

IFBA

Règlement officiel 2024

Épreuves individuelles et par équipes

Version 1.6

11/04/2024



Président : Guenter Moeller

Courriel : guenter@themoellers.de

<http://www.ifba-online.com>

Copyright © IFBA 2024

Le règlement officiel de l'IFBA est la propriété de l'IFBA.

Table des matières

A. Règles générales	4
1. Édition du règlement de l'IFBA	4
2. Consignes de sécurité concernant le boomerang	4
3. Obligations des concurrents et des équipes	5
4. Exigences relatives au chronomètre	6
5. Droits des concurrents et des équipes	8
6. Responsabilités des fonctionnaires	8
7. Terrain de tournoi et tâches de lancer	10
8. Responsabilités d'arbitrage des équipes (membres juges des équipes)	12
9. Listes de lancer et de jugement des équipes	12
10. Précision du score (Précision et ronde australienne)	13
11. Juger	13
12. Départs relais	15
13. Calendrier	15
14. Lancer légal	16
15. Surveillance des conditions météorologiques	16
16. Périodes d'échauffement générales	16
17. Interférence intentionnelle/Fautes 17	
18. Manifestations	20
19. Pénalités	20
20. Lancer en infériorité numérique	22
21. Blessure lors d'une épreuve par équipe	22
B. Système de récompenses	24
C. Nationalité 26	
D. Événements 28	
1. Précision 100 : Individuel	28
2. Précision : Équipe	30
3. Tour australien : individuel	31
4. Tour australien : Équipe	35
5. Endurance : individuelle	36
6. Relais d'endurance : équipe	38
7. Attrape rapide : Individuel	41

8. Temps maximum en altitude (MTA) – Meilleur 1 sur 5 : Individuel	43
9. Temps maximum en altitude (MTA) – Meilleur 3 sur 5 : Individuel	45
10. Relais MTA : épreuve par équipes chronométrée	45
11. Relais de 30 mètres49	
12. Super Catch en équipe	53
13. Trick Catch/Doubling 100 : Individuel	58
14. Trick Catch/Doubling 100 : Équipe	61
15. Relais de la terreur de l'équipe Tapir : épreuve par équipes chronométrée	61
16. Longue distance	65
E. Glossaire des termes 71	
F. Organisation du tournoi 84	
1. Ordre de lancer	84
2. Annonces	84
3. Organisation d'événements	84
4. Composition de l'équipe	85
5. Utilisation d'extras pour les événements d'équipe	85
6. Score des Championnats du monde 2024	86
7. Systèmes de notation	86
8. Annulation d'événements 94	
9. Reprogrammation des épreuves des championnats par équipes 95	
10. Reprogrammation des épreuves des championnats individuels 96	
G. Enregistrement des records du monde 97	

A. Règles générales

Ces règles générales s'appliquent aussi bien aux championnats par équipes qu'aux championnats individuels.

1. Édition du règlement de l'IFBA

a) Ce règlement sera modifié entre les Championnats du monde de boomerang pour tenir compte

pour les nouveaux événements et les changements de règles et de procédures ainsi que pour clarifier les anciennes règles.

Le comité des règles de l'IFBA est seul chargé d'adopter de nouveaux événements, de modifier les règles, clarification des règles préexistantes, édition de texte et mise en forme du règlement de l'IFBA.

Les propositions de nouveaux événements ou de modifications des règles doivent être soumises au Règlement de l'IFBA

Comité d'examen. Pour faciliter le processus d'édition, nous avons adopté

certaines échéances. Ces échéances permettront aux concurrents, aux équipes,

Les organisateurs et le personnel de jugement du WBC doivent s'adapter aux nouvelles règles et aux nouveaux événements. Ces délais sont les suivantes :

b) De nouveaux événements ne peuvent pas être ajoutés au cours de la période de 12 mois précédant le WBC. Si un

Si un événement est proposé après cette date limite, il sera pris en compte dans le prochain règlement.

le WBC suivant.

c) La version finale du règlement doit être publiée 6 mois avant le début du WBC

date. Cela comprend tous les changements apportés aux événements, aux règles et aux procédures.

d) Toutefois, des modifications de grammaire, de syntaxe, de formatage, etc. peuvent toujours être apportées jusqu'à la

Date de début du WBC.

2. Consignes de sécurité concernant le boomerang

a) Les boomerangs nécessitent beaucoup d'espace pour être utilisés en toute sécurité. Ils ne doivent être utilisés que dans

de grands espaces ouverts où ils ont beaucoup d'espace pour voler ou rebondir sans danger

frapper quelqu'un ou quelque chose.

b) Les lanceurs sont responsables de la sécurité de toutes les personnes se trouvant sur leur trajectoire de vol.

boomerangs. Les lanceurs doivent toujours garder les yeux fixés sur leurs boomerangs pendant

vol.

c) Si le lanceur voit quelqu'un en danger d'être touché, il doit donner un signal rapide, clair et fort.

avertissement verbal à la personne en danger, par exemple en criant « TÊTE ».

d) Sécurité pendant la pratique

(i) Tout lanceur qui frappe une personne avec un boomerang pendant son vol vers l'extérieur – et est clairement en faute – il est disqualifié de sa prochaine épreuve, même si elle a lieu un autre jour.

(ii) Tout lanceur qui est averti par un officiel du tournoi ou un maître de cercle de s'arrêter lancer dangereusement à deux reprises au cours de la même journée, ou qui frappe quelqu'un, après avoir été averti une fois, est disqualifié de l'échauffement, de l'entraînement et compétition pour le reste de la journée.

(iii) Exceptions :

a. L'accident est clairement la faute de la victime.

b. La victime est en échauffement ou en entraînement organisé (en ligne de lancer) et ne fait pas attention aux boomerangs qui reviennent et est touché en conséquence.

e) Sécurité pendant la compétition

(i) Les concurrents doivent s'assurer que le juge du cercle a donné le « cercle libre » annonce avant de lancer.

(ii) N'entrez pas dans le cercle d'un autre lanceur sans vérifier s'il est sécuritaire et dire au lanceur que vous entrez dans son cercle.

(iii) Les lanceurs sont responsables du déplacement des observateurs, des juges, des spectateurs ou de toute autre personne avant de les lancer pour protéger les autres. Si l'une de ces personnes est touchée, Le lanceur ne marque aucun point. Un délai sera accordé pour permettre aux joueurs de se déplacer. mais aucun nouveau lancer n'est accordé si des observateurs de portée, etc. sont touchés lors d'un lancer. Exception : Le l'accident est clairement la faute de la victime.

3. Obligations des concurrents et des équipes

a) En participant au concours, les candidats et les équipes acceptent les décisions de les officiels du tournoi et les maîtres de cercle.

b) Dans les épreuves chronométrées, il est de la responsabilité du concurrent de s'assurer que les chronométrateurs sont prêts avant de commencer son tour. Un lanceur qui lance avant que les chronomètres ne soient prêts reçoit aucun score pour ce tour. Cependant, il est conseillé que le maître du cercle effectue également un test pour faire Bien sûr, les observateurs et les chronométrateurs sont prêts.

c) Dans tous les cas, il est de la responsabilité du lanceur d'être prêt à lancer lorsque cela devient son tour. S'il ne lance pas dans le temps imparti après que le juge du cercle annonce « cercle dégagé », il perd son tour.

- d) Les concurrents ne peuvent pas parler inutilement avec le juge ou le marqueur pendant un événement.
- e) Lorsque les lanceurs/équipes se présentent à leurs cercles, les noms des lanceurs sont inscrits dans les feuilles de pointage. Si un lanceur ou une équipe n'est pas présent pour s'inscrire au cercle maître au début de l'épreuve, le lanceur (dans les épreuves de style individuel) ou le l'équipe (dans les événements de type équipe) recevra un 0 dans cet événement.
- f) Il est de la responsabilité de chaque lanceur/équipe de savoir quand c'est son tour et de soyez prêt à lancer au signal de l'officiel.
- g) Lorsque les lanceurs/équipes se sont inscrits au début de l'événement, aucun changement ne peut être apporté. être effectués, sauf en cas de remplacement pour blessure lors d'épreuves par équipes. Voir section :
« Blessure lors d'une épreuve par équipe »
- h) Les lancers d'échauffement et d'entraînement sont autorisés dans les zones désignées à des heures déterminées.
- i) Les lancers d'échauffement, les lancers d'entraînement et les vérifications de portée ne sont pas autorisés à partir ou au-dessus d'un cercle de compétition dans lequel un événement est en cours.
- (i) Les concurrents surpris en train d'effectuer de tels lancers sont disqualifiés de leur prochaine épreuve, même si c'est un autre jour.
- j) Les boomerangs en mousse d'une portée inférieure à 20 mètres peuvent être utilisés par les concurrents entre les épreuves, pendant les échauffements généraux et pendant que vous êtes « sur le pont ». « Sur le pont » pourrait être le groupe suivant ou les deux groupes suivants selon l'événement.
- (i) Pendant l'événement : Seuls les lanceurs « sur le pont » peuvent utiliser des boomerangs d'échauffement en mousse. Une zone d'échauffement sera attribuée par le jury. sera suffisamment éloigné du terrain de compétition pour qu'il y ait aucune interférence avec les concurrents.
- (ii) Pendant l'événement : Les lanceurs qui ne sont pas « sur le pont » ne peuvent lancer aucun boomerangs (en mousse ou non). Cela inclut les lanceurs qui effectuent des repérages, jugement, chronométrage, notation ou en pause.

4. Exigences relatives au chronomètre

- a) Chaque lanceur doit avoir un chronomètre fonctionnel qui chronomètre au 1/100 de seconde et qui a un chronomètre.
- b) Les chronomètres doivent être de type portable, et non des montres-bracelets ou des smartphones
- c) Ayez toujours un chronomètre avec vous !

- d) Les lanceurs doivent avoir un chronomètre pour s'inscrire à l'équipe et/ou à l'individuel tournoi.
- e) Utilisez toujours le bouton LAP (pas le bouton d'arrêt) du chronomètre, sauf en cas de blessure se produit lors d'épreuves d'endurance individuelles. Voir la section : « Endurance : Individuelle »

5. Droits des concurrents et des équipes

a) Les concurrents peuvent remplacer un boomerang à tout moment entre les vols au cours d'un événement.

L'événement ne doit pas être ralenti de plus de 15 secondes en conséquence, sinon le tour est perdu.

b) Un seul boomerang (1 paire de boomerangs pour le doublage) peut être utilisé à la fois

temps. Si un lanceur veut changer de boomerang, celui qui est remplacé ou un

une partie substantielle de celui-ci doit être remise dans le mille par le concurrent avant toute

plus de lancers peuvent être effectués.

c) Les lanceurs sont responsables de retirer les obstacles sur le terrain de compétition avant leur

virage - à l'exclusion des obstacles de terrain précédemment spécifiés. Percuter tout objet susceptible de

ont été supprimés ne constitue pas une interférence et le score de ce tour est de 0, sauf lorsque le

le tour consiste en plus d'un lancer, comme Fast Catch, Endurance ou Team Super

Attraper.

d) L'utilisation de gants légaux est autorisée dans toutes les compétitions. Les gants légaux sont ceux utilisés pour

protéger la ou les mains pendant la capture, mais ne pas utiliser comme aide à la capture comme un gant de baseball.

6. Responsabilités des fonctionnaires

Le directeur du tournoi, le juge en chef, le personnel de jugement et le maître de cercle peuvent participer au

tournoi dans lequel ils sont officiels. S'ils le sont, ils doivent désigner des remplaçants pour

exercer leurs fonctions dans toute action ou décision dans laquelle ils sont impliqués en tant que concurrents.

a) Directeur du tournoi

(i) Organise et est généralement responsable d'un tournoi.

b) Officiels du tournoi

(i) Assurer un contrôle adéquat des spectateurs pour maintenir leur sécurité.

(ii) Préparer et distribuer des dépliants aux spectateurs. Ces dépliants doivent contenir des informations appropriées.

avertissements et devrait inclure un programme.

(iii) Organiser une réunion préalable au tournoi pour faire des annonces et revoir les règles.

(iv) Mettre une copie des règles actuelles du tournoi à la disposition de tous les participants pour
référence.

(v) Aider les fonctionnaires et les juges, si nécessaire, à résoudre les protestations.

(vi) Prévoir des dispositifs d'assainissement/toilettes sur le terrain.

(vii) Approuver et publier les résultats

c) Juges en chef

(i) Organiser et faciliter la réunion des capitaines

(ii) Acceptation de l'état du terrain, y compris l'élimination des obstacles et la clôture

des zones dangereuses

(iii) Chronométrateur du calendrier

(iv) Démarrer et arrêter la période d'échauffement

(v) Affectez des juges d'équipe aux cercles afin qu'ils ne jugent pas leurs propres équipes.

(vi) Préparer les événements d'équipe

(vii) Responsable de la vérification des conditions météorologiques et de la décision de faire une pause

un événement. Voir la section : « Surveillance des conditions météorologiques »

(viii) Prise de décision finale

(ix) Examine le règlement et évalue les changements en fonction de leur faisabilité

d) Officiels/Juges

(i) Responsable du bon déroulement du tournoi.

(ii) Nommer des juges assistants pour exercer ses fonctions lorsqu'il ne peut pas diriger les événements

lui-même (comme lorsque plusieurs stations de lancer sont utilisées ou lorsque 2 événements ou plus fonctionnent simultanément).

(iii) Déterminer le score à attribuer pour chaque lancer dans chaque épreuve.

(iv) Organiser et collecter des données auprès des commissaires et des chronométrateurs pour les marqueurs.

(v) Juger les interférences et statuer de manière appropriée.

(vi) Conférer avec le directeur du tournoi et les juges en chef pour résoudre les protestations.

(vii) Utiliser la méthode qui semble la plus juste pour déterminer comment un événement devrait se produire

notés, y compris, mais sans s'y limiter, les informations provenant de témoins de la occurrence.

(viii) S'il a un doute sur le score du lancer, le bénéfice du doute devrait lui être accordé.

Toujours aller vers le lanceur. Le maître de cercle ne peut pas forcer le lanceur à répéter.

le lancer juste parce que le maître du cercle a un doute sur le score.

e) Maître du Cercle

(i) S'assure que le terrain est préparé pour l'événement.

- (ii) Responsable du bon déroulement des événements dans chaque cercle inclus dans le tournoi.

Cela comprend l'interprétation des règles, l'organisation des autres officiels et des stewards, et enregistrement des partitions.

- (iii) Surveille les fautes de pied et décide des prises légales/valides.

- (iv) Dans les épreuves de relais, il détermine si le lanceur a touché le cercle central.

- (v) Annonce quand le virage commence et signale que le cercle est libre.

- (vi) Peut être n'importe quel lanceur qui connaît les règles et comprend bien l'anglais assez pour garder les scores.

- (vii) S'il a un doute sur le score du lancer, le bénéfice du doute devrait lui être accordé.

Toujours aller vers le lanceur. Le maître de cercle ne peut pas forcer le lanceur à répéter.

le lancer juste parce que le maître du cercle a un doute sur le score.

f) Marqueurs

- (i) Nommé par les juges pour enregistrer les scores pendant l'événement.

a. Les fonctions peuvent être exercées par toute personne approuvée par le juge en chef lorsque nécessaire.

b. Enregistre tous les scores de l'événement.

g) Intendant (Intendant de champ de tir, Chronométrateur)

- (i) Nommé par les juges pour aider à la détermination de la portée, du timing, de la détermination de précision ou points de capture selon les besoins.

- (ii) Tous les concurrents doivent effectuer certaines tâches de steward lorsque leur tour de lancer arrive pas imminent.

- (iii) Peut être attribué avant le début d'un événement/tour.

h) Scoreur en chef/analyste de scores

- (i) Prépare les feuilles de pointage.

- (ii) Revérifie les calculs sur la feuille de pointage.

- (iii) Détermine le classement officiel dans chaque épreuve.

- (iv) Compile les données pour déterminer le classement général.

- (v) Examine le règlement et évalue les changements en fonction de leur faisabilité.

7. Terrain de tournoi et tâches de lancer

a) Champ

(i) Le terrain du tournoi doit être plat, de niveau, avec de l'herbe bien coupée et exempt d'obstacles

comme des arbres, des lampadaires, des poteaux de but, etc.

(ii) Les obstacles doivent être à au moins 10 mètres du cercle de tir le plus éloigné requis

pour l'événement.

(iii) Les marquages circulaires doivent être fixes et bien visibles. Toutes les lignes circulaires doivent

être continu.

(iv) La zone du terrain du tournoi doit être clairement définie et correctement marquée. Ceci est

particulièrement important pour les événements MTA.

b) Ordre de lancement et classement des épreuves pour la compétition individuelle

(i) L'ordre des lanceurs ne doit pas désavantager ou avantager un lanceur. Avant

au début du tournoi, les lanceurs seront classés en fonction des résultats du

WBC précédent. Les lanceurs n'ayant pas participé au WBC précédent seront tirés au sort

affectés au classement. Remarque : assurez-vous qu'un nombre suffisant de lanceurs expérimentés sont

dans le dernier groupe à courir un cercle.

(ii) Dans chaque épreuve, les lanceurs seront répartis en groupes de 5 principalement, mais ils peuvent être de 4 ou 3

selon l'événement.

(iii) Si nécessaire, des lanceurs « factices » peuvent être utilisés pour égaliser les groupes à 5

(iv) Les groupes seront triés de manière à ce qu'il y ait un nombre égal de groupes de niveau élevé, moyen et faible.

groupes classés sur chaque cercle.

a. Exemple : Considérons un petit tournoi de 44 dans lequel l'un des événements utilisera 3

Cercles. Les groupes sur le cercle pourraient ressembler à ceci :

o Cercle 1 : Lanceurs 1-5, 16-20, 31-35

o Cercle 2 : Lanceurs 6-10, 21-25, 36-39

o Cercle 3 : Lanceurs 10-15, 26-30, 40-44 + plus 1 mannequin

(v) L'outil d'attribution de cercle (CAT) sera utilisé par le personnel de notation pour afficher le cercle

feuilles de devoirs avant le tournoi.

a. Les groupes (numéros de classement) seront affichés avant le début du tournoi.

b. Après chaque événement, les lanceurs n'auront qu'à trouver leur classement général sur le

feuille de pointage, puis recherchez ce numéro sur les feuilles d'affectation du cercle pour le

prochain événement.

c) Équipe de l'ordre de lancement

(i) Dans les épreuves de style tandem, les paires de lanceurs de la même équipe ne peuvent pas lancer

les mêmes cercles ou des cercles adjacents.

(ii) Ils devraient également être affectés à des créneaux horaires différents pour l'événement.

(iii) Deux équipes ne peuvent pas s'affronter deux fois dans le relais de trente mètres

lors d'un tournoi par équipe.

8. Responsabilités d'arbitrage des équipes (membres juges des équipes)

a) Au moins un lanceur de chaque équipe est requis pour arbitrer chaque épreuve.

les affectations d'arbitrage sont affichées de la même manière que les affectations de cercle de l'équipe

et donner des ordres. Les exceptions dépendent de la taille de l'équipe et peuvent être approuvées par le

juges en chef.

b) Les membres des équipes qui lancent peuvent être tenus de juger, de chronométrer et/ou de repérer la portée avant

et/ou après leur tour dans les cercles où ils sont en compétition.

(i) L'absence ou le non-respect des actions requises peut entraîner un carton jaune.

c) Les officiels d'équipe désignés (membres juges des équipes) doivent être à leur cercle pendant 5 minutes

avant le début de l'événement et faites un rapport au maître de cercle.

9. Listes de lancer et de jugement des équipes

a) Les équipes doivent soumettre les noms de leurs 4 membres lanceurs au cercle

maître après chaque échauffement d'épreuve.

b) Les équipes sont tenues de soumettre au moins le nom d'un membre juge pour chaque événement après

Échauffement de chaque épreuve auprès des juges principaux. Des exceptions peuvent être possibles selon la taille de l'équipe.

être approuvé par les juges en chef.

c) Lors de la réunion des capitaines, chaque équipe recevra des copies des attributions de cercle et

Devoir de jugement. Ces feuilles seront également affichées.

d) Il est de la responsabilité de chaque équipe de s'assurer que les membres qui lancent sont à leur

cercles assignés à temps. Si la liste des membres du jury des équipes indique que les équipes doivent

fournir un fonctionnaire, ce membre de l'équipe devrait également être à son poste assigné à l'heure.

L'absence peut entraîner une sanction personnelle.

e) Les équipes composées de seulement 5 membres devront néanmoins fournir un membre juge de l'équipe.

f) Les équipes composées de seulement 4 membres peuvent également être tenues de fournir un jugement d'équipe.

membre et être contraint de lancer en infériorité numérique. Voir la section « ~~Lancers en infériorité numérique~~ ».

Cela peut être demandé aux juges principaux, mais la décision des juges principaux sera être définitif.

10. Précision du score (Précision et ronde australienne)

Emplacement de notation	Accura cy	Un USSIE Rond
À l'intérieur du cercle de 2 mètres	10	10
Sur un cercle de 2 mètres*	9	9
Entre des cercles de 2 mètres et de 4 mètres	8	8
Sur un cercle de 4 mètres*	7	7
Entre les cercles de 4 mètres et de 6 mètres	6	6
Sur un cercle de 6 mètres*	5	5
Entre les cercles de 6 mètres et de 8 mètres	4	4
Sur un cercle de 8 mètres*	3	3
Entre les cercles de 8 mètres et de 10 mètres	2	2
Sur un cercle de 10 mètres*	1	1
Entre les cercles de 10 et 20 mètres	0	1
Sur un cercle de 20 mètres*	0	1
* Signifie également un pied de chaque côté du cercle		

11. Juger

a) Les juges peuvent utiliser tous les moyens disponibles pour déterminer comment un événement doit être jugé, y compris avec l'aide de témoins qui avaient un meilleur point de vue que le juge.

b) La décision du chef de cercle peut faire l'objet d'une contestation. Voir la section « ~~Contestations~~ »

- c) Les violations claires, évidentes ou suspectées des règles doivent être portées à la connaissance immédiate du l'attention du fonctionnaire requis pour effectuer l'appel par tout fonctionnaire qui voit le violation. L'officiel tenu de prendre la décision le fera alors.

12. Départs relais

a) Les départs arrêtés se font depuis la porte de l'équipe sur la ligne de départ au signal sonore

d'un responsable de l'événement. Les départs en courant ne peuvent pas être utilisés.

b) Une fois l'épreuve commencée, aucun lanceur ne peut toucher la zone à l'intérieur de la compétition.

cercle (y compris la ligne) jusqu'à ce qu'il soit touché. Aucune partie du corps du lanceur ne peut s'étendre.

sur la ligne pendant qu'il attend le tag.

c) Après avoir été touché, il peut entrer dans le cercle.

13. Calendrier

a) Méthode de chronométrage :

(i) Trois chronomètres principaux et un chronomètre de secours seront désignés avant chaque tour et

tous les 4 garderont le rythme.

(ii) Si un chronomètre estime qu'il n'a pas démarré ou arrêté son chronomètre à l'heure appropriée

à chaque tour, il doit disqualifier son temps.

(iii) Si un ou plusieurs des temporisateurs principaux ne sont pas dans les limites désignées ci-dessous ou

il a disqualifié son temps, un chronomètre de secours est utilisé à la place du temps ignoré :

a. Si les 3 temps principaux sont utilisés, les temps sont considérés comme valides si le plus court

et les temps les plus longs sont à 0,75 seconde près. Le temps officiel est

le temps intermédiaire. Si les temps le plus long et le plus court sont supérieurs à 0,75 seconde

à part, le 1 plus éloigné du temps médian doit être ignoré. Dans ce cas,

La sauvegarde est utilisée. Le processus est ensuite répété pour s'assurer que la sauvegarde est bien dans les limites

la tolérance de 0,75 seconde.

b. À ce stade, si seulement 2 chronomètres sont dans la tolérance de 0,75 s, le chronomètre officiel

le temps est l'inférieur des 2 temps.

c. Si un seul chronomètre affiche ce qui semble être un temps valide, c'est le chronomètre officiel.

temps. Remarque : Le lanceur ne peut pas choisir de relancer si un seul chronomètre a été

un temps valide. Donner un nouveau lancer est considéré comme un avantage pour le lanceur.

pour améliorer son score.

(iv) Pour les épreuves par équipes où le temps global et les temps au tour sont enregistrés (par exemple, par équipe relais et relais MTA) le chronomètre officiel est celui qui a le temps global moyen.

À partir de ce chronomètre, tous les temps au tour sont pris, si nécessaire.

14. Lancer légal

a) S'il n'y a pas de règle spécifique à l'événement, un lancer n'est légal que s'il a été effectué de l'intérieur le centre de la cible. Interdiction de marcher sur la ligne (faute de pied).

15. Surveillance des conditions météorologiques

a) Il y aura au moins deux stations météorologiques sur le terrain pour surveiller la vitesse du vent et la température. Les stations de surveillance doivent être espacées de manière à ce que tous les concurrents et les juges ont le droit de demander un « contrôle du vent »

(i) Des observateurs météorologiques seront chargés de suivre l'évolution des conditions et disponible pour donner une lecture lorsqu'un concurrent ou un juge en fait la demande.

(ii) Les moniteurs peuvent être des membres du personnel de jugement, un membre du jury d'une équipe, un concurrent qui n'est pas actuellement en compétition ou toute personne que le juge en chef juge capable d'accomplir cette tâche.

(iii) Les règles relatives aux conditions météorologiques actuelles sont les suivantes

a. Température maximale 38 °C / 100,5 °F

b. Tous les événements : vitesse moyenne maximale du vent de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *

c. Doublement : vitesse moyenne maximale du vent de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *

*La vitesse du vent sera mesurée à 2 mètres du sol sur le terrain de jeu

et surveillé en continu sur des intervalles de 10 minutes

(iv) Si ces limites sont dépassées, le juge principal suivra les règles pour

« Annulation d'événements »

16. Périodes d'échauffement générales

a) Il y aura une période d'échauffement général de 10 minutes avant chaque épreuve

(i) Exception 1 : Il n'y a pas d'échauffement général pour le tour australien. À la place, il y aura

Un échauffement contrôlé de 5 minutes sera prévu pour chaque groupe avant leur tour. Voir section

« Tournée australienne »

(ii) Exception 2 : 15 minutes pour Super Catch, MTA et MTA Relay.

- b) La période d'échauffement commence peu de temps après la fin de l'épreuve précédente, y compris toute protestations.
- c) Un signal fort alertera les lanceurs du début (comme un coup de sifflet) et de la fin (comme comme deux huées) d'échauffement.
- d) Aucun boomerang de type compétition ne peut être lancé après le signal marquant la fin de réchauffer.
- e) Une fois la période d'échauffement terminée, les lanceurs et les officiels ont 5 minutes pour se présenter. à leurs cercles.
- f) Les lancers d'échauffement peuvent avoir lieu soit sur les terrains du tournoi, soit sur les terrains désignés. Zone d'entraînement. Les lanceurs utilisant le terrain de compétition doivent éviter d'utiliser les cibles. Voir les événements pour les exceptions.
- g) Pour les épreuves de ronde australienne et de précision, les échauffements du premier groupe ne peuvent être effectués que être réalisés de manière à ce que les autres équipes puissent s'échauffer.
- (i) Exemple : si, après le début de l'événement, les autres groupes ne sont pas autorisés à s'échauffer lancers qui volent dans le cercle de compétition de 50 mètres, puis le premier groupe peut ne pas avoir de lancers d'échauffement qui volent dans le cercle de compétition
- h) Aucun lancer en dehors de la compétition ne doit avoir lieu où que ce soit pendant qu'un événement est en cours. Accepter les lanceurs de boomerangs en mousse sur le pont, dans une zone désignée. le lancer de tout autre boomerang se fera en cercles actifs par des lanceurs en compétition leurs tours ou en échauffement officiel avant leurs tours.
- i) Tout lanceur qui lance illégalement après la fin de l'échauffement ou illégalement pendant un événement, est disqualifié de l'événement pour lequel il s'échauffe, ou de son prochain événement (si il a déjà participé à l'événement en cours), même si c'est un autre jour.

17. Interférences intentionnelles/fautes

- a) Pendant le championnat par équipes
- (i) Si l'interférence semble être intentionnelle de la part d'un lanceur pendant son tour dans une équipe- événement de style, l'équipe du lanceur est disqualifiée de cet événement et ne gagne aucun point (un pour tous et tous pour un).
- (ii) Si l'interférence semble être intentionnelle de la part d'un lanceur pendant son tour dans un tandem- événement de style, le lanceur est disqualifié de cet événement et ne gagne aucun point.

(iii) Si l'interférence semble être intentionnelle de la part d'un compétiteur autre que le lanceur

pendant son tour :

(iv) Si le compétiteur qui interfère est l'un des membres de l'équipe qui lance, il ne gagne aucun point.

score (le score est annulé si le lanceur a déjà lancé l'épreuve).

(v) Si le compétiteur qui interfère est un membre juge ou un membre non lanceur d'une équipe,

il est disqualifié de l'épreuve suivante, même si elle a lieu le lendemain. Ce membre

ne sera pas autorisé sur le terrain en tant que compétiteur, juge ou membre supplémentaire pour cela

prochain événement.

(vi) Dans une épreuve par équipe, il n'y a pas de pénalités personnelles, car elles n'ont d'impact que sur

certaines équipes, selon le nombre de lanceurs. Voir la section « Pénalités » pour plus d'informations.

comment noter les événements d'équipe.

b) Pendant le championnat individuel

(i) Si l'interférence semble être intentionnelle de la part d'un lanceur pendant son tour, le lanceur

est disqualifié de cet événement et ne gagne aucun point.

(ii) Si l'interférence semble être intentionnelle de la part d'un compétiteur autre que le lanceur

durant son tour, le concurrent interférant est disqualifié de cette épreuve.

c) Relancements

(i) Les maîtres du cercle tentent d'empêcher les relances de créer un avantage injuste ou

désavantage pour n'importe quelle équipe ou lanceur.

(ii) Les équipes et les lanceurs ont la possibilité de refuser le nouveau lancer pour conserver le score

gagné pendant le round où l'interférence a eu lieu, à moins que le maître de cercle

détermine que l'équité nécessite un nouveau lancer.

(iii) En cas de relance, le score de relance est pris en compte. Voir le règlement de l'événement pour savoir quand.

des relances sont effectuées.

(iv) S'il n'existe aucune règle spécifique à l'événement concernant le moment où effectuer le nouveau lancer, les nouveaux lancers sont

effectués dès que tous les concurrents ont terminé l'épreuve sur un cercle donné ou un

un groupe de lanceurs a terminé son tour - après que l'acte contesté se soit produit.

d) Retard dans le lancer

(i) Une fois le tour du lanceur précédent marqué, le maître du cercle dira au suivant

le lanceur dit verbalement : « Le cercle est libre »

(ii) Ce lanceur dispose alors de 15 secondes pour effectuer son lancer.

(iii) Il devrait se diriger vers le centre de la cible et savoir comment il va lancer dès que possible.

car la cible est claire.

(iv) S'il ne lance pas dans les 15 secondes, il perd son tour et reçoit un 0 pour cela

tourner.

18. Manifestations

- a) Toute réclamation doit être immédiatement signalée au chef de cercle. Elle sera traitée à cette fois-là, si possible.
- b) Tout acte, événement ou jugement qui cause un avantage ou un désavantage injuste à Tout concurrent ou groupe de concurrents peut faire l'objet d'une protestation. Par exemple, si les règles sont Si des conseils mal interprétés ou erronés sont donnés, les personnes défavorisées peuvent protester. Cela peut entraîner une nouvelle exécution de l'événement.
- c) Aucune protestation ne peut être formulée plus de 30 secondes après l'acte, l'événement ou le jugement a eu lieu – à moins que les règles de l'événement ne stipulent différemment.
- d) Les scores incorrects ne doivent pas être contestés. Si des preuves suffisantes sont disponibles, l'erreur de notation sera corrigée.
- e) Le placement ne peut être contesté, sauf en cas d'erreur mathématique ou logique.
- f) Les protestations doivent être résolues rapidement et équitablement sans perturber le concours en cours plus que nécessaire.
- g) Les protestations peuvent être décidées par le maître de cercle ou, si la décision du maître de cercle est contestée, par les officiels du tournoi (jusqu'à 3). La décision des officiels du tournoi est définitive.
- h) Les réclamations doivent être résolues immédiatement, si possible, ou en tout cas avant la prochaine L'événement commence. Si cela n'est pas possible, les responsables du tournoi ou les maîtres de cercle doivent en informer le Un manifestant sait quand il peut s'attendre à une décision et pourquoi il y a un retard.
- i) Si une interférence ou une confusion survient pendant le tour d'un lanceur, mais qu'il est toujours en mesure de continuer, il doit terminer son tour du mieux possible, puis déposer la réclamation dans les 30 secondes après la fin de son tour.

19. Pénalités

- a) Les lanceurs peuvent être tenus de juger, de chronométrer et/ou de repérer la distance, avant et/ou après leur tour à tour, dans les cercles où ils sont en compétition. L'absence ou le non-respect des exigences les actions peuvent entraîner un carton jaune.

- b) Tout lanceur qui lance illégalement après la fin de l'échauffement ou illégalement pendant un événement, est disqualifié de l'événement pour lequel il s'échauffe, ou de son prochain événement (si il a déjà participé à l'événement en cours), même si c'est un autre jour.
- c) Les pénalités peuvent être accordées par les maîtres de cercle dans l'ordre suivant :
- (i) Carton jaune : Avertissement verbal
 - (ii) Carton rouge : Après 2 cartons jaunes ou 1 interférence intentionnelle :
 - a. En compétition individuelle : un lanceur sera disqualifié de la compétition en cours événement. S'il ne participe pas à l'événement en cours, il est disqualifié de l'événement prochain événement même s'il a lieu un autre jour.
 - b. En compétition par équipes : si le carton rouge est donné à un membre en compétition, la règle est la même que dans la compétition individuelle (voir ci-dessus)
 - c. En compétition par équipes : si le carton rouge provient d'un membre non participant, le résultat de l'événement en cours pour son équipe est augmenté de 25% pour le relais par équipe et tous les événements où les plus petits points/temps/prises sont les meilleurs et diminués de 25 % pour tous les autres événements.
 - Le score résultant de la pénalité est arrondi à l'entier le plus proche dans le cas de points (0,5 est arrondi au pire résultat). En cas de temps (exemple (pour le relais par équipes), le temps est arrondi à 0,01 seconde près. Exemple (139,005 sec est arrondi à 139,00 sec pour MTA ou à 139,01 sec pour Relais par équipes)
 - Toute personne disqualifiée d'une épreuve par équipe ne peut pas représenter sa l'équipe en tant que juge désigné ni « entraîneur » non lanceur pour l'événement. le joueur pénalisé ne sera pas autorisé à entrer sur le terrain de jeu.
- d) Si la décision d'un maître de cercle concernant une pénalité contre un lanceur est contestée par le lanceur ou son équipe, la décision sera transmise aux officiels du tournoi (jusqu'à 3). Les décisions des officiels du tournoi sont définitives et ne peuvent faire l'objet d'aucune contestation.
- e) Les officiels du tournoi peuvent également donner un carton jaune, un carton rouge ou même disqualifier un individu ou une équipe entière immédiatement (et sans aucune carte préalable contre le lanceur ou équipe), si un acte grave survient.
- (i) La disqualification peut être
 - a. Pour cet événement

- b. Pour le prochain événement, même s'il a lieu un autre jour
 - c. Toute la journée
 - d. L'ensemble du tournoi
- f) La décision des officiels du tournoi est définitive et ne peut faire l'objet d'aucune contestation.
- g) Si un lanceur ayant reçu un carton rouge reçoit un carton rouge supplémentaire, il sera disqualifié du match.
- tournoi entier (équipe ou individuel) et ne peut être remplacé par un extra.
- h) Si une équipe de 5 membres a un coéquipier qui reçoit un carton rouge ou un double carton rouge,
- l'équipe sera toujours tenue de livrer un membre juge de l'équipe les forçant à lancer
- en sous-effectif

20. Lancer en infériorité numérique

- a) Les équipes de moins de 4 lanceurs peuvent concourir en infériorité numérique dans toutes les épreuves
- sauf les épreuves de relais où le temps le plus court est considéré comme le meilleur score.
- b) Dans tous les événements de type non-relais (à l'exception du relais MTA), un minimum de 2 lanceurs doivent concourir pour un score d'équipe.
- c) Aucun lanceur n'est autorisé à effectuer plus d'un tour dans aucun événement.
- (i) Exception 1 : le dernier coureur du relais d'endurance
- (ii) Exception 2 : Dans Team Super Catch, chaque lanceur n'a droit qu'à 1 tour en tant que MTA
- lanceur et 3 tours en tant que lanceur de décompte.

21. Blessure lors d'une épreuve par équipe

- a) Si la blessure survient pendant un événement, l'équipe est autorisée à rejouer l'événement avec un remplaçant.
- b) Si l'équipe décide de ne pas rejouer, elle reçoit la somme des points des 3 autres plus tout points obtenus par le joueur blessé avant la survenue de la blessure. Ceci s'applique à Précision, tour australien, Trick Catch, Super Catch et relais MTA.
- c) Dans le cas où une blessure survient lors d'une épreuve de relais et que l'équipe décide de ne pas relecture, le score est soit géré comme une équipe en infériorité numérique, soit réglé sur le prises/tours que l'équipe a réussi à faire avant que la blessure ne survienne.

B. Système de récompenses

1. Champion du monde individuel

- a) Le vainqueur du tournoi individuel devient champion du monde en titre jusqu'à la
le prochain championnat aura lieu.
- b) Le vainqueur d'une épreuve individuelle devient champion du monde en titre dans l'épreuve où il
gagné jusqu'à ce que l'événement ait lieu lors du prochain championnat du monde.
- c) La meilleure lanceuse devient championne du monde féminine en titre jusqu'au prochain
un championnat aura lieu.
- d) Le meilleur participant de moins de 18 ans devient champion du monde junior en titre jusqu'à la
le prochain championnat aura lieu.
- e) Le meilleur participant de plus de 50 ans devient champion du monde senior en titre jusqu'à la
le prochain championnat aura lieu.

2. Champion du monde par équipes

- a) Pour qu'une équipe devienne championne du monde au classement général ou dans n'importe quelle épreuve, cette équipe
Il faut au moins quatre lanceurs de la même nation. Cette équipe devient alors l'équipe en titre.
champion du monde jusqu'au prochain championnat du monde avec au moins 12 épreuves sera
Il remporte également le trophée dans son pays d'origine.

C. Nationalité

1. Tout lanceur qui est un citoyen multinational choisit la nation qu'il souhaite représenter sa vie. Un citoyen multinational n'est pas autorisé à passer de la nation initialement choisie à une autre nation dans le futur.
2. Tout lanceur qui change de nationalité représente sa nouvelle nation. Il n'est pas autorisé à représenter son ancienne nation.

D. Événements

1. Précision 100 : Individuel

Points attribués ; Meilleur : le plus de points

a) Cercles

- (i) Contesté sur des cercles concentriques de 2, 4, 6, 8 et 10 mètres pour le score de précision et un cercle de tir de 20 mètres.

b) Requis pour le score

- (i) Portée de vol de 20 mètres.
- (ii) Le boomerang doit s'immobiliser sans toucher ni heurter qui que ce soit ni quoi que ce soit sauf le sol.

c) Notation

- (i) Points marqués en fonction de l'endroit où le boomerang s'est arrêté.
- (ii) Tableau des points : voir la section « Points de précision de notation ».
- (iii) Le score officiel pour chaque lanceur est le total de 10 lancers (5 tours de 2 lancers).

d) Rond

- (i) L'événement comprend 1 round de 5 tours pour chaque lanceur.
- (ii) À chaque tour, le lanceur lance 2 fois seul (pas en tandem).
- (iii) Le lanceur a 15 secondes pour effectuer le premier lancer après l'annonce du maître de cercle,
« cercle dégagé ».
- (iv) Après l'atterrissage de son boomerang, le score est enregistré. Le maître du cercle recommencera.
annoncez « cercle dégagé » et le lanceur aura 15 secondes pour effectuer le deuxième
lancer pour terminer le tour.
- (v) Au signal du maître du cercle, c'est au tour du lanceur suivant.
- (vi) Les concurrents lancent généralement par groupes de 5, mais des groupes de 4 ou 3 peuvent être utilisés si
nécessaire. Chaque lanceur lance en rotation avec les autres lanceurs du groupe, jusqu'à ce que
Tous ont terminé leurs 5 tours. Le groupe suivant commence alors son tour.

e) Échauffement

- (i) Un échauffement général de 10 minutes sera prévu avant le début de l'événement.
- (ii) Les lancers d'échauffement généraux doivent être effectués à l'extérieur du cercle de 10 mètres pour
préserver les lignes.
- (iii) Un échauffement individuel de 3 minutes sera fourni à chaque groupe avant le départ
du tour.
- (iv) Les lancers d'échauffement individuels peuvent être effectués à l'intérieur du cercle de 10 mètres pour la portée
chèques.
- (v) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

f) Fonctionnaires par cercle

- (i) Peuvent être des concurrents
- (ii) 1 maître de cercle qui surveille les fautes de pied et indique au lanceur quand c'est son tour
commence par annoncer : « La zone est libre ». À ce moment, il lance un chronomètre pour
Gardez une trace de la fenêtre de lancer de 15 secondes. Il annoncera : « 10 secondes
"restant" puis compte à rebours 5, 4, 3, 2, 1, arrêt.
- (iii) 1 juge central, qui surveille les fautes de pied et annonce le score pour chaque
lancer.

(iv) 1 marqueur

(v) 3 intendants de terrain

2. Précision : Équipe

Points attribués ; Meilleur : plus de points ; Événement de style tandem

Cette épreuve par équipe suit les mêmes règles que l'épreuve individuelle avec les modifications énumérées :

a) Requis pour le score

- (i) Le boomerang doit s'immobiliser sans toucher personne ni quoi que ce soit, sauf le sol ou le boomerang d'un coéquipier. (par exemple, si un boomerang atterrit sur l'autre un, les deux boomerangs comptent.) Ceci n'est vrai que pour les deux boomerangs lancés. n'inclut pas les autres boomerangs posés au sol. C'est la responsabilité du lanceur. responsabilité de dégager le cercle des autres boomerangs avant de les lancer.
- (ii) Deux lanceurs de la même équipe lancent au même tour depuis le même bull's-eye.

b) Notation

- (i) Chaque lanceur de l'équipe est noté individuellement.
- (ii) Le score de l'équipe est le total des scores des 4 membres de l'équipe.
- (iii) Pas de continuation après un score parfait (100p).

c) Rond

- (i) Un échauffement individuel de 3 minutes sera fourni à chaque groupe avant le départ du tour.
- (ii) Quatre membres de l'équipe lancent en deux paires sur 2 cercles différents.
- (iii) Les concurrents lancent en groupes de 2, 3, 4 ou 5 paires.
- (iv) Chaque groupe de paires lance en rotation avec les autres paires du groupe, jusqu'à ce que toutes les paires ont terminé leurs 5 tours.

d) Délais

- (i) Au signal du maître de cercle (« cercle dégagé »), le ballon devient la balle du premier lanceur. tour pour l'équipe.
- (ii) Le premier lanceur a 15 secondes pour effectuer le lancer.
- (iii) Le deuxième lanceur d'une paire doit lancer dans les 3 secondes qui suivent le premier lanceur.

(iv) Si le maître du cercle décide que plus de 3 secondes se sont écoulées entre les lancers, les deux lancers sont marqués zéro.

(v) C'est la même chose pour le premier et le deuxième lancer du tour.

e) Fonctionnaires par cercle

(i) Peuvent être des concurrents.

(ii) 1 maître de cercle qui annonce quand le tour commence pour chaque paire de lanceurs en annonçant : « La zone est libre. » À ce moment, il lancera un chronomètre pour suivre la fenêtre de lancer de 15 secondes pour le premier lanceur et la fenêtre de lancer de 3 secondes pour le deuxième lanceur. Il annoncera : « 10 secondes restantes » puis compte à rebours "5, 4, 3, 2, 1, stop".

a. Une fois que le premier lanceur lâche, le chronomètre continue de s'assurer que le deuxième lanceur lâche son boomerang dans les 3 secondes qui suivent le premier.

(iii) 2 juges centraux - 1 pour chaque lanceur, surveillent les fautes de pied et annoncent le score pour chaque lancer.

(iv) 1 marqueur.

(v) 3 commissaires de tir par lanceur. 6 commissaires de tir au total

3. Tour australien : individuel

Points attribués ; Meilleur : le plus de points

a) Cercles

(i) Contesté sur des cercles concentriques de 2, 4, 6, 8 et 10 mètres pour la notation de précision comme ainsi que des portées de 20, 30, 40 et 50 mètres.

(ii) Cercles de précision standard constitués d'un œil de bœuf de 2 mètres, de 4, 6, 8 et 10 mètres cercles

b) Directives de rotation des rondes australiennes :

(i) Tous les concurrents du tour australien suivront une rotation définie qui permettra

L'événement se déroulera plus facilement. La rotation est la suivante :

1. Sur le pont*

2. Concurrencer
3. Plage de spot
4. Plage de spot
5. Plage de spot
6. Pause/attente d'être appelé pour être « sur le pont » **

*Les lanceurs sur le pont s'échaufferont dans la zone désignée pour 4 rotations de la compétition

Les lanceurs seront rappelés par le maître de cercle. Ils sont libres d'utiliser de la mousse.

boomerangs, balles, serviettes, etc. mais pas d'autres boomerangs.

**Les lanceurs du groupe de pause ne peuvent pas s'échauffer avec les lanceurs sur le pont en raison de l'espace limitation et sécurité.

Remarque : si le cercle AR ne comporte que 5 groupements, la 6ème rotation (pause/repos) ne sera pas appliquée. applicable.

c) Requis pour le score

- (i) Le boomerang doit parcourir au moins 20 mètres
- (ii) La prise légale ou le boomerang s'arrête dans le cercle de précision.

d) Notation

- (i) Le score de chaque lancer est le total des points de précision, de réception et de distance.
- (ii) Le score officiel de chaque lanceur est le total des 5 lancers.

e) Précision de la notation

- (i) Le boomerang doit traverser le cercle de 30 mètres pour atteindre la précision et la distance points. Tout boomerang d'une portée inférieure à 30 mètres ne peut être attribué points de capture.
- (ii) Points de précision marqués en fonction de l'endroit où le boomerang a été attrapé ou est arrivé repos après un lancer légal d'une portée d'au moins 30 mètres.
- (iii) Tableau des points : Voir la section « Points de précision de notation ».
- (iv) Si le lanceur attrape/laisse tomber dans les cercles de précision, l'emplacement de l'attrape/de la laisse tomber détermine le score.
 - a. Pour les points de précision lorsque le boomerang est attrapé :
 - Si un concurrent effectue plusieurs contacts de son boomerang dans des directions différentes marquer des zones avant d'obtenir le contrôle, il obtient les points de précision les plus bas

de toute zone de score dans laquelle il a touché le boomerang. Par exemple, si le boomerang a d'abord été touché dans le 10, puis a rebondi dans le 8, puis finalement attrapé dans le 10 le lanceur reçoit 8 points de précision.

b. Pour les points de précision lorsque le boomerang est lâché :

- Si un concurrent effectue plusieurs contacts de son boomerang dans des directions différentes zones de marquage avant de tomber, il obtient le plus faible nombre de points de précision de tous zone de marquage dans laquelle il a touché le boomerang ou où le boomerang s'est immobilisé. Par exemple, si le boomerang a été touché pour la première fois dans le 10, puis a trébuché dans le 8, puis est tombé dans le 6, avant de rebondir dans le 8 le lanceur reçoit 6 points de précision.

(v) Si un concurrent tombe après la réception, l'emplacement de ses pieds (ou le dernier contact) du corps au sol) avant sa chute détermine son emplacement.

(vi) Si un concurrent touche le sol lorsque la capture est effectuée, des points de précision sont attribués. basé sur l'emplacement de tous les points de contact avec le sol.

(vii) Si un concurrent ne touche pas le sol lorsque la capture est effectuée, la précision les points sont basés sur le premier point de contact unique avec le sol après le attraper.

f) Notation des réceptions

- (i) Portée de vol de 20 mètres pour atteindre des points de capture (par opposition aux points de précision : (portée minimale de 30 mètres).
- (ii) Une prise légale rapporte 4 points, quel que soit le lieu de la capture. Les points de capture ne doit pas être basé sur la précision ou le lieu de la capture.

g) Distance de notation

- (i) Les points de distance ne sont attribués que si des points de précision et/ou de capture sont gagnés le lancer:
- (ii) distance de 50 mètres ou plus : 6 points
- (iii) 40 mètres mais moins de 50 mètres : 4 points
- (iv) 30 mètres mais moins de 40 mètres : 2 points
- (v) 20 mètres mais moins de 30 mètres : 0 point

h) Rond

- (i) L'événement comprend 1 round de 5 tours pour chaque lanceur.
- (ii) Les concurrents lancent généralement par groupes de 5, mais des groupes de 4 ou 3 peuvent être utilisés comme
Eh bien. Chaque lanceur lance en rotation avec les autres lanceurs du groupe, jusqu'à ce que
tous ont terminé leurs 5 tours.
- (iii) Ensuite, le groupe suivant commence son tour.

i) Échauffement

- (i) Il n'y aura pas d'échauffement général pour le tour australien
- (ii) Au lieu de cela, le groupe de lanceurs « sur le pont » disposera d'une zone désignée dans laquelle ils
peut s'échauffer avec des boomerangs en mousse, des balles, des serviettes, etc.
- (iii) Un échauffement contrôlé de 5 minutes sera fourni à chaque groupe avant le départ
du tour.
- (iv) Des lancers d'échauffement contrôlés peuvent être effectués à l'intérieur du cercle de 10 mètres pour la portée
chèques.
 - (a) Le maître de cercle contrôle cette période d'échauffement. Les lanceurs s'alignent et lancent.
un à la fois lorsque le maître du cercle donne l'appel « le cercle est libre ».
- (v) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

j) Fonctionnaires par cercle

- (i) Peuvent être des concurrents.
- (ii) 1 maître de cercle qui annonce quand le tour commence pour chaque lanceur en
annonçant : « La zone est libre. » À ce moment, il lancera un chronomètre pour suivre
la fenêtre de lancer de 15 secondes. Il annoncera : « 10 secondes restantes », puis
compte à rebours « 5, 4, 3, 2, 1, stop ».
- (iii) 1 juge central qui surveille les fautes de pied et annonce la portée, la prise et
précision pour chaque lanceur. Le juge central peut également être le maître de cercle.
- (iv) 1 marqueur.
- (v) 1 coordonnateur de gamme.
- (vi) Trois commissaires de tir sur chaque cercle de distance (30, 40 et 50 m). Deux commissaires de tir
peut être déplacé vers le cercle de 20 mètres si nécessaire.

4. Tour australien : Équipe

Points attribués ; Meilleur : plus de points ; Événement de style tandem

Cette épreuve par équipe suit les mêmes règles que l'épreuve individuelle avec les modifications énumérées :

a) Directives de rotation des rondes australiennes :

(i) Identique aux individus – s'applique à toutes les paires de lanceurs

b) Requis pour le score

(i) Boomerang doit s'immobiliser sans toucher personne ni quoi que ce soit, sauf : _____

a. le lanceur (en attrapant)

b. le sol ou le boomerang d'un coéquipier. Par exemple, si les boomerangs entrent en collision en plein vol ou un boomerang atterrit sur l'autre.

c) Notation

(i) Chaque lanceur des équipes est noté individuellement.

(ii) Le score de l'équipe est le total des scores individuels des 4 membres de l'équipe.

(iii) Pas de continuation après un score parfait (100p).

d) Rond

(i) Quatre membres de l'équipe lancent en 2 paires sur 2 cercles séparés.

(ii) Les concurrents lancent en groupes de 2, 3 ou 4 paires.

(iii) Les paires de chaque groupe lancent à tour de rôle jusqu'à ce que toutes les paires aient terminé leurs 5 tours.

(iv) Ensuite, le groupe suivant commence son tour.

e) Délais

(i) Au signal du maître de cercle, « cercle libre », il devient le premier lanceur tour pour l'équipe.

(ii) Le lanceur a 15 secondes pour effectuer le lancer.

(iii) Le deuxième lanceur d'une paire doit lancer dans les 5 secondes qui suivent le premier lanceur.

(iv) Exemple : si le premier lanceur lance en 10 secondes, le deuxième lanceur doit lancer en 15 secondes (dans les 5 secondes suivant le premier lanceur).

(v) Si le maître du cercle décide que plus de 5 secondes se sont écoulées entre les lancers, les deux lancers sont marqués 0.

f) Interférence

- (i) Tout contact entre coéquipiers ou leurs boomerangs n'est pas considéré
ingérence.

g) Fonctionnaires par cercle

- (i) Peuvent être des concurrents.
- (ii) 1 maître de cercle qui annonce quand le tour commence pour chaque paire de lanceurs en
annonçant : « La zone est libre ». À ce moment-là, il lancera un chronomètre pour suivre
la fenêtre de lancer de 15 secondes pour le premier lanceur ainsi que la fenêtre de lancer de 5 secondes
Fenêtre de lancer pour le deuxième lanceur. Il annoncera : « 10 secondes
restant" puis compte à rebours "5, 4, 3, 2, 1, stop".
- (iii) 2 juges centraux, 1 pour chaque lanceur, qui surveillent les fautes de pied et annoncent la portée,
capture et précision pour chaque lanceur.
- (iv) 1 marqueur
- (v) 1 coordinateur de terrain pour chaque équipe
- (vi) Au moins 3 commissaires de tir sur chaque cercle de distance (30, 40 et 50 m) pour chaque
lanceur. Au moins 9 commissaires de tir par lanceur. Deux commissaires de tir peuvent être
déplacé vers le cercle de 20 mètres lorsque nécessaire.

5. Endurance : individuelle

Événement de capture ; Meilleur : le plus grand nombre de prises

a) Cercles

- (i) Contesté sur deux cercles concentriques avec des lignes de tir de 20 mètres de rayon et de 2 mètres
centre de la cible

b) Requis pour le score

- (i) Portée de vol de 20 mètres.
- (ii) Prises légales pour tous les lancers légaux effectués avant la fin des 5 minutes du lanceur
rond.
- (iii) 1 prise est comptabilisée pour chaque prise légale.
- a. Si une prise légale est effectuée mais que le boomerang est lâché lors de la transition vers la suivante
lancer, la prise est toujours comptabilisée.

- (iv) Un seul boomerang peut être utilisé à la fois. Si le lanceur souhaite changer de boomerang, le 1 étant remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être remis dans le mille par le concurrent avant que d'autres prises puissent être comptabilisées.

c) Notation

- (i) Le nombre total de prises légales constitue le score du lanceur.

d) Rond

- (i) L'événement comprend un round de 5 minutes pour chaque lanceur.
- (ii) Le round commence lorsque le lanceur lance son premier lancer après le maître du cercle a annoncé « cercle dégagé ».

e) Échauffement

- (i) Échauffement général : 10 minutes (en dehors du cercle de cible)
- (ii) Échauffement individuel : 1 minute avant le début du tour (à l'intérieur de la cible)
cercle)
 - a. L'échauffement individuel commence dès que le maître de cercle signale que le cercle est clair.
 - b. Le lanceur peut commencer son tour avant la fin de l'échauffement autorisé s'il désire.
 - c. Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

f) Relancements

- (i) Pas de relance à moins qu'il soit impossible d'obtenir un score équitable du tour initial, ou à moins que l'interférence n'entraîne un retard pendant le tour du lanceur impliqué comme indiqué ci-dessous.
- (ii) Le problème du tour initial doit être suffisamment grave pour arrêter le tour.
- (iii) Une simple interférence, comme frapper un commissaire de tir, ne constitue pas un motif suffisant pour une relancer. Cependant, les observateurs doivent toujours maintenir une distance adéquate le cercle de 20 mètres pendant la ronde. Surtout lorsqu'ils se déplacent autour du cercle. lors de vents changeants.
- (iv) En cas d'interférence, le round doit se poursuivre du mieux possible. Une protestation peut être déposée après l'expiration du délai de 5 minutes.

g) Fonctionnaires par cercle

(i) Peuvent être des concurrents.

(ii) 1 maître de cercle qui annonce quand le tour commence pour chaque lanceur en

annonçant : « La zone est libre. » À ce moment, il lancera un chronomètre pour suivre

La période de 15 secondes pendant laquelle le lanceur doit commencer son tour. Il annoncera :

« 10 secondes restantes », puis compte à rebours : « 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Il guette également

fautes de pied et compte les réceptions à voix haute. Il doit compter suffisamment fort pour que la portée

les stewards peuvent l'entendre, afin de vérifier son compte après chaque lancer.

(iii) 1 marqueur.

(iv) 3 commissaires de tir pour vérifier la portée de chaque lancer.

(v) 2 minuteries : 1 minuterie pour conserver le temps global (cinq minutes) et 1 minuterie de secours.

(vi) Le chronomètre général annonce à haute voix « 4 minutes restantes » puis également « 3 min, 2 min, 1 min, 30 s, 15 s, 10-1 s, arrêt »

h) Blessures :

(i) Si une blessure survient, le maître de cercle arrête le round lorsqu'il reconnaît que

La blessure est grave. Les chronométreurs arrêtent le chronomètre avec le « STOP » (et non « LAP »).
fonction.

(ii) Le maître de cercle annonce que le round a été arrêté en raison d'une blessure.

(iii) Lorsque le lancer reprend, les chronomètres redémarrent le chronomètre lorsque le lanceur passe
pour récupérer son boomerang là où il était lorsque le jeu s'est arrêté et reprendre son
round.

6. Relais d'endurance : équipe

Événement de capture ; Meilleur : plus de prises, Événement de style équipe

a) Cercles

(i) Contesté sur des cercles concentriques avec des lignes de tir de 20 mètres de rayon et avec des lignes de tir de 2 mètres

centre de la cible

b) Requis pour le score

(i) Portée de vol de 20 mètres.

(ii) Les prises légales sont comptabilisées pour tous les lancers légaux effectués avant la fin du lancer du lanceur.
une minute.

(iii) 1 prise est comptabilisée pour chaque prise légale.

(iv) Chaque lanceur de chaque équipe doit garder les deux pieds au sol avant de commencer. Voir
« Départs relais » dans la section Règles générales.

c) Notation

(i) Chaque prise légale pour chaque lanceur est comptée.

(ii) Le score de l'équipe est le total de toutes les prises des 4 membres de l'équipe.

d) Rond

(i) Un tour de 5 minutes pour chaque équipe.

(ii) Chaque lanceur dispose d'un tour de 60 secondes. S'il reste du temps après que les 4 lanceurs ont eu leur
Tours de 60 secondes, puis 1 lanceur, mais pas le 4ème lanceur, peut avoir un deuxième tour
pour le temps restant.

(iii) Le premier lanceur effectue un départ arrêté depuis la porte de son équipe sur la ligne des 20 mètres
sur signal sonore du maître de cercle, par exemple en comptant à rebours « 3-2-1-GO »

(iv) Le membre de l'équipe de départ a maintenant 60 secondes pour courir vers le centre de la cible et faire
autant de lancers légaux que possible. Les réceptions de tous les lancers légaux sont comptabilisées.

(v) Au bout de 60 secondes, le lanceur récupérera son boomerang et courra vers le
pour toucher le lanceur suivant. À ce moment-là, la période de 60 secondes suivante commence pour
lanceur 2. Ceci est répété pour les lanceurs 3 et 4.

(vi) Les lanceurs ne peuvent pas arrêter leur round (quitter le centre de la cible) avant la fin du
60 secondes.

(vii) Une fois que le juge de chronométrage a annoncé que les 60 secondes sont écoulées, plus aucun lancer n'est effectué.
pour ce tour – le lanceur doit toucher le centre de la cible après avoir attrapé ou récupéré
le dernier boomerang lancé. Puis il touche le lanceur suivant de son équipe
porte à la ligne des 20 mètres pour commencer le tour de 60 secondes du prochain lanceur.

(viii) À la fin de la quatrième période de 60 secondes, le quatrième lanceur retournera en courant vers le
porte pour marquer le lanceur « nettoyant » qui courra vers le centre de la cible pour faire autant de
autant de prises légales que possible dans le temps restant sur le chronomètre de 5 minutes.

(ix) Tous les temps au tour doivent être enregistrés au cas où une nouvelle tentative serait nécessaire. Ceci est particulièrement important.

important pour que le temps restant pour le 5ème coureur puisse être calculé.

(x) Une fois l'épreuve commencée, aucun lanceur ne peut toucher la zone à l'intérieur des 20 mètres

Tournez en rond jusqu'à ce qu'il soit touché. Après cela, il fait un départ arrêté.

(xi) Un seul boomerang peut être utilisé à la fois. Si le lanceur souhaite en changer,

boomerangs, celui qui est remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être restitué

dans le mille par le compétiteur avant que d'autres lancers puissent être effectués.

e) Échauffement

(i) Échauffement général : 10 minutes (en dehors du cercle de cible)

(ii) Échauffement individuel : 2 minutes pour l'équipe avant le début de son tour (à l'intérieur le cercle en forme de cible).

(iii) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

f) Relancements

(i) Pas de relance à moins qu'il soit impossible d'obtenir un score équitable du tour initial, ou à moins que l'interférence n'entraîne un retard pendant le tour du lanceur impliqué comme indiqué ci-dessous. Le problème rencontré lors du tour initial doit être suffisamment grave pour être arrêté. le tour.

(ii) Une simple interférence, comme frapper un commissaire de tir, n'est pas considérée comme une raison suffisante pour un nouveau lancer.

(iii) Si une interférence se produit, le tour et le round doivent être poursuivis ainsi que possible. Une protestation peut être déposée après l'expiration des cinq minutes.

(iv) En cas de relance, un tour complet doit être relancé.

(v) Un nouveau lancer ne peut être accordé qu'au lanceur dont l'acte contesté a été commis. Il peut s'agir d'un tour complet de 60 secondes ou d'un tour de moins de 60 secondes. secondes de tour du dernier lanceur.

(vi) Le tour complet de 5 minutes ne sera en aucun cas rejoué.

g) Fonctionnaires par cercle

(i) Peuvent être des concurrents.

- (ii) 1 maître de cercle qui commence le tour en comptant à rebours « 3-2-1-GO », surveille fautes de pied, compte les réceptions à voix haute et détermine si le lanceur a marqué au centre. Il doit compter les prises assez fort pour que la portée les stewards peuvent vérifier le compte après chaque lancer.
- (iii) 1 chronométrateur officiel pour chronométrer le temps de chaque lanceur à partir du début de son tour (au moment du tag pour (sauf le premier lanceur) jusqu'à la fin des 60 secondes. Le chronométrateur officiel doit annoncer quand il reste 10 secondes au lanceur puis compter à rebours les cinq dernières secondes des quatre premiers tours.

Il doit conserver le temps restant pour le dernier tour (au cas où une protestation se produirait).
- (iv) 1 juge de porte pour s'assurer que toutes les balises et le départ et l'arrivée sont légaux
- (v) 1 chronométrateur de porte pour garder le temps total (cinq minutes), pour annoncer 10 secondes restantes, et de compter les cinq dernières secondes du dernier tour.
- (vi) 1 marqueur
- (vii) 3 commissaires de tir pour vérifier la portée de chaque lancer.
- (viii) Une sauvegarde pour le chronomètre de 60 secondes et le temps restant pour le dernier tour.
- (ix) Une sauvegarde pour le minuteur de 5 minutes.
- (x) Les portes sont placées approximativement sous le vent du centre de la cible. Les marqueurs sont placés de chaque côté de chaque porte. Chaque porte mesure environ 3 m de large et à environ 4 mètres de distance.

7. Attrape rapide : Individuel

Événement chronométré ; Meilleur : temps le plus court

a) Cercles

- (i) Contesté sur des cercles concentriques avec des lignes de tir de 20 mètres de rayon et de 2 mètres centre de la cible

b) Requis pour le score

- (i) Portée de vol de 20 mètres.
- (ii) Le délai nécessaire pour 5 prises légales (et un retour complet et un contact avec le taureau) (œil si nécessaire) est chronométré.

a. Si une prise légale est effectuée mais que le boomerang est lâché lors de la transition vers la suivante lancer, la prise est toujours comptabilisée.

(iii) Un seul boomerang peut être utilisé à la fois.

(iv) Si le lanceur veut changer de boomerang, celui qui est remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être remise dans le mille par le lanceur avant toute plus de lancers peuvent être effectués.

(v) Le temps limite est de 1 minute. Si 5 prises légales ne sont pas réalisées avant la limite de temps, écoulé, le nombre de prises légales est le score. Si le boomerang est en l'air à 1 minute, puis attrapé, la prise compte. Si la prise est la 5e, le temps est donné comme score – le moment de la capture est déterminé par le moment où le lanceur fait la 5ème prise à l'intérieur du centre de la cible ou touche le centre de la cible si la 5ème prise a été faite en dehors de la cible.

c) Rond

(i) L'événement comprend 2 tours pour chaque lanceur.

(ii) Chaque tour doit se dérouler dans un cercle différent.

(iii) Un lanceur lance à la fois.

(iv) Le lanceur est responsable de s'assurer que les chronomètres sont prêts avant de commencer son rond.

d) Notation

(i) Temps écoulé entre le moment où le lanceur lance le premier lancer et celui où il touche la cible pendant ou après la cinquième prise. Si le lanceur est hors du centre lorsqu'il effectue sa cinquième prise, attrapez, les chronomètres s'arrêtent quand il touche le centre de la cible.

(ii) Le temps peut être supérieur à 60 secondes si le lancer final a été effectué avant 60 secondes limite

(iii) Le temps le plus rapide des deux tours est le score du lanceur.

e) Échauffement

(i) Échauffement général : 10 minutes (en dehors du cercle de cible)

(ii) Échauffement individuel : 1 minute avant le début du tour (à l'intérieur de la cible cercle)

(iii) L'échauffement chronométré commence dès que le maître de cercle signale que le cercle est clair. Le lanceur peut arrêter son échauffement avant la fin de l'échauffement autorisé s'il désirs.

(iv) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

f) Relancements

(i) Les relances (toujours un tour complet) ont lieu après les tours dans le groupe du lanceur à le cercle où la manifestation a eu lieu, avant de passer au cercle suivant si le premier tourner.

g) Fonctionnaires par cercle

(i) Peuvent être des concurrents.

(ii) 1 maître de cercle, qui indique au lanceur quand commencer son tour en annonçant,

« Le cercle est libre ». À ce moment-là, il lancera un chronomètre pour suivre les 15 minutes.

Deuxième fenêtre de lancer. Il annoncera : « 10 secondes restantes » puis comptera.

en bas "5, 4, 3, 2, 1, stop", Le maître de cercle surveille également les fautes de pied, indique quand

le lanceur a effectué la prise, compte les prises à voix haute et dit quand

Le lanceur est revenu au centre. Il doit compter suffisamment fort pour que la portée

les stewards peuvent l'entendre, afin de vérifier son compte après chaque lancer.

a. Le maître de cercle doit aider le lanceur à s'assurer que les chronométrateurs et les observateurs de portée sont prêt

(iii) 4 chronométrateurs : 3 chronométrateurs officiels et 1 chronométrateur de réserve. Le chronométrateur de réserve est désigné avant Le virage commence. Utilisez les chronomètres. Voir la section « Chronométrage ». _____

(iv) 1 marqueur.

(v) 3 intendants de terrain aident à vérifier les prises légales et devraient être répartis autour de la cercle

8. Temps maximum en altitude (MTA) – Meilleur 1 sur 5 : Individuel

Événement chronométré ; Meilleur : temps le plus long

a) Cercles

(i) Contesté dans des cercles d'un rayon de 50 mètres avec des prises légales autorisées n'importe où sur le terrain du tournoi

(ii) Environ 10 lanceurs par groupe. Tous les groupes lancent depuis le même cercle.

b) Requis pour le score

- (i) Aucune exigence de portée minimale.
- (ii) Lancer légal depuis n'importe quel endroit dans le cercle de 50 mètres.
- (iii) Prise légale n'importe où sur les limites prédéfinies du terrain du tournoi.
 - a. Remarque : Si le concurrent n'est pas complètement à l'intérieur des limites du terrain, il doit être toucher la limite du champ ou la zone à l'intérieur lorsqu'il touche le boomerang pendant la capture jusqu'à ce qu'il la termine. S'il ne touche pas le sol lorsqu'il effectue la prise, son premier point de contact avec le sol après la capture doit être sur ou à l'intérieur de la limite du terrain.

c) Notation

- (i) Le score est le temps le plus long du lanceur qui se termine par une prise légale avec un maximum temps possible de 50 s
- (ii) Aucun objet ne peut être utilisé pour faire tomber le boomerang dans les airs afin de le faire retomber bornes.
- (iii) Si un oiseau ou une chauve-souris fait tomber le boomerang en l'air, un nouveau lancer sera donné à la fin du tour.

d) Rond

- (i) L'événement comprend 1 round de 5 tours pour chaque lanceur.
- (ii) Le vol est chronométré à partir du moment du largage jusqu'au moment où le boomerang est touché pour la première fois.

Le temps est enregistré uniquement si une prise légale est effectuée. Chaque tour est effectué par tous lanceurs du groupe en rotation avant le début du tour suivant.

e) Échauffement

- (i) Échauffement général : 15 minutes
- (ii) Échauffement individuel : Aucun.
- (iii) Aucun lancer hors tour une fois l'échauffement terminé.

f) Relancements

- (i) Les relances sont effectuées lorsque tous les membres du groupe du lanceur ont terminé leur dernier lancer.

lancer.

g) Officiels par groupe

- (i) Peuvent être des concurrents

- (ii) 1 maître de cercle qui surveille les fautes de pied
- (iii) 1 marqueur
- (iv) 3 chronomètres pour chaque lancer plus un chronomètre de secours qui sera également sous le vent
vérifier l'emplacement du lanceur au moment de la capture, en s'assurant qu'il se trouve à
la limite du champ.
- (v) 3 juges sous le vent à la limite du champ pour déterminer que la prise était en
bornes

h) Classement de l'événement par rapport au classement général

- (i) Un temps maximum de 50 secondes sera utilisé pour les points du classement général. Cependant, l'événement
les classements et les trophées seront attribués en fonction des temps de vol réels.

9. Temps maximum en altitude (MTA) – Meilleur 3 sur 5 : Individuel

Cet événement individuel suit les mêmes règles que le MTA Best 1 of 5 : Individuel avec la liste

modification:

a) Notation

- (i) Le score officiel pour chaque lanceur est le temps total des 3 temps les plus longs qui se terminent par
une prise légale.
- (ii) Le temps total possible est de 150 s (50 s multiplié par 3 lancers)

b) Classement de l'événement par rapport au classement général

- (i) Un temps maximum de 150 secondes sera utilisé pour les points du classement général. Cependant, l'événement
les classements et les trophées seront attribués en fonction du temps total réel des 3 meilleurs
vols.

10. Relais MTA : épreuve par équipes chronométrée

Meilleur : temps cumulé de 4 tours.

a) Objectif

- (i) Quatre membres de l'équipe lancent successivement des boomerangs MTA, chaque lancer étant
exécuté avant que le boomerang précédent ne soit attrapé. L'épreuve comprend 4
tours. Les 3 premiers tours commencent au lâcher de chaque boomerang et **se terminent** par le
lâcher du boomerang suivant. Le dernier tour commence au lâcher du 4^e
boomerang et se termine lorsqu'il est attrapé. **Les tours sont limités à 50 secondes.** Par conséquent,

le temps maximum réalisable est de 200 secondes.

b) Cercles

- (i) Contesté dans des cercles de 50 mètres de rayon.
- (ii) Au plus deux équipes en compétition à la fois sur un même cercle

c) Requis pour le score

- (i) Lancer légal : effectué à partir d'un cercle d'un rayon de 50 mètres.
 - a. Pour le premier lancer : Le lancer doit être effectué dans les 15 secondes suivant la fin du cercle. clair".
 - b. Pour les lancers 2, 3 et 4 : le lancer doit être effectué avant le lanceur précédent attrape son boomerang.
- (ii) Prise légale :
 - a. Une prise effectuée à l'intérieur des limites du terrain résultant d'un lancer légal.
 - b. Bien que les prises légales soient autorisées n'importe où sur la limite définie du champ, la capture finale doit être effectuée dans le cercle de 50 m.
 - c. Si la dernière prise n'est pas effectuée dans le cercle de 50 m, le temps total de l'équipe se terminera à tout **lancer légal précédent effectué avant une capture légale** dans les 50 m cercle (qu'il soit 3e, 2e ou 1er).
 - d. Si aucune des prises n'a été effectuée dans le **cercle de 50 m**, le score est nul

d) Notation

- (i) **Le score est le temps corrigé le plus élevé des quatre tours.**
- (ii) **Le temps corrigé d'un tour est la somme des temps au tour consécutifs valides de le chronomètre le plus intermédiaire, moins le temps excédentaire total sur 50,00 s de tous les tours.**
Score maximum : 50s+50s+50s+50s = 200s.
- (iii) **Exemple avec 4 lancers légaux. Comment enregistrer le temps compensé. Moyen le plus chronomètre : 1'40.0. Somme des temps excédentaires : (50.1-50) = 0.1s. Temps compensé 1'39.9.**

	Lanceur 1		Lanceur 2		Lanceur 3		Lanceur 4	
Dans les limites	Non		Oui		Non		Oui	
attraper	Oui		Oui		Oui		Non	
	genoux	diviser	genoux	diviser	genoux	diviser	genoux	diviser

Minuterie 1	49,9 49,9 50,1		1'40.0				
Minuterie 2	50.1	50.1	49,8	1'39.9			
Minuterie 3	50,4 50,4 49,7		1'40.1				

e) Rond

- (i) L'épreuve comprend quatre tours par équipe. Si deux cercles de 50 mètres sont disponibles, deux tours seront effectués sur un cercle et les deux autres tours sur l'autre cercle.
- (ii) Une fois qu'une équipe a terminé son tour, les membres de l'équipe deviennent juges de capture.
- (iii) Une fois que l'équipe aura été rattrapée par les juges, ils deviendront chronomètres au tour

f) Tourner

- (i) Quatre membres de l'équipe lancent successivement.
 - a. L'ordre de lancer doit être donné au marqueur avant chaque tour.
 - b. Une fois que l'équipe s'est engagée sur un ordre pour le tour, celui-ci est définitif et ne peut pas être modifié pour ce tour. Cependant, l'équipe peut modifier son ordre pour tours successifs.
 - c. Il est de la responsabilité de l'équipe de communiquer au prochain lanceur lorsqu'il devrait lancer son boomerang.
- (ii) Le tour se termine lorsque :
 - a. les 4 boomerangs sont lancés et attrapés légalement
 - Score : Temps corrigé basé sur les 4 temps au tour.
 - b. un boomerang n'a pas été attrapé légalement ou a été lâché (voir ci-dessus c) ii))
 - Score : Temps corrigé depuis le début du premier lancer jusqu'au lâcher du dernier lancé légalement lancer un boomerang.
 - o 1er lanceur : 0 seconde (par exemple, 1er lâché)
 - o 2e lanceur : Début jusqu'au lâcher du 2e boomerang (ex. : 1er attrapé, 2e abandonné)
 - o 3ème lanceur : Début jusqu'au lâcher du 3ème boomerang (ex : 2ème attrapé, 3ème abandonné)
 - o 4ème lanceur : Début jusqu'au lâcher du 4ème boomerang (ex. : 3ème attrapé, 4ème abandonné)

c. un boomerang n'a pas été lancé légalement (voir ci-dessus, c) i))

· Score : **Temps corrigé** depuis le début jusqu'à la sortie du dernier lancer légal

boomerang

o 1er lanceur en retard : 0s

o 2ème lanceur en retard : 0s

o 3ème lanceur en retard : Début jusqu'au lâcher du 2ème boomerang

o 4ème lanceur en retard : Début jusqu'au lâcher du 3ème boomerang

g) Délais

(i) Au signal du maître de cercle, c'est au tour du premier lanceur.

(ii) Le lanceur a 15 secondes pour effectuer un lancer légal.

(iii) Les 2e, 3e et 4e lanceurs doivent effectuer leur lancer avant le lanceur précédent attrape son boomerang.

h) Échauffement

(i) Échauffement général : 15 minutes

(ii) Échauffement individuel : aucun

(iii) Aucun lancer hors tour après la fin de l'échauffement général.

i) Fonctionnaires par cercle

(i) 1 juge de lancer (« maître de cercle ») par groupe qui :

a. assigne et instruit les juges et les chronomètres avant le début de chaque tour

b. commence le virage en disant « le cercle est libre »

c. surveille les lancers légaux (soutenus par le juge maître de capture)

d. émet un signal sonore à chaque lâcher du boomerang (comme un hullement)

e. connaît l'ordre des lanceurs pour pouvoir les observer correctement

(ii) 1 juge de réception principal (assistant juge de lancer)

a. Surveille les juges de capture

b. communique l'état du vol actif au juge de lancer

c. signale uniquement les prises/lâches illégales (comme deux coups de klaxon)

· Remarque : Il n'y a AUCUN signal sonore des juges sur une prise légale.

l'heure de la capture n'est pas pertinente pour l'événement, seule l'heure de la remise à l'eau est pertinente qui est suivi par les minuteriers.

(iii) 4 juges de réception (un pour chaque lanceur) qui :

- a. court avec son lanceur désigné
- b. guette une prise légale
- c. Signale de la main une prise ou un lâcher illégal au juge de capture principal.

(iv) 4 chronomètres : 3 chronomètres officiels plus 1 chronomètre de réserve.

- a. démarre le chronomètre au lancement du premier boomerang
- b. **enregistrer les tours et les temps intermédiaires sur les lancers du 2e, 3e, 4e lancer et la réception du 4ème lancer.**

Il est de la responsabilité de l'équipe d'informer les coéquipiers d'un vol de 50 secondes.

Le lancer suivant peut se produire à tout moment avant la capture du boomerang précédent.

(v) Scorer

- a. Enregistrer l'ordre de lancer avant chaque lancer
- b. Enregistrement des temps au tour et des temps globaux de chaque virage.

(vi) Trois juges de ligne par cercle

- a. Positionné sous le vent à la ligne des 50 mètres pour aider les juges de capture déterminer les prises légales.

(vii) Remarque : L'équipe est libre de se déplacer sur le terrain si nécessaire pendant le tour pour s'adapter aux conditions de vent changeantes ou profiter d'un bon vent conditions. Mais il est de la responsabilité de l'équipe que le juge de lancer et le les juges de capture peuvent suivre leurs mouvements.

11. Relais de 30 mètres

Événement chronométré ; Meilleur : temps le plus court ; Événement de style équipe

a) Cercles

(i) Contesté sur des cercles concentriques avec des lignes de tir de 30 mètres de rayon et de 4 mètres des cibles.

- (ii) Deux équipes lancent simultanément en cercle. Si le nombre d'équipes est impair, une équipe non officielle de 4 sera constituée pour affronter la dernière équipe.

b) Requis pour le score

- (i) Portée de vol de 30 mètres.
- (ii) Récupération légale – ou – du boomerang après un deuxième lancer légal de 30 mètres.
- (iii) Départ légal. Voir section : « Départs en relais ».

c) Notation

- (i) Le temps se termine lorsque le dernier lanceur termine son deuxième tour en franchissant les 30 mètres file d'attente devant la porte de son équipe.
- (ii) Le temps du tour de l'équipe est le score de l'équipe.
- (iii) Le temps imparti est de 5 minutes. Si l'équipe n'a pas terminé la série de 2 tours pour chaque des 4 lanceurs avant l'expiration du temps limite, le score est le nombre de prises légales effectuées.
- (iv) Si le deuxième lancer du dernier lanceur a été effectué dans le temps imparti, le score est le moment où le lanceur franchit la ligne des 30 mètres.

d) Rond

- (i) L'épreuve comprend 1 round de 2 tours en rotation pour chacun des 4 lanceurs.
- (ii) 2 équipes commencent leur tour simultanément dans un cercle.
- (iii) Un signal sonore du « starter officiel » démarre le tour, par exemple en décomptant « 3-2-1-GO »
- (iv) Chaque membre de l'équipe doit entrer dans le cercle de 4 mètres et effectuer un lancer légal. Après avoir attrapé le boomerang, le lanceur doit toucher le cercle de 4 mètres et puis touchez le prochain lanceur de son équipe. Le contact doit être effectué à la porte de l'équipe.
- (v) Le lanceur en attente du tag doit garder les deux pieds au sol derrière les 30 m cercle avant d'être touché par un membre de l'équipe entrant. Les départs en courant ne peuvent pas être utilisés.
- (vi) Une fois l'événement commencé, aucun lanceur ne peut entrer ou toucher la zone de jeu à l'intérieur du cercle de 30 mètres, y compris la ligne des 30 mètres, jusqu'à ce qu'il soit touché. Après marqué, il peut faire un départ arrêté.

(vii) Si un lanceur ne parvient pas à attraper légalement son boomerang après son premier lancer légal, il

doit retourner dans le cercle de 4 mètres et le relancer. Après l'avoir attrapé légalement, ou

le récupérer après un deuxième lancer légal même s'il ne l'attrape pas - il peut alors

revenir pour marquer le cercle de 4 mètres, puis marquer le membre de l'équipe suivant.

(viii) Après que chaque lanceur ait terminé son deuxième tour, il doit rester en dehors des 40-

lignes de mètres derrière le portillon de son équipe. Tous les membres non lanceurs des équipes en compétition

les équipes et les non-officiels doivent toujours rester en dehors de la ligne des 40 mètres.

(ix) La portée sera vérifiée à chaque lancer. Tout lancer trop court ne compte pas comme un

lancer légal et doit être répété.

(x) Il n'y a pas de limite au nombre de fois que le boomerang doit être lancé pour atteindre

portée et donc être un lancer légal.

(xi) Un seul boomerang peut être utilisé à la fois. Si le lanceur souhaite en changer,

boomerangs, le 1 étant remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être retourné à

le cercle de 4 mètres par le concurrent avant que d'autres prises puissent être comptabilisées.

e) Chronométrage de l'événement

(i) Les officiels enregistrent le moment où chaque lanceur touche le lanceur suivant de son équipe en utilisant

fonction tour.

f) Échauffement

(i) Tous les lancers : en dehors du cercle de 10 mètres

(ii) Échauffement général : 10 minutes

(iii) Échauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur tour.

(iv) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

g) Relancements

(i) Doit être contre la même équipe si possible.

(ii) Ne peut être invoqué que lorsqu'une interférence intentionnelle est faite.

(iii) Les équipes doivent terminer la manche avant de porter plainte pour faute intentionnelle.

interférence au juge central.

(iv) Le temps accumulé avant le contact du lanceur gêné reste inchangé.

Le nouveau lancer commence à partir d'un tag avec le lanceur gêné en départ arrêté.

- (v) Le chronométrage du nouveau lancer commence à partir du moment où le lanceur affecté a été marqué. Le chronométrage est effectué soit : uniquement pour le tour perturbé, soit pour le reste du tour complet, à la discrétion du juge de cercle. Par exemple, si l'interférence a provoqué la rupture d'un boomerang qui devait être partagé par un autre coéquipier. Les juges décident de la manière qui présente le moins d'avantages ou de désavantages.
- à n'importe quelle équipe.

- (vi) Si le juge central décide qu'une interférence intentionnelle a été faite, l'équipe qui a interféré est disqualifiée et un nouveau lancer est accordé. Le nouveau lancer doit être contre le même équipe même si elle est disqualifiée.

- (vii) Si les juges estiment que l'ingérence aurait pu raisonnablement être évitée l'équipe affectée, un nouveau lancer ne sera pas accordé.

- (viii) Tout contact involontaire entre joueurs n'est pas considéré comme une interférence. Le jeu doit continuer.

- (ix) Un contact involontaire entre boomerangs n'est pas considéré comme une interférence. Jouer continuera comme si les boomerangs ne se touchaient pas.

- (x) Si un adversaire a terminé son tour et a obtenu un temps valide avant le interférence a eu lieu, son score est maintenu. L'adversaire affronte le re-équipe de lancer pour rendre les conditions comparables.

h) Fonctionnaires par cercle

- (i) Peuvent être des concurrents.
- (ii) Deux maîtres de cercle, un par équipe. Ils surveillent les fautes de pied dans le cercle de 4 mètres. et signaler de manière visible (chaque maître de cercle a un drapeau à la couleur de l'équipe) et audible quand
- a. un lancer était court
- b. une prise était illégale et
- c. quand le lanceur peut retourner à la porte de l'équipe
- d. Deux sons distincts (un tuyau et un cor) peuvent être utilisés sur chaque cercle pour annoncer une courte portée par deux hululements. L'absence de son avant la réception signifie que la portée est bonne.

(iii) 1 ou 2 marqueurs

(iv) 1 starter qui annonce « 3, 2, 1, GO »

(v) 3 chronomètres par équipe plus un remplaçant par équipe pour enregistrer le départ et chaque balise en utilisant la fonction tour.

(vi) 2 juges de porte : 1 pour chaque équipe. Ils surveillent les fautes de pied et de main au niveau de l'équipe. porte et assurez-vous que le départ et toutes les balises sont légaux.

a. Si le départ ou un tag n'est pas légal, le juge de porte peut ordonner au lanceur de revenir jusqu'à la porte. Le lanceur doit traverser la porte complètement, puis reprendre son tour.

(vii) Utilisez des chronomètres sur le chronomètre.

(viii) 3 commissaires de tir par équipe (chacun ayant 1 drapeau à la couleur de l'équipe) sur le 30 mètres doubler.

(ix) 1 chronomètre pour la limite de cinq minutes ou un chronomètre au tour pour l'équipe.

e. Remarques :

(i) Les équipes ont des portes approximativement sous le vent du centre de la cible. Les marqueurs sont placés de chaque côté du portail à environ 3 m de distance.

(ii) Les portes des équipes adverses doivent être séparées d'au moins 4 m et d'au plus 10 m.

(iii) Les 2 maîtres du cercle seront près de la cible, 1 pour chaque équipe.

(iv) Le maître de cercle de chaque équipe doit alerter le lanceur si son boomerang est court ou s'il a commis une faute de pied.

(v) Si une erreur de jugement est commise, le tour sera reconstitué de la manière la plus équitable possible, comme déterminé par les responsables du tournoi. S'il n'est pas possible reconstruire le tour équitablement, l'équipe ou les équipes avec le ou les temps affectés seront répéter leur tour contre la même équipe.

12. Super Catch en équipe

Événement de capture ; Meilleur : plus de prises ; Événement de style d'équipe

a) Cercles

- (i) Contesté sur 1 série de 3 cercles de décompte (prise rapide) avec une ligne de tir de 20 mètres de rayon et un œil de bœuf de 2 mètres plus le champ de durée désignée (MTA illimité).
- (ii) Le champ désigné pour le MTA doit être à l'intérieur des limites du champ telles que définies par le juge en chef et directeurs de tournoi.
- (iii) Le lanceur de durée (MTA) pourra se déplacer n'importe où sur la zone désignée champ.
- (iv) Si possible, 2 ou plusieurs séries de cercles de décompte sont exécutées indépendamment pour gagner du temps. chaque ensemble de cercles : 1 lanceur de durée de chaque équipe lance de n'importe où sur le terrain, mais une seule équipe lance à la fois.
- (v) Pendant qu'une équipe est en compétition, la suivante se prépare à lancer. L'équipe suivante doit être prêt à lancer 45 secondes après que l'équipe précédente a commencé à lancer (30 secondes (vol prévu + 15 secondes pour lancer). Dès que le vol atteint sa durée boomerang est terminé et les scores sont enregistrés, 15 secondes commencent (à moins que le Si le vol a duré moins de 30 secondes, la règle des 45 secondes s'applique.

b) Requis pour le score

- (i) Lanceur de durée : 1 lanceur lance un boomerang de durée. Tout type de un boomerang peut être utilisé.
 - a. Le lancer peut avoir lieu n'importe où sur le terrain de compétition.
 - b. Prise légale d'un boomerang de durée n'importe où sur le terrain de compétition.
 - c. Une durée maximale de 50 s est possible même si le boomerang est en l'air plus longtemps, mais une prise légale est toujours nécessaire
 - d. Si le boomerang de durée n'est pas attrapé, le score est nul pour le tour.

La durée du boomerang doit être chronométrée de manière à ce que le maximum de 50 secondes puisse être atteint. comptabilisé.
 - e. 2 chronomètres (1 officiel et 1 remplaçant sont nécessaires)
 - La durée du boomerang est chronométrée par au moins 2 chronomètres. Le temps est enregistré pour être utilisé dans un nouveau lancer au cas où un serait nécessaire sur l'un des points cercles

- Les chronomètres donneront un **compte à rebours** de 40 à 50 secondes afin que le juge de durée peut émettre un signal sonore (hul) à 50 secondes

(ii) Lanceurs de décompte

- 3 lanceurs lancent des boomerangs de comptage à partir de 3 centres de cible différents.
- Tout type de boomerang peut être utilisé. Une portée minimale de 20 mètres est requise sur chaque lancer pour réaliser une prise légale.
- Si une prise légale est effectuée mais que le boomerang est lâché lors de la transition vers la suivante lancer, la prise est toujours comptabilisée.
- Les lanceurs de points commencent à lancer lorsque la libération du boomerang de durée est signal sonore (par exemple, un klaxon). Ils doivent attendre le signal sonore. la capture résultant d'un lancer effectué avant le signal sonore ne sera pas dénombré.
- Les lanceurs de points arrêtent de lancer au signal sonore (succès : par exemple klaxon ou échec : deux klaxons). Le signal se produira lorsque la durée Le boomerang est touché pour la première fois lors de la capture ou à 50 secondes du lancement.
- Les lancers sans décompte après le sifflet des 50 seront comptabilisés. Cependant, un lancer effectué avant le hululement et la capture après le hululement sont considérés comme bons.
- Un seul boomerang de comptage peut être utilisé à la fois. Si le lanceur le souhaite, changer les boomerangs, celui qui est remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être remis dans le mille par le concurrent avant que d'autres prises puissent être effectuées dénombré.

- (iii) Le signal sonore sera entendu à différents moments par des personnes situées à différentes distances ; par conséquent, il est de la seule responsabilité du juge central de déterminer si le décompte le lanceur a lancé son dernier lancer avant ou après que le signal sonore soit entendu, pas par quand il voit la prise du MTA.

c) Notation

- Si le boomerang de durée est attrapé, le score officiel du tour est le total nombre de boomerangs attrapés par les 3 lanceurs de points plus 1 pour la durée boomerang.
- Si le boomerang de durée n'est pas attrapé, le score officiel du tour est de 0.

(iii) Le score d'un tour est enregistré comme le score de la personne qui lance la durée boomerang.

(iv) Le score de l'équipe est le total des scores enregistrés pour chaque durée du tour du lanceur.

d) Rond

(i) 4 tours ; chaque membre de l'équipe lance une fois un boomerang de durée.

(ii) À chaque tour, un membre différent de l'équipe lance un boomerang de durée.

(iii) Les 4 mêmes membres de l'équipe participent aux 4 tours.

(iv) Les équipes lancent en rotation.

(v) S'il y a 2 séries de cercles de décompte : après que chaque équipe ait effectué 2 tours sur 1 série de cercles de décompte, les équipes échangeront les séries de cercles de décompte et termineront leurs 2 derniers tours.

e) Échauffement

(i) Tous les lancers : en dehors du cercle de 10 mètres

(ii) Échauffement général : 15 minutes

(iii) Échauffement individuel : aucun.

(iv) Aucun lancer d'entraînement n'est effectué après la fin de l'échauffement pour aucun des lanceurs.

f) Relancements

(i) Tout contact entre coéquipiers ou leurs boomerangs n'est pas considéré ingérence.

(ii) La durée du boomerang est chronométrée par au moins 2 chronomètres. Le temps est enregistré pour utiliser dans un nouveau lancer au cas où un serait nécessaire sur l'un des cercles de décompte.

(iii) Tous les mêmes lanceurs doivent participer.

(iv) Le nouveau lancer est effectué à la fin de l'événement.

g) Fonctionnaires

(i) Peuvent être des concurrents.

(ii) Un directeur de terrain qui détermine quel ensemble de cercles est lancé s'il y a deux ensembles de cercles.

(iii) 1 directeur de durée qui aligne les 6 prochains lanceurs de durée à côté de lui.

(iv) Le groupe se déplace ensemble pour repérer l'endroit où le prochain lanceur de durée veut lancer.

(v) Pour chaque ensemble de cercles de décompte :

a. 3 maîtres de cercle (1 par cercle de pointage) qui surveillent les fautes de pied, disent quand

Le lanceur a attrapé la balle et compte les prises à voix haute. Il doit compter à voix haute.

suffisamment pour que les commissaires puissent l'entendre, afin qu'ils puissent vérifier son compte après chaque lancer.

b. 1 marqueur par ensemble de 3 cercles de pointage

c. 6 (au moins) intendants de terrain (au moins 2 pour chaque cercle de pointage)

(vi) 1 juge de capture de boomerang de durée

(vii) 2 minuteries boomerang de durée

(viii) Une minuterie de secours

(ix) 1 entrée

d. Remarques :

(i) Si le boomerang de durée sort du terrain de compétition et donc hors de vue

du juge de capture et ne peut évidemment pas revenir, ou s'il grimpe hors de vue, le score du tour est de 0.

(ii) Une fois que le boomerang a quitté le terrain de compétition, le lanceur ne peut plus réclamer

interférence de quoi que ce soit ou de qui que ce soit.

(iii) Le round se termine lorsque le boomerang touche quelque chose pour la première fois ou lorsque la durée

le lanceur touche le boomerang pour la première fois. Si le lanceur touche alors légalement

attrape le boomerang, le tour compte. Exception : le boomerang arrive à un

s'arrête, par exemple coincé dans un arbre, puis est attrapé, le score est de 0. Si le boomerang

continue de tomber après avoir heurté un objet sur le terrain et est attrapé, la capture compte.

(iv) Les boomerangs lancés avant que le boomerang de durée ne soit attrapé sont comptés si

une prise légale est alors effectuée.

(v) Tout lanceur qui effectue un lancer hors tour après la période d'échauffement officielle a

terminé recevra un score de 0 pour son prochain tour. S'il est lanceur de décompte, seul son

le score est 0 ; si le lanceur est le prochain lanceur de durée, le score de son équipe pour la prochaine

le tour est 0

13. Trick Catch/Doubling 100 : Individuel

Points attribués ; Meilleur : le plus de points,

a) Cercles

- (i) Contesté sur des cercles concentriques avec des lignes de tir de 20 mètres de rayon et de 2 mètres

centre de la cible

b) Requis pour le score

- (i) Portée de vol de 20 mètres.
- (ii) Prise(s) légale(s) des types requis à tour de rôle

c) Notation

- (i) Les lanceurs tentent 10 attrapés acrobatiques avec des boomerangs lancés individuellement. Ils

tenter 10 prises supplémentaires en 5 lancers avec 2 boomerangs lancés

simultanément comme « doubleurs ».

- (ii) Si un lanceur obtient un score parfait de 100 points, il continuera à lancer la

Il effectue les mêmes 15 lancers en rotation. Il continuera à lancer jusqu'à ce qu'il ne parvienne pas à faire un

prise désignée. Il peut lancer seul si son partenaire de lancer n'a pas réussi à faire une

prise désignée. Lors de la partie double du round, s'il perd la première

boomerang qu'il tente d'attraper, aucun point pour une capture du deuxième boomerang de

Les lancers de double sont donnés. Son score total peut donc être supérieur à 100.

points.

- (iii) Les captures doivent être effectuées dans l'ordre suivant et valent la peine indiquée

nombre de points:

Séquence de boomerang unique

Attraper	Points
Nettoyage à gauche	3
Nettoyage à droite	3
Derrière le dos	4

Séquence de doublement

Attraper	Total de points	
Derrière le dos	3 + 4	7
& Sous la jambe		
Hacky catch	7 + 3	10
& Nettoyage à gauche		

Version 1.6
11/04/2024

o Si la première capture n'est pas effectuée ou si le contrôle n'est pas maintenu, mais la seconde est attrapé, la deuxième prise compte toujours mais pas la première.

o Si la première prise est effectuée, elle n'est pas conservée en possession du lanceur lorsque la deuxième prise est effectuée, seule la deuxième prise compte.

f) Échauffement

(i) Échauffement général : 10 minutes en dehors du cercle de 10 mètres

(ii) Échauffement individuel : 2 minutes pour chaque groupe avant le début de leur tour. Peut

être dans le mille. L'échauffement chronométré commence dès que le maître de cercle le signale.

que le cercle est libre. Les lanceurs peuvent commencer leur tour avant leur limite de temps autorisée.

l'échauffement est terminé s'ils le souhaitent.

(iii) Aucun lancer d'entraînement après la fin de l'échauffement.

g) Relancements

(ii) Les relances sont effectuées à la fin du tour pour le groupe du lanceur.

h) Fonctionnaires par cercle

(i) Peuvent être des concurrents

(ii) 1 maître de cercle qui indique au lanceur quand il peut effectuer chaque lancer en

annonçant : « La zone est libre. » À ce moment, il lancera un chronomètre pour suivre

la fenêtre de lancer de 15 secondes. Il annoncera : « 10 secondes restantes », puis

compte à rebours « 5, 4, 3, 2, 1, stop », le maître de cercle surveille également les fautes de pied et

indique quand le lanceur a réussi l'attrapé

(iii) En cas de vent, les juges principaux peuvent autoriser les lanceurs à avoir 30 secondes dans le

Partie doublée de l'épreuve. Ceci devrait être annoncé par les juges en chef.

avant le début de l'événement et s'appliquent à tous les lanceurs.

(iv) 1 marqueur

(v) 3 commissaires de tir vérifient également si les prises sont effectuées ou non. Ils doivent être

répartis à peu près uniformément sur tout le cercle.

i) Règle de vent excessif pour le doublement :

(i) Lorsque les conditions de vent sont trop fortes pour le doublage, le doublage sera remplacé par un

deuxième tour de Trick Catch. Cependant, la séquence de prises restera la même

imprimé sur la partie doublage de la feuille de match.

- a. Si un lanceur obtient un score parfait de 100 points, il continuera à lancer la
 s'il le souhaite, il effectuera les mêmes 20 lancers en rotation . Dans ce cas, il continuera à lancer jusqu'à
 il ne parvient pas à effectuer une réception désignée. Il peut lancer seul si son lancer
 Le partenaire n'a pas réussi à effectuer une réception désignée. Son score total peut être modifié en conséquence.
 être supérieur à 100 points.
- b. La limite de vent pour le doublement est définie comme suit : vitesse moyenne maximale du vent de 5 m/s
 (18,0 km/h, 11,1 mph) Voir les sections : « Surveillance des conditions météorologiques » et
 « Annulation d'événements »

14. Trick Catch/Doubling 100 : Équipe

Points attribués ; Meilleur : plus de points ; Événement de style tandem

Cette épreuve par équipe suit les mêmes règles que l'épreuve individuelle avec les modifications énumérées :

2 lanceurs sont de la même équipe.

a) Notation

- (i) Le score de l'équipe est le total des scores individuels des quatre membres de l'équipe.
- (ii) Pas de continuation après un score parfait (100p).

b) Interférence

- (i) Tout contact entre coéquipiers ou leurs boomerangs n'est pas considéré
 ingérence.
- (ii) Les relances sont effectuées à la fin du round.

15. Relais de la terreur de l'équipe Tapir : épreuve par équipes chronométrée

Meilleur : temps le plus rapide

a) Objectif

- (i) Quatre membres de l'équipe courent une course de type relais du cercle de 20 mètres jusqu'au cercle de 2-
 cercle d'un mètre avec chaque lanceur exécutant des tâches variées constituées d'une combinaison
 de précision, de capture acrobatique et de capture rapide. L'objectif est d'accomplir toutes les tâches
 dans les plus brefs délais ou pour accomplir autant de tâches que possible
 dans un délai de 6 minutes.

b) Règles :

- (i) Il y aura un échauffement de 2 minutes dans les cercles avant le tour.

(ii) Les 4 tours se composent de :

a. Premier tour : réalisation de 50 points de précision

b. Deuxième tour : tentative de réaliser les 5 premières prises de figures [main gauche propre, main droite

main propre, derrière le dos, sous la jambe, aigle] puis ; après ces prises, si

Si une cible est lâchée, le lanceur doit rattraper 5 points à chaque fois. Le lanceur peut

Choisissez d'attraper la balle (valant 5 points) ou de la lancer pour gagner des points de précision. Tous

les points marqués, qu'ils soient issus de la précision ou de 5 points pour la prise de trick, sont cumulatifs.

(Un lancer de précision de 10 points annule deux réceptions truquées). Le lanceur est libre de

alterner entre les tentatives de capture acrobatique et les points de précision, mais

doit annoncer ses intentions aux juges du cercle à chaque lancer.

c. Troisième tour : tentative de réaliser les 5 derniers trick catches [hacky, tunnel, 1 main

derrière le dos, 1 main sous la jambe, et attraper le pied] puis ; après ceux-là

prises, si certaines ont été perdues, le lanceur doit rattraper 5 points

chaque chute. Le lanceur peut choisir d'attraper la cible (valant 5 points) ou de

Lancer pour des points de précision. Tous les points marqués, qu'ils soient de précision ou de 5 points pour

les prises de trick sont cumulatives. (Un lancer de précision de 10 points annule deux tricks

Le lanceur est libre de passer d'une prise à l'autre

tentatives et points de précision mais doit annoncer ses intentions au cercle

juges à chaque lancer.

d. Quatrième tour : réalisation d'un tour de capture rapide

(iii) Toucher le boomerang donne 0 point de précision. Cependant, le lanceur est

autorisé à arrêter/attraper son boomerang pour recevoir 0 point et gagner du temps.

(iv) Les coureurs partiront derrière une porte (environ 3 m de large marquée par des cônes)

placé sur la ligne des 20 mètres sous le vent du centre de la cible.

(v) Chaque tour suivra les règles de marquage dans les règles générales.

(vi) Tous les lancers doivent être effectués à partir de l'intérieur de la cible de 2 mètres et doivent dépasser les 20 mètres.

ligne de compteur.

(vii) Si un boomerang a une courte portée, le lancer doit être répété.

(viii) Une fois que le coureur a terminé son tour, il doit toucher le centre de la cible avant de toucher

le coureur suivant ou franchir la ligne d'arrivée s'il s'agit du 4ème coureur.

c) Calendrier

(i) Il y aura 4 chronomètres au tour : 3 chronomètres officiels et 1 chronomètre de secours désigné.

a. Le tour commencera par un compte à rebours du juge de porte de « 3, 2, 1, GO » !

b. À l'annonce de « GO », les 4 chronomètres commenceront leurs chronomètres et

utilisez la fonction tour sur chaque balise puis arrêtez leurs montres lorsque le quatrième coureur

franchit la porte après avoir terminé son tour.

(ii) Dans le cas où l'équipe en compétition atteindrait la limite de 6 minutes sans

à la fin du tour, il est de la responsabilité de l'un des chronomètres d'annoncer

« 1 minute restante, « 30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, stop ». Aucun minuteur supplémentaire n'est

nécessaire pour cette tâche

d) Fonctionnaires

(i) Il y aura 3 juges (juges de porte, de centre et de centre adjoint), au moins 3 juges de gamme

stewards, 4 chronomètres et un marqueur :

a. Le juge de porte se tient à l'extérieur de la ligne des 20 mètres et donne le compte à rebours

Il démarre l'épreuve. Il surveille également les balises légales et les départs.

b. Le juge central surveille les fautes de pied, annonce les points de précision et déclare

que les prises étaient valides ou non. Le juge central peut demander l'avis du

Juge central adjoint si le juge central estime que l'assistant a une meilleure

vue des points de capture ou de précision.

c. Le juge central adjoint surveille également les fautes de pied, les points de précision et

bonnes prises mais n'est appelé que par le juge central comme indiqué ci-dessus.

Cependant, sa tâche principale est d'annoncer les prises de trick avant le lancer et de

suivre les réceptions ratées. Ensuite, si le lanceur décide de réessayer,

les prises abandonnées, pour appeler ces prises ou le point de précision nécessaire

total.

d. Le marqueur note le temps final d'un tour réussi ou le temps

équivalent d'un tour incomplet selon le tableau de la section « score »

ci-dessous. De plus, le marqueur notera les temps au tour.

e. Les commissaires de tir effectuent le contrôle du champ de tir.

f. 4 chronomètres : 3 chronomètres officiels et 1 chronomètre de réserve. Le chronomètre de réserve est désigné.

avant le début du virage. Utilisez les chronomètres. Voir « Chronométrage » dans le _____
section règles générales.

e) Notation des points de précision et des prises de tricks

(i) Le juge central (ou le juge en chef adjoint) est seul responsable de la détermination de la
valeurs de précision et sa décision est définitive. Cependant, comme il s'agit d'un événement rapide,
déterminer la valeur des points de précision peut parfois être difficile.

a. Dans le cas où un boomerang atterrit très près d'une ligne, mais pas clairement

en touchant la ligne, le juge en chef devrait accorder le bénéfice du doute au lanceur
et récompenser la valeur la plus élevée.

b. Si le lanceur n'aime pas une décision prise par le juge en chef, il peut demander au juge en chef

vérifier de plus près, mais le temps ne s'arrêtera pas. Le lanceur doit déterminer
si cela vaut la peine ou non de demander au juge en chef d'examiner la situation de plus près.

(ii) Le juge central (ou le juge en chef adjoint) est seul responsable de déterminer si

Les prises truquées ont été réussies ou non, et sa parole est définitive. Cependant,
comme en matière de précision, dans le cas d'une décision difficile sur la validité d'un tour
attraper, le bénéfice du doute devrait aller au lanceur, et il devrait être récompensé
5 points pour la prise acrobatique.

f) Relancements

(i) Les relances sont analogues aux règles du relais par équipe.

g) Notation du temps si l'épreuve n'a pas été terminée dans la limite de 6 minutes (360 s) :

Tour 1 (Précision)	score terminé	Résultat
	0-50	Points de précision divisés par 10.
Tour 2 (Trick Catch 1) Nombre de trick catch ou de compensations réalisées		
	1	6 points
	2	7 points
	3	8 points
	4	9 points
	5	10 points

Tour 3 (Trick Catch 2)	Nombre de trick catch ou de compensations réalisées	
	1	11 points
	2	12 points
	3	13 points
	4	14 points
	5	15 points
Tour 4 (Attrape rapide)	prises rapides terminées	
	1	16 points
	2	17 points
	3	18 points
	4	19 points
	5	Temps en secondes , $360 \cdot 20 / 19 = 378,95$ s ou mieux. (Au cas où le lanceur s'est blessé après la capture 5 et ne revient pas au (en plein dans le mille).

16. Longue distance

Événement de distance

Meilleur : la plus grande distance

a) Cercles

(i) Contesté sur des cercles de 2 mètres de rayon (qui ont également des yeux de bœuf)

(ii) Champ : au moins 300 m fois 300 m

b) Requis pour le score

(i) Portée de vol d'au moins 50 mètres. Ce minimum de 50 mètres peut être supprimé pour les nouveaux lanceurs ou juvéniles.

(ii) Lancer légal depuis l'intérieur de la cible de 2 mètres et derrière (sous le vent)

ligne de base de 40 mètres

- (iii) La ligne de base est une ligne droite mobile (faite à partir d'une corde) dont le milieu est le point central. La cible est coupée en deux par la ligne de base. L'extrémité de la ligne de base est marquée par un poteau de chaque côté. La ligne de base est généralement perpendiculairement à la direction du vent. Le lanceur peut ajuster la ligne pour la direction du vent avant chaque lancer. Seulement si une forte variation de vent désactive une Direction de lancer correcte, même si le centre de la ligne peut être décalé. Décision par discussion ou vote (plus de la moitié des lanceurs du groupe de lancer). La nouvelle position centrale est déterminée par discussion entre le groupe de lancer et la décision finale du directeur du tournoi.
- (iv) Pour que le lancer soit valide, au moins un pied du lanceur doit être au sol à l'intérieur du demi-cercle central au moment du lâcher du boomerang. Le lanceur ne peut à aucun moment franchir la ligne de fond tant que le boomerang est en l'air.
- (v) Le boomerang doit franchir la ligne de base au retour, directement ou indirectement (par derrière) sans être touché ni heurter quoi que ce soit ni personne.
- (vi) Pour qu'un lancer soit invalidé par un juge de perche (« extérieur »), le boomerang doit être clairement à l'extérieur, c'est-à-dire si le juge de perche estime que le boomerang POURRAIT avoir touché la ligne imaginaire s'étendant verticalement vers le haut à partir du pôle, puis le lancer est considéré comme un score valide.
- (vii) De même, si le juge de ligne estime que le boomerang touche le plan s'étendant vers le haut depuis la ligne de lancer, le lancer est un score valide. Pour être invalide, il doit n'ont clairement pas touché ni traversé l'avion. De plus, un boomerang qui frappe le lancer la ligne au retour sans toucher le sol devant la ligne mais ne ne pas franchir la ligne est un score valide.

(viii) Aucune capture n'est nécessaire.

c) Notation

- (i) Le score est la plus longue distance parcourue vers l'extérieur parmi ses lancers qui reviennent ou au-dessus de la ligne de base.
- (ii) La distance est mesurée en mètres entiers uniquement - pas en centimètres - et à partir du point central jusqu'au point de son vol le plus éloigné du point central.
- (iii) Lorsque deux télémètres laser sont utilisés, s'il y a une différence, le score est

Moyenne vers le haut. Exemples : Télémètre 1, 100 m, télémètre 2, 99 m = 100 m

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

(iv) Les égalités sont éliminées en utilisant le deuxième score le plus élevé.

(v) Pour gagner ou se classer dans le tournoi (ou l'événement) LD, un lanceur doit participer pleinement

durant toute la compétition. L'exception étant lorsqu'un lanceur est gravement blessé.

qu'ils doivent quitter le terrain pour obtenir des soins médicaux. Participer pleinement signifie

lancer dans au moins un tour et repérer et/ou juger dans tous les tours suivants à

à la discrétion du juge en chef. La simple présence ne suffit pas à justifier

participation ; aucun lanceur ne peut « rester assis » sur la touche et gagner ou se placer dans le

événement ou tournoi. Cependant, il est possible pour un lanceur de gagner ou de se classer sans

lancer dans tous les tours s'il participe pleinement, comme décrit ci-dessus, à l'ensemble

événement à la satisfaction du juge en chef.

(vi) Un lanceur ne peut appeler aucune mesure pour gagner du temps s'il pense qu'un lancer de score valide

être bien en dessous des scores précédents, mais il est suggéré que tous les scores valides soient mesurés

en cas d'égalité.

d) Rond

(i) L'événement ne comprend pas plus de 20 lancers par jour et peut être divisé en

nombre arbitraire de tours par l'organisateur, par exemple 2 x 5 ou 2 x 6 lancers.

(ii) Au signal du maître de cercle, c'est au tour du lanceur suivant. Il a 15

secondes pour effectuer son lancer.

(iii) Le placement des observateurs et l'orientation de la ligne de lancer sont du ressort du lanceur

responsabilité. Les préoccupations doivent être adressées au juge de ligne (chef de cercle) qui ajustera

les observateurs et la ligne en conséquence.

(iv) Les concurrents lancent en groupes de 5, 4 ou 3. Chaque lanceur lance en rotation avec le

les autres lanceurs du groupe, jusqu'à ce que tous les lanceurs aient terminé leurs tours définis.

Ensuite, le groupe suivant commence son tour.

(v) Si le temps le permet, il est possible d'effectuer plus de tours que ceux initialement prévus.

e) Échauffement

(i) Aucun lancer d'entraînement une fois l'échauffement terminé.

(ii) L'échauffement sera organisé par les officiels.

f) Relancements

- (i) Les relances sont effectuées immédiatement après que l'acte contesté a eu lieu.

g) Fonctionnaires par cercle

- (i) Peuvent être des concurrents.
- (ii) Un maître de cercle qui surveille les fautes de pied et mesure la distance par rapport au coordinateur de gamme jusqu'au point central.
- (iii) Deux juges de ligne de base pour vérifier si le boomerang franchit la ligne de base retour.
- (iv) Un marqueur/opérateur de drapeau (peut être le maître du cercle) qui utilise de grandes marques rouges et drapeaux verts pour informer les responsables du champ de tir des conditions sur la ligne de lancer, ainsi que à l'aide d'un talkie-walkie. Le drapeau vert est hissé lorsque le chef de cercle appelle « Le « La ligne est chaude » pour alerter tout le monde sur le terrain qu'un boomerang est sur le point d'être lancé. Le chef de cercle devrait l'annoncer sur le talkie-walkie. Quand il verra que le terrain est préparé (les intendants de terrain sont debout et les gens paient attention) le maître du cercle informe le lanceur : « Le cercle est libre. » Immédiatement au lancer, l'opérateur du drapeau abaisse rapidement le drapeau vert pour alerter tout le monde que le Le boomerang est en l'air. Au retour du boomerang, le drapeau rouge est agité si Ce n'est pas un score, et le drapeau vert est agité s'il s'agit d'un score. Cette information devraient également être communiquées sur des talkies-walkies.
- (v) Un coordinateur de gamme
- (vi) Environ douze (mais au moins six) intendants de terrain pour suivre le vol du Ils lancent un boomerang avec leurs yeux et leurs bras tendus. Ils dirigent le coordinateur du champ de tir. jusqu'au point de plus grande distance.

h) Règles de sécurité sur les longues distances

- (i) Assurez-vous que les spectateurs sont à une distance de sécurité suffisante !
- (ii) La longue distance est l'épreuve boomerang la plus dangereuse de toutes. Bien que les boomerangs utilisés de nos jours sont considérablement plus légers qu'auparavant, Ils restent très dangereux, peut-être même plus. Des blessures graves peuvent en résulter. tu es négligent, à cause de :
 - a. un matériau fin et des profils d'air tranchants

b. vitesse et taux de rotation élevés

c. trajectoire de faible retour

(iii) le boomerang n'est parfois pas très bien visible (peignez vos boomerangs en couleurs vives)

(iv) Même dans un groupe de lanceurs de boomerang expérimentés, il devrait y avoir :

(v) pas de lancer simultané de boomerangs longue distance. Même avec des distances courtes boomerangs de portée.

(vi) Un seul boomerang longue distance en l'air à la fois ! Les autres lanceurs suivent.

le boomerang avec leurs yeux et avertir si nécessaire.

(vii) plus besoin de lancer un boomerang lorsqu'il est perdu et que les lanceurs essaient de le retrouver.

Tout le monde devrait aider à la recherche avant de continuer à lancer.

(viii) Les observateurs DOIVENT rester debout pendant le lancer. Il est permis de s'asseoir sur un tabouret ou au sol. entre les lancers.

i) Comment savoir où se trouve le point de retour :

Il y a plusieurs intendants sur le terrain pour déterminer le point de retour (le plus éloigné).

(point de la trajectoire du boomerang). Il faut savoir que si le boomerang vole

au-dessus de vous, il vous est difficile de juger où se trouve la trajectoire projetée sur le sol. Seulement

en observant à distance sur le côté, êtes-vous capable de déterminer l'apex du vol ?

chemin précis. Par conséquent, nous suggérons de placer une rangée de gardiens de portée à gauche et

à droite du couloir de lancer prévu avec une distance de 20 mètres entre le champ de tir

stewards sur une même rangée. Vous pouvez également aligner les deux rangées de manière décalée pour obtenir une

meilleure couverture. Les commissaires de tir doivent être répartis de manière à ce que tous les lancers, y compris

Les plus courts et les plus éloignés peuvent être repérés avec précision. Envoyez le responsable de la zone la plus éloignée.

suffisamment loin, car il peut toujours y avoir des lancers « chanceux ». L'une des gammes

Le rôle du coordinateur est de veiller à ce que les commissaires de tir soient correctement répartis.

utiliser plus de gardiens de terrain que nécessaire pour accomplir la tâche, car avec trop de gardiens de terrain

Les stewards sur le terrain ont tendance à se promener et à discuter ! Six stewards plus un

Un coordinateur de champ de tir est le minimum. Douze devraient suffire dans tous les cas.

j) Voici ce que vous devez faire en tant que responsable de terrain :

Suivez le boomerang sur son chemin avec votre bras tendu et arrêtez-vous quand vous pensez qu'il

atteint son point le plus éloigné. Projetez ensuite ce point sur le sol en abaissant votre

Le bras est vertical. Fixez le point au sol avec vos yeux et orientez la portée.

coordinateur à ce stade. Au moins un autre commissaire de tir fera de même, afin que le champ de tir

le coordinateur devra se positionner de telle sorte que les 2 à 4 commissaires de tir les plus proches soient

satisfait du résultat. La décision finale concernant le point le plus éloigné est prise par la gamme

coordinateur. Souvent, on discute un peu du point le plus éloigné, mais c'est le

L'aspect intéressant du repérage : discuter jusqu'à ce qu'un accord soit trouvé ! Les commissaires de terrain qui pourraient

Ne pas voir parfaitement le sommet de la trajectoire de vol ne devrait pas gêner ! La distance maximale

du boomerang est désormais défini comme la distance entre le coordinateur de portée et le centre

du cercle de lancer. Si vous possédez un télémètre laser (par exemple, un Bushnell), vous pouvez

mesurez la distance immédiatement, sinon vous devez placer un marqueur dans le sol et

Nous mesurons la distance à la fin du tour avec un ruban d'acier. Nous estimons la précision de

la mesure avec cette méthode de repérage est de 2 m dans le meilleur des cas, 5 m en moyenne, et

pire si les commissaires de terrain ne sont pas très bien placés ou s'ils ne font pas attention.

il est utile de distribuer de fins bâtons de bois (environ 2 m de long) aux intendants du champ de tir, avec le

à l'aide de laquelle il est beaucoup plus facile de suivre le boomerang volant jusqu'à son point le plus éloigné et

puis laissez-les tomber au sol.

E. Glossaire des termes

Terme	Définition
Piège corporel	Le boomerang peut être coincé contre le lanceur (le corps du lanceur) pendant toute prise pour laquelle une prise propre n'est pas requise. [voir Prise, légale]
Boomerang	Le nombre de bras n'est pas limité. Pour être un boomerang, un bâton doit tendre retour en raison de la précession gyroscopique causée par la portance asymétrique. la portance est créée en raison d'un lancer qui donne à l'objet une rotation et une linéarité mouvement. Trous : Aucune limite de nombre et de taille, mais ne peuvent pas être utilisés pour aider contagieux. Emplacements : Aucune limite de nombre et de taille, mais ne peuvent pas être utilisés pour aider contagieux. Rabats : Aucune limite de nombre et de taille, mais ne peuvent pas être utilisés pour aider à contagieux. Adhésif : Rien n'est autorisé qui pourrait aider à la capture. Matériaux : Tout matériau non métallique. Le métal peut être intégré ou collé. mais peut ne pas avoir de bords tranchants exposés. Autre : Aucune aide au lancement, à la propulsion ou à la capture ne peut être incorporée dans le boomerang. Si un lanceur souhaite changer de boomerang pendant un événement chronométré, y compris Super Catch, celui qui est remplacé ou une partie substantielle de celui-ci doit être remis dans le mille par le compétiteur avant tout autre lancer valide peut être fait.

Oeil de bœuf cercle	Zone à l'intérieur du cercle de 2 mètres de rayon à partir de laquelle les lancers sont effectués (4- (rayon de 1 mètre pour l'épreuve de relais par équipes). La ligne marquée se trouve à l'extérieur du centre de la cible. Si un lanceur touche la ligne pendant le lancer - avant Le boomerang est lancé, mais aucun point n'est attribué pour le lancer ou la capture. la zone est désignée 10 points en précision et en ronde australienne.
Capitaine, équipe	Personne désignée par une équipe pour représenter l'équipe lorsqu'un vote ou une action est en cours. obligatoire. Chaque équipe peut envoyer un représentant suppléant aux réunions, mais chaque équipe n'a qu'une seule voix sur toute question qui nécessite un vote de l'équipe capitaines. Une personne ne peut être capitaine que d'une seule équipe.
Attraper derrière-le- dos	, Prise légale au cours de laquelle le boomerang passe derrière le concurrent dos ou la main qui attrape est derrière le dos du compétiteur et se retire le boomerang. (Les prises sur le côté sont autorisées si la main qui attrape croise derrière le dos du lanceur et retire le boomerang de derrière le dos du lanceur.)
Attraper cassé boomerang	, La capture légale de n'importe quelle partie d'un boomerang cassé est considérée comme une capture légale. attraper si toutes les autres exigences sont remplies.
Attraper, nettoyer	Avant d'attraper le boomerang, il faut le faire « éclater », « rebondir » et le toucher. autorisé uniquement avec la/les main(s)/le/les pied(s) nécessaire(s) pour effectuer la capture. la main qui attrape s'étend du bout des doigts jusqu'au coude. Le coude ne fait pas partie de la main qui attrape. Les pieds qui attrapent s'étendent de la pointe des orteils jusqu'au niveau des genoux. Les genoux ne font pas partie les pieds qui attrapent. Uniquement lors d'une réception sous la jambe ou derrière le dos, toutes les parties du corps à l'exception de la main qui ne saisit pas, des pieds et de la tête (pour des raisons de sécurité) peut être touché par le boomerang avant la capture. Le boomerang peut donc toucher l'épaule du lanceur avant qu'une décision légale ne soit prise. attraper sous la jambe.

Attraper, aigle Attraper	proprement à une main au cours de laquelle la main qui attrape s'approche de la boomerang depuis le haut du boomerang. Le boomerang doit être attrapé au premier contact, pas de flottement.
Attrape, pied/ jambe	Prise légale au cours de laquelle le boomerang est attrapé avec les pieds ou plus bas jambe. Le boomerang ne doit toucher aucune partie des genoux du lanceur, ou au-dessus des genoux. Les pieds du compétiteur peuvent toucher le sol pendant la capture, cependant le boomerang ne peut pas toucher le sol
Attraper hackey	, Prise légale après que le boomerang ait été renvoyé dans les airs après frapper le pied ou la jambe. Le boomerang ne doit toucher aucune partie du les genoux du lanceur ou n'importe où au-dessus de ses genoux pendant la partie hacky du La prise. On peut utiliser un ou les deux pieds/jambes. Le lanceur tente de frapper ou de « hacker » le boomerang du pied ou de la jambe inférieure, et puis attrapez-le avant le contact avec le sol. Une fois le boomerang lancé, frappé, il peut être attrapé avec n'importe quelle prise légale.

Capture, acte légal	consistant à arrêter et à obtenir le contrôle total d'un boomerang volant après une lancer légal à condition que le boomerang n'ait pas touché le sol pendant le vol ou la capture, à condition que sa portée soit suffisante. Un contrôle total doit être obtenu avant que le boomerang ne touche le sol. boomerang peut être bloqué contre le lanceur sur toute prise pour laquelle un La capture propre n'est pas spécifiée. Un boomerang peut être « éclaté » ou « bouclé ». mais ne doit pas toucher le sol. Tout ce qui dépasse au-delà des plans des surfaces supérieures ou inférieures du boomerang peuvent ne doivent pas être utilisés pour faciliter la capture. Les trous, qu'ils soient ouverts ou fermés, peuvent également ne doit pas être utilisé pour faciliter la capture. Dans tous les cas, le boomerang doit être coincé avec au moins 2 doigts de la même main, les deux mains ou les deux pieds. Le simple fait de passer un doigt, une main ou un pied à travers, par exemple, un trou n'est pas une prise. Aucun dispositif, mécanisé ou autre, ne peut être utilisé pour aider à attraper un boomerang.
Attrape, un nettoyage à la main	Prise légale avec l'exigence supplémentaire que pendant la prise le le boomerang ne peut pas toucher le concurrent sauf sur la main ou l'avant-bras du côté spécifié (gauche ou droit). Le boomerang ne doit pas toucher le coude du lanceur.
Attrape, un-main derrière-le-dos	Prise propre à une main qui satisfait aux exigences du nettoyage derrière le dos attraper. Exception : le boomerang peut toucher le dos ou les fesses ou le dos des jambes lors de la capture mais en piégeant le boomerang (soit à plat, soit sur bord) contre une partie du corps pour obtenir le contrôle, n'est pas autorisé. Si le le boomerang est retiré une fois le contrôle obtenu, il peut toucher le corps (même par la force) tant que le contrôle est maintenu. En cas de perte de contrôle, il doit être récupéré par la main qui attrape sans piéger.

Attraper Tunnel	, Prise légale dans laquelle le boomerang passe sous une jambe tandis que les deux pieds rester en contact avec le sol. Les jambes ou les genoux peuvent toucher le sol. sol. Pendant la réception, si la main/le bras du lanceur qui attrape est sous un jambe, mais le boomerang n'est pas encore passé sous la jambe, le boomerang doit être retiré sous la jambe pour terminer la capture. Contrôle par le la main qui attrape doit être maintenue jusqu'à ce que la capture/le retrait soit complété.
Attrape, deux-nettoyage à la main	Attraper légalement avec les deux mains. Le boomerang ne doit toucher aucune partie du corps. le corps, à l'exception des mains et des avant-bras. Il ne doit pas toucher le corps du lanceur. coudes.
Attraper, sous-la-jambe	Prise légale dans laquelle le boomerang passe sous une jambe. Pendant la attraper, si la main/le bras d'attrape du lanceur est sous une jambe, mais que le boomerang n'est pas encore passé sous la jambe, le boomerang doit être retiré sous la jambe pour terminer la prise. Contrôle par le receveur la main doit être maintenue jusqu'à ce que la capture/le retrait soit terminé.
Attraper, sous-la-jambe, une-remis	Prise de nettoyage à une main qui répond à toutes les exigences du nettoyage sous la jambe attraper. Exception : le boomerang peut toucher la jambe, le corps ou les fesses pendant la capture, mais en piégeant le boomerang (soit à plat, soit sur la tranche) contre la jambe ou le corps pour obtenir le contrôle n'est pas autorisé. Lorsque le le boomerang est retiré, une fois le contrôle obtenu, il peut toucher le corps (même par la force) tant que le contrôle est maintenu. En cas de perte de contrôle, il doit être récupéré par la main qui attrape sans piéger.
Attraper Non officiel	, Prise qui ne répond pas à toutes les exigences d'une prise légale. Non compté comme une prise.

Aide à la capture	Toute caractéristique d'un boomerang, d'une main ou d'un autre objet qui fournit une Il est interdit de prendre avantage de la situation. Voici quelques exemples : a) Adhésifs chimiques ou mécaniques (Velcro) appliqués sur le boomerang, le lanceur, ou ses vêtements b) Toute extension de la main, du bras, de la jambe, etc. du lanceur. c) Tout objet utilisé pour intercepter un boomerang.
Point central	Point au centre de la cible à partir duquel le rayon de toute précision et les cercles de portée sont mesurés.
Le maître de cercle	s'assure que le terrain est préparé pour l'événement. Personne responsable du bon déroulement des événements dans chaque cercle inclus dans du tournoi. Cela comprend l'interprétation des règles, l'organisation d'autres officiels et commissaires, et enregistrement des scores.
Concours champ	Zone où se déroulera le tournoi. Les limites seront précisées avant le début du tournoi. début du concours. a) Zone spécifiquement réservée à la compétition de boomerang et spécifiquement autorisé pour une utilisation avant le début de l'événement. Stationnement et zones réservées aux spectateurs, terrains de sport adjacents en service, rues et toute autre zone désignés comme interdits, avant le début de la compétition, ne font pas partie du terrain de compétition. Les terrains adjacents ne sont pas considérés comme faisant partie du terrain de compétition. b) Zone des cercles de compétition sur laquelle se déroule un événement. Composée d'une série de cercles concentriques allant de 2 m à 10 m de rayon (tous les 2 m pour la précision) et un rayon de 20 m à 50 m (tous les 10 m pour la portée de vol).

Compte à rebours	Annnonce verbale du maître de cercle ou d'une personne officielle à un lanceur indiquant Indique les 15 secondes dont dispose le lanceur pour effectuer son lancer. Compte à rebours devrait être fait comme ceci : "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "Dehors !" Si le lanceur ne parvient pas à lancer à temps, le tour est marqué 0. Le maître du cercle peut commencer le compte à rebours de 15 secondes lorsque le cercle est terminé. clair, et le concurrent suivant entre dans le cercle des 8 points. Aucun concurrent devrait retarder l'entrée dans le cercle à 8 points ou le maître du cercle peut commencer le 15 secondes avant que le concurrent n'entre dans le cercle à 8 points.
Disqualifié depuis concours	Les lanceurs disqualifiés ne peuvent pas lancer, entraîner ou agir en tant que membres de son équipe. juge désigné pour une épreuve. Il doit rester hors du terrain de compétition. pendant toute la durée de la disqualification.
Durée Boomerang	Le MTA dans Team Super Catch. N'importe quel boomerang peut servir de durée. (MTA) boomerang.
Portée de vol voir	Portée de vol
Faute de pied	Se produit lorsque, lors de son lancer, le pied du lanceur touche la ligne qui définit le centre de la cible pour l'événement. Le pied du lanceur touche la ligne de le centre de la cible avant ou pendant le lâcher de son boomerang. Le lancer le mouvement doit s'arrêter clairement sans qu'un pied ne touche la ligne du taureau. avant que le lanceur ne quitte le cercle de 2 mètres pour effectuer une réception. Longue Distance le lanceur ne peut à aucun moment toucher ou franchir la ligne de Cercle de 2 mètres et ligne de base de 40 mètres.
Grille	Zone de départ/arrivée sur la ligne des 20 ou 30 mètres lors d'une épreuve de relais. Le départ, l'arrivée et tous les tags doivent avoir lieu dans la porte d'une équipe.

Sol	Tel qu'utilisé dans la définition de la prise légale, point où la Terre ou ses revêtements sont suffisamment fermes pour affecter sensiblement la trajectoire linéaire ou rotationnelle mouvement d'un boomerang en vol ou lors d'une prise.
Il/Son	Référence au genre masculin, incluant le genre féminin.
Juges en chef	Groupe de 2 à 3 personnes prenant les décisions finales pendant le tournoi et organiser les événements d'équipe (par exemple, préparer le matériel pour l'événement, (affectation des juges).
Individuel Réchauffer	Après l'échauffement général et avant le tour de chaque concurrent il y a Il peut s'agir d'un échauffement individuel. Selon les épreuves, « Individu » signifie lanceur (par exemple, dans Fast Catch), paire de lanceurs (par exemple, Attrape/Doublé), groupe de lanceurs (par exemple, en précision individuelle 100) ou groupe de paires de lanceurs (par exemple, dans le tour australien par équipe). Le temps d'échauffement individuel est défini dans le règlement de l'événement. L'échauffement chronométré commence dès que le maître du cercle signale que le cercle est ouvert. clair. Le lanceur peut commencer son tour avant la fin de son échauffement autorisé. terminé s'il le souhaite – à condition qu'il ait annoncé que son échauffement est terminé, et on lui a donné « cercle libre » ou « les minuteurs sont prêts » comme approprié.

Situation d'interférence	dans laquelle le vol d'un boomerang est modifié par le contact avec le boomerang d'une autre personne en vol, une personne, un animal ou une personne pré-désignée obstruction. Une interférence se produit si un boomerang est attrapé ou dévié par quelqu'un d'autre que son lanceur. Une interférence peut être signalée si un lanceur est empêché d'atteindre son boomerang pour une prise par une personne ou animal. L'interférence ne peut pas être appelée si le boomerang touche le sol avant l'interférence présumée. La politique de relance est définie dans le règlement de chaque événement. Tout contact entre coéquipiers ou leurs boomerangs n'est pas pris en compte ingérence.
Juge	Personne responsable du bon déroulement des événements inclus dans le tournoi. Cela comprend l'interprétation des règles, l'organisation d'autres officiels et commissaires et enregistrement des scores. Le juge peut être le maître de cercle, le juge en chef ou un juge d'événement désigné par le directeur du tournoi ou juge principal. Un juge peut avoir plusieurs tâches à la fois s'il le peut. effectuer ces tâches correctement.
Cercles de mesure	Lignes marquant la distance spécifiée à partir du point central sur le terrain.
Non-capture	Prise non autorisée. Comprend les prises non officielles et les prises non officielles. effectué après un lancer ou un vol qui ne répondait pas aux exigences de la événement. Non comptabilisé comme une prise.
Officiel	Par exemple, le directeur du tournoi, le juge en chef, le maître de cercle ou l'arbitre ou Personne désignée pour officier lors d'une épreuve. Les officiels peuvent être des concurrents. ou non-concurrents. Un officiel peut avoir plusieurs tâches à la fois, à condition qu'il puisse effectuer ces tâches correctement.

Arbitrage Devoirs	Fonctions qu'une personne doit accomplir lorsqu'elle est désignée par le tournoi directeur, juge en chef, maître de cercle ou l'arbitre ou toute autre personne à officier lors d'une épreuve. Les officiels peuvent être des compétiteurs ou des non-compétiteurs.
Point de contact	Zone du corps qui touche le sol. Par exemple, l'ensemble du corps. le bas d'un pied ou la pointe d'un orteil pourrait être un point - quel qu'il soit toucher le sol. Deux pieds sur le sol représentent un point.
Gamme de vol	Cercle d'un mètre le plus extérieur au-dessus duquel vole le boomerang en vol vers l'extérieur (vers le vent) - entre le moment où il est lancé depuis le centre de la cible et quand il revient vers le lanceur.
Gamme Intendant	Juge qui supervise le contrôle de la distance de vol d'un boomerang. L'un des intendants de terrain peut être ou agir en tant que coordinateur de terrain qui est le seul qui peut crier « court », si un boomerang ne parvient pas à traverser la distance minimale. Il doit être spécifié avant le tour - généralement le dernier de la rangée des observateurs. Le cri « court » doit être prononcé. avant la capture.
Relancer	Lancer effectué pour obtenir un nouveau score au lieu du score perdu à cause de Interférence et/ou protestation sur un lancer effectué lors d'un tour précédent. Peut également être ordonné par le juge si le lancer initial n'a pas pu être correctement noté. les lancers sont effectués et notés pour garantir l'équité de l'arbitre scores. Le score du nouveau lancer remplace le score précédent (au cas où existait). Pour savoir quand un nouveau lancer sera effectué, consultez les règles de chaque événement et Règles générales > Chronométrage.
Carton rouge	Deuxième pénalité ou interférence intentionnelle infligée à l'équipe ou à l'individu. Entraîne une disqualification. Voir les pénalités dans le Règlement général.

Rond	Une séquence dans un événement dans laquelle chaque lanceur (tous les lanceurs) a un Possibilité d'avoir un nombre de tours déterminé. Les tours peuvent être en rotation. avec des lanceurs d'autres équipes, consécutivement ou simultanément par règles de l'événement.
Court- Remis à la main Lancement	Une équipe lance en infériorité numérique lorsqu'elle utilise moins de 4 membres lanceurs. Cela peut être dû à une pénalité.
Chronomètre	Chaque lanceur et juge doit avoir un chronomètre fonctionnel qui chronomètre 1/100 de seconde et dispose d'un chronomètre. Les chronomètres doivent être à main. Type tenu, et non type montre-bracelet. Un chronomètre est nécessaire pour l'enregistrement. pour le tournoi par équipes et pour le tournoi individuel. Utilisez toujours des chronomètres sur le chronomètre. Appareils disposant d'un chronomètre uniquement comme fonction supplémentaire et non comme Les fonctions principales, telles que les téléphones portables, ne sont pas autorisées.
T al ment Boomerang	La capture rapide en équipe Super Catch. N'importe quel boomerang peut être utilisé comme boomerang tally (prise rapide).
T etem Lancement	Deux lanceurs lancent simultanément dans un temps imparti. Le second le lanceur d'une paire doit lancer dans un délai spécifié après le premier lanceur. Si le maître du cercle décide que plus que le temps spécifié s'est écoulé entre les lancers, les deux lancers sont marqués 0.

Étiqueter	Toucher d'un lanceur, dont le tour se termine, à son coéquipier, dont le tour commence, dans une épreuve de relais. Le lanceur dont le tour commence doit avoir les deux pieds sur terre dans la zone de la porte et à l'extérieur de la zone désignée (20 ou 30 mètres) jusqu'à ce qu'il soit touché. Une fois touché, c'est à son tour commence, et il peut se mettre à courir (départ arrêté). Le contact doit être établi entre les mains du lanceur terminant son tour et le lanceur commence son tour. Ce contact doit avoir lieu à l'extérieur de la ligne de tir, au porte (derrière la ligne de départ de l'équipe).
Lancer, légal	Lancer d'un boomerang depuis l'intérieur de la cible ou d'un autre endroit désigné zone qui répond à toutes les exigences de portée de l'événement.
T hrowon commande	Les boomerangs doivent être lancés sur ordre verbal du juge de l'événement. La libération peut avoir lieu à tout moment à partir du moment où la commande est Le délai est de deux secondes. Si le délai est plus long, le lanceur perd son tour. Pour un événement dans lequel le lancer ne doit pas nécessairement être commandé, voir Compte à rebours.
Tournoi Directeur	Personne qui organise et est généralement responsable d'un tournoi (voir (également Règles générales > Responsabilités des officiels)
Tournoi Fonctionnaires	Voir Officiel
Piège	Voir Body Trap
Attraper en tunnel	Voir Attraper, les deux pieds sur terre sous la jambe (Tunnel)

Tourner	Possibilité pour le lanceur de participer à un événement. La séquence des tours pour chaque concurrent est inscrit dans toutes les épreuves avant le début du tournoi. Un tour commence lorsque le tour du lanceur précédent a été marqué ou lorsque moment ultérieur où le juge de l'événement indique que les officiels sont prêts. Le lanceur doit effectuer son lancer dans les 15 secondes suivant le début de son sauf avis contraire ou annonce avant le début du tournoi. Des prolongations peuvent être autorisées par les juges si elles sont effectuées de manière équitable et systématiquement.
Non noté Rond	Tour dans lequel un score officiel n'a pas pu être enregistré en raison de interférence, ou parce que le juge n'a pas pu noter correctement le round. Peut entraîner un nouveau lancer. Si aucun nouveau lancer n'est effectué (par exemple, en raison d'un blessure), les juges déterminent le score de manière à ce qu'aucun lanceur ne reçoive de avantage ou inconvénient.
Réchauffer	Il y a un échauffement général dans des zones désignées sur le terrain de compétition Avant le début de chaque épreuve. Le temps d'échauffement est défini dans le règlement de l'épreuve.
Carton jaune. Sanction de premier niveau infligée à une équipe ou à un individu. Voir les sanctions dans	Règles générales.

F. Organisation du tournoi

Les sujets de cette section font partie d'un manuel de tournoi (pas encore écrit) qui contient Informations destinées aux directeurs, organisateurs et équipes de tournois. Ces informations sont nécessaires pour organiser le tournoi, mais n'est pas obligatoire dans le règlement des épreuves sur le terrain. Cependant, Des informations sont disponibles en ligne sur « Comment organiser une coupe du monde boomerang » http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. Ordre de lancer

- a) L'ordre de lancer doit être déterminé avant l'arrivée des lanceurs au tournoi.
- b) Des graphiques seront réalisés pour chaque journée de test d'équipe et pour chaque journée de test individuel.
- c) Des copies de ces listes seront remises aux lanceurs avant le premier événement et à l'équipe capitaines avant la réunion des capitaines.
- d) Ces feuilles doivent être affichées.
- e) Tout problème éventuel doit être signalé aux responsables du tournoi avant
Le tournoi commence. Les directeurs de tournoi peuvent fixer une date limite pour demander des modifications.

2. Annonces

- a) Avant le début de la première épreuve, tous les lanceurs seront informés de ce qui suit dès que possible possible:
 - (i) Les noms des officiels du tournoi, des juges, des arbitres et des responsables de la sécurité, et remplaçants.
 - (ii) Ordre dans lequel les concurrents lancent. L'ordre doit être arbitraire. Il est fixé et annoncé pour tous les événements avant le début du premier événement.
 - (iii) Règles générales et règles de base qui s'appliquent à tous les événements.
 - (iv) Ces annonces peuvent être faites lors de la réunion des capitaines.

3. Organisation d'événements

- a) Pour le début de chaque journée de tournoi, consultez l'horaire.
- b) Avant le début de la compétition, l'ordre des épreuves de chaque jour est affiché sur le site web du tournoi et sur le terrain.

c) Les ordres de lancer, les affectations de cercle et les affectations d'arbitrage sont disponibles avant chaque événement et sont annoncés ou affichés sur le terrain.

d) Événements d'équipe : planification

(i) Il y aura 3 à 4 jours de match par équipe plus un jour de météo, si nécessaire, pendant les jours des championnats.

Les événements compétitifs sont organisés au maximum trois jours de suite afin de minimiser les risques de blessures en augmentation.

(ii) Les événements de style équipe sont prioritaires (Super Catch, Relais et Relais d'endurance)

(iii) Chacune des épreuves doit être disputée au moins 2 fois avec un objectif de 3 fois.

e) Épreuves individuelles

(i) Il y aura 2 journées de matchs individuels pendant les jours des championnats.

4. Composition de l'équipe

a) Le WBC devrait accueillir un mélange d'équipes de tous les pays lanceurs :

(i) Équipes nationales (selon le contingent maximum d'équipes, 1 à 3 par nation)

(ii) Équipe internationale féminine (selon le contingent maximum de l'équipe, 1 à 2 femmes équipes)

(iii) Équipe des vétérans : composée de seniors (50 ou 55 à déterminer) qui n'ont pas se qualifient pour l'équipe nationale ou qui sont originaires d'un pays non membre.

(iv) Équipes mixtes internationales (selon le nombre maximum d'équipes, 1 à 2 équipes)
Composé de lanceurs de nations membres ou non membres de l'IFBA qui se qualifient pour le WBC mais je n'ai pas d'équipe nationale à laquelle participer.

Remarque : Seules les équipes nationales sont invitées directement par le comité d'organisation.

les équipes nationales doivent contacter l'organisation de manière proactive.

5. Utilisation d'extras pour les événements d'équipe

a) Les équipes peuvent avoir 5 ou 6 membres lanceurs (4 membres lanceurs et 1 juge lors d'un événement).

b) Les équipes de vétérans et l'équipe avec le directeur du tournoi peuvent avoir plus de lanceurs.*

- c) Les équipes comptant moins de 6 lanceurs peuvent ajouter des extras avec la permission du
Les officiels du tournoi. Les extras ne doivent pas porter la taille de l'équipe à plus de 6. Tous les extras doivent
être approuvé par les responsables du tournoi avant chaque événement.
- d) Les figurants ne peuvent concourir que pour une seule équipe pendant le tournoi par équipe.
- e) En cas d'urgence ou de blessure ramenant une équipe à une taille de 3 concurrents ou moins,
Les responsables du tournoi peuvent alors approuver l'utilisation de joueurs supplémentaires. Si un membre de l'équipe
peut rejoindre l'équipe plus tard, le membre de l'équipe remplace le membre supplémentaire qui l'a remplacé
initialement.

6. Score des Championnats du monde 2024

- a) La notation des événements du tournoi est effectuée conformément aux règles de l'événement.
- b) La notation globale sera effectuée avec le système de notation relatif pour les équipes et les
événements individuels.
- c) La notation peut être conservée et analysée sur des appareils électroniques, mais une comptabilité papier doit
être conservé pour l'enregistrement de tous les scores et classements.
- d) La taille officielle du tournoi est le nombre de :
- (i) Coupe par équipes : Équipes inscrites au départ de la première épreuve. Il n'y a pas de minimum.
nombre d'équipes.
- (ii) Coupe individuelle : Lanceurs inscrits au départ de la première épreuve. Il n'y a pas
nombre minimum de lanceurs.

7. Systèmes de notation

- a) Le système de notation basé sur le rang (RBSS)
- (i) Placement de points dans chaque épreuve
- a. 1ère place = 1 point de classement, 2ème place = 2 points de classement, 3ème place = 3 classements
points, dernière place = n points de classement (nombre d'équipes ou d'individus inscrits)
- b. Exemple
- o Équipe : S'il y a 20 équipes, l'équipe classée 1ère dans une épreuve reçoit 1
point de classement. La 2e place reçoit 2 points de classement, la 3e reçoit 3 points de classement
points, le dernier reçoit 20 points de classement.

- o Individuel : S'il y a 100 individus, l'individu classé 1er dans une épreuve reçoit 1 point, la 2ème place reçoit 2 points, la dernière reçoit 100 points.
- c. Système de classement croissant : Le nombre maximal de points de classement dans un événement est égal au nombre total d'équipes ou de lanceurs dans l'événement.
- d. Aucun point supplémentaire n'est accordé pour avoir remporté un événement.
- e. Les équipes ou les individus à égalité se partagent les points de classement des places qu'ils occuperaient auraient pris s'ils n'avaient pas été liés.
 - o Exemple : Si 3 équipes sont à égalité pour la 2e place, elles se partageront le classement Des points sont attribués aux 2e, 3e et 4e places. L'équipe suivante obtient le classement points pour la 5ème place.
- f. Non-scores, absence à la compétition ou disqualification d'une équipe ou d'un lanceur lors d'un événement ou au total, recevra n points de classement (les pires points de classement possibles) dans cet événement ou dans son ensemble.
- g. Le nombre d'équipes/lanceurs en compétition (n) restera le même que s'il n'y en avait pas disqualifiés. Les points de classement pour les équipes/lanceurs disqualifiés ne sont pas traités comme si Il y a eu égalité. Les équipes/lanceurs disqualifiés reçoivent un nombre de points égal au taille officielle du tournoi (points de classement pour la dernière place).
 - o Exemple (50 concurrents et 2 disqualifiés) : 1ère place = 1 point de classement, dernière place mais non disqualifié = $n - 2$ points de classement ($50 - 2 = 48$ classements points), 2 lanceurs disqualifiés n points (50 points de classement) par lanceur.
- h. Les équipes/individus disqualifiés reçoivent le maximum de points de classement pour l'événement. Ils ne peuvent pas gagner le tournoi. Si aucune autre équipe ou individu n'est disqualifiés, ils seront classés derniers du tournoi, peu importe la qualité de leur d'autres scores étaient.
- i. L'équipe/l'individu qui accumule le moins de points de classement dans un match test est le vainqueur du match. Le plus petit nombre de points sur un match est le meilleur ; le plus élevé le placement des points sur 1 match est le dernier.
- j. Le champion du monde par équipes est l'équipe qui accumule le moins de classements points de tous les jours. Le score le plus bas est le meilleur, le score le plus élevé les points au total sont derniers.

k. Le champion du monde individuel est l'individu qui accumule le moins

Points de classement de tous les jours. Le plus bas score global est le meilleur, le plus élevé

le classement général des points est le dernier.

b) Le système de notation relative (RSS)

(i) Le système de notation relative convertit les scores des événements en un score global en utilisant

une fonction logarithmique. Ceci diffère du système de notation basé sur le rang qui

convertit les scores des événements en un score global en utilisant des points de classement.

(ii) Le RSS convertit les scores de chaque épreuve en points globaux de 0 à 1000 avec

le critère de 1000 points attribué soit au maximum de points possibles dans le

événement ou proche du record du monde actuel. Cela signifie que dans certaines épreuves, il est

il est possible d'obtenir un score supérieur à 1000, mais gardez à l'esprit que ces valeurs plus élevées sont

toujours « relatif » aux autres scores, il n'y a donc pas de « récompense » supplémentaire pour un score exceptionnel score lors de ces événements. Voir détails ci-dessous.

(iii) Les mathématiques :

a. Le gagnant est celui qui gagne la somme de points la plus élevée.

b. Pour toutes les formules, $\lg$ est le logarithme de base 10. $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ etc.

Les valeurs des points doivent être arrondies à l'entier inférieur. Scores parfaits ou

des scores proches des records du monde définissent les repères 1000P.

c. Pour les événements où le plus grand nombre de points ou le score le plus élevé est le meilleur,

les points pour le classement général sont attribués comme

où MAX le benchmark 1000P. Pour Trick Catch/

Doublement, précision, tour australien à 100p.

d. Pour les événements où le score le plus petit est le meilleur, les points pour le classement général sont

décerné comme

où MIN est le benchmark 1000P.

Les événements chronométrés comportent un certain nombre de N tâches ou tours à effectuer.

accompli (exemple 5 prises en Fast Catch. Ou

$3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ tâches dans Tapir). De plus, il peut y avoir

être une limite de temps t_{max} . Par exemple $t_{max} = 60$ s dans Fast Catch.

Si un concurrent a effectué n tâches dans le délai imparti, son

le score calculé sera le temps prévu pour accomplir tout

N tâches.

e. Pour les tours terminés, le score est le temps mesuré, mais pas inférieur au t_{max}

$N/(N-1)$.

f.

g. Par exemple, si un lanceur se blesse après la réception dans un relais par équipe avant

de retour à la porte, le score est de $300 \times 8/7 = 342.857$ s en relais par équipe.

Un score nul est attribué à 0 point.

Remarque : Le choix de MAX et MIN n'a aucun impact sur le classement général, sauf

pour des scores très proches de zéro.

h. Dans les épreuves sans score techniquement optimal (Fast Catch/Tapir/

Endurance) plus de 1 000 P peuvent être attribués. Dans les épreuves avec une limite/

techniquement le meilleur score possible (comme la précision), 1000P est le nombre le plus élevé de points.

i. Les concurrents qui ne se présentent pas ou qui ne lancent pas du tout (np) recevront -200P.

j. Voir l'annexe pour les tableaux des événements.

k. Règles empiriques

Pour les scores supérieurs à 10 % du benchmark 1000P (exemple : 2c en Fast

Catch ou 10P en précision) les règles empiriques suivantes peuvent être utilisées :

A bat B	par un facteur de 1,01 ou 1 %	ex. 30 s contre 29,7 s en FC environ 2P de différence	
A bat B	en fait. 1,1 ou 10 % 88P contre 80P dans l'ACC		environ 20P diff.

A bat B	en fait. 1,2 ou 20 % 16,67 contre 20 en FC	environ 39P diff.
A bat B	en fait. 2 ou 100% 2c contre 1c en FC	environ 148P diff.
l'équipe A bat l'équipe B par fait. 3 ou 200% 99c contre 33c en Super attraper		environ 230P diff.

Contrairement aux systèmes basés sur la position, ces valeurs ne dépendent pas de la présence d'un lanceur supplémentaire/équipe C.

c) Le système de notation relative tableaux de points – version courte – individuel

(i) Les tableaux complets sont disponibles dans le livret des tableaux du système de notation relative

Points	FC		FIN	ACC/AR/ TC	MTA1/5	MTA3/5
1020	13,67		87			
1000	15h00		80	100	50,00	150,00
980	16.47		72	91	45,55	136,66
960	18.08		66	83	41,50	124,50
940	19,84		60	75	37,80	113,42
920	21,78		55	68	34,43	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	26.00	78,00
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	16.21	48,65
740	50,86		23	29	14,74	44,24
720	55,95		21	26	13h40	40.21
700	61,58		19	24	12.18	36,54
680	67,79		17	22	11.06	33.19
660	74,65		16	20	10.04	30.14
640	4c	659 14		18	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	18h45
540		8	11	5.56	16,70
520		8	10	5.03	15.09
500		7	9	4.54	13,63

d) Le système de notation relative des tableaux de points – version courte – équipe

(i) Les tableaux complets sont disponibles dans le livret des tableaux du système de notation relative

Points ÉQUIPE	ACC/ AR/TC	ÉQUIPE MTA relais	ÉQUIPE FIN	ÉQUIPE super	ÉQUIPE relais	ÉQUIPE tapir
1020			65	109	127,57	164,02
1000	400	200,00	60	100	140,00	180,00
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	19p 840
820	172	86,16	25	43	324,96	15p 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	33,08	9	16		
600	59	29,99	8	14		
580	54	27,18	8	13		
560	49	24,61	7	12		
540	44	22,26	6	11		
520	40	20,13	6	10		
500	36	18,18	5	9		

8. Annulation d'événements

- a) Avant le début du tournoi, le directeur du tournoi publiera le
ordre dans lequel les événements seraient annulés chaque jour pour des raisons de temps.
- b) Les tournois/événements annoncés se déroulent selon le calendrier prévu, quelles que soient les conditions météorologiques ou autres.
événements à moins que les officiels décident de faire une pause à l'heure de départ prévue pour
l'annuler ou le reporter.
- c) En cas de fortes pluies, de vents violents ou d'autres conditions dangereuses, les responsables du tournoi
décidera de poursuivre l'événement ou de faire une pause et d'attendre la fin de l'événement.
condition pour s'éclaircir.
- d) Ce sont les conditions météorologiques dans lesquelles une compétition devrait être annulée,
reporté ou suspendu.
- (i) Température maximale 38 °C / 100,5 °F
- (ii) Tous les événements : vitesse moyenne maximale du vent de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *
- (iii) Doublement : vitesse moyenne maximale du vent de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *
- *La vitesse du vent sera mesurée à 2 mètres au-dessus du sol sur le terrain de jeu et
surveillé en continu sur des intervalles de 10 minutes
- e) En cas de pluie légère, le concours aura lieu.
- f) Si la foudre est visible depuis le terrain et semble se rapprocher, le tournoi
Les responsables feront une pause et attendront que la tempête passe.
- g) Si les officiels décident de faire une pause (en cas de pluie, d'orage, etc.), ils doivent le faire
entre les manches de l'événement si possible. Le reste de l'événement doit être disputé sur
le même jour, sinon l'événement sera considéré comme annulé et le score de l'événement sera
l'un des éléments suivants :

- (i) Si l'événement comporte des manches (comme la manche australienne avec chaque équipe en tête à plus de une fois), alors les scores pour le nombre de tours que toutes les équipes ont terminés seront être les scores de l'événement. Exemple : si chaque équipe avait deux lanceurs effectuant une course australienne Ronde mais certaines équipes avaient trois lanceurs pour compléter l'événement, les scores pour le Les scores des deux premiers lanceurs sont ceux de l'équipe pour l'épreuve. Les tours non commencés à la la durée de l'interruption peut être complétée lorsque le concours reprend, et le les scores seront inclus dans le score officiel de l'équipe.
- (ii) Si l'événement est disputé une fois par chaque équipe (comme Team Endurance) et chaque Si l'équipe n'a pas terminé son tour, aucun score ne sera enregistré pour l'événement.
- (iii) Quand et si le tournoi peut reprendre plus tard dans la journée et qu'il reste trop de temps été perdu pour continuer l'événement en pause, l'événement suivant sur le calendrier ou selon au calendrier sera contesté.

9. Reprogrammation des événements dans les championnats par équipes

- a) L'objectif des organisateurs du tournoi est de terminer tous les événements au cours de l'équipe tournoi aux jours prévus. Si la météo ou d'autres problèmes réduisent le nombre total événements à un nombre inférieur au nombre prévu, un champion sera quand même déclaré. les directives suivantes déterminent la reprogrammation des événements si les événements sont annulés en raison de la pluie.
- b) Si le premier ou le deuxième jour est complètement pluvieux, alors la journée sera disputée le jour de pluie, en utilisant le même ordre d'événements que celui publié précédemment : Si le premier jour est pluvieux, les événements prévus pour le deuxième jour seront effectués pour le deuxième jour et les événements prévus pour le premier jour seront organisés pour le jour de pluie. Si le deuxième jour est pluvieux, les événements prévus pour le deuxième jour seront réalisé pour le jour de pluie.
- c) Si les deux jours sont pluvieux, les événements prévus pour le 1er jour sont organisés sous la pluie. jour.

10. Reprogrammation des épreuves des championnats individuels

- a) L'objectif des organisateurs du tournoi est de terminer toutes les épreuves au cours de la championnats aux jours prévus. Si la météo ou d'autres problèmes réduisent le nombre total événements à un nombre inférieur au nombre prévu, un champion sera quand même déclaré. les directives suivantes déterminent la reprogrammation des événements si une journée est pluvieuse.
- b) Les Championnats Individuels sont approuvés même s'il continue à pleuvoir jusqu'au deuxième jour.
- c) Si le premier jour des Championnats individuels est annulé pour quelque raison que ce soit, les événements prévus pour le deuxième jour seront menés à bien le deuxième jour.
- d) Toutefois, le directeur du tournoi peut décider avant le début du tournoi que la deuxième journée pourrait se dérouler avec un programme révisé pour tester une variété de compétences. Ce programme révisé peut inclure des événements de chaque jour. Le directeur du tournoi Le calendrier révisé sera établi avant le début du tournoi. Suggestion :
Tour australien, Trick Catch/Doubling 100 (ou simplement Doubler 50), Fast Catch, MTA 100.
- e) Si le deuxième jour est annulé en raison du mauvais temps, le classement sera déterminé par les scores du premier jour ou à la fin de la journée de pluie, le cas échéant.

G. Enregistrement des records du monde

Cette section n'appartient pas au Règlement des événements. Elle appartient probablement à l'IFBA.
site Web et dans le manuel du tournoi.

1. Records du monde

a) Les scores établis lors de la Coupe par équipes ne comptent pas pour un record du monde.

2. Reconnaissance IFBA

a) L'IFBA reconnaîtra un record du monde uniquement si :

(i) L'événement est contenu dans le règlement le plus récent de l'IFBA ou dans un événement traditionnel
avec des règles communément acceptées (exemple : le plus grand nombre de prises consécutives).

(ii) Le record a été réalisé lors d'une épreuve qui n'a été disputée qu'une seule fois au cours d'une
jour –ou- Le record a été atteint lors de la première tentative d'un événement qui a été disputé
plus d'une fois par jour.

(iii) Dans tous les cas, l'IFBA peut (et non doit) voter pour accepter ou non un record du monde.

(iv) Ces événements sont répertoriés :

a. Précision 100 (5 séries de 2 lancers)

b. Précision 50 (5 séries de 1 lancer)

c. Prise rapide (2 tours)

d. MTA 100 (3, 4 ou 5 lancers)

e. MTA illimité (3, 4 ou 5 lancers) (peut être le score hors limites d'un
(Événement MTA 100))

f. MTA3+ (la somme des trois meilleurs scores de cinq lancers)

g. Tour australien (max. 100 points sur 5 séries de 1 lancer)

h. Trick Catch/Doubling 100 (Système Christchurch)

i. Endurance (plus grand nombre de prises sur une période de 5 minutes)

j. Longue distance (meilleur score d'un ou deux tours de 5 séries de 1 lancer)/(meilleur
score à partir d'un maximum de 20 lancers par jour)

k. Jonglerie (la plupart des prises d'affilée jusqu'à ce que l'un des deux boomerangs ne soit pas
(attrapé) (les deux premiers lancers doivent avoir le minimum de 20m).

I. Le plus grand nombre de prises consécutives (le plus grand nombre de prises d'affilée jusqu'à ce que le boomerang ne soit plus attrapé, pré-qualification de 20 m nécessaire, mais pas vérifié à chaque lancer)

3. Conditions de déclaration des enregistrements

a) Ces records doivent être réalisés lors d'un tournoi reconnu par un pays IFBA

membre. Il est fort probable que tous les pays membres de l'IFBA ne reconnaîtront ou ne reconnaîtront pas un tournoi sur leur territoire. Dans d'autres cas, un tournoi longue distance Sahara - le Comité directeur de l'IFBA décidera.

b) Chaque pays peut demander à ajouter un événement à la liste des records de l'IFBA (une entrée dans la liste des records de l'IFBA) il faut alors un règlement intérieur) en le proposant en assemblée générale.

c) Le Comité directeur de l'IFBA a apporté toutes les modifications nécessaires au règlement et/ou ou la liste des enregistrements jusqu'à la prochaine assemblée générale au plus tard.

d) Si un concurrent obtient un score parfait dans :

(i) Précision 100 (5 séries de 2 lancers), il continue à lancer en séries de 2 lancers jusqu'à au moins un lancer, ou les deux, ne donnent pas un score parfait de 10 (ex : 9 et 10). Le score total serait avoir 109 ans.

(ii) Précision 50 (5 séries de 1 lancer), il continue à lancer en séries de 1 lancer jusqu'à ce qu'un Le lancer n'est pas un 10 parfait (ex. : 9). Le score total serait de 59.

(iii) Tour australien (max. 100 points sur 5 séries de 1 lancer), il continue à lancer par séries d'un lancer jusqu'à ce qu'un lancer ne soit pas un 20 parfait (ex : 19). Le score total serait 119.

(iv) Trick Catch/Doubling 100 (système Christchurch), il continue de lancer des séries de 1 lancer (en doublage : 1 lancer avec deux boomerangs) jusqu'à un lancer (en doublage : Un lancer avec deux boomerangs n'est pas rattrapé. Le score total est de 100 plus tous les points des prises effectuées (en doublant : Si le premier boomerang est attrapé et le le deuxième est abandonné, les points pour la capture sont attribués, mais le lanceur doit s'arrêter. Si le premier boomerang est lâché et que le second est attrapé, aucun point pour l'attrape. sont donnés et le lanceur doit s'arrêter).