

IFBA
Buku Peraturan Resmi 2024
Acara Tim dan Individu

Versi 1.6
11/04/2024



Presiden: Guenter Moeller
Email: guenter@themoellers.de
<http://www.ifba-online.com>
Hak Cipta © IFBA 2024
Buku peraturan resmi IFBA adalah milik IFBA.

Daftar isi

A. Aturan Umum	4
1. Penyuntingan Buku Peraturan IFBA	4
2. Pedoman Keselamatan Boomerang	4
3. Kewajiban Kontestan dan Tim	5
4. Persyaratan Stopwatch	6
5. Hak Kontestan dan Tim	8
6. Tanggung Jawab Pejabat	8
7. Tugas Lapangan dan Lemparan Turnamen	10
8. Tanggung Jawab Wasit Tim (Anggota Juri Tim)	12
9. Daftar Pelemparan dan Penilaian Tim	12
10. Akurasi Penilaian (Accuracy dan Australian Round)	13
11. Penjurian	13
12. Relay Mulai	15
13. Waktu	15
14. Lemparan Hukum	16
15. Memantau Kondisi Cuaca	16
16. Periode Pemanasan Umum	16
17. Gangguan/Pelanggaran yang Disengaja 17	
18. Protes	20
19. Hukuman	20
20. Melempar dengan Tangan Pendek	22
21. Cedera saat acara tim	22
B. Sistem Penghargaan.....	24
C. Kebangsaan 26	
D. Peristiwa28	
1. Akurasi 100: Individu	28
2. Akurasi: Tim	30
3. Putaran Australia: Perorangan	31
4. Putaran Australia: Tim	35
5. Daya Tahan: Individu	36
6. Estafet Ketahanan: Tim	38
7. Tangkapan Cepat: Individu	41

8. Maximum Time Aloft (MTA) – Terbaik 1 dari 5: Individu	43
9. Maximum Time Aloft (MTA) – 3 terbaik dari 5: Individu	45
10.MTA Relay: Acara Tim Berwaktu	45
11. Estafet 30 Meter 49	
12. Tim Super Catch	53
13. Trick Catch/Doubling 100: Individu	58
14. Trick Catch/Doubling 100: Tim	61
15. Estafet Teror Tim Tapir: Acara Tim Berwaktu	61
16. Jarak Jauh	65
E. Glosarium Istilah 71	
F. Penyelenggaraan Turnamen 84	
1. Urutan Melempar	84
2. Pengumuman	84
3. Organisasi Acara	84
4. Susunan tim	85
5. Penggunaan Ekstra untuk Acara Tim	85
6. Mencetak Gol di Kejuaraan Dunia 2024	86
7. Sistem Penilaian	86
8. Pembatalan Acara 94	
9. Penjadwalan Ulang Acara dalam Kejuaraan Beregu 95	
10. Penjadwalan Ulang Acara dalam Kejuaraan Perorangan 96	
G. Mencatat Rekor Dunia 97	

A. Aturan Umum

Aturan umum ini berlaku untuk kejuaraan beregu dan kejuaraan individu.

1. Penyuntingan Buku Peraturan IFBA

- a) Buku peraturan ini akan diedit antara Kejuaraan Boomerang Dunia untuk memperhitungkan untuk acara baru dan perubahan aturan dan prosedur serta untuk mengklarifikasi aturan lama. Komite Peraturan IFBA bertanggung jawab penuh dalam mengadopsi acara baru, mengubah peraturan, mengklarifikasi aturan yang sudah ada, penyuntingan teks, dan pemformatan Buku Peraturan IFBA. Semua proposal untuk acara baru atau perubahan aturan harus diserahkan ke Aturan IFBA Komite untuk pertimbangan. Untuk membantu memfasilitasi proses penyuntingan, kami telah mengadopsi tenggat waktu tertentu. Tenggat waktu ini akan memberikan waktu yang cukup bagi para pesaing, tim, Panitia dan staf juri WBC harus menyesuaikan diri dengan peraturan dan acara baru. Batas waktu ini adalah sebagai berikut:
- b) Acara baru tidak dapat ditambahkan dalam periode 12 bulan menjelang WBC. Jika acara yang diusulkan setelah batas waktu ini, akan dipertimbangkan dalam buku peraturan berikutnya untuk WBC berikut.
- c) Versi final dari Buku Peraturan harus diterbitkan 6 bulan sebelum dimulainya WBC tanggal. Ini mencakup semua perubahan pada acara, aturan, dan prosedur.
- d) Namun, perubahan tata bahasa, sintaksis, format, dll. masih dapat dilakukan hingga Tanggal mulai WBC.

2. Pedoman Keselamatan Boomerang

- a) Bumerang membutuhkan banyak ruang agar aman digunakan. Bumerang hanya boleh digunakan di ruang terbuka yang luas di mana mereka memiliki banyak ruang untuk terbang atau memantul tanpa bahaya memukul siapa pun atau apa pun.
- b) Pelempar bertanggung jawab atas keselamatan semua orang yang berada dalam jalur penerbangannya sendiri bumerang. Pelempar harus selalu mengarahkan pandangannya ke bumerang mereka selama penerbangan.
- c) Jika pelempar melihat seseorang dalam bahaya terkena pukulan, ia harus memberikan peringatan yang cepat, jelas, dan keras, peringatan lisan kepada orang yang berada dalam bahaya seperti berteriak, "KEPALA".
- d) Keselamatan selama Praktik

- (i) Setiap pelempar yang memukul seseorang dengan bumerang saat bumerang tersebut melayang – dan jelas bersalah – didiskualifikasi dari acara berikutnya, meskipun pada hari lain.
- (ii) Pelempar mana pun yang diperingatkan oleh petugas turnamen atau ketua lingkaran untuk berhenti melempar dengan berbahaya pada dua kesempatan terpisah di hari yang sama, atau siapa yang memukul seseorang setelah diperingatkan sekali, didiskualifikasi dari pemanasan, latihan, dan kompetisi untuk sisa hari itu.
- (iii)Pengecualian:
 - a. Kecelakaan itu jelas merupakan kesalahan korban.
 - b. Korban sedang dalam pemanasan atau latihan yang terorganisir (dalam barisan untuk melempar) dan tidak memperhatikan bumerang yang kembali dan akhirnya terkena.

e) Keselamatan Selama Kompetisi

- (i) Peserta harus memastikan juri lingkaran telah memberikan “lingkaran bersih” pengumuman sebelum mereka melempar.
- (ii) Jangan memasuki lingkaran pelempar lain tanpa memeriksa apakah aman dan memberi tahu pelempar bahwa Anda memasuki lingkarannya.
- (iii) Pelempar bertanggung jawab untuk memindahkan pengamat jarak, juri, penonton, atau siapa pun sebelum mereka melempar untuk menjaga orang lain agar terhindar dari bahaya. Jika salah satu dari orang ini terkena, pelempar tidak mendapat skor pada lemparan ini. Waktu akan diberikan kepada orang untuk bergerak, tetapi tidak ada lemparan ulang yang diberikan jika pengintai jarak, dll. terkena lemparan. Pengecualian: Kecelakaan itu jelas merupakan kesalahan korban.

3. Kewajiban Kontestan dan Tim

- a) Dengan mengikuti kompetisi ini, kontestan dan tim setuju untuk menerima keputusan pejabat turnamen dan ketua lingkaran.
- b) Dalam acara yang dibatasi waktu, menjadi tanggung jawab peserta untuk memastikan pencatat waktu siap sebelum dia memulai gilirannya. Pelempar yang melempar sebelum penghitung waktu siap menerima tidak ada skor untuk giliran itu. Namun, ada baiknya jika master lingkaran juga memeriksa untuk membuat Pastikan pengamat dan pengatur waktu sudah siap.
- c) Dalam hal apapun, menjadi tanggung jawab pelempar untuk siap melempar ketika saatnya tiba. gilirannya. Jika dia tidak melempar dalam waktu yang ditentukan setelah juri lingkaran memberikan pengumuman “lingkaran bersih”, dia kehilangan gilirannya.

- d) Peserta dilarang berbicara dengan juri atau pencatat skor secara tidak perlu selama acara berlangsung.
- e) Saat pelempar/tim melaporkan diri ke lingkarannya, nama-nama pelempar dimasukkan ke dalam lembar skor. Jika pelempar atau tim tidak hadir sepenuhnya untuk mendaftar ke lingkaran master di awal acara, pelempar (dalam acara gaya individu) atau Tim (dalam acara bergaya tim) akan menerima nilai 0 dalam acara tersebut.
- f) Merupakan tanggung jawab setiap pelempar/tim untuk mengetahui kapan gilirannya, dan bersiap untuk memberikan sinyal kepada wasit.
- g) Bila pelempar/tim sudah melakukan registrasi pada awal acara, tidak boleh ada perubahan. dapat dilakukan, kecuali dalam kasus pergantian pemain karena cedera dalam pertandingan beregu. Lihat bagian: "Cedera Selama Acara Tim"
- h) Pemanasan dan latihan lempar diperbolehkan di area yang ditentukan pada waktu yang ditentukan.
- i) Lemparan pemanasan, lemparan latihan, dan pemeriksaan jarak tidak diperbolehkan dari atau melewati lingkaran kompetisi tempat suatu acara sedang berlangsung.
- (i) Kontestan yang tertangkap melakukan lemparan seperti itu, didiskualifikasi dari acara berikutnya, bahkan jika itu di hari yang lain.
- j) Bumerang busa dengan jangkauan kurang dari 20 meter dapat digunakan oleh para peserta. di antara acara, selama pemanasan umum, dan saat "di dek". "Di dek" mungkin kelompok berikutnya atau dua kelompok berikutnya, tergantung pada acaranya.
- (i) Selama acara: Hanya pelempar "di dek" yang boleh menggunakan bumerang pemanasan busa. area pemanasan yang ditentukan akan ditentukan oleh staf juri. Area pemanasan akan cukup jauh dari bidang kompetisi sehingga akan ada tidak ada campur tangan terhadap pesaing.
- (ii) Selama acara: Pelempar yang tidak "berada di dek" tidak diperbolehkan melempar bumerang (busa atau lainnya). Ini termasuk pelempar yang melakukan spotting, penjurian, pengaturan waktu, penilaian, atau saat istirahat.

4. Persyaratan Stopwatch

- a) Setiap pelempar harus memiliki stopwatch yang berfungsi yang waktunya 1/100 detik dan memiliki pengatur waktu putaran.
- b) Stopwatch harus merupakan jenis yang digenggam, bukan jam tangan atau smartphone
- c) Selalu bawa stopwatch!

- d) Pelempar harus memiliki stopwatch untuk mendaftar untuk tim dan/atau individu turnamen.
- e) Selalu gunakan tombol LAP (bukan tombol stop) pada stopwatch kecuali bila terjadi cedera. terjadi pada daya tahan individu. Lihat bagian: "Daya Tahan: Individu"

5. Hak Kontestan dan Tim

- a) Peserta boleh mengganti bumerang kapan saja di antara penerbangan selama acara.

Peristiwa tersebut tidak boleh diperlambat lebih dari 15 detik sebagai akibatnya, atau gilirannya akan hilang.

- b) Hanya 1 bumerang (1 pasang bumerang untuk menggandakan) yang boleh digunakan pada setiap permainan.

waktu. Jika pelempar ingin mengganti bumerang, bumerang yang akan diganti atau

bagian substansial dari itu harus dikembalikan ke sasaran oleh pesaing sebelum

lebih banyak lemparan yang dapat dilakukan.

- c) Pelempar bertanggung jawab untuk menyingkirkan rintangan di lapangan kompetisi sebelum mereka

belok - tidak termasuk rintangan lapangan yang telah ditentukan sebelumnya. Menabrak objek apa pun yang dapat

telah dihapus bukan merupakan gangguan dan skor giliran ini adalah 0, kecuali ketika

giliran terdiri dari lebih dari 1 lemparan, seperti Fast Catch, Endurance, atau Team Super

Menangkap.

- d) Sarung tangan legal dapat digunakan dalam kompetisi apa pun. Sarung tangan legal adalah sarung tangan yang digunakan untuk

melindungi tangan saat menangkap tetapi tidak digunakan sebagai alat bantu menangkap seperti sarung tangan bisbol.

6. Tanggung Jawab Pejabat

Direktur turnamen, kepala juri, staf juri, dan ketua lingkaran dapat berkompetisi di

turnamen di mana mereka menjadi ofisial. Jika mereka melakukannya, mereka harus menunjuk pengganti untuk

melaksanakan tugas mereka dalam tindakan atau keputusan apa pun di mana mereka terlibat sebagai pesaing.

- a) Direktur Turnamen

(i) Mengorganisir dan bertanggung jawab secara umum atas suatu turnamen.

- b) Petugas Turnamen

(i) Menyediakan kontrol yang memadai terhadap penonton untuk menjaga keselamatan mereka.

(ii) Menyiapkan dan mendistribusikan brosur kepada penonton. Brosur harus mencantumkan informasi yang sesuai
peringatan dan harus menyertakan program.

(iii) Melakukan pertemuan pra-turnamen untuk membuat pengumuman dan meninjau peraturan.

(iv) Menyediakan salinan peraturan turnamen terkini kepada seluruh kontestan untuk
referensi.

(v) Membantu pejabat dan hakim sesuai kebutuhan dalam menyelesaikan protes.

(vi) Menyediakan peralatan sanitasi/toilet lapangan.

(vii) Menyetujui dan mempublikasikan hasil

c) Hakim Ketua

(i) Mengorganisir dan memfasilitasi pertemuan kapten

(ii) Penerimaan kondisi lapangan termasuk pemindahan rintangan dan pemasangan pagar

dari daerah yang tidak aman

(iii) Pencatat waktu jadwal

(iv) Mulai dan hentikan periode pemanasan

(v) Tetapkan juri tim ke dalam lingkaran sehingga mereka tidak menilai tim mereka sendiri.

(vi) Mempersiapkan acara tim

(vii) Bertanggung jawab untuk memeriksa kondisi cuaca dan membuat keputusan untuk berhenti

suatu peristiwa. Lihat bagian: "Pemantauan Kondisi Cuaca"

(viii) Pengambilan keputusan akhir

(ix) Meninjau buku peraturan dan mengevaluasi perubahan berdasarkan kelayakannya

d) Pejabat/Hakim

(i) Bertanggung jawab atas terselenggaranya turnamen secara adil.

(ii) Menunjuk asisten hakim untuk melaksanakan tugasnya ketika ia tidak dapat memimpin acara.

dirinya sendiri (seperti ketika beberapa stasiun lempar digunakan atau ketika 2 atau lebih peristiwa berjalan secara bersamaan).

(iii) Tentukan skor yang akan diberikan untuk setiap lemparan di setiap acara.

(iv) Mengatur dan mengumpulkan data dari pengurus dan pencatat waktu untuk pencatat skor.

(v) Menilai campur tangan dan memutuskan dengan tepat.

(vi) Berunding dengan direktur turnamen dan ketua juri untuk menyelesaikan protes.

(vii) Gunakan metode apa pun yang tampaknya paling adil untuk menentukan bagaimana suatu kejadian harus terjadi.

dinilai termasuk, namun tidak terbatas pada, informasi dari saksi-saksi kejadian.

(viii) Jika dia ragu tentang skor lemparan tersebut, manfaat dari keraguan tersebut harus

selalu pergi ke pelempar. Master lingkaran tidak dapat memaksa pelempar untuk mengulang lemparan hanya karena ketua lingkaran ragu dengan skornya.

e) Lingkaran Master

(i) Memastikan lapangan dipersiapkan untuk acara tersebut.

(ii) Bertanggung jawab atas kelancaran jalannya acara di setiap lingkaran yang diikuti dalam turnamen.

Ini termasuk menafsirkan peraturan, mengatur pejabat dan pengurus lainnya, dan merekam skor.

(iii) Mengawasi kesalahan kaki dan memutuskan tangkapan yang sah/sah.

(iv) Dalam pertandingan estafet, ia menentukan apakah pelempar telah menandai lingkaran tengah.

(v) Mengumumkan saat giliran dimulai dan memberi tanda bahwa lingkaran sudah bersih.

(vi) Bisa jadi pelempar mana pun yang paham aturan dan mengerti bahasa Inggris dengan baik cukup untuk mempertahankan skor.

(vii) Jika dia ragu tentang skor lemparan tersebut, manfaat dari keraguan tersebut harus selalu pergi ke pelempar. Master lingkaran tidak dapat memaksa pelempar untuk mengulang lemparan hanya karena ketua lingkaran ragu dengan skornya.

f) Pencatat skor

(i) Ditunjuk oleh juri untuk mencatat skor selama acara.

a. Tugas dapat dilakukan oleh siapa saja yang disetujui oleh hakim ketua apabila:
diperlukan.

b. Mencatat semua skor untuk acara tersebut.

g) Pengurus (Pengurus Lapangan, Pengatur Waktu)

(i) Ditunjuk oleh juri untuk membantu dalam penentuan jarak, waktu, penentuan akurasi atau titik tangkap seperti yang diminta.

(ii) Semua peserta harus melakukan beberapa tugas pengawasan ketika giliran mereka melempar

tidak akan terjadi dalam waktu dekat.

(iii) Dapat diberikan sebelum dimulainya suatu acara/giliran.

h) Kepala Pencatat Skor/Analisis Skor

(i) Menyiapkan lembar skor.

(ii) Memeriksa ulang perhitungan pada lembar skor.

(iii) Menentukan penempatan resmi di setiap acara.

(iv) Mengumpulkan data untuk menentukan penempatan keseluruhan.

(v) Meninjau buku peraturan dan mengevaluasi perubahan berdasarkan kelayakannya.

7. Tugas Lapangan dan Lemparan Turnamen

a) Lapangan

(i) Lapangan turnamen harus datar, rata, rumputnya dipotong rapi dan bebas dari halangan.

seperti pohon, tiang lampu, tiang gawang, dan lain-lain.

(ii) Rintangan harus berjarak setidaknya 10 meter dari lingkaran jangkauan terluar yang diperlukan

untuk acara tersebut.

(iii) Tanda lingkaran harus tidak dapat dipindahkan dan terlihat jelas. Semua garis lingkaran harus

berlangsung terus menerus.

(iv) Area lapangan turnamen harus ditentukan dengan jelas dan ditandai dengan benar. Ini adalah

terutama penting untuk acara MTA.

b) Urutan Lempar dan Penempatan pada Pertandingan Perorangan

(i) Urutan pelempar tidak boleh merugikan atau menguntungkan pelempar mana pun. Sebelum

pada awal turnamen, pelempar akan diunggulkan berdasarkan hasil

Pelempar yang tidak menghadiri WBC sebelumnya akan dipilih secara acak

ditugaskan ke penyemaian. Catatan: Pastikan bahwa cukup banyak pelempar berpengalaman

pada kelompok terakhir yang berlari membentuk lingkaran.

(ii) Pada setiap acara, pelempar akan diunggulkan ke dalam kelompok yang sebagian besar beranggotakan 5 orang, tetapi bisa juga beranggotakan 4 atau 3 orang.

tergantung pada acaranya.

(iii) Jika diperlukan, pelempar "boneka" dapat digunakan untuk menyamakan kelompok menjadi 5

(iv) Kelompok-kelompok akan diurutkan sehingga terdapat jumlah yang sama dari siswa tinggi, menengah, dan rendah.

kelompok berperingkat pada setiap lingkaran.

a. Contoh: Pertimbangkan sebuah turnamen kecil yang beranggotakan 44 orang, di mana salah satu acaranya akan menggunakan 3 orang

lingkaran. Pengelompokan pada lingkaran mungkin terlihat seperti ini:

o Lingkaran 1: Pelempar 1-5, 16-20, 31-35

o Lingkaran 2: Pelempar 6-10, 21-25, 36-39

o Lingkaran 3: Pelempar 10-15, 26-30, 40-44 + ditambah 1 boneka

(v) Alat Penugasan Lingkaran (CAT) akan digunakan oleh staf penilaian untuk memposting lingkaran

lembar tugas sebelum turnamen.

a. Pengelompokan (nomor peringkat) akan diumumkan sebelum turnamen dimulai.

b. Setelah setiap acara, pelempar hanya perlu menemukan peringkat keseluruhan mereka di

lembar skor kemudian cari nomor itu pada lembar tugas lingkaran untuk

acara berikutnya.

c) Urutan Lempar Tim

- (i) Dalam acara gaya tandem, pasangan pelempar dari tim yang sama tidak diperbolehkan melempar bola satu per satu. lingkaran yang sama atau berdekatan.
- (ii) Mereka juga harus ditempatkan pada slot waktu yang berbeda untuk acara tersebut.
- (iii) Dua tim tidak boleh bertanding satu sama lain dalam Estafet Tiga Puluh Meter sebanyak dua kali selama turnamen tim.

8. Tanggung Jawab Wasit Tim (Anggota Juri Tim)

- a) Setidaknya 1 pelempar dari masing-masing tim harus menjadi wasit dalam setiap pertandingan.
Penugasan wasit diposting dengan cara yang sama seperti penugasan lingkaran tim dan melempar perintah. Pengecualian tergantung pada ukuran tim dan dapat disetujui oleh hakim kepala.
- b) Anggota tim yang melempar mungkin diminta untuk menilai, mengatur waktu, dan/atau melihat jarak sebelum dan/atau setelah giliran mereka di lingkaran tempat mereka berkompetisi.
 - (i) Ketidakhadiran atau tidak memenuhi tindakan yang diperlukan dapat mengakibatkan kartu kuning.
- c) Petugas tim yang ditunjuk (anggota juri tim) harus berada di lingkarannya selama 5 menit sebelum acara dimulai dan melapor kepada ketua lingkaran.

9. Daftar Pelemparan dan Penilaian Tim

- a) Tim diharuskan untuk menyerahkan nama 4 anggota pelempar mereka ke lingkaran master setelah setiap pemanasan acara.
- b) Tim diharuskan untuk menyerahkan setidaknya 1 nama anggota juri untuk setiap acara setelahnya pemanasan setiap acara untuk juri utama. Pengecualian tergantung pada ukuran tim dan dapat disetujui oleh ketua juri.
- c) Pada pertemuan kapten, setiap tim akan menerima salinan tugas lingkaran dan tugas penilaian. Lembar ini juga akan diunggah.
- d) Merupakan tanggung jawab masing-masing tim untuk memastikan bahwa anggota pelempar mereka berada di tempat yang tepat. lingkaran yang ditetapkan tepat waktu. Jika daftar anggota juri tim menunjukkan bahwa tim harus menyediakan petugas, anggota tim ini juga harus hadir pada tugas yang ditugaskan kepadanya tepat waktu. Ketidakhadiran dapat mengakibatkan hukuman pribadi.
- e) Tim yang beranggotakan hanya 5 orang tetap harus menyerahkan anggota juri tim.

f) Tim yang hanya beranggotakan 4 orang juga mungkin diminta untuk menyampaikan penilaian tim.

anggota dan dipaksa melempar dengan jumlah pemain yang sedikit. Lihat bagian: "Melempar dengan Jumlah Pemain yang Sedikit".

Hal ini dapat diajukan petisi kepada ketua hakim, namun keputusan ketua hakim akan

bersifat final.

10. Akurasi Penilaian (Accuracy dan Australian Round)

Lokasi Penilaian	Akurat aku	Seorang ussie Bulat
Di dalam lingkaran 2 meter	10	10
Pada lingkaran 2 meter*	9	9
Antara lingkaran 2 meter dan 4 meter	8	8
Pada lingkaran 4 meter*	7	7
Antara lingkaran 4 meter dan 6 meter	6	6
Pada lingkaran 6 meter*	5	5
Antara lingkaran 6 meter dan 8 meter	4	4
Pada lingkaran 8 meter*	3	3
Antara lingkaran 8 meter dan 10 meter	2	2
Pada lingkaran 10 meter*	1	1
Antara lingkaran 10 meter dan 20 meter	—	1
Pada lingkaran 20 meter*	—	1
* Juga berarti satu kaki di setiap sisi lingkaran		

11. Penjurian

a) Hakim dapat menggunakan cara apa pun yang tersedia untuk menentukan bagaimana suatu kejadian harus dinilai.

dinilai, termasuk bantuan dari saksi yang memiliki sudut pandang lebih baik daripada hakim.

b) Keputusan ketua kelompok dapat diprotes. Lihat bagian: "Protes" _____

c) Pelanggaran aturan yang jelas, nyata, atau diduga harus segera dilaporkan ke pihak yang berwenang.

perhatian pejabat yang diperlukan untuk membuat panggilan oleh pejabat yang melihat

pelanggaran. Pejabat yang diminta untuk membuat panggilan akan melakukannya.

12. Relay Mulai

- a) Start berdiri dilakukan dari gerbang tim di garis start setelah sinyal suara berbunyi dari petugas acara. Start lari tidak boleh digunakan.
- b) Setelah acara dimulai, tidak ada pelempar yang boleh menyentuh area di dalam kompetisi lingkaran (termasuk garis) sampai dia ditandai. Tidak ada bagian tubuh pelempar yang boleh memanjang melewati garis saat dia menunggu tag.
- c) Setelah ia ditandai, ia boleh memasuki lingkaran.

13. Waktu

- a) Metode Penentuan Waktu:
 - (i) Tiga pengatur waktu utama dan satu pengatur waktu cadangan akan ditunjuk sebelum setiap giliran dan keempatnya akan menjaga waktu.
 - (ii) Jika pencatat waktu merasa bahwa ia tidak memulai atau menghentikan stopwatchnya pada waktu yang tepat, pada setiap giliran ia harus mendiskualifikasi waktunya.
 - (iii) Jika satu atau lebih pengatur waktu utama tidak berada dalam batasan yang ditetapkan di bawah ini atau dia telah mendiskualifikasi waktunya, waktu cadangan digunakan sebagai pengganti waktu yang diabaikan:
 - a. Jika 3 waktu utama yang digunakan, maka waktu yang dianggap sah adalah waktu yang terpendek dan waktu terpanjang berada dalam jarak 0,75 detik satu sama lain. Waktu resmi adalah waktu tengah. Jika waktu terpanjang dan terpendek lebih dari 0,75 detik terpisah, 1 yang lebih jauh dari waktu tengah harus diabaikan. Dalam hal itu, cadangan digunakan. Kemudian proses diulang untuk memastikan cadangan ada dalam toleransi 0,75 detik.
 - b. Pada saat itu, jika hanya 2 stopwatch yang berada dalam toleransi 0,75 detik, maka stopwatch resmi waktu adalah yang lebih rendah dari 2 waktu.
 - c. Jika hanya ada satu stopwatch yang menunjukkan waktu yang valid, maka ini adalah waktu resmi. waktu. Catatan: Pelempar tidak dapat memilih untuk melempar ulang jika hanya satu stopwatch yang berhasil waktu yang valid. Memberikan lemparan ulang dianggap memberikan keuntungan bagi pelempar untuk meningkatkan skornya.

- (iv) Untuk acara tim di mana waktu keseluruhan dan waktu putaran dicatat (misalnya, tim relay dan relay MTA) pengatur waktu resmi adalah yang memiliki waktu keseluruhan tengah. Dari penghitung waktu ini semua waktu putaran diambil, jika perlu.

14. Lemparan Hukum

- a) Jika tidak ada aturan khusus acara, lemparan hanya sah jika dilakukan dari dalam sasaran. Dilarang menginjak garis (kesalahan kaki).

15. Memantau Kondisi Cuaca

- a) Akan ada setidaknya dua stasiun cuaca di lapangan untuk memantau kecepatan angin dan suhu. Stasiun pemantauan harus diberi jarak sehingga semua pesaing dan hakim memiliki akses untuk meminta "pemeriksaan angin"
- (i) Pemantau cuaca akan ditugaskan untuk memantau perubahan kondisi dan tersedia untuk memberikan bacaan saat peserta atau juri memintanya.
- (ii) Monitor dapat berupa staf juri, anggota juri tim, atau peserta yang bukan juri. sedang berkompetisi atau siapa saja yang dianggap oleh Ketua Juri mampu melaksanakan tugas tersebut.
- (iii) Aturan kondisi cuaca saat ini adalah sebagai berikut
- Suhu maksimum 38C / 100.5F
 - Semua kejadian: kecepatan angin rata-rata maksimum 6 m/s (21,6 km/jam, 13,4 mph) *
 - Penggandaan: kecepatan angin rata-rata maksimum 5 m/s (18,0 km/jam, 11,1 mph) *
- *Kecepatan angin akan diukur pada ketinggian 2 meter di atas tanah di lapangan permainan dan dipantau secara terus menerus selama interval 10 menit
- (iv) Jika batas-batas ini dilanggar, maka ketua hakim akan mengikuti peraturan "Pembatalan acara"

16. Periode Pemanasan Umum

- a) Akan ada periode pemanasan umum selama 10 menit sebelum setiap acara
- (i) Pengecualian 1: Tidak ada pemanasan umum untuk Putaran Australia. Sebaliknya, akan ada menjadi pemanasan terkontrol selama 5 menit untuk setiap kelompok sebelum giliran mereka. Lihat bagian "Putaran Australia"
- (ii) Pengecualian 2: 15 menit untuk Super Catch, MTA, dan MTA Relay.

- b) Periode pemanasan dimulai segera setelah acara sebelumnya selesai, termasuk protes.
- c) Sinyal yang keras akan memberi tahu pelempar tentang awal (misalnya bunyi klakson) dan akhir (misalnya bunyi peluit).
(seperti dua bunyi klakson) pemanasan.
- d) Bumerang ala kompetisi tidak boleh dilempar setelah sinyal berakhirnya pertandingan.
pemanasan.
- e) Setelah masa pemanasan berakhir, pelempar dan ofisial mempunyai waktu 5 menit untuk melapor ke lingkaran mereka.
- f) Lemparan pemanasan dapat dilakukan di lapangan turnamen atau di tempat yang telah ditentukan.
area latihan. Pelempar yang menggunakan lapangan turnamen harus menghindari penggunaan sasaran.
Lihat acara untuk pengecualian.
- g) Untuk babak Australia dan acara Akurasi, pemanasan oleh kelompok pertama hanya diperbolehkan dibuat dengan cara dan lokasi yang memungkinkan tim lain menggunakannya untuk pemanasan.
(i) Contoh: jika setelah acara dimulai, kelompok lain tidak diperbolehkan melakukan pemanasan, lemparan ke atas yang terbang ke dalam lingkaran kompetisi 50 meter, maka kelompok pertama mungkin tidak memiliki lemparan pemanasan yang terbang ke dalam lingkaran kompetisi
- h) Tidak boleh ada kompetisi lempar ke luar di mana pun selama acara sedang berlangsung.
menerima pelempar “di dek” menggunakan bumerang busa di area yang ditentukan. Satu-satunya melempar bumerang lainnya akan berada dalam lingkaran aktif oleh pelempar yang berkompetisi di giliran mereka atau dalam pemanasan resmi sebelum giliran mereka.
- i) Setiap pelempar yang melakukan lemparan secara melawan hukum setelah pemanasan berakhir atau secara melawan hukum selama pemanasan.
acara, didiskualifikasi dari acara yang sedang dia ikuti pemanasan, atau acara berikutnya (jika dia sudah berkompetisi di acara saat ini), meskipun di hari yang lain.

17. Gangguan/Pelanggaran yang Disengaja

- a) Selama Kejuaraan Tim
- (i) Jika gangguan tampaknya disengaja oleh pelempar selama gilirannya dalam tim-acara gaya, tim pelempar didiskualifikasi dari acara ini dan tidak memperoleh skor (satu untuk semua dan semua untuk satu).
- (ii) Jika gangguan tampaknya disengaja oleh pelempar selama gilirannya dalam tandem-acara gaya, pelempar didiskualifikasi dari acara ini dan tidak memperoleh skor.

(iii) Jika gangguan tersebut tampaknya disengaja oleh pesaing lain selain pelempar

pada gilirannya:

(iv) Jika peserta yang mengganggu adalah salah satu anggota tim yang melempar, dia tidak memperoleh skor (skor dibatalkan apabila pelempar sudah melempar event tersebut).

(v) Jika peserta yang mengganggu adalah anggota juri tim atau anggota yang tidak melakukan lemparan, dia didiskualifikasi dari acara berikutnya meskipun itu pada hari berikutnya. Anggota itu tidak akan diizinkan berada di lapangan sebagai pesaing, juri, atau anggota tambahan untuk itu acara berikutnya.

(vi) Dalam acara beregu tidak ada hukuman personal, karena hukuman tersebut hanya berdampak pada beberapa tim tergantung pada jumlah pelempar mereka. Lihat bagian: "Hukuman" untuk cara menilai acara tim.

b) Selama Kejuaraan Individu

(i) Jika gangguan tampaknya disengaja oleh pelempar selama gilirannya, pelempar didiskualifikasi dari acara ini dan tidak memperoleh skor.

(ii) Jika gangguan tersebut tampaknya disengaja oleh pesaing lain selain pelempar pada gilirannya, peserta yang mengganggu didiskualifikasi dari acara ini.

c) Melempar ulang

(i) Master lingkaran berusaha mencegah lemparan ulang agar tidak menciptakan keuntungan yang tidak adil atau Kerugian bagi tim atau pelempar mana pun.

(ii) Tim dan pelempar memiliki pilihan untuk menolak lemparan ulang untuk menjaga skor tetap tinggi. diperoleh selama putaran di mana gangguan terjadi, kecuali pemimpin lingkaran menentukan bahwa keadilan memerlukan lemparan ulang.

(iii) Jika lemparan ulang dilakukan, skor lemparan ulang tersebut dihitung. Lihat peraturan acara untuk mengetahui kapan lemparan ulang dilakukan.

(iv) Jika tidak ada aturan khusus mengenai kapan melakukan lemparan ulang, maka lemparan ulang tersebut dibuat segera setelah semua peserta menyelesaikan acara pada lingkaran atau lingkaran tertentu. Kelompok pelempar telah menyelesaikan ronde mereka - setelah tindakan yang diprotes terjadi.

d) Keterlambatan dalam melempar

(i) Setelah giliran pelempar sebelumnya selesai, pemimpin lingkaran akan memberi tahu pelempar berikutnya pelempar secara lisan, "Lingkarannya bersih"

(ii) Pelempar ini kemudian memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparannya.

(iii) Dia harus mengarah ke sasaran dan tahu bagaimana dia akan melempar secepatnya

karena sasarannya jelas.

(iv) Jika dia tidak melempar dalam waktu 15 detik, dia kehilangan gilirannya dan menerima nilai 0 untuk itu

berbelok.

18. Protes

- a) Setiap protes harus segera dilaporkan kepada ketua kelompok. Hal ini akan ditangani di waktu itu, jika memungkinkan.
- b) Setiap tindakan, kejadian, atau keputusan yang menyebabkan keuntungan atau kerugian tidak adil bagi kontestan atau kelompok kontestan mana pun dapat diprotes. Misalnya, jika aturannya jika salah tafsir atau nasihat yang diberikan salah, pihak yang kurang beruntung mungkin akan protes. Hal ini dapat mengakibatkan acara tersebut diulang kembali.
- c) Tidak boleh ada protes yang diajukan lebih dari 30 detik setelah tindakan, kejadian, atau perbuatan yang diprotes. penghakiman terjadi – kecuali aturan acara menyatakan sebaliknya.
- d) Nilai yang salah tidak perlu diprotes. Jika ada cukup bukti yang tersedia, Kesalahan penilaian akan diperbaiki.
- e) Penempatan tidak dapat diprotes kecuali untuk kesalahan matematika atau logika.
- f) Protes harus diselesaikan dengan cepat dan adil tanpa mengganggu jalannya kontes. lebih dari yang diperlukan.
- g) Protes dapat diputuskan oleh ketua lingkaran atau, jika keputusan ketua lingkaran diprotes, oleh panitia turnamen (hingga 3 kali). Keputusan panitia turnamen bersifat final.
- h) Protes harus diselesaikan segera, jika memungkinkan, atau dalam hal apa pun sebelum hari sidang berikutnya. acara dimulai. Jika hal ini tidak memungkinkan, petugas turnamen atau master lingkaran harus memberi tahu pengunjung rasa, kapan harus mengharapkan keputusan, dan mengapa ada penundaan.
- i) Jika terjadi gangguan atau kebingungan selama ronde pelempar, namun ia masih mampu lanjut, ia harus menyelesaikan putarannya sebaik-baiknya, kemudian mengajukan protes dalam waktu 30 detik setelah ronde selesai.

19. Hukuman

- a) Pelempar mungkin diminta untuk menilai, waktu, dan/atau melihat jarak, sebelum dan/atau sesudahnya giliran, di lingkaran tempat mereka berkompetisi. Ketidakhadiran atau tidak memenuhi persyaratan yang diperlukan tindakan tersebut dapat mengakibatkan kartu kuning.

- b) Setiap pelempar yang melakukan lemparan secara melawan hukum setelah selesainya pemanasan atau secara melawan hukum selama pemanasan, acara, didiskualifikasi dari acara yang sedang dia ikuti pemanasan, atau acara berikutnya (jika dia sudah berkompetisi di acara saat ini), meskipun di hari yang lain.
- c) Hukuman dapat diberikan oleh ketua kelompok dengan urutan sebagai berikut:
- (i) Kartu kuning: Peringatan lisan
 - (ii) Kartu merah: Setelah 2 kartu kuning atau 1 pelanggaran yang disengaja:
 - a. Dalam kompetisi individu: seorang pelempar akan didiskualifikasi dari kompetisi saat ini acara. Jika dia tidak berkompetisi di acara saat ini, dia didiskualifikasi dari acara berikutnya meskipun pada hari yang lain.
 - b. Dalam pertandingan beregu: jika kartu merah diberikan kepada anggota yang bertanding, maka aturannya adalah sama seperti dalam kompetisi individu (lihat di atas)
 - c. Dalam kompetisi tim: jika kartu merah berasal dari anggota yang tidak berkompetisi, hasil event saat ini untuk timnya meningkat 25% untuk estafet beregu dan semua acara di mana poin/waktu/tangkapan terkecil adalah yang terbaik dan dikurangi oleh 25% semua acara lainnya.
- Nilai hasil penalti dibulatkan ke bilangan bulat terdekat jika:
- poin (0,5 dibulatkan ke hasil terburuk). Dalam kasus kali (contoh tim estafet) waktu dibulatkan ke 0,01 detik berikutnya. Contoh (139,005 detik dibulatkan menjadi 139,00 detik untuk MTA atau menjadi 139,01 detik untuk (Tim Estafet)
- Setiap orang yang didiskualifikasi dari suatu acara beregu tidak diperbolehkan mewakili tim sebagai juri yang ditunjuk atau "pelatih" yang tidak melempar untuk acara tersebut. Pemain yang mendapat penalti tidak akan diizinkan memasuki lapangan permainan.
- d) Jika keputusan ketua lingkaran mengenai hukuman terhadap pelempar diprotes oleh pelempar atau timnya, keputusan akan diteruskan ke panitia turnamen (hingga 3) Keputusan panitia turnamen bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- e) Petugas turnamen juga dapat memberikan kartu kuning, kartu merah, atau bahkan mendiskualifikasi seseorang atau seluruh tim segera (dan tanpa kartu sebelumnya terhadap pelempar atau tim), jika tindakan serius terjadi.
- (i) Diskualifikasi dapat berupa:
 - a. Untuk acara ini

- b. Untuk acara berikutnya, meskipun pada hari yang lain
 - c. Sepanjang hari
 - d. Seluruh turnamen
- f) Keputusan panitia turnamen bersifat final dan tidak dapat diganggu gugat.
- g) Jika pelempar yang mendapat kartu merah mendapat kartu merah tambahan, ia akan didiskualifikasi dari permainan.
- seluruh turnamen (tim atau individu) dan tidak dapat digantikan oleh pemain tambahan.
- h) Jika dalam suatu tim yang beranggotakan 5 orang terdapat seorang teman satu tim yang terkena kartu merah atau kartu merah ganda,
- Tim masih akan diminta untuk memberikan anggota juri tim yang memaksa mereka untuk melempar
- kekurangan tenaga

20. Melempar dengan Tangan Pendek

- a) Tim yang memiliki kurang dari 4 anggota pelempar dapat bertanding dengan kekurangan pemain di semua cabang olahraga.
- kecuali pada nomor estafet di mana waktu terpendek dinilai sebagai nilai terbaik.
- b) Dalam semua acara gaya non-estafet (kecuali estafet MTA) minimal 2 pelempar harus
- bersaing untuk mendapatkan skor tim.
- c) Tidak ada pelempar yang diizinkan melakukan lebih dari satu putaran dalam acara apa pun.
- (i) Pengecualian 1: pelari terakhir dalam Estafet Ketahanan
 - (ii) Pengecualian 2: Dalam Tim Super Catch, setiap pelempar hanya mendapat 1 giliran sebagai MTA
- pelempar dan 3 giliran sebagai pelempar penghitungan.

21. Cedera saat acara tim

- a) Jika cedera terjadi selama suatu acara, tim diperbolehkan untuk mengulang acara tersebut dengan
- pengganti.
- b) Jika tim memutuskan untuk tidak melakukan permainan ulang, maka tim tersebut akan menerima poin dari 3 tim lainnya ditambah poin yang telah ditentukan.
- poin yang diperoleh pemain yang cedera sebelum cedera terjadi. Hal ini berlaku untuk
- Akurasi, Putaran Australia, Trick Catch, Super Catch, dan MTA Relay.
- c) Jika terjadi cedera pada saat perlombaan estafet dan tim memutuskan untuk tidak melakukannya,
- replay, skornya ditangani seperti tim yang kekurangan pemain atau ditetapkan ke
- tangkapan/putaran yang berhasil dilakukan tim sebelum cedera terjadi.

B. Sistem Penghargaan

1. Juara Dunia Individu

- a) Pemenang turnamen individu menjadi juara dunia bertahan sampai
Kejuaraan berikutnya akan diadakan.
- b) Pemenang dari suatu pertandingan perorangan menjadi juara dunia yang berkuasa pada pertandingan tersebut
menang hingga acara tersebut akan diselenggarakan pada kejuaraan dunia berikutnya.
- c) Pelempar wanita terbaik menjadi juara dunia wanita saat ini hingga kejuaraan berikutnya
Kejuaraan akan diselenggarakan.
- d) Peserta terbaik dibawah umur 18 tahun menjadi juara dunia junior yang berkuasa sampai
Kejuaraan berikutnya akan diadakan.
- e) Peserta terbaik di atas 50 tahun menjadi juara dunia senior yang berkuasa hingga
Kejuaraan berikutnya akan diadakan.

2. Juara Dunia Tim

- a) Agar tim mana pun menjadi juara dunia secara keseluruhan atau dalam acara apa pun tim tersebut
harus memiliki setidaknya 4 pelempar dari negara yang sama. Tim ini menjadi tim yang berkuasa
juara dunia sampai kejuaraan dunia berikutnya dengan setidaknya 12 acara akan
diselenggarakan. Ia juga membawa piala tersebut ke negara asalnya.

C. Kebangsaan

1. Setiap pelembar yang merupakan warga negara multinasional memilih negara yang ingin diwakilinya hidupnya. Seorang warga negara multinasional tidak diperbolehkan untuk berpindah dari negara yang awalnya dipilih ke negara lain di masa depan.
2. Setiap pelembar yang mengubah kewarganegaraan mewakili negara barunya. Dia tidak diperbolehkan mewakili bekas negaranya.

D. Acara

1. Akurasi 100: Individu

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak

a) Lingkaran

- (i) Dilombakan pada lingkaran konsentris berukuran 2, 4, 6, 8, dan 10 meter untuk mendapatkan skor akurasi.
dan lingkaran jangkauan 20 meter.

b) Diperlukan untuk skor

- (i) Jangkauan terbang 20 meter.
- (ii) Bumerang harus berhenti tanpa menyentuh atau memukul siapa pun atau apa pun kecuali tanah.

c) Penilaian

- (i) Poin yang diberikan berdasarkan di mana bumerang berhenti.
- (ii) Tabel poin: lihat bagian "Penilaian Poin Akurasi".
- (iii) Nilai resmi untuk setiap pelempar adalah total 10 lemparan (5 putaran 2 lemparan).

d) Bulat

- (i) Acara ini meliputi 1 ronde dengan 5 giliran untuk setiap pelempar.
- (ii) Pada tiap giliran, pelempar melempar 2 kali sendiri-sendiri (tidak bersamaan).
- (iii) Pelempar memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparan pertama setelah pemimpin lingkaran mengumumkan, "lingkaran jelas".
- (iv) Setelah bumerangnya mendarat, skornya dicatat. Kemudian pemimpin lingkaran akan kembali mengumumkan, "lingkaran bersih", dan pelempar akan memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparan kedua lempar untuk menyelesaikan giliran.
- (v) Atas aba-aba pemimpin lingkaran, giliran pelempar berikutnya.
- (vi) Kontestan biasanya melempar dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang, tetapi kelompok yang terdiri dari 4 atau 3 orang juga dapat digunakan jika dibutuhkan. Setiap pelempar melempar secara bergiliran dengan pelempar lain dalam kelompok, sampai semua telah menyelesaikan 5 giliran mereka. Kemudian kelompok berikutnya memulai rondanya.

e) Pemanasan

- (i) Pemanasan umum selama 10 menit akan diberikan sebelum dimulainya acara.
- (ii) Lemparan pemanasan umum harus dilakukan di luar lingkaran 10 meter untuk pertahankan garisnya.
- (iii) Pemanasan individu selama 3 menit akan diberikan kepada setiap kelompok sebelum memulai putaran.
- (iv) Lemparan pemanasan individu dapat dilakukan di dalam lingkaran 10 meter untuk jangkauan pemeriksaan.
- (v) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

f) Petugas per lingkaran

- (i) Mungkin pesaing
- (ii) 1 orang ketua lingkaran yang mengawasi kesalahan kaki dan memberi tahu pelempar kapan gilirannya dimulai dengan mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak jendela lemparan 15 detik. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu hitung mundur 5, 4, 3, 2, 1, berhenti.
- (iii) 1 orang juri tengah, yang mengawasi kesalahan kaki dan mengumumkan skor untuk setiap kesalahan melemparkan.

(iv) 1 pencatat skor

(v) 3 pengurus jangkauan

2. Akurasi: Tim

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak; Acara gaya Tandem

Acara tim ini mengikuti aturan yang sama seperti acara individu dengan modifikasi yang tercantum:

a) Diperlukan untuk skor

(i) Bumerang harus berhenti tanpa menyentuh siapa pun atau apa pun kecuali

tanah atau bumerang rekan setim. (misalnya, jika bumerang mendarat di atas yang lain

satu, kedua bumerang mendapat skor.) Ini hanya berlaku untuk dua bumerang yang dilempar.

tidak termasuk bumerang lain yang tergeletak di tanah. Itu adalah milik pelempar

tanggung jawab untuk membersihkan lingkaran bumerang lain sebelum mereka melempar.

(ii) Dua pelempar dari tim yang sama melakukan lemparan pada giliran yang sama dari banteng yang sama.
mata.

b) Penilaian

(i) Setiap pelempar dalam tim diberi skor secara individu.

(ii) Skor tim adalah total skor dari 4 anggota tim.

(iii) Tidak ada kelanjutan setelah skor sempurna (100p).

c) Bulat

(i) Pemanasan individu selama 3 menit akan diberikan kepada setiap kelompok sebelum memulai putaran.

(ii) Empat orang anggota tim melempar dua pasang pada 2 lingkaran yang berbeda.

(iii) Kontestan melempar dalam kelompok yang terdiri dari 2, 3, 4, atau 5 pasang.

(iv) Setiap kelompok pasangan melempar secara bergiliran dengan pasangan lain dalam kelompok, sampai semua Pasangan telah menyelesaikan 5 giliran mereka.

d) Batas waktu

(i) Atas aba-aba dari pemimpin lingkaran ("lingkaran bersih"), maka menjadi milik pelempar pertama.
giliran tim.

(ii) Pelempar pertama memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparan.

(iii) Pelempar kedua dalam suatu pasangan harus melempar dalam waktu 3 detik dari pelempar pertama.

(iv) Jika pemimpin lingkaran memutuskan bahwa lebih dari 3 detik telah berlalu antara lemparan, kedua lemparan diberi skor nol.

(v) Hal ini sama untuk lemparan pertama dan kedua secara bergantian.

e) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing.

(ii) 1 orang pemimpin lingkaran yang mengumumkan kapan giliran dimulai untuk setiap pasangan pelempar dengan mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak jendela lempar 15 detik untuk pelempar pertama dan jendela lempar 3 detik untuk pelempar kedua. Jendela untuk pelempar kedua. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu hitung mundur "5, 4, 3, 2, 1, berhenti".

a. Setelah pelempar pertama dilepaskan, stopwatch terus memastikan

Pelempar kedua melepaskan bumerangnya dalam waktu 3 detik setelah pelempar pertama.

(iii) 2 juri tengah - 1 untuk setiap pelempar, mengawasi kesalahan kaki dan mengumumkan skor untuk setiap lemparan.

(iv) 1 pencatat skor.

(v) 3 pengawas lapangan per pelempar. Total 6 pengawas lapangan

3. Putaran Australia: Perorangan

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak

a) Lingkaran

(i) Dilombakan pada lingkaran konsentris berukuran 2, 4, 6, 8, dan 10 meter untuk mendapatkan skor akurasi sebagai berikut: serta lingkaran jangkauan 20, 30, 40, dan 50 meter.

(ii) Lingkaran Akurasi Standar yang terdiri dari lingkaran bull's-eye berukuran 2 meter, lingkaran bull's-eye berukuran 4, 6, 8, dan 10 meter. lingkaran

b) Pedoman rotasi putaran Australia:

(i) Semua peserta di Aussie Round akan mengikuti rotasi yang ditetapkan yang akan memungkinkan acara berjalan lebih lancar. Rotasinya adalah sebagai berikut:

1. Di dek*

2. Bersaing
3. Jangkauan titik
4. Jangkauan titik
5. Jangkauan titik
6. Istirahat/tunggu sampai dipanggil untuk “berada di dek” **

*Pelempar di dek akan melakukan pemanasan di area yang ditentukan untuk 4 rotasi kompetisi

pelempar dan akan dipanggil kembali oleh ketua lingkaran. Mereka bebas menggunakan busa bumerang, bola, handuk, dsb. tetapi tidak boleh ada bumerang lainnya.

**Pelempar dalam grup break tidak boleh melakukan pemanasan dengan pelempar di dek karena keterbatasan ruang keterbatasan dan keselamatan.

Catatan: jika lingkaran AR hanya memiliki 5 pengelompokan, rotasi ke-6 (istirahat/istirahat) tidak akan terjadi.

dapat diterapkan.

c) Diperlukan untuk skor

- (i) Bumerang harus melaju minimal 20 meter
- (ii) Tangkapan sah atau pemberhentian bumerang di lingkaran akurasi.

d) Penilaian

- (i) Skor untuk setiap lemparan adalah total poin akurasi, tangkapan, dan jarak.
- (ii) Skor resmi untuk setiap pelempar adalah total dari 5 lemparan.

e) Akurasi penilaian

- (i) Bumerang harus melewati lingkaran 30 meter untuk mencapai akurasi dan jarak poin. Bumerang apa pun dengan jangkauan kurang dari 30 meter hanya dapat diberikan menangkap poin.
- (ii) Poin akurasi yang diberikan berdasarkan tempat bumerang ditangkap atau sampai di tempat tujuan. beristirahat setelah lemparan sah dengan jarak terbang sekurang-kurangnya 30 meter.
- (iii) Tabel poin: Lihat bagian “Penilaian Poin Akurasi”.
- (iv) Jika pelempar menangkap/menjatuhkan bola di lingkaran akurasi, lokasi tangkapan/jatuhkan bola menentukan skor.

a. Untuk poin akurasi saat bumerang tertangkap:

- Jika seorang pesaing melakukan beberapa kontak bumerangnya di tempat yang berbeda, area penilaian sebelum memperoleh kontrol, ia mendapat poin akurasi terendah

dari area penilaian mana pun di mana ia menyentuh bumerang. Misalnya, jika bumerang pertama kali dihubungi di 10, lalu terombang-ambing ke 8, lalu akhirnya tertangkap dalam 10 pelempar menerima 8 poin akurasi.

b. Untuk poin akurasi saat bumerang dijatuhkan:

- Jika seorang pesaing melakukan beberapa kontak bumerangnya di tempat yang berbeda, area skor sebelum jatuh, dia mendapat poin akurasi terendah dari semua area skor di mana dia menyentuh bumerang atau tempat bumerang itu berada berhenti. Misalnya, jika bumerang pertama kali disentuh pada 10, lalu terhuyung-huyung di angka 8, lalu jatuh ke angka 6, sebelum memantul ke angka 8 Pelempar menerima 6 poin akurasi.

(v) Jika seorang kontestan jatuh setelah tangkapan selesai, lokasi kakinya (atau kontak terakhir) tubuhnya ke tanah) sebelum jatuhnya menentukan lokasinya.

(vi) Jika seorang kontestan menyentuh tanah ketika tangkapan dilakukan, poin akurasi diberikan berdasarkan lokasi semua titik kontak dengan tanah.

(vii) Jika seorang kontestan tidak menyentuh tanah ketika tangkapan dilakukan, akurasi poin didasarkan pada titik kontak pertama dengan tanah setelah menangkap.

f) Menangkap skor

(i) Jangkauan terbang 20 meter untuk mencapai titik tangkapan (berbeda dengan titik akurasi: jangkauan minimal 30 meter).

(ii) Tangkapan yang sah akan diberikan 4 poin di mana pun tangkapan tersebut ditangkap. Poin tangkapan akan tidak didasarkan pada keakuratan atau lokasi tangkapan.

g) Jarak skor

(i) Poin jarak hanya diberikan jika poin akurasi dan/atau tangkapan diperoleh lemparan:

(ii) Jarak 50 meter atau lebih: 6 poin

(iii) 40 meter tetapi kurang dari 50 meter: 4 poin

(iv) 30 meter tetapi kurang dari 40 meter: 2 poin

(v) 20 meter tetapi kurang dari 30 meter: 0 poin

h) Bulat

(i) Acara ini meliputi 1 ronde dengan 5 giliran untuk setiap pelempar.

(ii) Kontestan biasanya melempar dalam kelompok yang terdiri dari 5 orang, namun kelompok yang terdiri dari 4 orang, atau 3 orang juga dapat digunakan sebagai

baik. Setiap pelempar melempar secara bergiliran dengan pelempar lain dalam kelompok, sampai

semuanya telah menyelesaikan 5 gilirannya.

(iii) Kemudian kelompok berikutnya memulai putarannya.

i) Pemanasan

(i) Tidak akan ada pemanasan umum untuk Putaran Australia

(ii) Sebaliknya, kelompok pelempar "di dek" akan memiliki area yang ditentukan di mana mereka

dapat melakukan pemanasan dengan bumerang busa, bola, handuk, dll.

(iii) Pemanasan terkendali selama 5 menit akan diberikan kepada setiap kelompok sebelum memulai

putaran.

(iv) Lemparan pemanasan terkendali dapat dilakukan di dalam lingkaran 10 meter untuk jangkauan

pemeriksaan.

(a) Pemimpin lingkaran mengendalikan periode pemanasan ini. Pelempar berbaris dan melempar

satu per satu ketika diberi panggilan "lingkaran sudah bersih" dari Master Lingkaran.

(v) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

j) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing.

(ii) 1 orang ketua lingkaran yang mengumumkan kapan giliran dimulai untuk setiap pelempar dengan

mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak

jendela lemparan 15 detik. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu

hitung mundur "5, 4, 3, 2, 1, berhenti".

(iii) 1 orang juri tengah yang mengawasi kesalahan kaki dan mengumumkan jarak, tangkapan, dan

akurasi untuk setiap pelempar. Juri tengah juga bisa menjadi pemimpin lingkaran.

(iv) 1 pencatat skor.

(v) 1 koordinator jangkauan.

(vi) 3 pengawas jarak pada setiap lingkaran jarak (30, 40, dan 50m). Dua pengawas jarak

dapat dipindahkan ke lingkaran 20 meter bila diperlukan.

4. Putaran Australia: Tim

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak; Acara Gaya Tandem

Acara tim ini mengikuti aturan yang sama seperti acara individu dengan modifikasi yang tercantum:

a) Pedoman rotasi putaran Australia:

(i) Sama dengan Individu – berlaku untuk semua pasangan pelempar

b) Diperlukan untuk skor

(i) Bumerang harus berhenti tanpa menyentuh siapa pun atau apa pun kecuali: _____

a. pelempar (sambil menangkap)

b. tanah atau bumerang milik rekan setim. Misalnya, jika bumerang tersebut bertabrakan di udara atau satu bumerang mendarat di atas bumerang lainnya.

c) Penilaian

(i) Setiap pelempar dalam tim diberi skor secara individu.

(ii) Skor tim adalah total skor individu dari 4 anggota tim.

(iii) Tidak ada kelanjutan setelah skor sempurna (100p).

d) Bulat

(i) Empat orang anggota tim melempar 2 pasang pada 2 lingkaran terpisah.

(ii) Peserta berkelompok 2, 3 atau 4 pasang.

(iii) Pasangan dalam setiap kelompok melempar secara bergiliran hingga semua pasangan menyelesaikan 5 giliran mereka.

(iv) Kemudian kelompok berikutnya memulai rondonya.

e) Batas waktu

(i) Atas aba-aba pemimpin lingkaran, "lingkaran sudah bersih", maka menjadi pelempar pertama.
giliran tim.

(ii) Pelempar memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparan.

(iii) Pelempar kedua dalam suatu pasangan harus melempar dalam waktu **5 detik** dari pelempar pertama.

(iv) Contoh: jika pelempar pertama melempar dalam 10 detik, pelempar kedua harus melempar dalam 15 detik (dalam waktu 5 detik dari pelempar pertama).

(v) Jika pemimpin lingkaran memutuskan bahwa lebih dari 5 detik telah berlalu antara lemparan, kedua lemparan diberi skor 0.

f) Interferensi

- (i) Segala kontak antara rekan satu tim atau bumerang mereka tidak dianggap gangguan.

g) Petugas per lingkaran

- (i) Mungkin pesaing.
- (ii) 1 orang pemimpin lingkaran yang mengumumkan kapan giliran dimulai untuk setiap pasangan pelempar dengan mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak jendela lempar 15 detik untuk pelempar pertama dan juga 5 detik melempar jendela untuk pelempar kedua. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu hitung mundur "5, 4, 3, 2, 1, berhenti".
- (iii) 2 orang juri tengah, 1 orang untuk setiap pelempar, yang mengawasi kesalahan kaki dan mengumumkan jarak, tangkapan, dan akurasi untuk setiap pelempar.
- (iv) 1 pencatat skor
- (v) 1 koordinator jangkauan untuk setiap tim
- (vi) Setidaknya 3 pengawas jarak pada setiap lingkaran jarak (30, 40, dan 50m) untuk setiap pelempar. Setidaknya 9 total pengawas lapangan per pelempar. Dua pengawas lapangan dapat dipindahkan ke lingkaran 20 meter bila diperlukan.

5. Daya Tahan: Individu

Peristiwa penangkapan; Terbaik: tangkapan terbanyak

a) Lingkaran

- (i) Dilaksanakan pada dua lingkaran konsentris dengan garis jangkauan radius 20 meter dan jarak 2 meter tepat sasaran

b) Diperlukan untuk skor

- (i) Jangkauan terbang 20 meter.
- (ii) Tangkapan sah untuk semua lemparan sah yang dilakukan sebelum akhir waktu 5 menit pelempar. bulat.
- (iii) 1 tangkapan diberi skor untuk setiap tangkapan yang sah.
- a. Jika tangkapan sah dilakukan tetapi bumerang dijatuhkan pada transisi ke tangkapan berikutnya lemparan, tangkapan tetap dinilai.

- (iv) Hanya 1 bumerang yang dapat digunakan pada satu waktu. Jika pelempar ingin mengganti bumerang, 1 yang diganti atau bagian substansial darinya harus dikembalikan ke sasaran dengan pesaing sebelum tangkapan lainnya dapat dihitung.

c) Penilaian

- (i) Jumlah total tangkapan yang sah adalah skor pelempar.

d) Bulat

- (i) Acara ini mencakup satu ronde 5 menit untuk setiap pelempar.
- (ii) Ronde dimulai ketika pelempar melepaskan lemparan pertamanya setelah lingkaran master telah mengumumkan "lingkaran bersih".

e) Pemanasan

- (i) Pemanasan umum: 10 menit (di luar lingkaran sasaran)
- (ii) Pemanasan individu: 1 menit sebelum dimulainya ronde (di dalam sasaran sasaran lingkaran)
 - a. Pemanasan individu dimulai segera setelah pemimpin lingkaran memberi sinyal bahwa lingkarannya jelas.
 - b. Pelempar boleh memulai ronde sebelum pemanasan yang diizinkan berakhir jika dia keinginan.
 - c. Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

f) Melempar ulang

- (i) Tidak ada lemparan ulang kecuali tidak mungkin untuk mendapatkan skor yang adil dari ronde asli, atau kecuali jika gangguan tersebut mengakibatkan penundaan selama ronde pelempar yang terlibat ditunjukkan di bawah ini.
- (ii) Masalah pada putaran awal harus cukup serius untuk menghentikan putaran tersebut.
- (iii) Gangguan sederhana, seperti memukul pengawas lapangan, tidak cukup sebagai alasan melempar ulang. Namun, pengintai jarak harus selalu menjaga jarak yang cukup dari lingkaran 20 meter selama putaran. Terutama saat mereka bergerak di sekitar lingkaran selama angin berubah-ubah.
- (iv) Jika terjadi gangguan, maka ronde harus tetap dilanjutkan sebaik-baiknya. Protes dapat diajukan setelah 5 menit berlalu.

g) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing.

(ii) 1 orang ketua lingkaran yang mengumumkan kapan giliran dimulai untuk setiap pelempar dengan

mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak

Periode 15 detik di mana pelempar harus memulai rondonya. Dia akan mengumumkan:

"10 detik tersisa" lalu hitung mundur "5, 4, 3, 2, 1, berhenti". Dia juga memperhatikan

kesalahan kaki, dan menghitung tangkapan dengan suara keras. Dia harus menghitung cukup keras sehingga jangkauannya

pengurus dapat mendengarnya, sehingga mereka dapat memverifikasi hitungannya setelah setiap lemparan.

(iii) 1 pencatat skor.

(iv) 3 pengawas jarak untuk memeriksa setiap lemparan untuk mengetahui jaraknya.

(v) 2 timer: 1 timer untuk mencatat waktu keseluruhan (lima menit) dan 1 timer cadangan.

(vi) Penghitung waktu keseluruhan mengumumkan dengan keras "4 menit tersisa" kemudian juga "3 menit, 2

menit, 1 menit, 30 detik, 15 detik, 10-1 detik, berhenti"

h) Cedera:

(i) Jika terjadi cedera, pemimpin lingkaran menghentikan ronde ketika ia menyadari bahwa

cedera serius. Pengatur waktu menghentikan stopwatch dengan "STOP" (bukan "LAP")

fungsi.

(ii) Pemimpin lingkaran mengumumkan bahwa ronde dihentikan karena cedera.

(iii) Ketika lemparan dilanjutkan, penghitung waktu akan memulai kembali stopwatch ketika pelempar kembali

untuk mengambil bumerangnya dari tempatnya saat permainan berhenti dan melanjutkan

bulat.

6. Estafet Ketahanan: Tim

Acara penangkapan; Terbaik: tangkapan terbanyak, Acara gaya tim

a) Lingkaran

(i) Dilaksanakan pada lingkaran konsentris dengan garis radius 20 meter dan garis radius 2 meter.

tepat sasaran

b) Diperlukan untuk skor

(i) Jangkauan terbang 20 meter.

(ii) Tangkapan yang sah dihitung untuk semua lemparan sah yang dilakukan sebelum akhir lemparan pelempar. satu menit.

(iii) 1 tangkapan diberi skor untuk setiap tangkapan yang sah.

(iv) Setiap pelempar di setiap tim harus menjaga kedua kakinya tetap di tanah sebelum memulai. Lihat "Relay Starts" di bagian Aturan umum.

c) Penilaian

(i) Setiap tangkapan sah untuk setiap pelempar dihitung.

(ii) Skor tim adalah total semua tangkapan oleh 4 anggota tim.

d) Bulat

(i) Satu putaran 5 menit untuk setiap tim.

(ii) Setiap pelempar memiliki giliran 60 detik. Jika waktu tersisa setelah semua 4 pelempar telah melakukan giliran mereka, Giliran 60 detik, kemudian 1 pelempar, tetapi bukan pelempar ke-4, boleh mendapat giliran kedua untuk waktu yang tersisa.

(iii) Pelempar pertama melakukan start berdiri dari gerbang timnya di garis 20 meter berdasarkan sinyal suara dari pemimpin lingkaran, misalnya dengan menghitung mundur "3-2-1-GO"

(iv) Anggota tim yang memulai sekarang memiliki waktu 60 detik untuk berlari ke sasaran dan membuat sebanyak mungkin lemparan yang sah. Tangkapan dari semua lemparan yang sah dihitung.

(v) Pada akhir 60 detik pelempar akan mengambil bumerangnya dan berlari ke gerbang untuk menandai pelempar berikutnya. Pada tag periode 60 detik berikutnya dimulai untuk pelempar 2. Hal ini diulangi untuk pelempar 3 dan 4.

(vi) Pelempar tidak boleh menghentikan rondanya (meninggalkan sasaran) sebelum akhir ronde. 60 detik.

(vii) Setelah juri waktu mengumumkan bahwa 60 detik telah selesai, tidak ada lagi lemparan untuk giliran itu – pelempar harus menandai sasaran setelah menangkap atau memulihkan bumerang terakhir yang dilempar. Kemudian dia menandai pelempar berikutnya dari timnya di gerbang di garis 20 meter untuk memulai giliran pelempar berikutnya selama 60 detik.

(viii) Pada akhir periode 60 detik keempat, pelempar keempat akan berlari kembali ke gerbang untuk menandai pelempar "pembersih" yang akan berlari ke sasaran untuk membuat sebanyak mungkin tangkapan yang sah sebanyak mungkin dalam waktu yang tersisa pada penghitung waktu 5 menit.

- (ix) Semua waktu putaran harus dicatat jika diperlukan lemparan ulang. Hal ini terutama berlaku penting agar waktu yang tersisa untuk pelari ke-5 dapat dihitung.
- (x) Setelah acara dimulai, tidak ada pelempar yang boleh menyentuh area di dalam garis 20 meter lingkaran sampai dia ditandai. Setelah dia ditandai, dia melakukan start berdiri.
- (xi) Hanya 1 bumerang yang dapat digunakan pada waktu tertentu. Jika pelempar ingin mengganti bumerang, yang diganti atau sebagian besarnya harus dikembalikan ke sasaran oleh pesaing sebelum lemparan lebih lanjut dapat dilakukan.

e) Pemanasan

- (i) Pemanasan umum: 10 menit (di luar lingkaran sasaran)
- (ii) Pemanasan individu: 2 menit untuk tim sebelum memulai putaran mereka (di dalam lingkaran sasaran).
- (iii) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

f) Melempar ulang

- (i) Tidak ada lemparan ulang kecuali tidak mungkin untuk mendapatkan skor yang adil dari ronde asli, atau kecuali jika gangguan tersebut mengakibatkan penundaan selama ronde pelempar yang terlibat ditunjukkan di bawah ini. Masalah pada putaran awal harus cukup serius untuk menghentikan putaran.
- (ii) Gangguan sederhana, seperti memukul pengawas lapangan, tidak dianggap sebagai alasan yang cukup untuk melempar ulang.
- (iii) Jika terjadi gangguan, giliran dan putaran harus dilanjutkan sebagaimana mestinya. mungkin. Protes dapat diajukan setelah lima menit berlalu.
- (iv) Dalam hal lemparan ulang, maka harus dilakukan lemparan ulang sebanyak satu putaran penuh.
- (v) Lemparan ulang hanya dapat diberikan kepada pelempar yang pada gilirannya melakukan tindakan yang diprotes terjadi. Ini mungkin salah satu dari putaran 60 detik penuh atau kurang dari 60 detik giliran pelempar terakhir.
- (vi) Giliran penuh 5 menit tidak akan diulang dalam keadaan apa pun.

g) Petugas per lingkaran

- (i) Mungkin pesaing.

- (ii) 1 orang ketua lingkaran yang memulai putaran dengan menghitung mundur "3-2-1-GO", mengawasi kesalahan kaki, menghitung tangkapan dengan suara keras, dan menentukan apakah pelempar telah ditandai di tengah. Dia harus menghitung tangkapan dengan cukup keras sehingga jangkauannya pengurus dapat memverifikasi hitungan setelah setiap lemparan.
- (iii) 1 pencatat waktu resmi untuk mencatat waktu setiap pelempar sejak dimulainya gilirannya (pada tag untuk semua kecuali pelempar pertama) hingga akhir 60 detik. Penghitung waktu resmi harus mengumumkan ketika pelempar memiliki waktu tersisa 10 detik lalu hitung mundur lima detik terakhir detik dari empat putaran pertama.

Ia harus menjaga waktu yang tersisa untuk giliran terakhir (jika terjadi protes).
- (iv) 1 juri gerbang untuk memastikan bahwa semua tag dan start dan finish sah
- (v) 1 timer gerbang untuk menjaga waktu keseluruhan (lima menit), untuk mengumumkan 10 detik tersisa, dan menghitung mundur lima detik terakhir giliran terakhir.
- (vi) 1 pencatat skor
- (vii) 3 orang pengawas jarak untuk memeriksa setiap lemparan untuk mengetahui jaraknya.
- (viii) Cadangan untuk penghitung waktu 60 detik dan waktu yang tersisa untuk giliran terakhir.
- (ix) Cadangan untuk pengatur waktu 5 menit.
- (x) Gerbang ditempatkan kira-kira di arah angin dari sasaran. Penanda ditempatkan ditempatkan di kedua sisi setiap gerbang. Setiap gerbang lebarnya sekitar 3m dan berjarak sekitar 4 meter.

7. Tangkapan Cepat: Individu

Acara berjangka waktu; Terbaik: waktu terpendek

- a) Lingkaran
 - (i) Dilaksanakan pada lingkaran konsentris dengan radius garis jangkauan 20 meter dan jarak 2 meter tepat sasaran
- b) Diperlukan untuk skor
 - (i) Jangkauan terbang 20 meter.
 - (ii) Jangka waktu untuk 5 kali tangkapan yang sah (dan kembali dan menyentuh banteng secara lengkap) mata jika perlu) diatur waktunya.

a. Jika tangkapan sah dilakukan tetapi bumerang dijatuhkan pada transisi ke tangkapan berikutnya

lemparan, tangkapan tetap dinilai.

(iii) Hanya 1 bumerang yang dapat digunakan pada waktu tertentu.

(iv) Jika pelempar ingin mengganti bumerang, bumerang yang akan diganti atau bumerang yang sudah diganti dapat diganti dengan bumerang yang sudah diganti.

Bagian penting dari itu harus dikembalikan ke sasaran oleh pelempar sebelum

lebih banyak lemparan yang dapat dilakukan.

(v) Batas waktu adalah 1 menit. Jika tidak ada 5 tangkapan yang sah yang dilakukan dalam batas waktu tersebut,

berlalu, jumlah tangkapan yang sah adalah skornya. Jika bumerang berada di udara pada 1

menit dan kemudian tertangkap, tangkapan dihitung. Jika tangkapan adalah tangkapan ke-5, waktunya

diberikan sebagai skor – waktu tangkapan ditentukan oleh kapan pelempar

melakukan tangkapan ke 5 di dalam sasaran atau menyentuh sasaran jika tangkapan ke 5

dibuat di luar sasaran.

c) Bulat

(i) Acara ini meliputi 2 giliran untuk setiap pelempar.

(ii) Setiap putaran harus berada pada lingkaran yang berbeda.

(iii) Satu pelempar melempar pada satu waktu.

(iv) Pelempar bertanggung jawab untuk memastikan bahwa pengatur waktu sudah siap sebelum ia memulai bulat.

d) Penilaian

(i) Waktu dari pelepasan lemparan pertama hingga **pelempar menyentuh sasaran selama atau setelah tangkapan kelima. Jika pelempar berada** di luar sasaran ketika ia melakukan tangkapan ke-5

tangkapan, penghitung waktu berhenti saat ia menyentuh sasaran.

(ii) Waktu dapat lebih besar dari 60 detik jika lemparan terakhir dilakukan sebelum 60 detik

membatasi

(iii) Waktu yang lebih cepat pada kedua putaran merupakan nilai pelempar.

e) Pemanasan

(i) Pemanasan umum: 10 menit (di luar lingkaran sasaran)

(ii) Pemanasan individu: 1 menit sebelum dimulainya ronde (di dalam sasaran sasaran)

lingkaran)

(iii) Pemanasan yang waktunya telah ditentukan dimulai segera setelah pemimpin lingkaran memberi sinyal bahwa lingkaran telah dimulai.

jas. Pelempar dapat menghentikan pemanasannya sebelum pemanasan yang diizinkan berakhir jika dia keinginannya.

(iv) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

f) Melempar ulang

(i) Lemparan ulang (selalu putaran penuh) dilakukan setelah putaran dalam kelompok pelempar di lingkaran tempat protes terjadi, sebelum pindah ke lingkaran berikutnya jika yang pertama berbelok.

g) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing.

(ii) 1 orang ketua lingkaran, yang memberitahu pelempar kapan harus memulai ronde dengan mengumumkan, "lingkarannya bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak 15-jendela lempar kedua. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu menghitung turun "5, 4, 3, 2, 1, berhenti", Master lingkaran juga mengawasi kesalahan kaki, memberi tahu kapan pelempar telah melakukan tangkapan, menghitung tangkapan dengan suara keras, dan memberi tahu kapan pelempar telah kembali ke tengah. Dia harus menghitung cukup keras sehingga jangkauannya pengurus dapat mendengarnya, sehingga mereka dapat memverifikasi hitungannya setelah setiap lemparan.

a. Circle master harus membantu pelempar memastikan timer dan pengintai jarak berada di tempatnya. siap

(iii) 4 timer: 3 timer resmi ditambah 1 timer cadangan. Timer cadangan ditetapkan sebelum giliran dimulai. Gunakan penghitung waktu putaran pada stopwatch. Lihat bagian: "Waktu".

(iv) 1 pencatat skor.

(v) 3 pengawas jangkauan membantu memverifikasi tangkapan legal dan harus didistribusikan ke seluruh lingkaran

8. Maximum Time Aloft (MTA) – Terbaik 1 dari 5: Individu

Acara berjangka waktu; Terbaik: waktu terlama

a) Lingkaran

(i) Dilaksanakan dari dalam lingkaran dengan radius 50 meter dengan tangkapan yang sah di mana saja di lapangan turnamen

(ii) Sekitar 10 pelempar dalam satu kelompok. Semua kelompok melempar dari lingkaran yang sama

b) Diperlukan untuk skor

- (i) Tidak ada persyaratan jangkauan minimum.
- (ii) Lemparan sah dari mana saja dalam lingkaran 50 meter.
- (iii) Tangkapan sah di mana saja pada batas lapangan turnamen yang telah ditentukan sebelumnya.

- a. Catatan: Jika kontestan tidak sepenuhnya berada di dalam batas lapangan, ia harus menyentuh batas lapangan atau area di dalamnya saat ia menyentuh bumerang selama tangkapan sampai dia menyelesaikan tangkapan. Jika dia tidak menyentuh tanah saat dia melakukan tangkapan, titik kontak pertamanya dengan tanah setelah tangkapan harus berada pada atau di dalam batas lapangan.

c) Penilaian

- (i) Skor adalah waktu terlama pelempar yang diakhiri dengan tangkapan sah dengan maksimum kemungkinan waktu 50an
- (ii) Tidak ada benda yang boleh digunakan untuk menjatuhkan bumerang dari udara agar jatuh ke dalam batas.
- (iii) Jika seekor burung atau kelelawar menjatuhkan bumerang dari udara, maka akan dilakukan lemparan ulang pada saat yang sama. akhir ronde.

d) Bulat

- (i) Acara ini meliputi 1 ronde dengan 5 giliran untuk setiap pelempar.
- (ii) Penerbangan dihitung sejak saat pelepasan hingga bumerang pertama kali disentuh. Waktu hanya dicatat jika tangkapan yang sah dilakukan. Setiap giliran diselesaikan oleh semua pelempar dalam kelompok secara bergiliran sebelum giliran berikutnya dimulai.

e) Pemanasan

- (i) Pemanasan umum: 15 menit
- (ii) Pemanasan individu: Tidak ada.
- (iii) Dilarang melempar bola keluar dari giliran setelah pemanasan selesai.

f) Melempar ulang

- (i) Lemparan ulang dilakukan ketika semua orang dalam kelompok pelempar telah menyelesaikan lemparan terakhirnya. melemparkan.

g) Petugas per kelompok

- (i) Mungkin pesaing

(ii) 1 orang ketua lingkaran yang mengawasi kesalahan kaki

(iii) 1 pencatat skor

(iv) 3 orang pencatat waktu untuk setiap lemparan ditambah satu pencatat waktu cadangan yang akan berada di arah angin juga

periksa lokasi pelempar pada saat menangkap, pastikan dia berada di dalam

batas lapangan.

(v) 3 juri yang berada di batas lapangan untuk menentukan bahwa tangkapan tersebut berada di

batas

h) Penempatan acara vs peringkat keseluruhan

(i) Waktu maksimum 50 detik akan digunakan untuk poin peringkat keseluruhan. Namun, acara

Penempatan dan trofi akan diberikan sesuai dengan waktu penerbangan sebenarnya.

9. Maximum Time Aloft (MTA) – 3 terbaik dari 5: Individu

Acara individu ini mengikuti aturan yang sama dengan MTA Terbaik 1 dari 5: Individu dengan yang terdaftar modifikasi:

a) Penilaian

(i) Skor resmi untuk setiap pelempar adalah total waktu untuk 3 waktu terpanjang yang diakhiri dengan

tangkapan yang sah.

(ii) Total waktu yang mungkin adalah 150 detik (50 detik dikali 3 lemparan)

b) Penempatan acara vs peringkat keseluruhan

(i) Waktu maksimum 150 detik akan digunakan untuk poin peringkat keseluruhan. Namun, acara

penempatan dan piala akan diberikan berdasarkan total waktu aktual dari 3 terbaik

penerbangan.

10.MTA Relay: Acara Tim Berwaktu

Terbaik: waktu kumulatif 4 putaran.

a) Tujuan

(i) Empat anggota tim melempar bumerang MTA secara berurutan, setiap lemparan

dieksekusi sebelum bumerang sebelumnya tertangkap. Acara ini terdiri dari 4 waktu

putaran. 3 putaran pertama dimulai pada saat pelepasan setiap bumerang dan **diakhiri** dengan

pelepasan bumerang berikutnya. Putaran terakhir dimulai pada pelepasan bumerang ke-4

bumerang dan berakhir saat tertangkap. **Putaran dibatasi hingga 50 detik.** Oleh karena itu,

waktu maksimum yang dapat dicapai adalah 200 detik.

b) Lingkaran

(i) Dilaksanakan dari lingkaran dengan radius 50 meter.

(ii) Maksimal dua tim yang bertanding pada satu lingkaran pada waktu yang sama

c) Diperlukan untuk skor

(i) Lemparan sah: dilakukan dari dalam lingkaran radius 50 meter.

a. Untuk lemparan pertama: Lemparan harus dilakukan dalam waktu 15 detik sejak "lingkaran terbentuk"

jernih".

b. Untuk lemparan ke 2, 3 dan 4: lemparan harus dilakukan sebelum pelempar sebelumnya

menangkap bumerangnya.

(ii) Tangkapan yang sah:

a. Tangkapan yang dilakukan di dalam batas lapangan akibat lemparan yang sah.

b. Meskipun penangkapan yang sah diperbolehkan di mana saja pada batas wilayah yang ditentukan,

tangkapan terakhir harus dilakukan dalam lingkaran 50m.

c. Jika tangkapan terakhir tidak dilakukan dalam lingkaran 50m, total waktu untuk tim

akan berakhir pada lemparan legal sebelumnya yang dilakukan sebelum tangkapan legal dalam jarak 50m

lingkaran (baik yang ke-3, ke-2, atau ke-1).

d. Jika tidak ada tangkapan yang berada dalam lingkaran 50m, skornya nol

d) Penilaian

(i) Skor adalah waktu koreksi tertinggi dari keempat putaran.

(ii) Waktu yang dikoreksi untuk satu putaran adalah jumlah waktu putaran yang valid berturut-turut

penghitung waktu paling tengah, dikurangi total kelebihan waktu lebih dari 50,00 detik dari semua putaran.

Skor maksimum: $50\text{dtk} + 50\text{dtk} + 50\text{dtk} + 50\text{dtk} = 200\text{dtk}$.

(iii) Contoh dengan 4 lemparan legal. Cara mencatat waktu yang dikoreksi. Lemparan tengah paling atas

pengatur waktu: 1'40.0. Jumlah waktu berlebih: $(50.1 - 50) = 0.1\text{s}$. Waktu yang dikoreksi 1'39.9.

	Pelempar 1		Pelempar 2		Pelempar 3		Pelempar 4	
Dalam batas	TIDAK		Ya		TIDAK		Ya	
menangkap	Ya		Ya		Ya		TIDAK	
	pangkuan	membelah	pangkuan	membelah	pangkuan	membelah	pangkuan	membelah

Pengatur Waktu 1	49,9 49,9 50,1		1'40.0				
Pengatur Waktu 2	50.1	50.1	49.8	1 menit 39.9 detik			
Pengatur Waktu 3	50,4 50,4 49,7		1'40.1				

e) Bulat

- (i) Acara ini mencakup 4 putaran untuk setiap tim. Jika ada dua lingkaran 50 meter yang tersedia, Dua putaran akan dilakukan pada satu lingkaran dan dua putaran lainnya pada lingkaran lainnya.
- (ii) Setelah satu tim menyelesaikan gilirannya, para anggota tim menjadi juri penangkap.
- (iii) Setelah tim menangkap juri, mereka akan menjadi pencatat waktu putaran

f) Putar

- (i) Empat anggota tim melempar secara berurutan.
- Urutan lemparan harus diberikan kepada pencatat skor sebelum setiap giliran.
 - Setelah tim berkomitmen pada perintah giliran, maka perintah tersebut bersifat final dan tidak dapat diubah untuk giliran itu. Namun, tim dapat mengubah urutannya untuk putaran berturut-turut.
 - Merupakan tanggung jawab tim untuk berkomunikasi kepada pelempar berikutnya ketika ia harus melempar bumerangnya.
- (ii) Giliran berakhir ketika:
- keempat bumerang tersebut dilempar dan ditangkap secara sah
 - Skor: Waktu yang dikoreksi berdasarkan seluruh 4 waktu putaran.
 - bumerang tidak tertangkap secara sah atau dijatuhkan (lihat di atas c) ii))
 - Skor: Waktu yang dikoreksi dari awal lemparan pertama hingga pelepasan lemparan terakhir yang sah bumerang yang dilempar.
 - Pelempar pertama : 0 detik (misalnya, yang pertama dijatuhkan)
 - Pelempar ke-2 : Mulai sampai melepaskan bumerang ke-2 (misalnya, tertangkap pertama , tertangkap kedua) (dijatuhkan)
 - Pelempar ke-3 : Mulai sampai melepaskan bumerang ke-3 (misalnya, tertangkap ke-2 , ke-3) (dijatuhkan)
 - Pelempar ke-4 : Mulai sampai bumerang ke-4 dilepaskan (misalnya, tertangkap ke-3, tertangkap ke-4) (dijatuhkan)

c. bumerang tidak dilempar secara sah (lihat di atas, c) i))

· Skor: Waktu yang dikoreksi dari awal hingga rilis lemparan terakhir yang sah

bumerang

o Pelempar pertama terlambat: 0s

o Pelempar ke-2 terlambat: 0s

o Pelempar ke-3 terlambat: Mulai sampai pelepasan bumerang ke-2

o Pelempar ke-4 terlambat: Mulai sampai pelepasan bumerang ke-3

g) Batas waktu

(i) Atas aba-aba pemimpin lingkaran, giliran pelempar pertama.

(ii) Pelempar memiliki waktu 15 detik untuk melakukan lemparan yang sah.

(iii) Pelempar ke-2, ke-3, dan ke-4 harus melakukan lemparan sebelum pelempar sebelumnya menangkap bumerangnya.

h) Pemanasan

(i) Pemanasan umum: 15 menit

(ii) Pemanasan individu: tidak ada

(iii) Dilarang melempar bola keluar dari giliran setelah pemanasan umum selesai.

i) Petugas per lingkaran

(i) 1 Juri Pelempar ("pemimpin lingkaran") per grup yang:

a. menugaskan dan menginstruksikan juri dan pencatat waktu sebelum setiap giliran dimulai

b. memulai putaran dengan "lingkaran bersih"

c. mengawasi lemparan yang sah (didukung oleh juri penangkap utama)

d. membuat sinyal suara pada setiap pelepasan bumerang (misalnya bunyi huuuut)

e. mengetahui urutan pelempar agar dapat mengawasinya dengan baik

(ii) 1 orang Master Juri Penangkap (Asisten Juri Pelempar)

a. Menyaksikan juri penangkap bola

b. mengkomunikasikan status penerbangan aktif kepada juri lempar

c. hanya memberi sinyal pada tangkapan/penurunan yang ilegal (seperti dua bunyi klakson)

· Catatan: TIDAK ADA sinyal suara dari juri pada tangkapan yang sah.

waktu penangkapan tidak relevan dengan peristiwa tersebut, hanya waktu pelepasannya yang dilacak oleh pengatur waktu.

(iii) 4 orang juri penangkap (satu orang untuk setiap pelempar) yang:

- a. berlari bersama pelempar yang ditunjuknya
- b. mengawasi tangkapan yang sah
- c. Memberi isyarat tangan kepada juri penangkap utama untuk melakukan tangkapan atau jatuhkan yang tidak sah.

(iv) 4 orang pengatur waktu: 3 orang pengatur waktu resmi dan 1 orang cadangan.

- a. menyalakan stopwatch saat bumerang pertama diluncurkan
- b. mencatat putaran dan split pada lemparan ke 2, 3, 4 dan tangkapan

Lemparan ke-4 .

Merupakan tanggung jawab tim untuk memberi tahu rekan satu tim tentang penerbangan 50-an.

Lemparan berikutnya dapat terjadi kapan saja sebelum tangkapan

bumerang sebelumnya.

(v) Pencatat skor

- a. Mencatat urutan lemparan sebelum setiap lemparan
- b. Merekam waktu putaran dan waktu keseluruhan setiap belokan.

(vi) Tiga hakim garis per lingkaran

- a. Ditempatkan di garis 50 meter di bawah arah angin untuk membantu juri penangkap menentukan tangkapan yang sah.

(vii) **Catatan:** Tim bebas bergerak di lapangan sesuai kebutuhan selama putaran untuk

menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi angin atau memanfaatkan angin yang baik

kondisi. Namun merupakan tanggung jawab tim bahwa juri pelempar dan

Hakim penangkap dapat mengikuti gerakannya.

11. Estafet 30 Meter

Acara berjangka waktu; Terbaik: waktu tersingkat; Acara Gaya Tim

a) Lingkaran

- (i) Dilaksanakan di lapangan lingkaran konsentris dengan radius garis 30 meter dan jarak garis 4 meter. tepat sasaran.

(ii) 2 tim melempar bola pada waktu yang sama dalam sebuah lingkaran. Jika jumlah tim ganjil, maka

Tim tidak resmi yang beranggotakan 4 orang akan disediakan untuk bertanding melawan tim terakhir.

b) Diperlukan untuk skor

(i) Jangkauan terbang 30 meter.

(ii) Tangkapan sah –atau– pemulihan bumerang setelah lemparan sah kedua sejauh 30 meter.

(iii) Start yang sah. Lihat bagian: "Start Estafet". _____

c) Penilaian

(i) Waktu berakhir ketika pelempar terakhir menyelesaikan giliran keduanya dengan melintasi garis 30 meter garis melewati gerbang timnya.

(ii) Waktu putaran tim merupakan skor tim.

(iii) Batas waktu adalah 5 menit. Jika tim tidak menyelesaikan ronde 2 giliran untuk setiap tim, maka tim tersebut akan mendapatkan giliran ke-3. dari 4 pelempar sebelum batas waktu habis, skornya adalah jumlah tangkapan yang sah dilakukan.

(iv) Jika lemparan kedua dari pelempar terakhir dilakukan dalam batas waktu maka skornya adalah saat pelempar melewati garis 30 meter.

d) Bulat

(i) Acara ini meliputi 1 ronde dengan 2 putaran secara bergiliran untuk masing-masing 4 pelempar.

(ii) 2 tim memulai putarannya secara bersamaan dalam satu lingkaran.

(iii) Sinyal suara dari 'starter resmi' memulai ronde, misalnya dengan menghitung mundur "3-2-1-PERGI"

(iv) Setiap anggota tim harus masuk ke lingkaran 4 meter dan melakukan lemparan yang sah. Setelah menangkap bumerang, pelempar harus menyentuh lingkaran 4 meter dan lalu menandai pelempar berikutnya dari timnya. Penandaan harus dilakukan di gerbang tim.

(v) Pelempar yang menunggu tag harus menjaga kedua kakinya tetap di tanah di belakang 30m lingkaran sebelum disentuh oleh anggota tim yang masuk. Mulai berlari mungkin tidak digunakan.

(vi) Setelah acara dimulai, tidak ada pelempar yang boleh memasuki atau menyentuh area permainan di dalam dari lingkaran 30 meter termasuk garis 30 meter sampai dia ditandai. Setelah dia ditandai, ia dapat melakukan start berdiri.

(vii) Jika seorang pelempar gagal menangkap bumerangnya secara sah setelah lemparan sah pertamanya, dia harus kembali ke lingkaran 4 meter dan melemparkannya lagi. Setelah berhasil menangkapnya - atau memulihkannya setelah lemparan legal kedua bahkan jika dia tidak menangkapnya - dia mungkin kemudian kembali untuk menandai lingkaran 4 meter dan kemudian tandai anggota tim berikutnya.

(viii) Setelah setiap pelempar menyelesaikan giliran keduanya, ia harus tetap berada di luar 40-garis meteran di belakang gerbang timnya. Semua anggota non-pelempar dari kompetisi Tim dan non-ofisial harus selalu berada di luar garis 40 meter.

(ix) Jangkauan akan diperiksa pada setiap lemparan. Jika ada lemparan yang pendek, maka tidak dihitung sebagai lemparan yang gagal. lemparan yang sah dan harus diulang.

(x) Tidak ada batasan berapa kali bumerang harus dilempar agar berhasil jangkauannya dan karenanya menjadi lemparan yang sah.

(xi) Hanya 1 bumerang yang dapat digunakan pada waktu tertentu. Jika pelempar ingin mengganti bumerang, yang 1 diganti atau sebagian besar harus dikembalikan ke lingkaran 4 meter oleh pesaing sebelum tangkapan lainnya dapat dihitung.

e) Waktu kejadian

(i) Petugas mencatat waktu ketika setiap pelempar menandai pelempar berikutnya dari timnya dengan menggunakan fungsi pangkuan.

f) Pemanasan

- (i) Semua lemparan: di luar lingkaran 10 meter
- (ii) Pemanasan umum: 10 menit
- (iii) Pemanasan individu: 3 menit untuk kelompok sebelum memulai putaran mereka.
- (iv) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

g) Lemparan ulang

- (i) Harus melawan tim yang sama jika memungkinkan.
- (ii) Hanya dapat dipanggil apabila ada campur tangan yang disengaja.
- (iii) Tim harus menyelesaikan heat sebelum mengajukan klaim kesengajaan gangguan terhadap hakim pusat.
- (iv) Waktu yang terakumulasi sebelum penandaan pelempar yang diganggu tidak berubah.

Lemparan ulang dimulai dari tag dengan pelempar yang diganggu pada posisi berdiri.

(v) Waktu untuk melakukan lemparan ulang dimulai dari waktu pelempar yang terkena dampak

ditandai. Waktunya dilakukan baik: hanya untuk putaran yang terganggu atau untuk sisa putaran.

seluruh babak tergantung pada kebijaksanaan juri lingkaran. Misalnya, jika

gangguan tersebut menyebabkan bumerang patah dan harus dibagi ke yang lain

rekan setim. Juri memutuskan cara mana yang memberikan keuntungan atau kerugian paling sedikit

ke tim mana pun.

(vi) Jika hakim pusat memutuskan bahwa campur tangan dilakukan dengan sengaja, maka tim yang mengganggu akan

didiskualifikasi, dan lemparan ulang diberikan. Lemparan ulang harus terhadap yang sama

tim meskipun didiskualifikasi.

(vii) Jika para hakim yakin bahwa campur tangan dapat dihindari secara wajar dengan

Tim yang terkena dampak, lemparan ulang tidak akan diberikan.

(viii) Kontak yang tidak disengaja antara pemain tidak dianggap sebagai gangguan. Permainan harus

melanjutkan.

(ix) Kontak yang tidak disengaja antara bumerang tidak dianggap sebagai gangguan. Mainkan

akan terus berlanjut seolah-olah bumerang tidak saling bersentuhan.

(x) Jika lawan menyelesaikan ronde dan memperoleh waktu yang sah sebelum ronde berikutnya,

terjadi gangguan, skornya tetap. Lawan bertanding melawan lawan

melempar tim untuk membuat kondisinya sebanding.

h) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing.

(ii) 2 orang ketua lingkaran, 1 orang untuk setiap tim. Mereka mengawasi kesalahan kaki di lingkaran 4 meter.

dan memberi sinyal secara kasat mata (setiap ketua lingkaran memiliki bendera dengan warna tim) dan secara audio

Kapan

a. lemparan pendek

b. suatu penangkapan yang ilegal dan

c. kapan pelempar boleh kembali ke gawang timnya

d. Dua suara yang dapat dibedakan (pipa dan terompet) dapat digunakan pada setiap lingkaran untuk mengumumkan jarak dekat dengan dua tiupan. Tidak ada suara sebelum tangkapan berarti: Jangkauannya bagus.

(iii) 1 atau 2 pencatat skor

(iv) 1 orang pemain yang mengumumkan "3, 2, 1, GO"

(v) 3 orang pencatat waktu per tim ditambah satu orang pengganti per tim untuk mencatat start dan setiap tag

menggunakan fungsi putaran.

(vi) 2 orang hakim garis: 1 orang untuk setiap tim. Mereka mengawasi kesalahan kaki dan tangan di area permainan tim.

gerbang dan pastikan bahwa awal dan semua tag sah.

a. Jika start atau tag tidak sah, juri gerbang dapat memerintahkan pelempar untuk kembali

ke gerbang. Pelempar harus melewati gerbang sepenuhnya lalu

melanjutkan gilirannya.

(vii) Gunakan penghitung waktu putaran pada stopwatch.

(viii) 3 orang pengawas lapangan per tim (masing-masing memiliki 1 bendera dengan warna tim) di lintasan sepanjang 30 meter.

garis.

(ix) 1 pengatur waktu untuk batas waktu lima menit atau pengatur waktu putaran untuk tim.

e. Catatan:

(i) Tim memiliki gerbang yang kira-kira berada di arah angin dari sasaran. Penanda adalah

ditempatkan pada setiap sisi gerbang dengan jarak sekitar 3m.

(ii) Gerbang tim lawan harus dipisahkan oleh jarak tidak kurang dari 4m dan tidak lebih dari

10m.

(iii) 2 orang master lingkaran akan berada di dekat sasaran, 1 orang untuk setiap tim.

(iv) Ketua lingkaran masing-masing tim harus memberi tahu pelempar jika bumerangnya pendek atau jika dia

telah melakukan kesalahan kaki.

(v) Jika terjadi kesalahan penilaian, babak akan direkonstruksi dengan cara yang paling adil.

mungkin, seperti yang ditentukan oleh panitia turnamen. Jika tidak memungkinkan,

merekonstruksi putaran secara adil, tim atau tim dengan waktu atau waktu yang terpengaruh akan

mengulang giliran mereka melawan tim yang sama.

12. Tim Super Catch

Acara tangkap; Terbaik: tangkapan terbanyak; Acara Gaya Tim

a) Lingkaran

- (i) Dilaksanakan pada 1 set 3 lingkaran tally (tangkapan cepat) dengan radius garis jangkauan 20 meter dan sasaran tepat sasaran sepanjang 2 meter ditambah durasi yang ditentukan (MTA tidak terbatas).
- (ii) Lapangan yang ditunjuk untuk MTA harus berada dalam batas lapangan sebagaimana ditentukan oleh juri kepala dan direktur turnamen.
- (iii) Pelempar durasi (MTA) akan dapat melakukan perjalanan ke mana saja di wilayah yang ditunjuk bidang.
- (iv) Jika memungkinkan, 2 atau lebih set lingkaran penghitungan dijalankan secara independen untuk menghemat waktu.
setiap set lingkaran: 1 pelempar durasi dari setiap tim melempar dari mana saja di lapangan, tetapi hanya 1 tim yang melempar pada satu waktu.
- (v) Sementara satu tim bertanding, tim berikutnya bersiap untuk melempar. Tim berikutnya harus siap melempar 45 detik setelah tim sebelumnya mulai melempar (30 detik perkiraan terbang + 15 detik untuk melempar). Begitu penerbangan durasinya bumerang telah berakhir, dan skor dicatat, 15 detik dimulai (kecuali penerbangannya kurang dari 30 detik - maka aturan 45 detik berlaku).

b) Diperlukan untuk skor

- (i) Pelempar durasi: 1 pelempar melempar bumerang durasi. Semua jenis bumerang dapat digunakan.
 - a. Lemparan dapat dilakukan di mana saja di lapangan pertandingan.
 - b. Tangkapan bumerang yang sah sesuai durasinya di mana saja di lapangan pertandingan.
 - c. Durasi waktu maksimum 50 detik dapat dilakukan meskipun bumerang berada di udara lebih lama, tapi tangkapan legal masih diperlukan
 - d. Jika bumerang durasi tidak tertangkap, skornya adalah nol untuk ronde tersebut. Setiap Durasi bumerang harus diatur sedemikian rupa sehingga maksimum 50 detik dapat dicapai diperhitungkan.
 - e. 2 timer (diperlukan 1 timer resmi dan 1 timer cadangan)
 - Durasi boomerang diukur dengan minimal 2 stopwatch. Waktunya direkam untuk digunakan dalam lemparan ulang jika diperlukan pada salah satu penghitungan lingkaran

- Timer akan memberikan **hitungan** dari 40 hingga 50 detik sehingga durasinya dapat dinilai

dapat membuat sinyal suara (bunyi klakson) pada kecepatan 50 detik

(ii) Pelempar penghitungan

- 3 pelempar melemparkan bumerang dari 3 sasaran yang berbeda.
- Bumerang jenis apa pun dapat digunakan. Jangkauan minimal 20 meter diperlukan.
setiap lemparan untuk melakukan tangkapan yang sah.
- Jika tangkapan sah dilakukan tetapi bumerang dijatuhkan pada transisi ke tangkapan berikutnya
lemparan, tangkapan tetap dinilai.
- Pelempar tally mulai melempar ketika pelepasan bumerang durasi
diberi tanda yang dapat didengar (seperti bunyi peluit). Mereka harus menunggu tanda yang dapat didengar.
tangkapan yang dihasilkan dari lemparan yang dilakukan sebelum sinyal suara tidak akan
terhitung.
- Pelempar penghitung berhenti melempar saat sinyal suara berbunyi (sukses: seperti satu
bunyi huuuuu atau gagal: dua bunyi huuuuu). Sinyal akan terjadi ketika durasi
bumerang pertama kali disentuh saat penangkapan atau pada jarak 50 detik dari peluncuran.
- Tidak ada lemparan tally setelah bunyi 50 detik yang dihitung. Namun, lemparan yang dilakukan sebelum bunyi 50 detik akan dihitung.
bunyi klakson dan tertangkap setelah bunyi klakson dianggap baik.
- Hanya 1 bumerang tally yang dapat digunakan pada waktu tertentu. Jika pelempar ingin
ganti bumerang, yang 1 diganti atau sebagian besar harus diganti
dikembalikan ke sasaran oleh pesaing sebelum tangkapan lainnya dapat dilakukan
terhitung.

(iii) Sinyal suara akan terdengar pada waktu yang berbeda oleh orang yang berada pada jarak yang berbeda;

Oleh karena itu, menjadi tanggung jawab tunggal juri pusat untuk menentukan apakah penghitungan suara benar atau tidak.

Pelempar melepaskan lemparan terakhirnya sebelum atau setelah sinyal suara terdengar bukan oleh
saat dia melihat tangkapan MTA.

c) Penilaian

- Jika bumerang durasi tertangkap, skor resmi untuk ronde tersebut adalah total
jumlah bumerang yang ditangkap oleh 3 pelempar penghitung ditambah 1 selama durasi
bumerang.
- Jika bumerang durasi tidak tertangkap, skor resmi untuk giliran tersebut adalah 0.

(iii) Skor satu putaran dicatat sebagai skor orang yang melempar durasi tersebut bumerang.

(iv) Skor tim adalah total skor yang dicatat untuk setiap giliran pelempar durasi.

d) Bulat

(i) 4 giliran; setiap anggota tim melempar bumerang durasi satu kali.

(ii) Pada tiap giliran, anggota tim yang berbeda melemparkan bumerang durasi.

(iii) Empat anggota tim yang sama berpartisipasi dalam semua empat giliran.

(iv) Tim bermain secara bergiliran.

(v) Jika terdapat 2 set lingkaran penghitungan: setelah setiap tim menyelesaikan 2 putaran pada 1 set lingkaran penghitungan, tim akan bertukar set lingkaran penghitungan dan menyelesaikan 2 giliran terakhir mereka.

e) Pemanasan

(i) Semua lemparan: di luar lingkaran 10 meter

(ii) Pemanasan umum: 15 menit

(iii) Pemanasan individu: tidak ada.

(iv) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai untuk pelempar mana pun.

f) Melempar ulang

(i) Segala kontak antara rekan satu tim atau bumerang mereka tidak dianggap gangguan.

(ii) Durasi bumerang diukur dengan setidaknya 2 stopwatch. Waktu dicatat selama
Gunakan untuk melempar ulang apabila diperlukan pada salah satu lingkaran penghitungan.

(iii) Semua pelempar yang sama harus berpartisipasi.

(iv) Lemparan ulang dilakukan pada akhir acara.

g) Pejabat

(i) Mungkin pesaing.

(ii) Satu orang direktur lapangan yang mengarahkan set lingkaran mana yang dilempar jika ada dua set dari lingkaran.

(iii) 1 direktur durasi yang menyiapkan 6 pelempar durasi di sebelahnya.

(iv) Kelompok berjalan bersama untuk mencari lokasi di mana pelempar durasi berikutnya ingin melempar.

(v) Untuk setiap 1 set lingkaran penghitungan:

- a. 3 orang pengawas lingkaran (1 orang per lingkaran penghitungan) yang mengawasi kesalahan kaki, memberi tahu kapan pelempar telah berhasil menangkap, dan menghitung tangkapan dengan suara keras. Dia harus menghitung dengan suara keras cukup agar pengawas lapangan dapat mendengarnya, sehingga mereka dapat memverifikasi hitungannya setelahnya setiap lemparan.
- b. 1 pencatat skor per set 3 lingkaran penghitungan
- c. 6 (minimal) pengurus lapangan (minimal 2 untuk setiap lingkaran penghitungan)

(vi) 1 durasi hakim penangkap bumerang

(vii) 2 timer bumerang durasi

(viii) Satu timer cadangan

(ix) 1 pemula

d. Catatan:

(i) Jika bumerang durasi keluar dari lapangan kompetisi dan karenanya tidak terlihat

dari hakim tangkapan dan jelas tidak bisa kembali, atau jika ia memanjat keluar dari pandangan, skor untuk putaran tersebut adalah 0.

(ii) Setelah bumerang meninggalkan lapangan kompetisi, pelempar tidak dapat mengklaim

campur tangan apa pun atau siapa pun.

(iii) Ronde berakhir ketika bumerang pertama kali menyentuh sesuatu atau ketika durasinya

pelempar menyentuh bumerang untuk pertama kalinya. Jika pelempar tersebut kemudian secara hukum menangkap bumerang, giliran dihitung. Pengecualian: bumerang datang ke berhenti, seperti terjebak di pohon, dan kemudian tertangkap, skornya 0. Jika bumerang terus jatuh setelah menabrak benda di lapangan dan tertangkap, tangkapan hitungan.

(iv) Jumlah bumerang yang dilempar sebelum durasi bumerang ditangkap, dihitung jika

maka tangkapan yang sah pun dilakukan.

(v) Setiap pelempar yang melakukan lemparan keluar dari giliran setelah periode pemanasan resmi telah

berakhir akan menerima skor 0 untuk giliran berikutnya. Jika dia adalah pelempar penghitungan, hanya skornya 0; jika pelempar adalah pelempar durasi berikutnya, skor timnya untuk durasi berikutnya putaran adalah 0

13. Trick Catch/Doubling 100: Individu

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak,

a) Lingkaran

- (i) Dilaksanakan pada lingkaran konsentris dengan radius garis jangkauan 20 meter dan jarak 2 meter tepat sasaran

b) Diperlukan untuk skor

- (i) Jangkauan terbang 20 meter.
(ii) Tangkapan yang sah dari jenis yang diwajibkan pada gilirannya

c) Penilaian

- (i) Pelempar mencoba 10 kali tangkapan tipuan dengan bumerang yang dilempar satu per satu. Mereka kemudian mencoba 10 tangkapan trik tambahan dalam 5 lemparan dengan 2 bumerang yang dilempar secara bersamaan sebagai "pengganda."
- (ii) Jika seorang pelempar memperoleh skor sempurna 100 poin, ia akan terus melempar 15 lemparan yang sama secara bergiliran. Dia akan terus melempar sampai dia gagal membuat tangkapan yang ditentukan. Dia boleh melempar sendiri jika rekan pelemparnya gagal melakukan tangkapan yang ditentukan. Pada bagian penggandaan ronde, jika dia menjatuhkan yang pertama bumerang yang dia coba tangkap, tidak ada poin untuk tangkapan bumerang kedua lemparan ganda diberikan. Total skornya mungkin lebih dari 100 poin.
- (iii) Penangkapan harus dilakukan sesuai urutan berikut, dan bernilai sesuai dengan yang ditentukan. jumlah poin:

Urutan Bumerang Tunggal

Menangkap	Poin
Bersih di sisi kiri	3
Bersih di tangan kanan	3
Di belakang punggung	4

Urutan Penggandaan

Menangkap	Jumlah Poin	
Di belakang punggung & Di bawah kaki	3 + 4	7
Tangkapan yang ceroboh & Bersih sisi kiri	7 + 3	10

Di bawah kaki	3		
Menangkap elang	4		
Tangkapan yang ceroboh	7		
Tangkapan terowongan	5		
Satu tangan di belakang punggung	7		
Satu tangan di bawah kaki	6		
Tangkapan kaki/kaki	8		
Subtotal: Tangkapan tunggal	50		

Terowongan	5 + 3	8
& Pembersihan tangan kanan		
Satu tangan di belakang punggung	7 + 6	13
& Satu tangan di bawah kaki		
Tangkapan kaki/kaki	8 + 4	12
& Tangkapan elang		
Subtotal: Tangkapan ganda		50

Total untuk semua tangkapan tunggal dan ganda		100
--	--	------------

d) Bulat

(i) Acara ini mencakup 1 ronde dengan 15 kali lemparan untuk setiap pelempar.

(ii) 2 orang pelempar melakukan lemparan secara bergantian. Setelah giliran pelempar pertama telah dilakukan, pelempar kedua diberi sinyal untuk memulai gilirannya. Setelah dia selesai gilirannya, sinyal diberikan kepada pelempar pertama untuk memulai giliran berikutnya.

(iii) Kedua pelempar akan diberikan cukup waktu untuk menghindari gangguan satu sama lain.

e) Dalam penggandaan:

(i) Jika salah satu bumerang pendek, keduanya dianggap pendek.

(ii) 2 tangkapan yang dibutuhkan untuk setiap lemparan dapat dilakukan dalam urutan apa pun.

(iii) Pelempar boleh mencoba melakukan tangkapan untuk kedua kalinya dalam 1 kali lemparan ganda.

Contoh: Jika dia gagal menangkap elang pada bumerang pertama, dia dapat mencoba menangkap elang tangkap yang kedua.

(iv) Untuk menerima poin untuk kedua tangkapan, pelempar harus menangkap dan mempertahankan kendali tangkapan pertama sambil menyelesaikan tangkapan kedua.

o Jika tangkapan pertama tidak tertangkap atau kontrol tidak dipertahankan, tetapi tangkapan kedua tertangkap, tangkapan kedua tetap dihitung tetapi tangkapan pertama tidak.

o Jika tangkapan pertama dilakukan, maka tidak disimpan dalam kepemilikan pelempar saat tangkapan kedua dilakukan, hanya tangkapan kedua yang dihitung.

f) Pemanasan

(i) Pemanasan umum: 10 menit di luar lingkaran 10 meter

(ii) Pemanasan individu: 2 menit untuk setiap kelompok sebelum memulai ronde mereka.

dari sasaran. Pemanasan berjangka waktu dimulai segera setelah pemimpin lingkaran memberi sinyal bahwa lingkarannya bersih. Pelempar boleh memulai ronde mereka sebelum waktu yang diizinkan

Pemanasan selesai jika mereka menginginkannya.

(iii) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

g) Lemparan ulang

(ii) Lemparan ulang dilakukan pada akhir ronde untuk kelompok pelempar.

h) Petugas per lingkaran

(i) Mungkin pesaing

(ii) 1 orang ketua lingkaran yang memberi tahu pelempar kapan ia boleh melakukan setiap lemparan mengumumkan, "lingkaran sudah bersih". Pada saat itu dia akan memulai pengatur waktu untuk melacak jendela lemparan 15 detik. Dia akan mengumumkan: "10 detik tersisa" lalu hitung mundur "5, 4, 3, 2, 1, berhenti", Master lingkaran juga mengawasi kesalahan kaki dan memberitahukan saat pelempar telah berhasil menangkap bola

(iii) Dalam kondisi berangin, juri utama dapat mengizinkan pelempar untuk memiliki 30s di menggandakan porsi acara. Pengumuman ini harus dilakukan oleh juri utama sebelum dimulainya acara dan berlaku untuk semua pelempar.

(iv) 1 pencatat skor

(v) 3 pengawas lapangan juga memeriksa apakah tangkapan berhasil atau tidak. Mereka harus didistribusikan secara merata pada seluruh lingkaran.

i) Aturan angin berlebih untuk penggandaan:

(i) Ketika kondisi angin terlalu tinggi untuk penggandaan, penggandaan akan digantikan dengan putaran kedua Trick Catch. Namun, urutan tangkapan akan tetap sama dicetak pada bagian penggandaan lembar skor.

- a. Jika seorang pelempar memperoleh skor sempurna 100 poin, ia akan terus melempar 20 lemparan yang sama secara bergiliran **jika dia memilih. Jika demikian**, dia akan terus melempar sampai dia gagal melakukan tangkapan yang ditentukan. Dia boleh melempar sendiri jika lemparannya pasangannya gagal melakukan tangkapan yang ditentukan. Skor totalnya dapat lebih dari 100 poin.
- b. Batas angin untuk penggandaan didefinisikan sebagai: kecepatan angin rata-rata maksimum 5 m/s (18,0 km/jam, 11,1 mph) Lihat bagian: "Memantau Kondisi Cuaca" dan "Pembatalan acara"

14. Trick Catch/Doubling 100: Tim

Poin yang diberikan; Terbaik: poin terbanyak; Acara Gaya Tandem

Acara tim ini mengikuti aturan yang sama seperti acara individu dengan modifikasi yang tercantum:

2 pelempar berasal dari tim yang sama.

a) Penilaian

- (i) Skor tim adalah total skor individu keempat anggota tim.

(ii) Tidak ada kelanjutan setelah skor sempurna (100p).

b) Interferensi

- (i) Segala kontak antara rekan satu tim atau bumerang mereka tidak dianggap gangguan.
- (ii) Lemparan ulang dilakukan pada akhir ronde.

15. Estafet Teror Tim Tapir: Acara Tim Berwaktu

Terbaik: waktu tercepat

a) Tujuan

- (i) Empat orang anggota tim berlari estafet dari lingkaran 20 meter ke lingkaran 20 meter. lingkaran meter dengan setiap pelempar melakukan tugas yang berbeda-beda yang terdiri dari kombinasi Akurasi, Tangkapan Trik, dan Tangkapan Cepat. Tujuannya adalah menyelesaikan semua tugas dalam waktu sesingkat mungkin atau untuk menyelesaikan sebanyak mungkin tugas tersebut dalam batas waktu 6 menit.

b) Aturan:

- (i) Akan ada pemanasan selama 2 menit di lingkaran sebelum ronde.

(ii) 4 putaran terdiri dari:

a. Putaran pertama: penyelesaian 50 poin akurasi

b. Putaran kedua: mencoba melakukan 5 tangkapan trik pertama [tangan kiri bersih, tangan kanan bersih] tangan bersih, di belakang punggung, di bawah kaki, elang] kemudian; setelah tangkapan tersebut, jika ada yang dijatuhkan, pelempar harus mendapatkan 5 poin setiap kali dijatuhkan. Pelempar dapat pilih untuk melakukan tangkapan (bernilai 5 poin) atau melempar untuk mendapatkan poin akurasi. Semua Poin yang diperoleh, baik dari akurasi atau 5 poin untuk tangkapan trik, bersifat kumulatif. (Satu lemparan dengan akurasi 10 poin membatalkan dua tangkapan tipuan). Pelempar bebas untuk beralih bolak-balik antara upaya tangkapan trik dan poin akurasi tetapi harus mengumumkan niatnya kepada juri lingkaran pada setiap lemparan.

c. Putaran ketiga: mencoba melakukan 5 tangkapan trik terakhir [hacky, terowongan, 1 tangan di belakang punggung, 1 tangan di bawah kaki, dan menangkap kaki] kemudian; setelah itu tangkapan, jika ada yang terjatuh, pelempar harus menebusnya harus menebus 5 poin setiap tetes. Pelempar dapat memilih untuk melakukan tangkapan (bernilai 5 poin) atau lempar untuk poin akurasi. Semua poin dibuat, baik dari akurasi atau 5 poin untuk tangkapan trik bersifat kumulatif. (Satu lemparan akurasi 10 poin membatalkan dua trik Pelempar bebas untuk beralih antara tangkapan tipuan upaya dan poin akurasi tetapi harus mengumumkan niatnya ke lingkaran juri pada setiap lemparan.

d. Putaran ke-4: menyelesaikan 1 putaran tangkapan cepat

(iii) Menyentuh bumerang akan menghasilkan 0 poin akurasi. Namun, pelempar tidak diperbolehkan menghentikan/menangkap bumerangnya untuk menerima 0 poin dan menghemat waktu.

(iv) Pelari akan memulai dari belakang gerbang (lebarnya sekitar 3m yang ditandai dengan kerucut) ditempatkan pada garis 20 meter di arah angin dari sasaran.

(v) Setiap putaran akan mengikuti aturan penandaan dalam aturan umum.

(vi) Semua lemparan harus dilakukan dari dalam bullseye 2 meter dan harus melewati garis 20 garis meteran.

(vii) Jika bumerang memiliki jarak tembak pendek, lemparan harus diulang.

(viii) Setelah pelari menyelesaikan putarannya, ia harus menandai sasaran sebelum menandai pelari berikutnya atau melintasi garis finis jika pelari tersebut adalah pelari ke-4 .

c) Waktu

- (i) Akan ada 4 penghitung waktu putaran: 3 penghitung waktu resmi dan 1 penghitung waktu cadangan yang ditunjuk.
 - a. Babak akan dimulai dengan hitungan mundur dari Gate Judge yang berbunyi "3, 2, 1, GO"!
 - b. Pada saat pengumuman "GO" 4 orang pencatat waktu akan memulai stopwatchnya dan menggunakan fungsi putaran pada setiap tag lalu menghentikan jam tangan mereka saat pelari keempat melewati gerbang setelah menyelesaikan putarannya.
- (ii) Dalam hal tim yang bertanding mencapai batas waktu 6 menit tanpa menyelesaikan putaran itu adalah tanggung jawab salah satu penghitung waktu putaran untuk mengumumkan "1 menit tersisa, "30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, berhenti". Tidak ada pengatur waktu tambahan dibutuhkan untuk tugas ini

d) Pejabat

- (i) Akan ada 3 juri (juri Gate, Center, dan Asisten Center), minimal 3 juri range pengurus, 4 pencatat waktu dan seorang pencatat skor:
 - a. Juri Gerbang berdiri di luar garis 20 meter dan memberikan hitungan mundur memulai acara. Selain itu, ia juga memperhatikan tag dan start yang sah.
 - b. Hakim Tengah mengawasi kesalahan kaki, menyebutkan poin akurasi, menyatakan bahwa tangkapan tersebut sah atau tidak sah. Juri Pusat dapat meminta pendapat Asisten Hakim Pusat jika Hakim Pusat merasa asisten mempunyai kemampuan yang lebih baik pandangan tangkapan atau titik akurasi.
 - c. Asisten Hakim Tengah juga mengawasi kesalahan kaki, poin akurasi, dan tangkapan yang bagus tetapi hanya dipanggil oleh Juri Tengah seperti yang ditunjukkan di atas. Namun, tugas utamanya adalah untuk memanggil tangkapan trik sebelum lemparan dan untuk melacak tangkapan yang gagal. Kemudian, jika pelempar memilih untuk mencoba lagi tangkapan yang dijatuhkan, untuk menyebutkan tangkapan tersebut atau titik akurasi yang dibutuhkan total.
- d. Pencatat Skor mencatat waktu akhir ronde yang berhasil atau waktu setara dengan babak yang tidak lengkap berdasarkan pada bagan di bagian "penilaian" di bawah. Selain itu, pencatat skor akan mencatat waktu putaran.
- e. Pengurus lapangan melakukan pengecekan lapangan.
- f. 4 timer: 3 timer resmi ditambah 1 timer cadangan. Timer cadangan ditunjuk

sebelum putaran dimulai. Gunakan penghitung waktu putaran pada stopwatch. Lihat "Waktu" di bagian aturan umum.

e) Penilaian poin akurasi dan tangkapan tipuan

(i) Hakim Pusat (atau Asisten Ketua Hakim) bertanggung jawab penuh untuk menentukan

nilai akurasi dan keputusannya bersifat final. Namun, karena ini adalah acara yang berlangsung cepat, Menentukan nilai titik akurasi terkadang bisa sulit.

a. Jika bumerang mendarat sangat dekat dengan garis, tetapi tidak jelas

menyentuh garis, CJ harus memberikan keuntungan dari keraguan kepada pelempar dan memberikan nilai yang lebih tinggi.

b. Jika pelempar tidak menyukai keputusan yang dibuat oleh CJ, ia dapat meminta CJ

untuk memeriksa lebih dekat tetapi waktu tidak akan berhenti. Pelempar harus menentukan apakah ada gunanya meluangkan waktu atau tidak untuk meminta CJ memeriksanya lebih dekat.

(ii) Hakim Pusat (atau Asisten Ketua Hakim) bertanggung jawab penuh untuk menentukan apakah

apakah tangkapan trik berhasil dilakukan atau tidak dan kata-katanya bersifat final. Namun,

seperti dalam akurasi, dalam kasus keputusan sulit tentang validitas sebuah trik

tangkapan, manfaat dari keraguan harus diberikan kepada pelempar, dan dia harus diberi penghargaan 5 poin untuk tangkapan tipuan.

f) Melempar ulang

(i) Lemparan ulang dilakukan dengan aturan yang sama dengan estafet beregu.

g) Penilaian waktu jika acara tidak selesai dalam batas waktu 6 menit (360 detik):

Putaran 1 (Akurasi)	skor selesai	Hasil
	0-50	Poin akurasi dibagi dengan 10.
Putaran 2 (Tangkapan Trik 1)	Jumlah tangkapan trik atau kompensasi yang diselesaikan	
	1	6 poin
	2	7 poin
	3	8 poin
	4	9 poin
	5	10 poin

Putaran 3 (Tangkapan Trik 2)	Jumlah tangkapan trik atau kompensasi yang diselesaikan	
	1	11 poin
	2	12 poin
	3	13 poin
	4	14 poin
	5	15 poin
Putaran 4 (Tangkapan Cepat)	tangkapan cepat selesai	
	1	16 poin
	2	17 poin
	3	18 poin
	4	19 poin
	5	Waktu dalam detik $360 \cdot 20 / 19 = 378,95s$ atau lebih baik. (Jika pelempar melukai dirinya sendiri setelah ditangkap 5 dan tidak kembali ke (tepat sasaran).

16. Jarak Jauh

Acara jarak jauh

Terbaik: jarak terjauh

a) Lingkaran

(i) Dipertandingkan di lingkaran dengan radius 2 meter (yang juga memiliki sasaran tepat)

(ii) Lapangan: minimal 300m kali 300m

b) Diperlukan untuk skor

(i) Jangkauan terbang minimal 50 meter. Jangkauan terbang minimal 50 meter dapat diabaikan untuk pesawat baru.
pelempar atau remaja.

(ii) Lemparan yang sah dari dalam sasaran sasaran 2 meter dan di belakang (menentang arah angin)

Garis dasar 40 meter

(iii) Garis dasar adalah garis lurus yang dapat digerakkan (terbuat dari tali) yang bagian tengahnya berada di titik tengah. Titik sasaran dipotong menjadi dua oleh garis dasar. Ujung garis dasar ditandai dengan sebuah tiang di setiap sisinya. Garis dasar biasanya tegak lurus terhadap arah angin. Pelempar dapat mengatur garis sesuai keinginan arah angin sebelum setiap lemparan. Hanya jika pergeseran angin yang parah melumpuhkan arah lemparan yang benar, juga pusat garis dapat dipindahkan. Keputusan melalui diskusi atau pemungutan suara (lebih dari separuh pelempar kelompok pelempar). Posisi pusat baru ditentukan melalui diskusi oleh kelompok pelempar dengan keputusan akhir direktur turnamen.

(iv) Agar lemparan dianggap sah, setidaknya salah satu kaki pelempar harus berada di tanah. di dalam setengah lingkaran tengah pada saat pelepasan bumerang. Pelempar tidak boleh melewati garis dasar kapan pun ketika bumerang masih di udara.

(v) Boomerang harus melewati garis dasar saat kembali baik secara langsung maupun tidak langsung (dari belakang) tanpa disentuh atau menabrak apa pun atau siapa pun.

(vi) Agar lemparan dianggap tidak sah oleh juri tiang ("di luar") bumerang harus jelas di luar, yaitu, jika hakim tiang percaya bumerang MUNGKIN memiliki menyentuh garis khayal yang memanjang vertikal ke atas dari tiang, maka lemparan dianggap sebagai skor yang sah.

(vii) Demikian pula, jika hakim garis yakin bumerang menyentuh bidang yang memanjang ke atas dari garis lemparan, lemparan tersebut adalah skor yang sah. Agar tidak sah, lemparan tersebut harus jelas TIDAK menyentuh atau melintasi pesawat. Juga, bumerang yang mengenai melempar garis saat kembali tanpa menyentuh tanah di depan garis tetapi tidak tidak melewati batas adalah skor yang valid.

(viii) Tidak diperlukan tangkapan.

c) Penilaian

(i) Skor adalah jarak terpanjang yang ditempuh keluar di antara lemparannya yang kembali ke atau di atas garis dasar.

(ii) Jarak diukur hanya dalam meter penuh - tidak ada sentimeter – dan dari titik pusat ke titik dalam penerbangannya yang terjauh dari titik pusat.

(iii) Jika dua alat pengukur jarak laser digunakan, jika terdapat perbedaan, maka skornya adalah

dirata-ratakan ke atas. Contoh: Rangefinder 1, 100m, rangefinder 2, 99m = 100m

skor. R1, 100m, R2 97m = skor 99m.

(iv)Seri dieliminasi dengan menggunakan skor tertinggi kedua.

(v) Untuk menang atau mendapat tempat di turnamen LD (atau acara), seorang pelempar harus berpartisipasi penuh dalam keseluruhan acara. Pengecualiannya adalah ketika pelempar mengalami cedera yang cukup parah bahwa mereka harus meninggalkan lapangan untuk mencari perawatan medis. Berpartisipasi secara penuh berarti melakukan lemparan setidaknya satu ronde dan melakukan spotting dan/atau juri pada semua ronde selanjutnya di kebijaksanaan Hakim Ketua. Kehadiran sederhana tidak memenuhi syarat sebagai partisipasi; tidak ada pelempar yang boleh "duduk" di pinggir lapangan dan menang atau menempati posisi acara atau turnamen. Namun, ada kemungkinan bagi pelempar untuk menang atau menempati posisi tanpa melempar semua putaran jika dia berpartisipasi penuh, seperti yang dijelaskan di atas, di seluruh acara tersebut sesuai dengan yang diharapkan oleh Ketua Juri.

(vi)Pelempar tidak boleh menyebutkan ukuran apa pun untuk menghemat waktu jika lemparan skor yang sah dianggap jauh di bawah skor sebelumnya, namun disarankan agar semua skor yang valid diukur jika terjadi seri.

d) Bulat

(i) Acara ini mencakup tidak lebih dari 20 lemparan sehari dan dapat dibagi dalam

jumlah ronde yang ditentukan secara acak oleh penyelenggara, misalnya 2 x 5 atau 2 x 6 lemparan.

(ii) Atas aba-aba pemimpin lingkaran, giliran pelempar berikutnya. Dia memiliki 15

detik untuk melakukan lemparannya.

(iii) Penempatan pengintai jarak dan orientasi garis lempar merupakan tanggung jawab pelempar.

tanggung jawab. Kekhawatiran diarahkan kepada Hakim Garis (pemimpin lingkaran) yang akan menyesuaikan pengamat dan garis yang sesuai.

(iv)Kontestan melempar dalam kelompok yang terdiri dari 5, 4, atau 3 orang. Setiap pelempar melempar secara bergiliran dengan pelempar lain dalam kelompok, sampai semua pelempar menyelesaikan giliran yang ditentukan.

Kemudian kelompok berikutnya memulai rondonya.

(v) Bila waktu memungkinkan, putaran tambahan dapat dilakukan di luar putaran yang dijadwalkan semula.

e) Pemanasan

(i) Tidak ada latihan lemparan setelah pemanasan selesai.

(ii) Pemanasan akan diselenggarakan oleh panitia.

f) Melempar ulang

- (i) Lemparan ulang dilakukan segera setelah tindakan yang diprotes terjadi.

g) Petugas per lingkaran

- (i) Mungkin pesaing.

- (ii) Satu orang master lingkaran yang mengawasi kesalahan kaki dan mengukur jarak dari koordinator jangkauan ke titik pusat.

- (iii) Dua juri garis dasar untuk memeriksa apakah bumerang melewati garis dasar kembali.

- (iv) Satu orang pencatat skor/operator bendera (bisa menjadi pemimpin lingkaran) yang menggunakan bendera merah dan putih besar.

bendera hijau untuk memberi tahu pengawas lapangan tentang kondisi di garis lempar, serta menggunakan walkie talkie. Bendera hijau dikibarkan ketika Circle Master memanggil "The "garisnya panas" untuk memberi tahu semua orang di lapangan bahwa bumerang akan dilempar. Circle Master harus memanggil ini pada walkie talkie. Ketika Circle Master melihat bahwa lapangan sudah dipersiapkan (Pengurus Lapangan sudah berdiri, dan orang-orang sudah membayar perhatian) Master Lingkaran memberi tahu pelempar "Lingkarannya bersih." Segera saat dilempar, operator bendera menurunkan bendera hijau dengan cepat untuk memberi tahu semua orang bahwa bumerang berada di udara. Kemudian saat bumerang kembali, bendera merah dikibarkan jika itu bukan skor, dan bendera hijau dikibarkan jika itu adalah skor. Informasi ini juga harus dikomunikasikan melalui walkie talkie.

- (v) Satu koordinator jangkauan

- (vi) Sekitar dua belas (tetapi setidaknya enam) pengawas jarak untuk mengikuti penerbangan bumerang dengan mata dan lengan terentang. Mereka mengarahkan koordinator jarak ke titik jarak terjauh.

h) Aturan keselamatan jarak jauh

- (i) Pastikan penonton berada pada jarak yang cukup aman!

- (ii) Long Distance adalah ajang bumerang yang paling berbahaya. Meskipun

bumerang yang digunakan saat ini jauh lebih ringan dibandingkan sebelumnya, mereka masih sangat berbahaya, bahkan mungkin lebih berbahaya lagi. Cedera serius dapat terjadi jika Anda ceroboh, karena:

- a. bahan tipis dan foil udara tajam

b. kecepatan dan laju putaran tinggi

c. lintasan pengembalian rendah

(iii) bumerang terkadang tidak terlihat dengan jelas (cat bumerang Anda di warna cerah)

(iv) Bahkan dalam kelompok pelempar bumerang yang berpengalaman harus ada:

(v) tidak boleh melempar bumerang jarak jauh secara bersamaan. Bahkan dengan bumerang jarak pendek sekalipun. bumerang jarak jauh.

(vi) hanya satu bumerang jarak jauh di udara pada satu waktu! Pelempar lainnya mengikuti bumerang dengan mata mereka dan memperingatkan jika perlu.

(vii) tidak ada lagi yang melempar ketika bumerang hilang, dan pelempar mencoba menemukannya. Semua orang harus membantu pencarian sebelum pelemparan dilanjutkan.

(viii) Pengamat HARUS berdiri selama melempar. Duduk di bangku atau tanah diperbolehkan di antara lemparan.

i) Cara mengetahui di mana titik pengembaliannya:

Ada beberapa pengawas jarak di lapangan untuk menentukan titik pengembalian (terjauh titik lintasan terbang bumerang). Anda harus menyadari bahwa jika bumerang terbang di atas Anda, sulit bagi Anda untuk menilai di mana jalur yang diproyeksikan di tanah. Hanya dengan mengamati dari jarak jauh ke samping, apakah Anda dapat menentukan puncak penerbangan? jalur secara akurat. Oleh karena itu, kami sarankan untuk menempatkan deretan pengurus jangkauan di sebelah kiri dan kanan koridor lempar yang diharapkan dengan jarak 20 meter antara jarak tembak pengurus dalam satu baris. Anda juga dapat menyelaraskan dua baris secara berjenjang untuk mendapatkan cakupan yang lebih baik. Pengurus jarak harus disebarkan sedemikian rupa sehingga semua lemparan, termasuk yang terpendek dan terjauh, dapat diketahui dengan tepat. Kirimkan petugas jarak terjauh cukup jauh, karena mungkin selalu ada lemparan yang "beruntung". Salah satu rentang Tugas koordinator adalah memastikan bahwa pengurus lapangan didistribusikan dengan benar. Jangan menggunakan lebih banyak pengurus jangkauan daripada yang diperlukan untuk memenuhi tugas, karena dengan terlalu banyak jangkauan pengurus di lapangan mereka cenderung berjalan-jalan dan mengobrol! Enam pengurus lapangan ditambah satu koordinator jangkauan adalah jumlah minimum. Dua belas seharusnya cukup dalam semua kasus.

j) Berikut ini adalah hal-hal yang harus Anda lakukan sebagai pengurus lapangan:

Ikuti bumerang saat keluar dengan lengan Anda yang terentang dan berhenti saat Anda memikirkannya

mencapai titik terjauhnya. Kemudian proyeksikan titik itu ke tanah dengan menurunkan lengan secara vertikal. Tetapkan titik di tanah dengan mata Anda dan arahkan jangkauannya koordinator ke titik itu. Setidaknya satu pengurus lapangan lainnya akan melakukan hal yang sama, jadi lapangan koordinator harus memposisikan dirinya sedemikian rupa sehingga 2 - 4 pengurus jarak terdekat berada senang dengan hasilnya. Keputusan akhir tentang titik terjauh dibuat oleh rentang koordinator. Seringkali, ada sedikit percakapan tentang titik terjauh, tapi itulah bagian menarik dari pengintaian: bicara sampai ada kesepakatan! Pengawas lapangan yang bisa tidak melihat puncak lintasan penerbangan dengan sempurna seharusnya tidak mengganggu! Jarak maksimum bumerang sekarang didefinisikan sebagai jarak dari koordinator jangkauan ke pusat dari lingkaran lempar. Jika Anda memiliki Laser Rangefinder (misalnya, Bushnell) Anda dapat ukur jaraknya segera, jika tidak Anda harus meletakkan penanda di tanah dan mengukur jarak di ujung putaran dengan pita baja. Kami memperkirakan keakuratan pengukuran dengan metode spotting ini adalah 2m pada kasus terbaik, 5m pada rata-rata, dan lebih buruk lagi jika pengawas lapangan tidak ditempatkan dengan baik atau jika mereka tidak memperhatikan. berguna untuk mendistribusikan tongkat kayu tipis (panjang sekitar 2m) kepada pengurus lapangan, dengan bantuan yang membuatnya lebih mudah untuk mengikuti bumerang terbang ke titik terjauhnya dan lalu menjatuhkannya ke tanah.

E. Glosarium Istilah

Ketentuan	Definisi
Perangkap tubuh	Bumerang dapat dijepitkan ke pelempar (badan pelempar) untuk setiap tangkapan yang tidak memerlukan tangkapan bersih. [lihat Tangkapan, legal]
Bumerang Jumlah lengan tidak dibatasi. Untuk menjadi bumerang, tongkat harus cenderung kembali karena presesi giroskopik yang disebabkan oleh gaya angkat asimetris. lift tercipta karena adanya lemparan yang memberikan objek rotasi dan linear gerakan.	Lubang: Tidak ada batasan jumlah dan ukuran tetapi tidak dapat digunakan untuk membantu penangkapan. Slot: Tidak ada batasan jumlah dan ukuran tetapi tidak dapat digunakan untuk membantu penangkapan. Tutup: Tidak ada batasan jumlah dan ukuran tetapi tidak dapat digunakan untuk membantu penangkapan. Perekat: Tidak diperbolehkan menggunakan bahan yang dapat membantu penangkapan. Bahan: Semua bahan non-logam. Logam dapat ditanamkan atau direkatkan tetapi mungkin tidak memiliki tepi tajam yang terbuka. Lainnya: Tidak boleh disertakan alat bantu peluncuran, pendorong, atau penangkapan menjadi bumerang. Jika pelempar ingin mengganti bumerang selama acara berjangka waktu, termasuk Super Catch, yang akan diganti atau bagian substansial darinya harus dikembalikan ke sasaran oleh pesaing sebelum lemparan yang lebih valid dapat dibuat.

Mata banteng lingkaran	Area di dalam lingkaran radius 2 meter tempat lemparan dilakukan (4-radius meter untuk acara Relay Tim). Garis yang ditandai berada di luar tepat sasaran. Jika pelempar menyentuh garis selama lemparan - sebelum bumerang dilepaskan - tidak ada poin yang dicetak untuk lemparan atau tangkapan. Ini Area ini ditetapkan 10 poin dalam Akurasi dan Putaran Australia.
Kapten, Tim Orang	yang ditunjuk oleh tim untuk mewakili tim ketika pemungutan suara atau tindakan dilakukan. diperlukan. Setiap tim dapat mengirimkan perwakilan alternatif ke pertemuan, tetapi setiap tim hanya mempunyai satu suara pada setiap isu yang memerlukan suara tim kapten. Seseorang hanya dapat menjadi kapten untuk satu tim.
Menangkap di belakang- kembali	Tangkapan sah saat bumerang lewat di belakang pesaing punggung atau tangan yang menangkap berada di belakang punggung pesaing dan menarik kembali bumerang. (Tangkapan di samping diperbolehkan jika tangan yang menangkap menyeberang di belakang punggung pelempar dan menarik bumerang dari (di belakang punggung pelempar.)
Menangkap rusak bumerang	Penangkapan yang sah dari bagian mana pun dari bumerang yang rusak dianggap sah tangkap jika semua persyaratan lainnya terpenuhi.
Tangkap, bersihkan	Sebelum bumerang ditangkap, dilakukan "popping", "bobbling" dan sentuhan hanya diperbolehkan dengan tangan/kaki/kaki yang dibutuhkan untuk melakukan tangkapan. tangan penangkap menjangkau dari ujung jari sampai sebelum siku dimulai. Siku bukan bagian dari tangan penangkap. Kaki penangkap menjangkau dari ujung jari kaki sampai sebelum lutut dimulai. Lutut bukan bagian dari kaki yang menangkap. Hanya saat menangkap di bawah kaki atau di belakang punggung, semua bagian tubuh kecuali tangan, kaki, dan kepala yang tidak terkena (alasan keamanan) boleh tersentuh bumerang sebelum ditangkap. bumerang karena itu boleh menyentuh bahu pelempar sebelum terjadi pelanggaran hukum tangkap di bawah kaki.

Tangkapan, elang	Tangkapan bersih dengan satu tangan dimana tangan penangkap mendekati bumerang dari atas bumerang. Bumerang harus tertangkap pada kontak pertama, tidak bergoyang.
Tangkapan, kaki/ kaki	Tangkapan yang sah di mana bumerang ditangkap dengan kaki atau bagian bawah kaki. Bumerang tidak boleh menyentuh bagian mana pun dari lutut pelempar, atau di mana saja di atas lututnya. Kaki peserta boleh menyentuh tanah saat menangkap, namun bumerang tidak bisa menyentuh tanah
Menangkap peretas	Tangkapan hukum setelah bumerang dikembalikan ke udara setelah memukul kaki atau tungkai bawah. Bumerang tidak boleh menyentuh bagian mana pun dari lutut pelempar atau di mana saja di atas lututnya selama bagian hacky tangkapan. Salah satu atau kedua kaki/tungkai bawah dapat digunakan. Pelempar mencoba menendang atau 'memukul' bumerang dari kaki atau tungkai bawah, dan kemudian menangkapnya sebelum menyentuh tanah. Setelah bumerang telah ditendang, dapat ditangkap dengan alat tangkap apa pun yang sah.

Tangkap, Tindakan	hukum untuk menghentikan dan mendapatkan kendali penuh atas bumerang terbang setelah lemparan yang sah asalkan bumerang belum menyentuh tanah selama penerbangan atau tangkapan dan asalkan jangkauannya cukup. Kontrol penuh harus dapat diperoleh sebelum bumerang dibiarkan menyentuh tanah. bumerang dapat terjebak melawan pelempar pada setiap tangkapan yang tangkapan bersih tidak ditentukan. Bumerang dapat "diletuskan" atau "digoyangkan" tetapi tidak boleh dibiarkan menyentuh tanah. Apa pun yang menonjol di luar bidang permukaan atas atau bawah bumerang mungkin tidak boleh digunakan untuk membantu penangkapan. Lubang, baik terbuka atau tertutup, juga dapat tidak boleh digunakan untuk membantu menangkap. Dalam hal apa pun, bumerang harus terjebak dengan setidaknya 2 jari dari tangan yang sama, kedua tangan, atau kedua kaki. Sekadar memasukkan jari, tangan, atau kaki ke dalam lubang, misalnya, bukanlah suatu tangkapan. Tidak ada alat, baik mekanis atau lainnya, yang boleh digunakan untuk membantu menangkap bumerang.
Tangkap, satu membersihkan tangan	Penangkapan yang sah dengan persyaratan tambahan bahwa selama penangkapan, bumerang tidak boleh menyentuh peserta kecuali di tangan atau lengan bawah sisi yang ditentukan (kiri atau kanan). Bumerang tidak boleh menyentuh siku pelempar.
Tangkap, satu- tangan di belakang- bagian belakang	Tangkapan bersih satu tangan yang memenuhi persyaratan di belakang punggung tangkap. Pengecualian: bumerang mungkin menyentuh bagian belakang atau pantat atau punggung kaki saat menangkap tetapi menjebak bumerang (baik datar atau di tepi) terhadap bagian tubuh mana pun untuk memperoleh kendali, tidak diperbolehkan. Jika bumerang ditarik setelah kendali diperoleh, bumerang tersebut dapat menyentuh tubuh (bahkan secara paksa) selama kontrol tetap dipertahankan. Jika kontrol hilang, maka harus dapat diperoleh kembali oleh tangan yang menangkap tanpa melakukan pengebakan.

Menangkap Terowongan	Tangkapan yang sah di mana bumerang melewati bawah kaki sementara kedua kaki tetap menyentuh tanah. Kaki bagian bawah atau lutut mungkin menyentuh tanah. Selama menangkap, jika tangan/lengan pelempar berada di bawah kaki, tapi bumerang belum lewat di bawah kaki, bumerang harus ditarik di bawah kaki untuk menyelesaikan tangkapan. Kontrol oleh tangan penangkap harus dipertahankan sampai tangkapan/penarikan dilakukan selesai.
Tangkap, Dua- membersihkan tangan	Tangkapan sah dengan menggunakan kedua tangan. Bumerang tidak boleh menyentuh bagian mana pun tubuh kecuali tangan/lengan bawah. Tidak boleh menyentuh pelempar siku.
Tangkapan, di bawah- kaki	Tangkapan yang sah di mana bumerang melewati bawah kaki. Selama tangkapan, jika tangan/lengan penangkap pelempar berada di bawah kaki, tetapi bumerang belum lewat di bawah kaki, bumerang harus ditarik di bawah kaki untuk menyelesaikan tangkapan. Kontrol oleh penangkap Tangan harus tetap dipertahankan sampai penangkapan/penarikan selesai.
Tangkapan, di bawah- kaki satu, satu- diserahkan	Tangkapan bersih satu tangan yang memenuhi semua persyaratan di bawah kaki menangkap. Pengecualian: bumerang boleh menyentuh kaki, badan, atau pantat selama penangkapan, tetapi menjebak bumerang (baik datar atau di tepi) terhadap kaki atau badan untuk memperoleh kendali tidak diperbolehkan. Ketika bumerang ditarik, setelah kendali diperoleh, mungkin menyentuh tubuh (bahkan secara paksa) selama kontrol tetap dipertahankan. Jika kontrol hilang, maka harus dapat diperoleh kembali oleh tangan yang menangkap tanpa melakukan pengebakan.
Menangkap Tidak resmi	Tangkapan yang tidak memenuhi semua persyaratan tangkapan yang sah. Tidak dihitung sebagai tangkapan.

Alat Bantu Menangkap	Karakteristik bumerang, tangan, atau benda lain yang memberikan mengambil keuntungan dan karenanya dilarang. Beberapa contohnya adalah: a) Perekat kimia atau mekanik (Velcro) diterapkan pada bumerang, pelempar, atau pakaiannya b) Setiap perpanjangan tangan, lengan, kaki pelempar, dsb. c) Benda apa pun yang digunakan untuk mencegat bumerang.
Titik pusat Titik di	tengah sasaran dari mana radius semua akurasi dan lingkaran jangkauan diukur.
Ketua Lingkaran	Memastikan lapangan dipersiapkan untuk acara. Orang yang bertanggung jawab atas kelancaran acara di setiap lingkaran yang termasuk dalam turnamen. Ini termasuk menafsirkan aturan, mengatur yang lain pejabat dan pengurus, serta mencatat skor.
Kompetisi bidang	Area tempat turnamen akan diadakan. Batasan akan ditentukan sebelum turnamen awal kontes. a) Area khusus yang disediakan untuk kompetisi bumerang dan secara khusus diizinkan untuk digunakan sebelum dimulainya acara. Parkir dan area penonton, lapangan olahraga yang sedang digunakan, jalan, dan area lainnya yang berdekatan yang ditetapkan sebagai terlarang, sebelum dimulainya kompetisi, bukan merupakan bagian dari dari bidang kompetisi. Lahan yang berdekatan tidak dianggap sebagai bagian dari bidang kompetisi. b) Daerah lingkaran kompetisi tempat suatu acara diselenggarakan. Terdiri dari serangkaian lingkaran konsentris dengan radius 2m sampai 10m (setiap 2m untuk akurasi) dan radius 20 m hingga 50 m (setiap 10 m untuk jangkauan terbang).

Hitungan Mundur	Pengumuman lisan oleh master lingkaran atau orang resmi kepada pelempar yang menunjukkan 15 detik yang harus dihabiskan pelempar untuk melakukan lemparannya. Hitung mundur harusnya dibuat seperti ini: "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "Keluar!" Bila pelempar gagal melempar tepat waktu, giliran diberi skor 0. Pemimpin lingkaran dapat memulai hitungan mundur 15 detik saat lingkarannya jelas, dan pesaing berikutnya memasuki lingkaran 8 poin. Tidak ada pesaing harus menunda memasuki lingkaran 8 titik atau master lingkaran dapat memulai 15 detik sebelum peserta memasuki lingkaran 8 poin.
Didiskualifikasi dari kompetisi	Pelempar yang didiskualifikasi tidak diperbolehkan melempar, melatih, atau bertindak sebagai pelempar timnya. juri yang ditunjuk untuk suatu acara. Dia harus tetap berada di luar lapangan kompetisi selama masa diskualifikasi.
Durasi Bumerang	MTA di Tim Super Catch. Bumerang apa pun dapat digunakan sebagai durasi (MTA) bumerang.
Jangkauan terbang	lihat Jangkauan Terbang
Kesalahan kaki	Terjadi ketika pada saat melempar, kaki pelempar menyentuh garis yang mendefinisikan sasaran sasaran untuk acara tersebut. Kaki pelempar menyentuh garis sasaran sebelum atau saat melepaskan bumerangnya. Melempar gerakan harus berhenti dengan jelas tanpa kaki menyentuh garis banteng-mata sebelum pelempar meninggalkan lingkaran 2 meter untuk melakukan tangkapan. Jarak Jauh pelempar tidak boleh menyentuh atau melewati garis lemparan. Lingkaran 2 meter dan garis dasar 40 meter.
Gerbang	Area start/finis pada garis 20 meter atau 30 meter dalam lomba estafet. Awal, akhir, dan semua tag harus terjadi di dalam gerbang tim.

Tanah	Seperti yang digunakan dalam definisi tangkapan legal, titik di mana Bumi atau daratannya penutupnya cukup kuat untuk secara nyata mempengaruhi gerakan linier atau rotasi gerakan bumerang saat terbang atau saat menangkap.
Dia/milikinya	Referensi terhadap jenis kelamin laki-laki, termasuk jenis kelamin perempuan.
Juri Kepala Kelompok	yang terdiri dari 2-3 orang yang mengambil keputusan akhir selama turnamen dan mengorganisasikan acara tim (misalnya, Mempersiapkan materi untuk acara tersebut, menugaskan juri).
Individu Pemanasan	Setelah pemanasan umum dan sebelum giliran masing-masing pesaing ada mungkin Pemanasan Individu. Menurut berbagai acara, “Individu” berarti pelempar (misalnya, dalam Fast Catch), sepasang pelempar (misalnya, Trick Catch/Doubling), sekelompok pelempar (misalnya, dalam Akurasi Individu 100) atau sekelompok pasangan pelempar (misalnya, dalam Putaran Tim Australia). Waktu pemanasan individu ditentukan dalam peraturan acara. Pemanasan berjangka waktu dimulai segera setelah pemimpin lingkaran memberi sinyal lingkaran dimulai. jelas. Pelempar boleh memulai ronde sebelum pemanasan yang diizinkan selesai jika dia menginginkannya – asalkan dia telah mengumumkan bahwa pemanasannya sudah selesai, dan dia telah diberi “lingkaran sudah jelas” atau “pengatur waktu sudah siap” sebagai sesuai.

Gangguan Situasi	di mana penerbangan bumerang diubah oleh kontak dengan bumerang orang lain yang sedang terbang, seseorang, hewan, atau yang telah ditunjuk sebelumnya halangan. Gangguan terjadi jika bumerang ditangkap atau dibelokkan oleh seseorang selain pelemparnya. Gangguan dapat disebut jika pelempar dicegah untuk mencapai bumerangnya untuk menangkap oleh seseorang atau hewan. Gangguan tidak dapat disebut jika bumerang menyentuh tanah sebelumnya dugaan gangguan. Kebijakan lemparan ulang ditetapkan dalam aturan masing-masing acara. Segala kontak antara rekan satu tim atau bumerang mereka tidak dianggap gangguan.
Hakim	Orang yang bertanggung jawab atas perilaku adil dari acara-acara yang termasuk dalam turnamen. Ini termasuk menafsirkan peraturan, mengatur pejabat lain dan pengurus, dan pencatatan skor. Juri bisa menjadi ketua lingkaran, juri utama, atau juri acara yang ditunjuk oleh direktur turnamen atau kepala hakim. Seorang hakim dapat memiliki lebih dari satu tugas pada satu waktu jika dia bisa melakukan tugas ini dengan benar.
Lingkaran meter	Garis menandai jarak yang ditentukan dari titik pusat di lapangan.
Tidak tertangkap	Gagal melakukan tangkapan yang sah. Termasuk tangkapan tidak resmi dan tangkapan tidak sah. dilakukan setelah lemparan atau penerbangan yang tidak memenuhi persyaratan kejadian. Tidak dihitung sebagai tangkapan.
Resmi	Misalnya, direktur turnamen, kepala juri, ketua lingkaran, atau wasit atau orang yang ditunjuk untuk memimpin suatu acara. Petugasnya bisa berupa peserta atau non-kompetitor. Seorang pejabat mungkin memiliki lebih dari satu tugas pada satu waktu asalkan ia dapat melaksanakan tugas tersebut dengan baik.

Memimpin pertandingan Tugas	Tugas yang harus dilakukan seseorang ketika ditunjuk oleh turnamen direktur, ketua juri, ketua lingkaran atau wasit atau orang lain yang memimpin suatu pertandingan. Petugasnya bisa berupa peserta atau bukan peserta.
Titik kontak	Area tubuh yang menyentuh tanah. Misalnya, seluruh tubuh bagian bawah kaki atau ujung jari kaki bisa menjadi satu titik - apa pun itu menyentuh tanah. Dua kaki di tanah adalah satu titik.
R sudut penerbangan	Lingkaran meter terluar tempat bumerang terbang keluar (menuju angin) - antara saat dilempar dari sasaran dan ketika kembali ke arah pelempar.
Jangkauan Pelayan	Hakim yang mengawasi pengecekan jarak terbang bumerang. Salah satu pengurus lapangan dapat menjadi atau bertindak sebagai koordinator lapangan yang satu-satunya orang yang boleh berteriak "pendek", jika bumerang gagal melewati jarak minimum. Dia harus ditentukan sebelum ronde - biasanya yang terakhir di barisan pengintai. Teriakan "pendek" harus diucapkan sebelum tangkapan.
Lempar ulang	Lemparan dilakukan untuk mendapatkan skor baru, bukan skor yang hilang karena gangguan dan/atau protes terhadap lemparan pada giliran sebelumnya. Mungkin juga diperintahkan oleh juri jika lemparan asli tidak dapat dinilai dengan benar. lemparan dilakukan dan dinilai untuk memastikan keadilan wasit skor. Skor lemparan ulang menggantikan skor sebelumnya (jika ada). Kapan lemparan ulang akan dilakukan, lihat aturan untuk setiap acara dan Aturan Umum > Waktu.
Kartu merah	Hukuman kedua atau gangguan yang disengaja diberikan kepada tim atau individu. Berujung pada diskualifikasi. Lihat Sanksi dalam Aturan Umum.

Bulat	Urutan dalam suatu acara di mana setiap pelempar (semua pelempar) memiliki kesempatan untuk memiliki sejumlah putaran tertentu. Putaran dapat dilakukan secara bergiliran dengan pelempar dari tim lain, secara berurutan, atau secara bersamaan per aturan acara.
Pendek- Di dan di huni Pelemparan	Suatu tim dianggap kekurangan pemain apabila tim tersebut menggunakan kurang dari 4 anggota pelempar. Ini mungkin karena penalti.
Stopwatch	Setiap pelempar dan juri harus memiliki stopwatch yang berfungsi untuk mengukur waktu 1/100 detik dan memiliki penghitung waktu putaran. Stopwatch harus berupa jarum jam tipe genggam, bukan tipe jam tangan. Stopwatch diperlukan untuk mendaftarkan untuk turnamen beregu dan untuk turnamen individu. Selalu gunakan penghitung waktu putaran pada stopwatch. Perangkat yang memiliki stopwatch hanya sebagai fungsi tambahan dan bukan sebagai fungsi utama, seperti telepon seluler, tidak diperbolehkan.
T semua aku Bumerang	Tangkapan Cepat di Tim Tangkapan Super. Bumerang apa pun dapat digunakan sebagai bumerang tally (Tangkapan Cepat).
T dan em Pelemparan	2 pelempar melempar secara bersamaan dalam waktu yang ditentukan. Yang kedua Pelempar berpasangan harus melempar dalam waktu yang ditentukan setelah pelempar pertama. Jika pemimpin lingkaran memutuskan bahwa waktu yang ditentukan telah berlalu lebih dari yang ditentukan antar lemparan, kedua lemparan diberi skor 0.

Menandai	Sentuhan dari salah satu pelempar, yang gilirannya berakhir, kepada rekan setimnya, yang gilirannya berakhir sedang memulai, dalam acara estafet. Pelempar yang gilirannya memulai harus memiliki kedua kaki menginjak tanah di dalam area gerbang dan di luar area yang ditentukan garis (20 meter atau 30 meter) sampai dia ditandai. Ketika dia ditandai, gilirannya dimulai, dan dia boleh mulai berlari (start berdiri). Kontak harus dilakukan antara tangan pelempar yang menyelesaikan gilirannya dan pelempar memulai gilirannya. Kontak ini harus terjadi di luar garis jangkauan di gerbang (di belakang garis start tim).
Lempar, sah Lempar	bumerang dari dalam sasaran atau tempat lain yang telah ditentukan area yang memenuhi persyaratan jangkauan acara.
Lempar memerintah	Bumerang harus dilempar berdasarkan perintah lisan dari juri acara. Pelepasan dapat dilakukan kapan saja sejak perintah dikeluarkan. dilakukan hingga dua detik setelahnya. Jika penundaan lebih lama, pelempar kehilangan gilirannya. Untuk acara di mana lemparan tidak harus berdasarkan perintah, lihat Hitung mundur.
Turnamen Direktur	Orang yang mengorganisir dan bertanggung jawab secara umum atas sebuah turnamen (lihat juga Peraturan Umum > Tanggung Jawab Pejabat)
Turnamen Pejabat	Lihat Resmi
Perangkap	Lihat Body Trap
Tangkapan terowongan	Lihat Tangkapan, dua kaki di tanah di bawah kaki (Terowongan)

Berbelok	Kesempatan pelempar untuk tampil dalam suatu pertandingan. Urutan putaran untuk Setiap pesaing sudah siap di semua acara sebelum dimulainya turnamen. Giliran dimulai ketika giliran pelempar sebelumnya telah tercapai atau waktu setelahnya ketika juri acara menunjukkan bahwa petugas telah siap. Pelempar harus melakukan lemparannya dalam waktu 15 detik sejak dimulainya lemparannya berputar kecuali jika diiklankan atau diumumkan sebaliknya sebelum dimulainya turnamen. Perpanjangan waktu dapat diizinkan oleh juri jika dilakukan secara adil dan secara konsisten.
Tidak dinilai Bulat	Babak di mana skor resmi tidak dapat dicatat karena gangguan, atau karena juri tidak dapat menilai ronde tersebut dengan benar. Dapat mengakibatkan lemparan ulang. Jika tidak ada lemparan ulang yang dilakukan (misalnya, karena cedera), juri menentukan skor sehingga tidak ada pelempar yang menerima keuntungan atau kerugian.
Pemanasan	Terdapat pemanasan umum di area yang ditentukan di lapangan kompetisi. sebelum dimulainya setiap acara. Waktu pemanasan ditentukan dalam peraturan acara.
Kartu kuning Penalti	tingkat pertama yang diberikan kepada tim atau individu. Lihat Penalti di Aturan Umum.

F. Penyelenggaraan Turnamen

Topik dalam bagian ini adalah bagian dari Buku Pegangan Turnamen (belum ditulis) yang berisi informasi untuk direktur turnamen, penyelenggara, dan tim. Informasi ini diperlukan untuk menjalankan turnamen tetapi tidak diperlukan dalam buku peraturan untuk acara lapangan. Namun, ada apakah ada informasi yang tersedia online tentang "Cara menjalankan piala dunia bumerang" http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. Urutan Melempar

- a) Urutan lemparan harus ditentukan sebelum pelempar tiba di turnamen.
- b) Bagan akan dibuat untuk setiap hari tes tim dan untuk setiap hari tes individu.
- c) Salinan daftar ini akan diberikan kepada pelempar sebelum acara pertama dan kepada tim kapten sebelum pertemuan kapten.
- d) Lembar-lembar ini harus dikirimkan.
- e) Masalah-masalah yang mungkin terjadi harus dilaporkan kepada panitia turnamen sebelum turnamen dimulai. Direktur turnamen dapat menetapkan batas waktu untuk meminta perubahan.

2. Pengumuman

- a) Sebelum dimulainya acara pertama, semua pelempar akan diberitahu hal-hal berikut ini sesegera mungkin mungkin:
 - (i) Nama pejabat turnamen, juri, wasit, dan petugas keselamatan, dan alternatif.
 - (ii) Urutan lemparan peserta. Urutan harus bersifat acak. Urutan harus ditetapkan dan diumumkan untuk semua acara sebelum acara pertama dimulai.
 - (iii) Aturan umum dan aturan dasar yang berlaku untuk semua acara.
 - (iv) Pengumuman ini dapat dilakukan pada rapat kapten.

3. Organisasi Acara

- a) Untuk memulai setiap hari turnamen, periksa jadwalnya.
- b) Sebelum kompetisi dimulai, urutan acara setiap hari diposting di situs web turnamen dan di lapangan.

c) Perintah melempar, penugasan lingkaran, dan penugasan resmi tersedia sebelumnya setiap acara dan diumumkan atau ditempel di lapangan.

d) Acara tim: penjadwalan

(i) Akan ada 3-4 hari pertandingan tim ditambah hari cuaca, jika diperlukan, selama hari-hari tersebut dari kejuaraan.

Acara kompetitif diadakan paling lama tiga hari berturut-turut untuk meminimalkan risiko cedera meningkat.

(ii) Acara gaya tim diprioritaskan (Super Catch, Relay dan Endurance Relay)

(iii) Masing-masing pertandingan harus dipertandingkan setidaknya 2 kali dengan tujuan 3 kali.

e) Acara Individu

(i) Akan ada 2 hari pertandingan individu selama hari-hari kejuaraan.

4. Susunan tim

a) WBC harus menjadi tuan rumah bagi campuran tim dari semua negara pelempar:

(i) Tim Nasional (Tergantung pada jumlah maksimal kontingen tim 1-3 per negara)

(ii) Tim Wanita Internasional (Tergantung pada kontingen tim maksimal 1-2 wanita tim)

(iii) Tim Veteran: terdiri dari para senior (berusia 50 atau 55 tahun yang akan ditentukan) yang tidak memenuhi syarat untuk tim nasional atau berasal dari negara non-anggota.

(iv) Tim campuran internasional (Tergantung pada kontingen tim maksimal 1-2 tim)

Terdiri dari pelempar dari negara anggota IFBA atau negara non-anggota yang memenuhi syarat untuk WBC tetapi tidak memiliki tim nasional untuk bertanding.

Catatan: Hanya tim nasional yang diundang langsung oleh panitia penyelenggara.

Tim nasional harus menghubungi organisasi secara proaktif.

5. Penggunaan Ekstra untuk Acara Tim

a) Tim boleh terdiri dari 5 atau 6 orang pelempar (4 orang pelempar dan 1 orang juri) selama suatu acara).

b) Tim veteran dan tim dengan direktur turnamen dapat memiliki lebih banyak pelempar. *

- c) Tim yang memiliki kurang dari 6 pelembar dapat menambahkan tambahan dengan izin dari pejabat turnamen. Tambahan tidak boleh membuat ukuran tim menjadi lebih dari 6. Semua tambahan harus disetujui oleh pejabat turnamen sebelum setiap acara.
- d) Pemain tambahan hanya boleh bertanding untuk 1 tim selama turnamen tim.
- e) Dalam keadaan darurat atau cedera yang menyebabkan jumlah anggota tim menjadi 3 orang atau kurang, panitia turnamen dapat menyetujui penggunaan tambahan pada saat itu. Jika seorang anggota tim bisa bergabung kembali dengan tim nanti, anggota tim menggantikan pemain tambahan yang menggantikannya semula.

6. Mencetak Gol di Kejuaraan Dunia 2024

- a) Penilaian acara pada turnamen dilakukan sesuai dengan aturan acara.
- b) Penilaian secara keseluruhan akan dilakukan dengan sistem penilaian relatif untuk tim dan peristiwa individual.
- c) Penilaian dapat disimpan dan dianalisis pada perangkat elektronik, namun akuntansi kertas harus disimpan sebagai catatan semua skor dan penempatan.
- d) Ukuran turnamen resmi adalah jumlah:
 - (i) Piala beregu: Tim yang terdaftar pada awal acara pertama. Tidak ada jumlah minimum jumlah tim.
 - (ii) Piala individu: Pelempar yang terdaftar pada awal acara pertama. Tidak ada jumlah pelempar minimum.

7. Sistem Penilaian

- a) Sistem penilaian berbasis peringkat (RBSS)
 - (i) Menempatkan poin di Setiap Acara
 - a. Juara 1 = 1 poin penempatan, Juara 2 = 2 poin penempatan, Juara 3 = 3 penempatan poin, tempat terakhir = n poin penempatan (jumlah tim atau individu yang masuk)
 - b. Contoh
 - o Tim: Jika ada 20 tim, tim juara 1 dalam suatu acara menerima 1 poin penempatan. Juara ke-2 menerima 2 poin penempatan, juara ke-3 menerima 3 poin penempatan poin, yang terakhir menerima 20 poin penempatan.

- o Individu: Jika ada 100 individu, individu yang menempati posisi pertama dalam suatu acara menerima 1 poin, juara ke-2 menerima 2 poin, peringkat terakhir menerima 100 poin.
- c. Sistem penempatan menaik: Poin penempatan maksimum dalam suatu acara sama dengan jumlah total tim atau pelempar dalam acara tersebut.
- d. Tidak ada poin tambahan yang diberikan untuk memenangkan suatu acara.
- e. Tim atau individu yang seri membagi poin penempatan tempat yang akan mereka tempati.
 - telah diambil jika mereka tidak terikat.
 - o Contoh: Jika 3 tim seri untuk posisi ke-2, mereka akan membagi posisi tersebut poin untuk tempat ke-2, ke-3, dan ke-4. Tim berikutnya akan menerima penempatan poin untuk tempat ke-5.
- f. Tidak memperoleh skor, tidak dapat bertanding, atau tim/pelempar mana pun didiskualifikasi dalam suatu pertandingan atau secara keseluruhan akan menerima n poin penempatan (poin penempatan terburuk yang mungkin) di acara ini atau secara keseluruhan.
- g. Jumlah tim/pelempar yang berkompetisi (n) akan tetap sama seperti jika tidak ada didiskualifikasi. Pemberian poin untuk tim/pelempar yang didiskualifikasi tidak dianggap sebagai terjadi seri. Tim/pelempar yang didiskualifikasi diberi poin yang sama dengan ukuran turnamen resmi (poin penempatan tempat terakhir).
 - o Contoh (50 peserta dan 2 didiskualifikasi): Juara 1 = 1 poin penempatan, tempat terakhir tapi tidak didiskualifikasi = $n - 2$ poin penempatan ($50 - 2 = 48$ penempatan) poin), 2 pelempar yang didiskualifikasi n poin (50 poin penempatan) per pelempar.
- h. Tim/individu yang didiskualifikasi menerima poin penempatan maksimum untuk acara tersebut.
 - Mereka tidak akan bisa memenangkan turnamen. Jika tidak ada tim/individu lain yang jika didiskualifikasi, mereka akan berada di posisi terakhir dalam turnamen, tidak peduli seberapa bagus mereka skor lainnya adalah.
- i. Tim/individu yang mengumpulkan poin penempatan paling sedikit dalam pertandingan uji adalah pemenang pertandingan. Poin terendah dalam 1 pertandingan adalah yang terbaik; poin tertinggi menempatkan poin atas 1 pertandingan adalah yang terakhir.
- j. Juara Tim Dunia adalah tim yang mengumpulkan peringkat paling sedikit poin dari semua hari. Poin terendah secara keseluruhan adalah yang terbaik, poin tertinggi poin keseluruhan ada di posisi terakhir.

k. Juara Dunia Individu adalah individu yang mengumpulkan paling sedikit

menempatkan poin dari semua hari. Poin penempatan terendah secara keseluruhan adalah yang terbaik, tertinggi

perolehan poin secara keseluruhan berada di posisi terakhir.

b) Sistem penilaian relatif (RSS)

(i) Sistem Penilaian Relatif mengubah skor acara menjadi skor keseluruhan dengan menggunakan

fungsi logaritma. Hal ini berbeda dengan Sistem Penilaian Berbasis Peringkat yang

mengubah skor acara menjadi skor keseluruhan dengan menggunakan poin penempatan.

(ii) RSS mengubah skor di setiap acara menjadi poin total dari 0 hingga 1000 dengan

patokan 1000 poin yang diberikan pada poin maksimum yang mungkin dalam

peristiwa atau mendekati rekor dunia saat ini. Ini berarti bahwa dalam beberapa peristiwa itu

mungkin untuk mendapatkan skor lebih dari 1000 tetapi, perlu diingat bahwa nilai-nilai yang lebih tinggi itu

masih "relatif" terhadap skor lainnya sehingga tidak ada "hadiah" tambahan untuk suatu hal yang luar biasa

skor pada acara tersebut. Lihat detailnya di bawah.

(iii) Matematika:

a. Pemenangnya adalah yang memperoleh poin paling banyak.

b. Untuk semua rumus, $\lg$ adalah logaritma basis 10. $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ dst.

Nilai poin akan dibulatkan ke bawah ke angka integer berikutnya. Skor sempurna atau

skor yang mendekati rekor dunia menentukan tolok ukur 1000P.

c. Untuk acara-acara yang jumlah poinnya paling banyak atau skornya paling tinggi,

poin untuk peringkat keseluruhan diberikan sebagai

di mana MAX adalah patokan 1000P. Untuk Trick Catch/

Penggandaan, Akurasi, Putaran Aussie yang 100p.

d. Untuk acara-acara yang skor terkecilnya adalah yang terbaik, poin untuk peringkat keseluruhan adalah

diberikan sebagai

di mana MIN adalah patokan 1000P.

Peristiwa berjangka waktu memiliki sejumlah N tugas atau putaran yang harus diselesaikan

tercapai (contoh 5 tangkapan di Tangkapan Cepat. Atau

$3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ tugas di Tapir). Selain itu mungkin ada

jadi batas waktu t_{max} . Misalnya $t_{max} = 60$ detik dalam Fast Catch.

Jika seorang peserta menyelesaikan n tugas dalam batas waktu,

skor yang dihitung akan menjadi waktu yang diharapkan untuk menyelesaikan semuanya

N tugas.

e. Untuk putaran yang telah selesai, skornya adalah waktu yang diukur, tetapi tidak lebih buruk dari t_{max}

Tidak/(N-1).

F.

g. Misalnya, jika seorang pelempar terluka setelah menangkap dalam estafet Tim sebelumnya

kembali ke gerbang, skornya adalah $300 \times 8/7 = 342.857s$ dalam Estafet Beregu.

Skor nol diberikan dengan 0 Poin.

Catatan: Pilihan MAX dan MIN tidak memiliki pengaruh pada peringkat keseluruhan, kecuali

untuk skor yang sangat mendekati nol.

h. Dalam acara tanpa skor terbaik secara teknis (Tangkapan Cepat/Tapir/

Daya Tahan) lebih dari 1000P dapat diberikan. Dalam acara dengan batas/

secara teknis skor terbaik yang mungkin (seperti Akurasi), 1000P adalah jumlah tertinggi poin.

i. Peserta yang tidak muncul atau tidak melempar sama sekali (np) akan menerima -200P.

j. Lihat lampiran untuk tabel kejadian.

k. Aturan praktis

Untuk skor lebih besar dari 10% dari tolok ukur 1000P (contoh: 2c di Cepat

Tangkap atau 10P dalam Akurasi) aturan praktis berikut dapat digunakan:

A mengalahkan B	dengan faktor 1,01 atau 1%	mis. 30 detik vs 29,7 detik di FC kira-kira perbedaan 2P	
A mengalahkan B	berdasarkan fakta. 1,1 atau 10%	88P vs 80P di ACC	ca. 20P beda.

A mengalahkan B	berdasarkan fakta. 1,2 atau 20% 16,67 vs 20-an di FC	ca. 39P perbedaan.
A mengalahkan B	berdasarkan fakta. 2 atau 100% 2c vs 1c di FC	sekitar 148P perbedaan.
Tim A mengalahkan tim B dengan fakta. 3 atau 200% 99c vs 33c di Super	menangkap	ca. 230P beda.

Berbeda dengan sistem berbasis posisi, nilai-nilai ini tidak bergantung pada keberadaan
pelempar tambahan/tim C.

c) Tabel poin sistem penilaian relatif – versi pendek – individu

(i) Tabel lengkap tersedia di Buku Tabel Sistem Penilaian Relatif _____

Poin	Klub Sepak Bola		AKHIR	AKSESORIS/AR/ TC	MTA1/5	MTA3/5
tahun 1020	13.67		87			
1000	pukul 15.00		80	100	Rp 50.000	Rp. 150.000
980	16.47		72	91	45.55	136.66
960	tanggal 18.08		66	83	41.50	124.50
940	19.84		60	75	37.80	113.42
920	21.78		55	68	34.43	pukul 103.30
900	23.92		50	62	31.36	94.08
880	26.27		45	57	28.55	85.67
860	28.85		41	52	pukul 26.00	Rp 78.000
840	31.69		37	47	23.66	71.00
820	34.82		34	43	21.54	64.62
800	38.27		31	39	19.60	58.80
780	42.06		28	35	17.83	53.49
760	46.25		25	32	tanggal 16.21	48.65
740	50.86		23	29	14.74	44.24
720	55.95		21	26	pukul 13.40	40.21
700	61.58		19	24	tanggal 12.18	36.54
680	67.79		17	22	tanggal 11.06	33.19
660	74.65		16	20	Tanggal 10.04	30.14
640	4c	659 14		18	Tanggal 9.11	27.35
620	3c	600 13		16	8.27	24.81
600	2c	518 11		14	7.49	22.49
580	1c	387 10		13	6.79	20.38

560		9	12	6.15	pukul 18.45
540		8	11	5.56	16.70
520		8	10	5.03	tanggal 15.09
500		7	9	4.54	13.63

d) Tabel poin sistem penilaian relatif – versi pendek – tim

(i) Tabel lengkap tersedia di Buku Tabel Sistem Penilaian Relatif

Poin TIM ACC/		TIM MTA	TIM	TIM	TIM	TIM
	Bahasa Indonesia: AR/TC	menyampaikan	AKHIR	super	menyampaikan	tenuk
tahun 1020			65	109	127.57	164.02
1000	400	Rp. 200.000	60	100	Rp 140.000	Rp. 180.000
980	364	182.22	54	91	153.66	197.56
960	332	166.01	49	83	168.67	216.86
940	302	151.22	45	75	185.16	238.06
920	275	137.74	41	68	203.28	261.36
900	250	125.44	37	62	223.21	286.98
880	228	114.23	34	57	245.12	315.16
860	208	104.00	31	52	269.23	346.15
840	189	94.67	28	47	295.76	19 hal 840
820	172	86.16	25	43	324.96	15 hal 790
800	156	78.40	23	39	7c 808 10p 705	
780	142	71.32	21	35	6c 776 5p 563	
760	129	64.87	19	32	5c 737	
740	117	58.98	17	29	4c 691	
720	107	53.62	16	26	3c 631	
700	97	48.72	14	24	2c 549	
680	88	44.25	13	22	1c 415	
660	80	40.18	12	20		
640	72	36.47	10	18		
620	66	Tanggal 33.08	9	16		
600	59	29.99	8	14		
580	54	Tanggal 27.18	8	13		
560	49	24.61	7	12		
540	44	22.26	6	11		
520	40	Tanggal 20.13	6	10		
500	36	tanggal 18.18	5	9		

8. Pembatalan Acara

- a) Sebelum dimulainya turnamen, Direktur Turnamen akan menerbitkan urutan pembatalan acara setiap hari karena alasan waktu.
- b) Turnamen/acara yang diiklankan diadakan sesuai jadwal, terlepas dari cuaca atau faktor lainnya kejadian kecuali petugas memutuskan untuk istirahat pada waktu mulai yang dijadwalkan untuk membatalkannya atau menundanya.
- c) Jika terjadi hujan lebat, angin kencang, atau kondisi berbahaya lainnya, panitia turnamen akan memutuskan apakah akan melanjutkan acara atau beristirahat dan menunggu kondisi untuk meringankan.
- d) Ini adalah kondisi cuaca dimana kompetisi harus dibatalkan, ditunda, atau ditangguhkan.
- (i) Suhu maksimum 38C / 100.5F
 - (ii) Semua kejadian: kecepatan angin rata-rata maksimum 6 m/s (21,6 km/jam, 13,4 mph) *
 - (iii)Penggandaan: kecepatan angin rata-rata maksimum 5 m/s (18,0 km/jam, 11,1 mph) *
- *Kecepatan angin akan diukur pada ketinggian 2 meter di atas tanah di lapangan permainan dan dipantau secara terus menerus selama interval 10 menit
- e) Jika hujan rintik-rintik, kontes akan tetap dilanjutkan.
- f) Jika petir terlihat dari lapangan dan tampak semakin dekat, turnamen akan dimulai.
- Para pejabat akan beristirahat dan menunggu badai berlalu.
- g) Jika petugas memutuskan untuk beristirahat (dalam hal hujan, petir, dan sebagainya), maka mereka harus melakukannya antara putaran acara jika memungkinkan. Sisa acara harus diperebutkan di hari yang sama, atau acara akan dianggap dibatalkan dan penilaian untuk acara tersebut akan salah satu dari berikut ini:

- (i) Jika acara tersebut memiliki babak (seperti Babak Australia dengan setiap tim menang lebih dari sekali), maka skor untuk jumlah putaran yang telah diselesaikan semua tim akan menjadi skor acara. Contoh: Jika setiap tim memiliki dua pelempar, lengkapi Australia Bulat tetapi beberapa tim memiliki tiga pelempar yang menyelesaikan acara tersebut, skor untuk dua pelempar pertama adalah skor tim untuk acara tersebut. Setiap putaran yang tidak dimulai di waktu interupsi dapat diselesaikan ketika kontes dilanjutkan, dan Skor akan dimasukkan dalam skor resmi tim.
- (ii) Jika acara tersebut dipertandingkan sekali oleh setiap tim (seperti Team Endurance) dan setiap tim belum menyelesaikan rondennya, maka skor tidak akan dicatat untuk acara tersebut.
- (iii) Kapan dan apakah turnamen dapat dimulai kembali di kemudian hari dan terlalu banyak waktu yang tersedia hilang untuk melanjutkan acara yang dijeda, acara berikutnya sesuai jadwal atau sesuai terhadap jadwal waktu akan digugat.

9. Penjadwalan Ulang Acara dalam Kejuaraan Tim

- a) Tujuan penyelenggara turnamen adalah menyelesaikan semua acara selama tim turnamen pada hari yang dijadwalkan. Jika cuaca atau masalah lain mengurangi total jumlah acara yang kurang dari jumlah yang dijadwalkan, juara akan tetap diumumkan. pedoman berikut menentukan penjadwalan ulang acara jika acara dibatalkan karena hujan.
- b) Jika hari pertama atau kedua benar-benar hujan, maka hari tersebut akan dilombakan pada hari hujan, menggunakan urutan kejadian yang sama seperti yang dipublikasikan sebelumnya: Jika hari pertama jika hujan turun, maka kegiatan yang telah dijadwalkan pada hari kedua akan dilaksanakan pada hari kedua hari dan acara yang dijadwalkan untuk hari pertama akan dilakukan untuk hari hujan. Jika hari kedua dibatalkan karena hujan, maka acara yang dijadwalkan pada hari kedua adalah dilakukan pada hari hujan.
- c) Jika kedua hari tersebut hujan, maka kegiatan yang dijadwalkan pada hari pertama dilaksanakan pada hari hujan. hari.

10. Penjadwalan Ulang Acara di Kejuaraan Individu

- a) Tujuan penyelenggara turnamen adalah menyelesaikan semua acara selama turnamen individu. kejuaraan pada hari yang dijadwalkan. Jika cuaca atau masalah lain mengurangi total jumlah acara yang kurang dari jumlah yang dijadwalkan, juara akan tetap diumumkan. pedoman berikut menentukan penjadwalan ulang acara jika suatu hari dibatalkan karena hujan.
- b) Kejuaraan Perorangan tetap disetujui meskipun hujan terus turun sampai babak kedua hari.
- c) Jika hari pertama Kejuaraan Perorangan dibatalkan karena alasan apa pun, acara yang dijadwalkan untuk hari kedua akan dilaksanakan pada hari kedua.
- d) Namun, direktur turnamen dapat memutuskan sebelum dimulainya turnamen bahwa hari kedua mungkin dijalankan dengan jadwal yang direvisi untuk menguji berbagai keterampilan. Jadwal yang direvisi ini dapat berisi acara dari hari mana pun. Direktur turnamen akan menetapkan jadwal yang direvisi sebelum dimulainya turnamen. Saran: Australian Round, Trick Catch/Doubling 100 (atau hanya Doubling 50), Fast Catch, MTA 100.
- e) Jika hari kedua dibatalkan karena cuaca buruk, maka penempatannya akan ditentukan oleh skor hari pertama atau pada akhir hari hujan, jika ada.

G. Mencatat Rekor Dunia

Bagian ini tidak termasuk dalam Buku Peraturan Acara. Mungkin termasuk dalam IFBA situs web dan di Buku Pegangan Turnamen.

1. Rekor dunia

a) Skor yang dibuat selama Piala Tim tidak dihitung sebagai Rekor Dunia.

2. Pengakuan IFBA

a) IFBA akan mengakui rekor dunia hanya jika:

(i) Acara tersebut tercantum dalam buku peraturan IFBA terkini atau acara tradisional

dengan aturan yang diterima secara umum (contoh: Jumlah Tangkapan Berturut-turut Terbanyak).

(ii) Rekor tersebut dicapai dalam suatu acara yang tidak lebih dari satu kali dalam satu periode.

hari –atau- Rekor dicapai pada percobaan pertama dari suatu acara yang diperebutkan lebih dari sekali dalam sehari.

(iii) Dalam kasus apa pun, IFBA dapat (tidak harus) memberikan suara untuk menerima atau tidak menerima rekor dunia.

(iv) Peristiwa-peristiwa berikut tercantum:

a. Akurasi 100 (5 set 2 lemparan)

b. Akurasi 50 (5 set 1 lemparan)

c. Tangkapan Cepat (2 ronde)

d. MTA 100 (3, 4, atau 5 lemparan)

e. MTA tak terbatas (3, 4, atau 5 lemparan) (bisa berupa skor out-of-bounds dari acara MTA 100)

f. MTA3+ (jumlah tiga skor terbaik dari lima lemparan)

g. Australian Round (maks. 100 poin dari 5 set 1 lemparan)

h. Trick Catch/Doubling 100 (Sistem Christchurch)

i. Daya tahan (tangkapan terbanyak dalam periode 5 menit)

j. Jarak Jauh (skor terbaik dari satu atau dua putaran 5 set 1 lemparan)/(terbaik skor dari maksimal 20 lemparan sehari)

k. Juggling (menangkap paling banyak secara berurutan sampai salah satu dari dua bumerang tidak ada tertangkap) (dua lemparan pertama harus memiliki jarak minimum 20m).

- I. Tangkapan Berturut-turut Terbanyak (tangkapan terbanyak berturut-turut sampai bumerang tidak ada lagi)
tertangkap, pra-kualifikasi 20m diperlukan, tetapi tidak diperiksa pada setiap lemparan)

3. Syarat Pelaporan Catatan

- a) Rekor ini harus dicapai selama turnamen yang diakui oleh negara IFBA anggota. Kemungkinan besar, semua negara anggota IFBA hanya akan mengakui atau tidak mengakui turnamen di wilayah mereka. Dalam kasus lain - Turnamen Jarak Jauh di Sahara - Komite Direktif IFBA akan memutuskan.
- b) Setiap negara dapat meminta untuk menambahkan suatu acara ke dalam daftar catatan IFBA (entri dalam daftar catatan IFBA).
(buku peraturan diperlukan kemudian) mengusulkannya dalam rapat umum.
- c) Komite Arahan IFBA telah mengatur semua perubahan yang diperlukan pada buku peraturan dan/atau atau daftar rekaman sampai paling lambat pada rapat umum berikutnya.
- d) Jika seorang peserta memperoleh skor sempurna dalam:
- (i) Akurasi 100 (5 set 2 lemparan), dia terus melempar dalam set 2 lemparan sampai setidaknya satu atau kedua lemparan tidak sempurna 10 (mis: 9 dan 10). Skor totalnya akan menjadi 109.
 - (ii) Akurasi 50 (5 set 1 lemparan), ia terus melempar dalam set 1 lemparan sampai satu lemparan tidak sempurna 10 (mis: 9). Skor totalnya adalah 59.
 - (iii) Putaran Australia (maks. 100 poin dari 5 set 1 lemparan), dia terus melempar dalam set 1 lemparan sampai salah satu lemparan tidak sempurna 20 (mis: 19). Skor total akan menjadi 119.
 - (iv) Trick Catch/Doubling 100 (Sistem Christchurch), ia terus melempar set 1 lemparan (dalam penggandaan: 1 lemparan dengan dua bumerang) hingga satu lemparan (dalam penggandaan: 1 lemparan dengan dua bumerang) tidak tertangkap. Skor totalnya 100 ditambah semua poin dari tangkapan yang dibuat (dalam penggandaan: Jika bumerang pertama ditangkap dan yang kedua dijatuhkan, poin untuk tangkapan diberikan, tetapi pelempar harus berhenti. Jika bumerang pertama dijatuhkan dan bumerang kedua tertangkap, tidak ada poin untuk tangkapan tersebut diberikan dan pelempar harus berhenti).