKAT et vérifiables par les juges. Il y a pour obligation d'entrer dans l'espace de compétition avec au moins trois agrès, le compétiteur ne pourra pas en changer pendant toute l'épreuve. Le lanceur qui le souhaite peut entrer avec un quatrième agrès qui ne sera évidemment pas lancé.

La compétition consiste en quatre vagues sur 5 lignes différentes. Le lanceur devra effectuer trois lancers sur chacune des cinq distances pour un total de 15 lancers à chaque vague et 60 lancers au total.

Les distances sont de 3, 4, 5, 6, 7 mètres pour les couteaux et 4, 5, 6, 7, 8 mètres pour la haches.

1° → DÉROULEMENT DU CONCOURS

Vous commencez à partir de la ligne des 3 mètres en lançant un agrès par cible de gauche à droite. À la fin de cette série de 3 lancers, le juge de ligne marquera les scores pour chaque cible unique après quoi le lanceur pourra récupérer ses agrès et passer à la distance suivante.

En amont une vague test pourra être effectuée, il faudra prévenir l'arbitre avant de commencer le 'TEST'. Lors de ce test un seul lancer est effectuer à chaque distance (soit 5 lancers).

Le pied (entier) avant du lanceur doit être au minimum à la distance de lancer ou dans la zone : distance de lancer + 1m

Exemple : si la distance de lancer est à 3m, le pied du lanceur doit se trouver entre 3m et 4m (sans dépasser les 4m)

S'il touche la ligne de distance de lancer avec son pied ou s'il la franchit (touchant le sol au-delà de la ligne avec son pied) avant que l'agrès n'ait touché la cible, le lancer sera nul et aucun point ne sera attribué.

Pour le Couteau Rotation :

Les couteaux doivent effectuer au moins une demi-rotation, mais il n'y a pas de rotation désignée à chaque ligne de lancer, donc une demi-rotation "instinctive", une rotation complète "instinctive" et des techniques de rotation traditionnelles peuvent être utilisées.

Pour le Couteau No-spin :

Aucune rotation complète n'est autorisée. Les couteaux doivent être lancés par le manche et effectuer moins d'une rotation.

Pour la Hache :

Afin de permettre à tous les styles de hache d'être utilisés équitablement, il n'y a pas de rotation désignée à chaque ligne de lancer (oui, même No Spin est autorisé !)

2° → NOTATION DU SCORE

Le score maximum pouvant être obtenu est de 75 points par vague et donc de 300 points au total.

Dans le cas où l'agrès coupe la ligne entre 2 scores, le score le plus élevé sera attribué.

Pour que le score soit valide, les agrès doivent rester fixes jusqu'à ce que le score soit lu par le juge de ligne. La partie visible en contact avec la surface cible déterminera le point atteint.

Si l'agrès ne plante pas ou plante en dehors de la zone de points, aucun point ne sera attribué.

Après le troisième lancer de chaque distance, l'arbitre lira à haute voix les trois scores obtenus après quoi le lanceur, s'il est d'accord, pourra aller récupérer ses agrès.

En cas de doute ou si le lanceur et l'arbitre ne sont pas d'accord, un arbitre officiel interviendra et sa décision sera finale et irrévocable. Personne ne peut toucher aux agrès tant que les scores n'ont pas été définis.

À la fin de l'épreuve, l'arbitre effectuera la somme totale des scores et écrira le score total sur la carte de points.

Le lanceur peut vérifier le décompte s'il le désire. Les deux signeront la feuille de pointage qui sera remise au secrétariat de compétition par l'arbitre. Une fois la feuille de pointage signée, le lanceur ne pourra plus contester le pointage obtenu.

Avant enregistrement les points seront recomptés par le secrétariat, s'il y a une différence le lanceur sera appelé pour confirmation.

En cas d'égalité entre deux scores ou plus, le nombre de centres total sera pris en compte et, le cas échéant, également le nombre de 4 obtenus.

En cas de nouvelle égalité, les lanceurs impliqués effectueront le barrage sur une seule vague complète.



LA LONGUE DISTANCE



La longue distance couteau rotation, couteau no-spin et Hache sont 3 épreuves distinctes à travers lesquelles un titre national / international / mondial est décerné.

Les agrès de lancer utilisés doivent être identiques, conformes aux règles générales de l'UKAT et vérifiables par les juges. Il y a pour obligation d'entrer dans l'espace de compétition avec au moins trois agrès, le compétiteur ne pourra pas en changer pendant toute l'épreuve. Le lanceur qui le souhaite peut entrer avec un quatrième agrès qui ne sera évidemment pas lancé.

1° → DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE

Ces épreuves se déroulent par franchissement de zones de 2m pour les couteaux (rotation et no-spin) et de 3 m pour les haches, la première zone commençant à 7mètres pour les couteaux en rotation et les haches et 5 mètres pour les couteaux no-spin .

Le Lanceur dispose de 3 lancers d'essai aux distances qu'il veut, au début de la compétition, il devra le faire savoir avant de commencer : 'TEST'

Au premier des 3 agrès plantés en cible, les arbitres présents relèvent aussitôt la distance du lanceur avant que celui-ci ne bouge, validant la distance, il recule ensuite dans la zone suivante.

On ne peut pas passer de zone elles doivent toutes être validées

Le lanceur ne peut valider qu'une seule distance par zone.

L'épreuve s'arrête lorsque le lanceur n'a pas réussi à planter ses 3 agrès dans la cible.

On retient alors la dernière distance validée.

Le lanceur ayant planté son agrès à la distance la plus longue est déclaré vainqueur, le classement suit par ordre décroissant des distances obtenues.

En cas d'égalité de distance sur les 3 premières places, un play-off sera disputé entre les lanceurs impliqués dans l'égalité pour déterminer le vainqueur. La distance du play-off ne sera pas comptabilisée pour classement final, elle ne sert qu'à départager les lanceurs.

Pour le Couteau Rotation :

Les couteaux doivent effectuer au moins une demi-rotation, mais il n'y a pas de rotation désignée à chaque zone de lancer, donc une demi-rotation "instinctive", une rotation complète "instinctive" et des techniques de rotation traditionnelles peuvent être utilisées.

Pour le Couteau No-spin :

Aucune rotation complète n'est autorisée, Les couteaux doivent être lancés par le manche et effectuer moins d'une rotation.

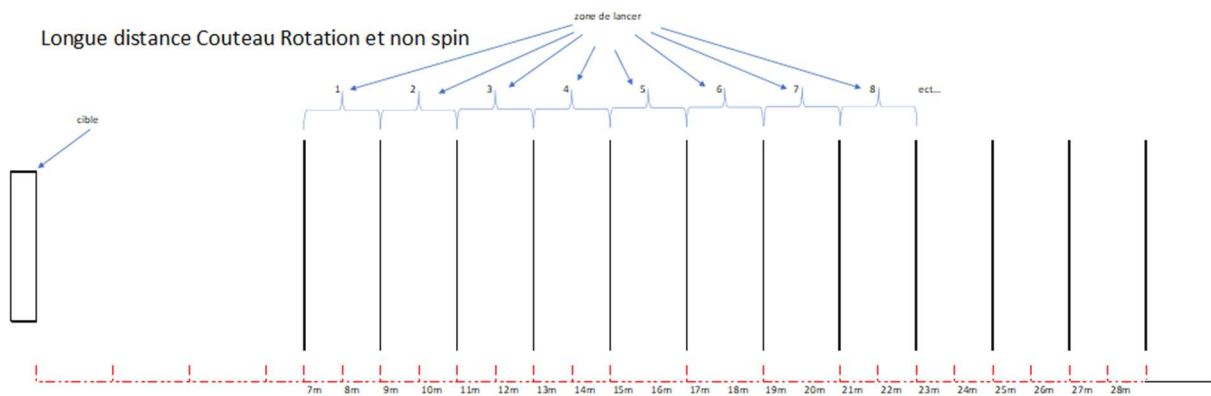
Pour la Hache :

Afin de permettre à tous les styles de hache d'être utilisés équitablement, il n'y a pas de rotation désignée à chaque zone de lancer (oui, même No Spin est autorisé !)

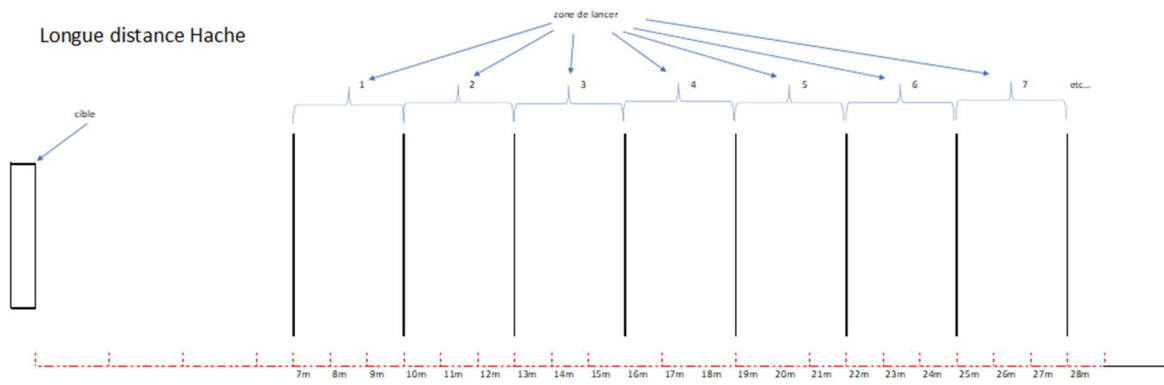
2° → CIBLERIE ET ZONE DE LANCER

La cible circulaire d'1 mètre de diamètre.

Schémas vus du dessus de la zone de lancer pour les couteaux (départ à 7mètres pour la rotation, départ à 5 mètres pour le no-spin)



Schémas vus du dessus de la zone de lancer pour les haches





LA SILHOUETTE



Les Silhouettes couteaux et haches sont 2 épreuves distinctes mixtes à travers lesquelles un titre national / international / mondial est décerné.

Les règles sont les mêmes pour la silhouette couteau et la silhouette hache.

Les agrès de lancer utilisés doivent être identiques, conformes aux règles générales de l'UKAT et vérifiables par les juges. Il y a pour obligation d'entrer dans l'espace de compétition avec au moins trois agrès, le compétiteur ne pourra pas en changer pendant toute l'épreuve. Le lanceur qui le souhaite peut entrer avec un quatrième agrès qui ne sera évidemment pas lancé.

L'épreuve se déroule en 5 séries de 3 lancers couteaux ou haches à une distance minimum de 3m autour d'une silhouette où sont disposées 15 cibles de 10cm, soit 15 lancers pour un total max de 75 points.

1° → DÉROULEMENT DE ÉPREUVE

Le lanceur dispose de 3 lancers d'essais, sur les cibles qu'il souhaite.

Le premier lancer du lanceur doit atteindre la cible noté 1, le deuxième lancer doit atteindre la cible 2 et ainsi de suite... jusqu'au quinzième lancer qui doit atteindre la cible 15.

Un seul agrès est lancé par cible, si ce dernier ne plante pas ou ne marque pas le lanceur passe à la cible suivante.

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

Le pied avant du lanceur doit être à une distance minimum de 3 mètres.

S'il touche cette ligne avec son pied ou s'il la franchit (touchant le sol au-delà de la ligne avec son pied) avant que l'agrès n'ait pénétré dans la cible, le lancer sera nul et aucun point ne sera attribué.

Pour la silhouette couteau :

Les couteaux peuvent être lancés en rotation ou en no-spin. Il y a une seule épreuve de couteau mixte

Pour la Hache :

Afin de permettre à tous les styles de hache d'être utilisés équitablement, il n'y a pas de rotation désignée à chaque ligne de lancer (oui, même No Spin est autorisé !)

2° → NOTATION DU SCORE

Le score maximum pouvant être obtenu est de 5 points par cible donc de 75 points au total.

5 points sont accordés au lanceur pour chaque agrès planté dans la bonne cible. 0 points 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 lanceur plante son agrès sur le périmètre de la silhouette ou dans la silhouette.

En cas de doute ou si le lanceur et l'arbitre ne sont pas d'accord, le juge officiel interviendra et sa décision sera finale et irrévocable. Personne ne peut toucher aux agrès tant que les scores n'ont pas été définis.

À la fin de l'épreuve, l'arbitre effectuera la somme totale des scores et écrira le score total sur la fiche de points.

Le lanceur peut vérifier le décompte s'il le désire. Les deux signeront la feuille de pointage qui sera remise au secrétariat de compétition par l'arbitre. Une fois la feuille de pointage signée, le lanceur ne pourra plus contester le pointage obtenu.

Avant enregistrement les points seront recomptés par le secrétariat, s'il y a une différence le lanceur sera appelé pour confirmation.

3° → LA FINALE

Les cinq meilleurs lanceurs ont accès à la finale qui se déroulera de la même manière que vue ci-dessus. Le classement des cinq finalistes sera obtenu à partir de leur note totale (la note de qualification + la note finale). En cas d'égalité, des lancers supplémentaires seront effectués pour accéder à la finale ou lors de la finale elle-même. Le test supplémentaire consistera en deux jeux de trois couteaux chacun, avec les mêmes règles que ci-dessus (c'est-à-dire lancer sur les six premières cibles). Ce test sera répété autant de fois que nécessaire pour départager les lanceurs. Il n'y a pas de play-off pour les lanceurs qui ne participent pas à la finale. Les scores obtenus lors des play-offs ne seront pas ajoutés au total. Pour les finalistes, **la note maximale est donc de 150 points.**



La VITESSE



La vitesse est une épreuve mixte, elle consiste à lancer un maximum de couteaux dans une cible de 50cm en 20 secondes.

1° → Les couteaux

Un jeu de 30 couteaux respectant la réglementation en vigueur, d'un poids minimum unitaire de 200 gr, sera mis à disposition des lanceurs par l'organisateur.

Les lanceurs qui le souhaitent peuvent utiliser leurs propres couteaux (en plus grand nombre) si ces derniers répondent aux normes en vigueur.

2° → Déroulement de l'épreuve

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

Le lanceur dispose d'une série d'essais de 10 couteaux.

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

L'arbitre s'assure que le lanceur 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 lanceur 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.

3° → Comptabilisation des points

Chaque couteau planté à l'intérieur de la zone de score 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 lanceur.

Ne sont comptabilisés que les couteaux plantés dans la cible pendant les 20 secondes. Tout couteau lancé après le signal de fin ou en même temps que d'autres, ne seront pas comptés.

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

En cas d'égalité dans les 3 premiers lanceurs, un play-off sera disputé entre les lanceurs concernés dans les mêmes conditions que l'épreuve initiale. Ce test sera

répété autant de fois que nécessaire pour sortir des lanceurs pour déterminer le classement final.