

Заказывающему игроку на выбор дуэли дается 30 секунд, после этого дуэль назначается жребием.

1. Растягивание или Кто метнет с большей дистанции, не меняя количество оборотов полета ножа 6 ножей. Первым метаем вызванный игрок. Техника выполнения броска - любая. После команды «Приступить!» Игроки поочередно, по 6 ножей, метают ножи, начиная с дистанции 3 метра. После каждого результативного броска Игрок имеет право увеличить дистанцию для следующего броска ножа на любое расстояние по своему усмотрению. При нерезультативном броске менять дистанцию Игрок права не имеет. Результативным считается только тот бросок, который проведен в той же технике и с тем же количеством оборотов, что и при выполнении броска с 3 метров, и после которого нож воткнулся в назначенный стенд.

Побеждает в дуэли Игрок результативно метнувший нож с наибольшей дистанции. Если максимальная «результативная» дистанция у обоих Игроков составила 3 метра - Игрокам присваивается обоюдное поражение. Если максимальная «результативная» дистанция у обоих Игроков оказалась равна и не менее 7 метров - Игрокам присваивается обоюдная победа.

2. Гензель или Метание ножей с произвольных дистанций, выбранных противником. 6 ножей. Очередность метания и стенд определяется жеребьевкой (монетка). Техника выполнения броска - любая.

Игрок №1 раскладывает 6 меток (бумажка 10x10 см) к рамках коридора 2x8 метров (но не ближе 2,4 метров к стенду). Метки должны располагаться не менее чем в 0,5 метрах друг от друга. Игрок №2 метает ножи с каждой из предложенных меток, при этом передняя или (при равносторонней стойке) любая нога Игрока должна касаться метки. Количество попыток броска с одной метки не ограничено, но после поражения стенда спортсмен обязан сменить сметку на ту, с которой поражения стенда не было. Порядок выбора меток Игроком - произвольный. Далее Игрок №1 метает с тех же меток по тем же правилам. После выполнения упражнения, Игроки меняются ролями: Игрок №2 раскладывает метки, Игрок №1 - выполняет броски с них - первым, сам Игрок №2 - вторым. Побеждает Игрок, воткнувший наибольшее количество ножей в назначенный стенд по результатам 12 бросков.

Если результат равный, то Игрокам присуждается ничья (при ненулевом количестве очков) или обоюдное поражение (при одинаковом нулевом финальном результате), или обоюдная победа (в случае получения 12 очков).

3. Зеркало или Повтори чужой бросок

6 ножей. Очередность метания и стенд определяется жеребьевкой (монетка).

В ходе дуэли каждый из Игроков совершает по 3 «демонстрационных» и по 3 «копирующих» броска поочередно соответственно.

Игрок №1 выполняет демонстрационный бросок произвольной техникой и с произвольной дистанции, после чего Игрок №2 должен совершить "копирующий" бросок, соблюдая точку начала замаха, общую траекторию разгона и количество оборотов при полете ножа.

Если Игрок №2 успешно выполняет "копирующий" бросок, то он получает 2 очка, если безуспешно, то 1 очко получает Игрок №1. На результативное повторение "копирующего" броска дается 1 попытка. При неудачной попытке совершить демонстрационный бросок, Игрок №1 обязан выполнять попытки совершить тот же бросок до втыкания ножа в стенд. За каждый неудачный бросок его противник получает 1 очко.



Забравший максимальное количество очков по результатам дуэли. При равном количестве очков – борьба продолжается до первого разрыва по очкам. Если после 6 бросков все очки заработаны обоими Игроками только на взаимных неудачных бросках, оба Игрока признаются проигравшими. Если Игроки смогли повторить все броски продемонстрированные соперником, оба Игрока признаются победителями.

4. Двадцать одно

6 ножей. Очередность метания и стэнд определяется жеребьевкой (монетка). Игра ведется на два стэнда, броски совершаются Игроками последовательно. Стэнд делится на сектора стальным тросом или проволокой, согласно предложенной схеме (11, 8, 6, 4, 2 и 1 очко). Цифра, изображенная в секторе показывает количество очков, которое получает спортсмен, попав в данный сектор.

Задача Игроков – за меньшее количество ножей, чем у соперника, набрать 21 очко. В случае набора 22 и более очков – Игрок объявляется проигравшим. Если ни один из Игроков не набрал 21 очка, победителем объявляется набравший наибольшее количество очков Игрок.

В случае равенства очков по результатам метания 6 ножей, победитель определяется по правилу "золотого мяча": согласно количеству очков, полученному за бросок. Если оба Игрока набрали 21 очко используя по три ножа – оба Игрока признаются победителями.

5. "Партизан" или Метание в мишень МСФН любым броском НИЖЕ плеча 3 ножа. В рамках дисциплины используется одна мишень МСФН. Техника – произвольная. Крепление мишени на стенде, по решению судьи – либо самостоятельное, либо на указанное судьей место.

Игроки совершают 3 зачетные серии. Дистанция выполнения – 3 метра. На выполнение каждой серии бросков Игрокам отводится 30 секунд. За 10 секунд до истечения означенного времени судья-хронометрист подаёт сигнал голосом: «10 секунд», а по истечении минуты объявляет: «Время», что означает прекращение Игроками выполнения упражнения.

Предупреждение может быть вынесено спортсмену за заступ или за начало движения к стендам до команды судьи «К мишеням», и за неспортивное поведение. В случае вынесения судьёй трёх предупреждений за одну соревновательную сессию, Игрок может быть дисквалифицирован.

Победитель определяется по сумме набранных баллов. В случае равных результатов, победитель определяется по результату в последней серии, в случае равенства показателей – по предыдущей серии и т. д.

6. "3 на 3" или Метание в мишень МСФН тремя разными техниками 3 ножа. В рамках дисциплины используется одна мишень МСФН. Крепление мишени на стенде, по решению судьи – либо самостоятельное, либо на указанное судьей место. Игроки совершают 3 зачетные серии. Дистанция выполнения – 3 метра. 1-ый нож метается многооборотной техникой, 2-ой нож – полуоборотной, 3-ий – безоборотной. При выполнении броска несвоевременной техникой, результаты броска не засчитываются.



