

IFBA

Offizielles Regelwerk 2024

Team- und Einzelwettbewerbe

Version 1.6
vom 04.11.2024



Präsident: Günter Möller

E-Mail: guenter@themoellers.de

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

Copyright © IFBA 2024

Das offizielle Regelbuch der IFBA ist Eigentum der IFBA.

Inhaltsverzeichnis

A. Allgemeine Regeln.....	4
1. Bearbeitung des IFBA-Regelbuchs	4
2. Sicherheitsrichtlinien für Boomerang	4
3. Pflichten der Teilnehmer und Teams	5
4. Stoppuhr-Anforderungen	6
5. Rechte der Teilnehmer und Teams	8
6. Verantwortlichkeiten der Beamten	8
7. Turnierfeld und Wurfzuweisungen	10
8. Offizielle Pflichten der Teams (Wertungsrichter der Teams)	12
9. Wurf- und Wertungslisten der Teams	12
10. Wertungsgenauigkeit (Genauigkeit und australische Runde)	13
11. Beurteilung	13
12. Staffelstarts	15
13. Zeitliche Koordinierung	15
14. Legaler Wurf	16
15. Überwachung der Wetterbedingungen	16
16. Allgemeine Aufwärmphasen	16
17. Absichtliche Behinderung/Fouls 17	
18. Proteste	20
19. Strafen	20
20. Unterzahlwerfen	22
21. Verletzung während eines Mannschaftswettbewerbs	22
B. Auszeichnungssystem.....	24
C. Staatsangehörigkeit 26	
D. Ereigniss28	
1. Genauigkeit 100: Individuell	28
2. Genauigkeit: Team	30
3. Australische Runde: Einzel	31
4. Australische Runde: Team	35
5. Ausdauer: Individuell	36
6. Ausdauerstaffel: Mannschaft	38
7. Schneller Fang: Einzel	41

8. Maximale Flugzeit (MTA) – Bester 1 von 5: Einzel	43
9. Maximale Flugzeit (MTA) – Beste 3 von 5: Einzel	45
10. MTA-Staffel: Zeitgesteuertes Team-Event	45
11. 30-Meter-Staffel 49	
12. Team Super Catch	53
13. Trick Catch/Verdoppelung 100: Einzel	58
14. Trick Catch/Verdoppelung 100: Team	61
15. Team Tapir Terror Relay: Zeitgesteuertes Team-Event	61
16. Ferngespräche	65
E. Glossar der Begriffe 71	
F. Organisation des Turniers 84	
1. Reihenfolge des Wurfes	84
2. Ankündigungen	84
3. Organisation von Veranstaltungen	84
4. Teamzusammensetzung	85
5. Einsatz von Extras bei Teamevents	85
6. Wertung der Weltmeisterschaften 2024	86
7. Bewertungssysteme	86
8. Absage von Veranstaltungen 94	
9. Neutermينierung von Veranstaltungen in Mannschaftsmeisterschaften 95	
10. Terminverschiebungen bei Einzelmeisterschaften 96	
G. Aufzeichnen von Weltrekorden 97	

A. Allgemeine Regeln

Diese allgemeinen Regeln gelten sowohl für die Mannschaftsmeisterschaften als auch für die Einzelmeisterschaften.

1. Bearbeitung des IFBA-Regelbuchs

- a) Dieses Regelwerk wird zwischen den Bumerang-Weltmeisterschaften überarbeitet, um
für neue Ereignisse und Änderungen in Regeln und Verfahren sowie zur Klärung alter Regeln. Die
Das IFBA-Regelkomitee ist ausschließlich für die Einführung neuer Veranstaltungen, Regeländerungen,
Klärung bestehender Regeln, Textbearbeitung und Formatierung des IFBA-Regelwerks. Alle
Vorschläge für neue Veranstaltungen oder Regeländerungen sollten an die IFBA-Regeln gerichtet werden.
Ausschuss zur Prüfung. Um den Bearbeitungsprozess zu erleichtern, haben wir
bestimmte Fristen. Diese Fristen schaffen ausreichend Zeit für Teilnehmer, Teams,
WBC-Organisatoren und Richterpersonal müssen sich an neue Regeln und Veranstaltungen anpassen. Diese Fristen
sind wie folgt:
 - b) Neue Veranstaltungen können in den 12 Monaten vor der WBC nicht hinzugefügt werden. Wenn eine
Wird eine Veranstaltung nach Ablauf dieser Frist vorgeschlagen, wird sie im nächsten Regelwerk berücksichtigt.
die folgenden WBC.
 - c) Die endgültige Fassung des Regelwerks muss 6 Monate vor Beginn der WBC veröffentlicht werden.
Datum. Dies umfasst alle Änderungen an Ereignissen, Regeln und Verfahren.
 - d) Änderungen an Grammatik, Syntax, Formatierung usw. können jedoch noch bis zum
WBC-Startdatum.

2. Sicherheitsrichtlinien für Boomerang

- a) Bumerangs benötigen ausreichend Platz für die sichere Nutzung. Bumerangs sollten nur in
große offene Räume, in denen sie viel Platz zum Fliegen oder Hüpfen haben, ohne Gefahr zu laufen
jemanden oder etwas zu schlagen.
- b) Werfer sind für die Sicherheit aller Personen in ihrer Flugbahn verantwortlich.
Bumerangs. Werfer sollten ihre Bumerangs immer im Auge behalten während
Flug.
- c) Wenn der Werfer sieht, dass jemand in Gefahr ist, getroffen zu werden, sollte er sofort ein klares, lautes
verbale Warnung an die Person in Gefahr, beispielsweise durch den Ruf „KOPF“.
- d) Sicherheit während des Trainings

- (i) Jeder Werfer, der mit einem Bumerang während des Hinflugs eine Person trifft – und

ist eindeutig schuldhaft vorgegangen – wird von seinem nächsten Wettkampf disqualifiziert, auch wenn dieser an einem anderen Tag stattfindet.

- (ii) Jeder Werfer, der von einem Turnieroffiziellen oder einem Kreismeister aufgefordert wird, aufzuhören

Wer am selben Tag zweimal gefährlich wirft oder wer trifft

jemand wird nach einmaliger Verwarnung vom Aufwärmen, Training und

Wettbewerb für den Rest des Tages.

- (iii) Ausnahmen:

a. Der Unfall ist eindeutig die Schuld des Opfers.

b. Das Opfer befindet sich im organisierten Aufwärm- oder Übungsmodus (in der Wurfreihe) und

achtet nicht auf zurückkehrende Bumerangs und wird dadurch getroffen.

e) Sicherheit während des Wettkampfes

- (i) Die Teilnehmer müssen sich vergewissern, dass der Kreisrichter den Kreis freigegeben hat.

Ankündigung bevor sie werfen.

- (ii) Betreten Sie den Kreis eines anderen Werfers nicht, ohne sich zu vergewissern, dass er sicher ist und

Sagen Sie dem Werfer, dass Sie seinen Kreis betreten.

- (iii) Die Werfer sind dafür verantwortlich, dass sie die Schießstand-Beobachter, Kampfrichter, Zuschauer oder andere

sonst bevor sie werfen, um andere aus der Gefahr zu halten. Wenn eine dieser Personen getroffen wird,

Der Werfer erhält für diesen Wurf keine Punkte. Den Spielern wird Zeit gegeben, sich zu bewegen,

Es werden jedoch keine Wiederholungswürfe gegeben, wenn Entfernungsmesser usw. bei einem Wurf getroffen werden. Ausnahme: Die

Der Unfall ist eindeutig die Schuld des Opfers.

3. Pflichten der Teilnehmer und Teams

- a) Mit der Teilnahme am Wettbewerb akzeptieren die Teilnehmer und Teams die Entscheidungen von

die Turnierleitung und die Kreismeister.

- b) Bei zeitgesteuerten Wettkämpfen liegt es in der Verantwortung des Teilnehmers, sicherzustellen, dass die Zeitmesser bereit sind.

bevor er seinen Zug beginnt. Ein Werfer, der wirft, bevor die Zeitmesser bereit sind, erhält

keine Punkte für diese Runde. Es ist jedoch gut, wenn der Kreismeister auch prüft, um

Stellen Sie sicher, dass Spotter und Zeitnehmer bereit sind.

- c) Bei allen Wettkämpfen liegt es in der Verantwortung des Werfers, wurfbereit zu sein, wenn es

an der Reihe. Wenn er nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit wirft, nachdem der Kreisrichter

Wenn ein Spieler die Durchsage „Kreis frei“ gibt, verliert er seinen Zug.

- d) Die Teilnehmer dürfen während eines Wettkampfs nicht unnötig mit dem Schiedsrichter oder Punktezähler sprechen.
- e) Wenn sich die Werfer/Teams in ihren Kreisen melden, werden die Namen der Werfer eingetragen
in die Wertungsbögen eingetragen. Wenn ein Werfer oder eine Mannschaft nicht vollständig anwesend ist, um sich im Kreis anzumelden
Meister zu Beginn des Wettkampfs, der Werfer (bei Einzelwettbewerben) oder der
Das Team (bei Mannschaftsveranstaltungen) erhält bei dieser Veranstaltung eine 0.
- f) Es liegt in der Verantwortung jedes Werfers/Teams, zu wissen, wann er/sie an der Reihe ist, und
Seien Sie bereit, auf das Signal des Schiedsrichters zu werfen.
- g) Wenn Werfer/Teams sich zu Beginn der Veranstaltung angemeldet haben, sind keine Änderungen mehr möglich.
außer im Falle einer Verletzungsauswechslung bei Mannschaftswettkämpfen. Siehe Abschnitt:
„Verletzung beim Mannschaftswettkampf“
- h) Aufwärm- und Probewürfe sind in dafür vorgesehenen Bereichen zu dafür vorgesehenen Zeiten erlaubt.
- i) Aufwärmwürfe, Übungswürfe und Reichweitenkontrollen sind nicht erlaubt von oder über eine
Wettkampfkreis, in dem eine Veranstaltung stattfindet.
(i) Teilnehmer, die bei solchen Würfen erwischt werden, werden von ihrem nächsten Wettkampf disqualifiziert.
auch wenn es an einem anderen Tag ist.
- j) Schaumstoffbumerangs mit einer Reichweite von weniger als 20 Metern dürfen von den Teilnehmern verwendet werden
zwischen den Veranstaltungen, während des allgemeinen Aufwärmens und während des „Aufstehens“. „Aufstehen“ könnte
die nächste Gruppe oder die nächsten beiden Gruppen, je nach Veranstaltung.
(i) Während der Veranstaltung: Nur Werfer „on deck“ dürfen Schaum-Aufwärbumerangs verwenden.
Der Aufwärbereich wird von der Wertungskommission zugewiesen. Der Aufwärbereich
weit genug vom Wettkampffeld entfernt sein, dass es
keine Einmischung in die Konkurrenz.
(ii) Während der Veranstaltung: Werfer, die nicht „auf dem Deck“ sind, dürfen keine
Bumerangs (Schaum oder andere). Dies schließt Werfer ein, die spotten,
Bewerten, Zeitnehmen, Punktezählen oder in der Pause.

4. Stoppuhr-Anforderungen

- a) Jeder Werfer muss über eine funktionierende Stoppuhr verfügen, die auf 1/100 Sekunde genau ist und
ein Rundentimer.
- b) Stoppuhren müssen Handuhren sein, keine Armbanduhren oder Smartphones
- c) Haben Sie immer eine Stoppuhr dabei!

d) Werfer müssen eine Stoppuhr haben, um sich für die Mannschaft und/oder Einzelwertung anzumelden.

Turnier.

e) Benutzen Sie immer die LAP-Taste (nicht die Stopp-Taste) auf der Stoppuhr, außer bei einer Verletzung tritt bei individuellen Ausdauerleistungen auf. Siehe Abschnitt: „Ausdauer: Individuell“

5. Rechte der Teilnehmer und Teams

- a) Teilnehmer können während eines Wettkampfes jederzeit zwischen den Flügen einen Bumerang austauschen.

Die Veranstaltung darf dadurch nicht um mehr als 15 Sekunden verlangsamt werden, sonst ist die Runde verloren.

- b) Es darf immer nur 1 Bumerang (1 Paar Bumerangs zum Verdoppeln) verwendet werden.

Zeit. Wenn ein Werfer den Bumerang wechseln möchte, wird der ausgetauschte oder ein

Ein wesentlicher Teil davon muss vom Teilnehmer ins Bullauge zurückgebracht werden, bevor

Es können mehr Würfe gemacht werden.

- c) Werfer sind dafür verantwortlich, Hindernisse auf dem Wettkampffeld zu entfernen, bevor sie

drehen - ausgenommen zuvor angegebene Feldhindernisse. Das Treffen eines Objekts, das könnte

entfernt wurden, ist keine Störung und die Punktzahl dieser Runde ist 0, außer wenn die

Die Runde besteht aus mehr als einem Wurf, wie z. B. Fast Catch, Endurance oder Team Super

Fangen.

- d) Bei jedem Wettkampf dürfen legale Handschuhe getragen werden. Legale Handschuhe sind solche, die verwendet werden, um

schützt die Hand(en) beim Fangen, wird aber nicht als Fanghilfe wie ein Baseballhandschuh verwendet.

6. Verantwortlichkeiten der Beamten

Der Turnierleiter, der Hauptschiedsrichter, das Wertungspersonal und der Kreismeister können an der

Turnier, bei dem sie Offizielle sind. Wenn sie dies tun, müssen sie Ersatzleute benannt haben,

ihre Pflichten bei allen Maßnahmen oder Entscheidungen erfüllen, an denen sie als Wettbewerber beteiligt sind.

- a) Turnierrichteur

(i) Organisiert ein Turnier und ist grundsätzlich dafür verantwortlich.

- b) Turnieroffizielle

(i) Sorgen Sie für eine angemessene Kontrolle der Zuschauer, um deren Sicherheit zu gewährleisten.

(ii) Flyer vorbereiten und an die Zuschauer verteilen. Die Flyer müssen folgende Informationen enthalten:

Warnungen und sollte ein Programm enthalten.

(iii) Führen Sie vor dem Turnier eine Besprechung durch, um Ankündigungen zu machen und die Regeln durchzugehen.

(iv) Eine Kopie der aktuellen Turnierregeln allen Teilnehmern zur Verfügung stellen für

Referenz.

(v) Unterstützung von Beamten und Richtern bei Bedarf bei der Beilegung von Protesten.

(vi) Bereitstellung von Sanitär- und Toiletteneinrichtungen auf dem Feld.

(vii) Ergebnisse genehmigen und veröffentlichen

c) Hauptschiedsrichter

(i) Organisation und Moderation des Kapitänstreffens

(ii) Akzeptanz des Platzzustands einschließlich der Beseitigung von Hindernissen und der Abspernung
von unsicheren Gebieten

(iii) Zeitnehmer des Zeitplans

(iv) Starten und Stoppen der Aufwärmphase

(v) Weisen Sie den Teamrichtern Kreise zu, sodass sie nicht ihre eigenen Teams beurteilen.

(vi) Team-Events vorbereiten

(vii) Verantwortlich für die Überprüfung der Wetterbedingungen und für die Entscheidung zur Pause
ein Ereignis. Siehe Abschnitt: „Überwachung der Wetterbedingungen“

(viii) Endgültige Entscheidungsfindung

(ix) Überprüfung des Regelwerks und Bewertung von Änderungen hinsichtlich ihrer Durchführbarkeit

d) Offizielle/Schiedsrichter

(i) Verantwortlich für die faire Durchführung des Turniers.

(ii) Ernennung von Hilfsrichtern zur Wahrnehmung seiner Aufgaben, wenn er keine Veranstaltungen leiten kann
selbst (wie wenn mehrere Wurfstationen verwendet werden oder wenn 2 oder mehr Veranstaltungen
gleichzeitig laufen).

(iii) Bestimmen Sie die für jeden Wurf in jeder Disziplin zu vergebende Punktzahl.

(iv) Organisieren und Sammeln von Daten von Stewards und Zeitnehmern für die Punktezähler.

(v) Beurteilen Sie Eingriffe und Regeln angemessen.

(vi) Besprechen Sie die Proteste mit dem Turnierleiter und den Hauptschiedsrichtern.

(vii) Verwenden Sie die Methode, die Ihnen am fairsten erscheint, um zu bestimmen, wie ein Ereignis zu
einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Informationen von Zeugen der
Auftreten.

(viii) Wenn er Zweifel an der Punktzahl des Wurfes hat, sollte der Zweifelsvorteil
immer zum Werfer gehen. Der Zirkelmeister darf den Werfer nicht zwingen,
den Wurf nur, weil der Kreismeister Zweifel am Ergebnis hat.

e) Zirkelmeister

(i) Stellt sicher, dass das Feld für die Veranstaltung vorbereitet ist.

(ii) Verantwortlich für die faire Durchführung der Veranstaltungen in jedem am Turnier beteiligten Kreis.

Dazu gehört die Auslegung der Regeln, die Organisation anderer Offizieller und Ordner und

Aufzeichnen von Partituren.

(iii) Achtet auf Fußfehler und entscheidet über legale/gültige Fänge.

(iv) Bei Staffeltwettbewerben stellt er fest, ob der Werfer den Mittelkreis berührt hat.

(v) Gibt bekannt, wann die Wende beginnt und signalisiert, dass der Kreis frei ist.

(vi) Kann jeder Werfer sein, der mit den Regeln vertraut ist und gut Englisch versteht

genug, um die Punkte zu behalten.

(vii) Wenn er Zweifel an der Punktzahl des Wurfes hat, sollte der Vertrauensvorschuss gegeben werden.

immer zum Werfer gehen. Der Zirkelmeister darf den Werfer nicht zwingen,

den Wurf nur, weil der Kreismeister Zweifel am Ergebnis hat.

f) Punktezähler

(i) Von den Richtern ernannt, um während der Veranstaltung die Punkte aufzuzeichnen.

a. Aufgaben können von jeder Person wahrgenommen werden, die vom Hauptschiedsrichter genehmigt wurde, wenn

notwendig.

b. Zeichnet alle Ergebnisse der Veranstaltung auf.

g) Steward (Range Steward, Zeitnehmer)

(i) Von den Kampfrichtern ernannt, um bei der Festlegung der Reichweite, der Zeitmessung, der Bestimmung von

Genauigkeit oder Fangpunkte wie gewünscht.

(ii) Alle Teilnehmer müssen bei ihren Wurfrunden bestimmte Aufgaben als Ordner übernehmen.

nicht unmittelbar bevorsteht.

(iii) Kann vor Beginn eines Ereignisses/einer Runde zugewiesen werden.

h) Leitender Scorekeeper/Score-Analyst

(i) Bereitet Ergebnislisten vor.

(ii) Überprüft die Berechnungen auf dem Punktbogen erneut.

(iii) Bestimmt die offizielle Platzierung in jedem Wettkampf.

(iv) Stellt Daten zusammen, um die Gesamtplatzierung zu bestimmen.

(v) Überprüft das Regelwerk und bewertet Änderungen hinsichtlich ihrer Durchführbarkeit.

7. Turnierfeld und Wurfzuweisungen

a) Feld

(i) Das Turnierfeld muss flach, eben, mit gut geschnittenem Gras und frei von Hindernissen sein.

wie Bäume, Lichtmasten, Torpfosten usw.

(ii) Hindernisse müssen mindestens 10 Meter vom äußersten erforderlichen Entfernungskreis entfernt sein.

für die Veranstaltung.

(iii) Die Kreismarkierungen müssen unbeweglich und gut sichtbar sein. Alle Kreislinien müssen

kontinuierlich sein.

(iv) Das Turnierfeld muss klar abgegrenzt und ordnungsgemäß markiert sein. Dies ist

besonders wichtig für die MTA-Veranstaltungen.

b) Wurfreihenfolge und Einstufung der Disziplinen im Einzelwettbewerb

(i) Die Reihenfolge der Werfer darf keinen Werfer benachteiligen oder begünstigen. Vor

Zu Beginn des Turniers werden die Werfer auf Grundlage der Ergebnisse des

Werfer, die nicht an der vorherigen WBC teilgenommen haben, werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt.

in die Setzliste aufgenommen. Hinweis: Stellen Sie sicher, dass genügend erfahrene Werfer vorhanden sind

in der letzten Gruppe, die einen Kreis läuft.

(ii) Bei jedem Wettkampf werden die Werfer in Gruppen von hauptsächlich 5 gesetzt, es können aber auch 4 oder 3 sein.

abhängig von der Veranstaltung.

(iii) Falls nötig, können „Dummy“-Werfer verwendet werden, um die Gruppen auf 5 zu verteilen.

(iv) Die Gruppen werden so sortiert, dass es eine gleiche Anzahl von hohen, mittleren und niedrigen

Ranggruppen auf jedem Kreis.

a. Beispiel: Betrachten Sie ein kleines Turnier mit 44 Spielern, bei dem eines der Events 3

Kreise. Die Gruppierungen auf dem Kreis könnten folgendermaßen aussehen:

o Kreis 1: Werfer 1-5, 16-20, 31-35

o Kreis 2: Werfer 6-10, 21-25, 36-39

o Kreis 3: Werfer 10-15, 26-30, 40-44 + plus 1 Dummy

(v) Das Circle Assignment Tool (CAT) wird von der Bewertungsabteilung verwendet, um Kreise zu

Aufgabenblätter vor dem Turnier.

a. Die Gruppierungen (Rangnummern) werden vor Turnierbeginn bekannt gegeben.

b. Nach jedem Wettkampf müssen die Werfer nur noch ihren Gesamtrang auf der

Sie dann diese Nummer auf dem Kreis-Aufgabenblatt für die

nächste Veranstaltung.

c) Wurfreihenfolge-Team

(i) Bei Tandem-Wettbewerben dürfen Paare von Werfern derselben Mannschaft nicht auf

die gleichen oder benachbarten Kreise.

(ii) Ihnen sollten außerdem unterschiedliche Zeitfenster für die Veranstaltung zugewiesen werden.

(iii) Zwei Teams dürfen nicht zweimal in der 30-Meter-Staffel gegeneinander antreten

während eines Mannschaftsturniers.

8. Offizielle Pflichten der Teams (Wertungsrichter der Teams)

a) Mindestens ein Werfer pro Mannschaft muss bei jeder Disziplin als Schiedsrichter fungieren.

Die Schiedsrichterzuweisungen werden auf die gleiche Weise bekannt gegeben wie die Kreisuweisungen des Teams.

und Wurfbefehle. Ausnahmen hängen von der Teamgröße ab und können vom

Oberschiedsrichter.

b) Von den werfenden Mannschaftsmitgliedern kann verlangt werden, dass sie vor dem Wurf beurteilen, die Zeit messen und/oder die Entfernung bestimmen.

und/oder nach ihrem Auftritt auf den Kreisen, auf denen sie antreten.

(i) Abwesenheit oder Nichterfüllung der geforderten Maßnahmen kann zu einer gelben Karte führen.

c) Die benannten Teamoffiziellen (Wertungsmitglieder der Teams) müssen 5 Minuten

vor Veranstaltungsbeginn und melden Sie sich beim Zirkelleiter.

9. Wurf- und Wertungslisten der Teams

a) Die Teams müssen die Namen ihrer 4 Wurfmitglieder dem Kreis vorlegen.

Meister nach jedem Aufwärmen.

b) Die Teams müssen für jede Veranstaltung mindestens den Namen eines Jurymitglieds einreichen, nachdem

Aufwärmphase jeder Disziplin an die Hauptschiedsrichter. Ausnahmen hängen von der Teamgröße ab und können

von den Hauptschiedsrichtern genehmigt werden.

c) Bei der Kapitänssitzung erhält jedes Team Kopien der Kreisuweisungen und

Bewertungsaufgabe. Diese Blätter werden ebenfalls ausgehängt.

d) Es liegt in der Verantwortung jedes Teams, sicherzustellen, dass sich die werfenden Mitglieder in ihrer

zugewiesenen Kreisen rechtzeitig. Wenn die Liste der Jurymitglieder der Teams anzeigt, dass die Teams

Um einen Offiziellen zu stellen, sollte auch dieses Teammitglied pünktlich an seinem zugewiesenen Dienstort erscheinen.

Abwesenheit kann eine persönliche Strafe nach sich ziehen.

e) Teams mit nur 5 Mitgliedern müssen dennoch ein Team-Wertungsmitglied stellen.

f) Teams mit nur 4 Mitgliedern müssen möglicherweise auch eine Teambewertung abgeben

Mitglied und muss in Unterzahl werfen. Siehe Abschnitt: „Werfen in Unterzahl“. _____

Dies kann bei den Vorsitzenden Richtern beantragt werden, aber die Entscheidung der Vorsitzenden Richter wird endgültig sein.

10. Wertungsgenauigkeit (Genauigkeit und australische Runde)

Wertungsort	Accura cy	Ein Ussie Runden
Innerhalb des 2-Meter-Kreises	10	10
Auf einem 2-Meter-Kreis*	9	9
Zwischen 2-Meter- und 4-Meter-Kreisen	8	8
Auf einem 4-Meter-Kreis*	7	7
Zwischen 4-Meter- und 6-Meter-Kreisen	6	6
Auf einem 6-Meter-Kreis*	5	5
Zwischen 6-Meter- und 8-Meter-Kreisen	4	4
Auf einem 8-Meter-Kreis*	3	3
Zwischen 8-Meter- und 10-Meter-Kreisen	2	2
Auf einem 10-Meter-Kreis*	1	1
Zwischen 10-Meter- und 20-Meter-Kreisen	0	1
Auf einem 20-Meter-Kreis*	0	1
* Bedeutet auch einen Fuß auf jeder Seite des Kreises		

11. Beurteilung

a) Richter können alle verfügbaren Mittel nutzen, um zu bestimmen, wie ein Ereignis zu beurteilen ist

beurteilt wurde, einschließlich der Hilfe von Zeugen, die einen besseren Standpunkt hatten als der Richter.

b) Gegen die Entscheidung des Zirkelleiters kann Protest eingelegt werden. Siehe Abschnitt „Proteste“.

c) Klare, offensichtliche oder vermutete Regelverstöße sollten sofort gemeldet werden

Aufmerksamkeit des Schiedsrichters, der die Entscheidung treffen muss, durch jeden Schiedsrichter, der sieht, dass
Verstoß. Der Schiedsrichter, der die Entscheidung treffen muss, wird dies dann tun.

12. Staffelstarts

- a) Der stehende Start erfolgt vom Tor des Teams auf der Startlinie nach einem akustischen Signal.
- von einem Veranstaltungsoffiziellen. Laufende Starts sind nicht zulässig.
- b) Nach dem Beginn der Veranstaltung darf kein Werfer den Bereich innerhalb des Wettkampfbereichs berühren.
- Kreis (einschließlich der Linie), bis er getroffen wird. Kein Teil des Körpers des Werfers darf über die Linie, während er auf das Etikett wartet.
- c) Nachdem er gefangen wurde, darf er den Kreis betreten.

13. Zeitliche Koordinierung

- a) Zeitmessungsmethode:
- (i) Drei Hauptzeitnehmer und ein Ersatzzeitnehmer werden vor jeder Runde bestimmt und alle 4 werden die Zeit messen.
- (ii) Wenn ein Zeitnehmer der Meinung ist, dass er seine Stoppuhr nicht zum richtigen Zeitpunkt gestartet oder gestoppt hat Moment in irgendeiner Runde muss er seine Zeit disqualifizieren.
- (iii) Wenn einer oder mehrere der primären Timer nicht innerhalb der unten angegebenen Grenzen liegen oder seine Zeit wurde disqualifiziert, der Ersatztimer wird anstelle der nicht berücksichtigten Zeit verwendet:
- a. Wenn die 3 Primärzeiten verwendet werden, gelten die Zeiten als gültig, wenn die kürzeste und die längsten Zeiten liegen innerhalb von 0,75 Sekunden voneinander. Die offizielle Zeit ist die mittlere Zeit. Wenn die längste und kürzeste Zeit mehr als 0,75 Sekunden beträgt auseinander, muss die 1 weiter von der mittleren Zeit entfernte Zeit ignoriert werden. In diesem Fall Backup verwendet wird. Anschließend wird der Vorgang wiederholt, um sicherzustellen, dass das Backup innerhalb die 0,75 Sekunden Toleranz.
- b. Wenn zu diesem Zeitpunkt nur zwei Stoppuhren innerhalb der 0,75-Sekunden-Toleranz liegen, wird der offizielle Die Zeit ist die niedrigere der beiden Zeiten.
- c. Wenn nur eine Stoppuhr eine scheinbar gültige Zeit anzeigt, ist dies die offizielle Hinweis: Der Werfer darf keinen erneuten Wurf wählen, wenn nur eine Stoppuhr eine gültige Zeit. Das Geben eines Wiederholungswurfs wird als Vorteil für den Werfer angesehen um seine Punktzahl zu verbessern.

- (iv) Bei Mannschaftswettbewerben, bei denen die Gesamtzeit und die Rundenzeiten aufgezeichnet werden (z. B. Mannschaftswettbewerbe Bei Staffeln und MTA-Staffeln) ist der offizielle Zeitnehmer derjenige mit der mittleren Gesamtzeit.
- Von diesem Timer werden ggf. alle Rundenzeiten übernommen.

14. Legaler Wurf

- a) Wenn es keine ereignisspezifische Regel gibt, ist ein Wurf nur dann gültig, wenn er von innerhalb des Bullseye. Kein Betreten der Linie (Fußfehler).

15. Überwachung der Wetterbedingungen

- a) Es wird mindestens zwei Wetterstationen auf dem Feld geben, um die Windgeschwindigkeit zu überwachen und Temperatur. Die Überwachungsstationen sollten so verteilt sein, dass alle Teilnehmer und Richter haben Zugriff, um einen „Windcheck“ anzufordern
- (i) Wetterbeobachter werden eingesetzt, um die sich ändernden Bedingungen zu verfolgen und verfügbar, um eine Lesung abzugeben, wenn ein Teilnehmer oder Richter danach fragt.
- (ii) Beobachter können Richter sein, ein Richter eines Teams, ein Teilnehmer, der nicht derzeit im Wettbewerb stehen oder jeder, den der Hauptschiedsrichter für die Aufgabe für fähig hält.
- (iii) Die aktuellen Wetterbedingungen lauten wie folgt
- a. Maximale Temperatur 38 °C / 100,5 °F
 - b. Alle Veranstaltungen: maximale durchschnittliche Windgeschwindigkeit von 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *
 - c. Verdoppelung: maximale durchschnittliche Windgeschwindigkeit von 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *
- *Die Windgeschwindigkeit wird 2 Meter über dem Boden auf dem Spielfeld gemessen und kontinuierlich in 10-Minuten-Intervallen überwacht
- (iv) Im Falle einer Überschreitung dieser Grenzen befolgt der Hauptschiedsrichter die Regeln für „Absage von Veranstaltungen“

16. Allgemeine Aufwärmphasen

- a) Vor jedem Wettkampf gibt es eine 10-minütige allgemeine Aufwärmphase
- (i) Ausnahme 1: Es gibt kein allgemeines Aufwärmen für die australische Runde. Stattdessen gibt es für jede Gruppe vor ihrem Einsatz ein 5-minütiges kontrolliertes Aufwärmen. Siehe Abschnitt „Australische Runde“
- (ii) Ausnahme 2: 15 Minuten für Super Catch, MTA und MTA Relay.

- b) Die Aufwärmphase beginnt kurz nach dem Ende der vorherigen Veranstaltung, einschließlich aller Proteste.
- c) Ein lautes Signal macht die Werfer auf den Beginn (z. B. ein Hupen) und das Ende (z. B. als zwei Hupen) zum Aufwärmen.
- d) Nach dem Signal, das das Ende des Wettkampfs markiert, dürfen keine Wettkampfbumerangs mehr geworfen werden. sich warm laufen.
- e) Nach Beendigung der Aufwärmphase haben Werfer und Offizielle 5 Minuten Zeit, sich zu melden. zu ihren Kreisen.
- f) Das Aufwärmwerfen kann entweder auf den Turnierfeldern oder auf den dafür vorgesehenen Übungsbereich. Werfer, die das Turnierfeld benutzen, müssen die Verwendung der Zielscheiben vermeiden. Ausnahmen finden Sie unter „Ereignisse“.
- g) Für die australische Runde und Genauigkeitswettbewerbe dürfen Aufwärmübungen der ersten Gruppe nur Die Übungen müssen auf eine Art und Weise und an Orten durchgeführt werden, die auch anderen Teams zum Aufwärmen gestattet sind.
- (i) Beispiel: Wenn nach Beginn der Veranstaltung anderen Gruppen das Aufwärmen untersagt wird, Würfe, die in den 50-Meter-Wettkampfkreis fliegen, dann darf die erste Gruppe keine Aufwärmwürfe haben, die in den Wettkampfkreis fliegen
- h) Während einer laufenden Veranstaltung dürfen keine Würfe außerhalb des Wettkampfes durchgeführt werden. akzeptieren die „On-Deck“-Werfer mit Schaumstoff-Bumerangs in einem dafür vorgesehenen Bereich. Die einzige Das Werfen anderer Bumerangs erfolgt in aktiven Kreisen durch Werfer, die in während ihrer Runden oder beim offiziellen Aufwärmen vor ihren Runden.
- i) Jeder Werfer, der nach dem Ende des Aufwärmens oder während eines Wettkampf, wird von dem Wettkampf, für den er sich aufwärmt, oder seinem nächsten Wettkampf disqualifiziert (wenn er hat bereits an der aktuellen Veranstaltung teilgenommen), auch wenn diese an einem anderen Tag stattfindet.

17. Absichtliche Behinderung/Fouls

- a) Während der Mannschaftsmeisterschaft
- (i) Wenn es so aussieht, als ob ein Werfer während seines Einsatzes in einer Mannschaft absichtlich eine Behinderung verursacht hat, Stil-Event, das Team des Werfers wird von diesem Event disqualifiziert und erhält keine Punkte (Einer für alle und alle für einen).
- (ii) Wenn es den Anschein macht, als ob ein Werfer während seines Zuges in einem Tandem absichtlich eine Behinderung verursacht, Stil-Event, wird der Werfer von diesem Event disqualifiziert und erhält keine Punkte.

(iii) Wenn die Behinderung durch einen anderen Teilnehmer als den Werfer absichtlich erfolgt.

während seines Zuges:

(iv) Handelt es sich bei dem störenden Teilnehmer um einen Werfer der Mannschaft, erhält er keinen

Wertung (die Wertung wird gelöscht, wenn der Werfer das Ereignis bereits geworfen hat).

(v) Handelt es sich bei dem störenden Teilnehmer um ein Schiedsrichtermittglied oder ein nicht werfendes Mitglied einer Mannschaft,

er wird vom nächsten Wettkampf disqualifiziert, auch wenn dieser erst am nächsten Tag stattfindet. Dieses Mitglied

wird nicht auf das Feld als Teilnehmer, Richter oder zusätzliches Mitglied für das erlaubt

nächste Veranstaltung.

(vi) Bei einem Mannschaftswettbewerb gibt es keine persönlichen Strafen, da diese nur Auswirkungen auf

Einige Teams hängen von der Anzahl der Werfer ab. Siehe Abschnitt: „Strafen“ für

wie man Team-Events wertet.

b) Während der Einzelmeisterschaft

(i) Wenn es den Anschein macht, als ob ein Werfer während seines Zuges absichtlich behindert wird,

wird von diesem Wettkampf disqualifiziert und erhält keine Punkte.

(ii) Wenn die Behinderung offensichtlich von einem anderen Teilnehmer als dem Werfer beabsichtigt ist

während seines Zuges wird der störende Teilnehmer von diesem Wettkampf disqualifiziert.

c) Wiederholungswürfe

(i) Die Kreismeister versuchen zu verhindern, dass Wiederholungswürfe einen unfairen Vorteil schaffen oder

Nachteil für jedes Team oder jeden Werfer.

(ii) Teams und Werfer haben die Möglichkeit, den erneuten Wurf abzulehnen, um den Punktestand zu behalten.

während der Runde verdient, in der die Störung stattfand, es sei denn, der Kreismeister

entscheidet, dass aus Fairnessgründen ein erneuter Wurf erforderlich ist.

(iii) Bei einem Wiederholungswurf zählt das Ergebnis des Wiederholungswurfs. Siehe die Veranstaltungsregeln für

Wiederholungswürfe werden ausgeführt.

(iv) Wenn keine veranstaltungsspezifische Regel für den Zeitpunkt der Wiederholung des Wurfs existiert, werden die Wiederholungswürfe

erfolgt, sobald alle Teilnehmer die Veranstaltung auf einem bestimmten Kreis oder einem

Eine Gruppe von Werfern hat ihre Runde beendet – nachdem die Protesthandlung stattgefunden hatte.

d) Verzögerung beim Werfen

(i) Nachdem der Wurf des vorherigen Werfers gewertet wurde, teilt der Kreismeister dem nächsten mit,

Werfer verbal: „Kreis ist frei“

(ii) Dieser Werfer hat dann 15 Sekunden Zeit, um seinen Wurf auszuführen.

(iii) Er sollte auf das Bullauge zusteuern und wissen, wie er werfen wird, sobald
da die Zielscheibe klar ist.

(iv) Wenn er nicht innerhalb von 15 Sekunden wirft, verliert er seinen Wurf und erhält dafür eine 0.
drehen.

18. Proteste

- a) Jeder Protest muss unverzüglich dem Zirkelleiter gemeldet werden. Er wird behandelt bei
zu diesem Zeitpunkt, wenn möglich.
- b) Jede Handlung, jedes Ereignis oder jedes Urteil, das einen unfairen Vorteil oder Nachteil für
gegen jeden Teilnehmer oder jede Teilnehmergruppe Protest eingelegt werden kann. Wenn beispielsweise Regeln
falsch interpretiert oder falscher Rat gegeben wird, können die Benachteiligten protestieren. Dies kann
zu einer erneuten Auslösung des Ereignisses führen.
- c) Ein Protest darf nicht mehr als 30 Sekunden nach der beanstandeten Handlung, dem Vorfall oder
Das Urteil wurde gefällt – es sei denn, die Veranstaltungsregeln sehen etwas anderes vor.
- d) Falsche Wertungen müssen nicht angefochten werden. Wenn genügend Beweise vorliegen,
Wertungsfehler werden korrigiert.
- e) Gegen die Platzierung kann kein Protest eingelegt werden, außer bei mathematischen oder logischen Fehlern.
- f) Proteste müssen schnell und fair gelöst werden, ohne den laufenden Wettbewerb zu stören.
mehr als nötig.
- g) Über Proteste kann der Kreisleiter entscheiden oder, wenn gegen die Entscheidung des Kreisleiters protestiert wird,
von den Turnierverantwortlichen (bis zu 3). Die Entscheidung der Turnierverantwortlichen ist endgültig.
- h) Proteste müssen, wenn möglich, sofort, in jedem Fall aber vor dem nächsten
Veranstaltung beginnt. Wenn dies nicht möglich ist, müssen Turnierverantwortliche oder Kreismeister die
Demonstranten, wann mit einer Entscheidung zu rechnen ist und warum es zu einer Verzögerung kommt.
- i) Wenn es während der Runde eines Werfers zu Störungen oder Verwirrung kommt, dieser aber immer noch in der Lage ist,
weitermachen, muss er seine Runde so gut wie möglich beenden, dann den Protest innerhalb
30 Sekunden nach Abschluss seiner Runde.

19. Strafen

- a) Von den Werfern kann verlangt werden, vor und/oder nach ihrem Wurf die Entfernung zu beurteilen, zu stoppen und/oder zu bestimmen.
wiederum in den Kreisen, in denen sie konkurrieren. Abwesenheit oder Nichterfüllung der erforderlichen
Aktionen können zu einer gelben Karte führen.

- b) Jeder Werfer, der nach dem Ende des Aufwärmens oder während eines Wettkampf, wird von dem Wettkampf, für den er sich aufwärmt, oder seinem nächsten Wettkampf disqualifiziert (wenn er hat bereits an der aktuellen Veranstaltung teilgenommen), auch wenn diese an einem anderen Tag stattfindet.
- c) Strafen können von den Kreismeistern in der folgenden Reihenfolge verhängt werden:
- (i) Gelbe Karte: Mündliche Verwarnung
 - (ii) Rote Karte: Nach 2 gelben Karten oder 1 absichtlichen Eingriff:
 - a. Im Einzelwettkampf: Ein Werfer wird von der aktuellen Veranstaltung. Wenn er nicht an der aktuellen Veranstaltung teilnimmt, wird er von der nächste Veranstaltung, auch wenn diese an einem anderen Tag stattfindet.
 - b. Im Mannschaftswettbewerb: Wenn einem Teilnehmer die rote Karte gegeben wird, gilt die Regel ist das gleiche wie im Einzelwettbewerb (siehe oben)
 - c. Im Mannschaftswettbewerb: Wenn die rote Karte von einem nicht teilnehmenden Mitglied stammt, Das Ergebnis des aktuellen Events für sein Team wird um 25% für die Team-Staffel erhöht und alle Ereignisse, bei denen die kleinsten Punkte/Zeiten/Fänge am besten sind und verringert werden durch 25 % alle anderen Veranstaltungen.
 - ÿ Die aus der Strafe resultierende Punktzahl wird auf die nächste Ganzzahl gerundet, falls von Punkten (0,5 wird auf das schlechtere Ergebnis gerundet). Bei Zeiten (Beispiel Bei der Mannschafsstaffel wird die Zeit entsprechend auf die nächsten 0,01 Sekunden gerundet. Beispiel (139,005 Sekunden werden auf 139,00 Sekunden für MTA oder auf 139,01 Sekunden für Team-Staffel)
 - ÿ Wer von einem Mannschaftswettbewerb disqualifiziert wird, darf seine Mannschaft nicht vertreten. Team als designierter Schiedsrichter oder nicht werfender „Trainer“ für die Veranstaltung. Die Dem bestraften Spieler wird der Zutritt zum Spielfeld verweigert.
- d) Wenn die Entscheidung eines Kreismeisters über eine Strafe gegen einen Werfer von der Werfer oder seine Mannschaft, wird die Entscheidung an die Turnierleitung weitergeleitet (bis 3). Die Entscheidungen der Turnierleitung sind endgültig und können nicht angefochten werden.
- e) Turnieroffizielle können auch eine gelbe oder rote Karte ausstellen oder eine Person sogar disqualifizieren. oder eine ganze Mannschaft sofort (und ohne vorherige Karte gegen den Werfer oder Team), wenn eine schwere Tat geschieht.
- (i) Die Disqualifikation kann
 - a. Für diese Veranstaltung

- b. Für die nächste Veranstaltung, auch wenn diese an einem anderen Tag stattfindet
- c. Den ganzen Tag
- d. Das gesamte Turnier
- f) Die Entscheidung der Turnierleitung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.
- g) Erhält ein Werfer mit einer roten Karte eine weitere rote Karte, wird er von der
ganzes Turnier (Team oder Einzel) und kann nicht durch ein Extra ersetzt werden.
- h) Wenn ein Team mit 5 Mitgliedern einen Teamkollegen hat, der eine rote Karte oder eine doppelte rote Karte erhält,
Das Team wird immer noch benötigt, um ein Team-Jurymitglied zu liefern, das sie zwingt, zu werfen
unterbesetzt

20. Unterzahlwerfen

- a) Teams mit weniger als 4 Wurfmitgliedern können in allen Disziplinen in Unterzahl antreten.
mit Ausnahme der Staffelwettbewerbe, bei denen die kürzeste Zeit als bestes Ergebnis gewertet wird.
- b) Bei allen Nicht-Staffel-Wettbewerben (außer MTA-Staffel) müssen mindestens 2 Werfer
konkurrieren um eine Mannschaftswertung.
- c) Keinem Werfer ist bei einer Disziplin mehr als eine Runde gestattet.
 - (i) Ausnahme 1: der letzte Läufer im Ausdauerstaffellauf
 - (ii) Ausnahme 2: Beim Team Super Catch hat jeder Werfer nur 1 Runde als MTA
Werfer und 3 Runden als Punkterwerfer.

21. Verletzung während eines Mannschaftswettbewerbs

- a) Tritt die Verletzung während eines Wettkampfes auf, ist es der Mannschaft gestattet, den Wettkampf mit einem
Ersatz.
- b) Wenn das Team sich entscheidet, das Spiel nicht zu wiederholen, erhält es die Summe der Punkte der anderen 3 plus etwaige
Punkte, die der verletzte Spieler vor der Verletzung erzielt hat. Dies gilt für
Genauigkeit, Australische Runde, Trick Catch, Super Catch und MTA Relay.
- c) Falls es während eines Staffelwettbewerbs zu einer Verletzung kommt und die Mannschaft beschließt,
Wiederholung wird der Spielstand entweder wie bei einem Team in Unterzahl gehandhabt oder auf den
Fänge/Wendungen, die dem Team gelungen sind, bevor die Verletzung auftrat.

B. Auszeichnungssystem

1. Einzelweltmeister

- a) Der Gewinner des Einzelturniers wird amtierender Weltmeister bis zum
die nächste Meisterschaft ausgetragen wird.
- b) Der Sieger eines Einzelwettbewerbs wird amtierender Weltmeister, wenn er
gewonnen, bis das Event bei der nächsten Weltmeisterschaft ausgetragen wird.
- c) Die beste Werferin wird amtierende Weltmeisterin bis zum nächsten
Meisterschaft wird ausgetragen.
- d) Der beste Teilnehmer unter 18 Jahren wird amtierender Juniorenweltmeister bis zum
die nächste Meisterschaft ausgetragen wird.
- e) Der beste Teilnehmer über 50 Jahre wird amtierender Seniorenweltmeister bis zum
die nächste Meisterschaft ausgetragen wird.

2. Mannschaftsweltmeister

- a) Für eine Mannschaft, die Weltmeister in der Gesamtwertung oder in einer anderen Disziplin wird,
muss mindestens 4 Werfer aus der gleichen Nation haben. Dieses Team wird amtierender
Weltmeister bis zur nächsten Weltmeisterschaft mit mindestens 12 Veranstaltungen wird
gehalten. Es nimmt die Trophäe auch mit in sein Heimatland.

C. Staatsangehörigkeit

1. Jeder Werfer, der multinationaler Staatsbürger ist, wählt die Nation, die er vertreten möchte sein Leben. Einem multinationalen Bürger ist es nicht erlaubt, von der ursprünglich gewählten Nation in eine andere Nation in der Zukunft.
2. Jeder Werfer, der die Staatsbürgerschaft wechselt, vertritt seine neue Nation. Er darf nicht seine ehemalige Nation vertreten.

D. Veranstaltungen

1. Genauigkeit 100: Individuell

Punkte vergeben; Beste: die meisten Punkte

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen von 2, 4, 6, 8 und 10 Metern um die Genauigkeit zu bewerten.
und einem 20-Meter-Reichweitenkreis.

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) 20 Meter Flugreichweite.
- (ii) Der Bumerang muss zum Stillstand kommen, ohne jemanden oder etwas zu berühren oder zu treffen.
außer dem Boden.

c) Wertung

- (i) Die Punkte werden je nachdem vergeben, wo der Bumerang zum Liegen kommt.
- (ii) Punktetabelle: siehe Abschnitt „Erfassung von Genauigkeitspunkten“.
- (iii) Die offizielle Wertung für jeden Werfer ist die Summe seiner 10 Würfe (5 Runden mit je 2 Würfeln).

d) Rund

- (i) Die Veranstaltung umfasst 1 Runde mit 5 Drehungen für jeden Werfer.
- (ii) Während jeder Runde wirft der Werfer 2 Mal alleine (nicht im Tandem).
- (iii) Der Werfer hat 15 Sekunden Zeit, um den ersten Wurf auszuführen, nachdem der Kreismeister dies angekündigt hat.
„Kreis frei“.
- (iv) Nach der Landung seines Bumerangs wird die Punktzahl aufgezeichnet. Dann wird der Kreismeister erneut
Ansage: „Kreis frei“, und der Werfer hat 15 Sekunden Zeit, um den zweiten
Wurf, um die Runde abzuschließen.
- (v) Auf das Zeichen des Kreismeisters ist der nächste Werfer an der Reihe.
- (vi) Die Teilnehmer werfen im Allgemeinen in Gruppen von 5, aber Gruppen von 4 oder 3 können verwendet werden, wenn
benötigt. Jeder Werfer wirft abwechselnd mit den anderen Werfern der Gruppe, bis
alle haben ihre 5 Runden absolviert. Dann beginnt die nächste Gruppe ihre Runde.

e) Aufwärmen

- (i) Vor Beginn der Veranstaltung wird ein allgemeines Aufwärmtraining von 10 Minuten angeboten.
- (ii) Allgemeine Aufwärmwürfe müssen außerhalb des 10-Meter-Kreises ausgeführt werden, um
Bewahren Sie die Linien auf.
- (iii) Jede Gruppe erhält vor dem Start ein individuelles Aufwärmtraining von 3 Minuten.
der Runde.
- (iv) Individuelle Aufwärmwürfe dürfen innerhalb des 10-Meter-Kreises für die Reichweite ausgeführt werden.
Schecks.
- (v) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

f) Funktionäre pro Kreis

- (i) Können Konkurrenten sein
- (ii) 1 Kreismeister, der auf Fußfehler achtet und dem Werfer sagt, wann er an der Reihe ist
beginnt mit der Ankündigung: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um
Behalten Sie das 15-Sekunden-Wurffenster im Auge. Er wird ankündigen: "10 Sekunden
verbleibend“, dann 5, 4, 3, 2, 1 herunterzählen, Stopp.
- (iii) 1 Center Judge, der auf Fußfehler achtet und die Punktzahl für jeden Fehler bekannt gibt.
werfen.

(iv) 1 Punktezähler

(v) 3 Schießstandleiter

2. Genauigkeit: Team

Punkte vergeben; Bestes: die meisten Punkte; Tandem-Event

Für diesen Mannschaftswettbewerb gelten die gleichen Regeln wie für den Einzelwettbewerb, allerdings mit den aufgeführten Änderungen:

a) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) Der Bumerang muss zum Stillstand kommen, ohne jemanden oder etwas zu berühren, außer dem Boden oder Teamkollegen Bumerang. (zB, wenn ein Bumerang landet auf der Oberseite der anderen eins, beide Bumerangs punkten.) Dies gilt nur für die beiden geworfenen Bumerangs. Es andere Bumerangs, die auf dem Boden liegen, sind nicht inbegriffen. Es ist der Werfer Verantwortung, den Kreis von anderen Bumerangs zu räumen, bevor sie geworfen werden.
- (ii) Zwei Werfer aus der gleichen Mannschaft werfen in der gleichen Runde vom gleichen Bull's-Auge.

b) Wertung

- (i) Jeder Werfer der Mannschaft wird einzeln gewertet.
- (ii) Die Mannschaftswertung ergibt sich aus der Summe der Punktzahlen der vier Mannschaftsmitglieder.
- (iii) Keine Fortsetzung nach einer perfekten Punktzahl (100 Punkte).

c) Rund

- (i) Jede Gruppe erhält vor dem Start ein individuelles Aufwärmtraining von 3 Minuten. der Runde.
- (ii) Vier Teammitglieder werfen in zwei Paaren auf zwei verschiedene Kreise.
- (iii) Die Teilnehmer werfen in Gruppen von 2, 3, 4 oder 5 Paaren.
- (iv) Jede Gruppe von Paaren wirft abwechselnd mit den anderen Paaren in der Gruppe, bis alle Paare haben ihre 5 Runden abgeschlossen.

d) Fristen

- (i) Auf das Zeichen des Kreismeisters („Kreis frei“) wird der erste Werfer an der Reihe für das Team.
- (ii) Der erste Werfer hat 15 Sekunden Zeit, um den Wurf auszuführen.
- (iii) Der zweite Werfer eines Paares muss innerhalb von 3 Sekunden nach dem ersten Werfer werfen.

(iv) Wenn der Kreismeister entscheidet, dass zwischen den Würfeln mehr als 3 Sekunden vergangen sind, beide Würfe werden mit null Punkten gewertet.

(v) Dies gilt für den ersten und zweiten Wurf in der Runde gleichermaßen.

e) Offizielle pro Kreis

(i) Es können Konkurrenten sein.

(ii) 1 Kreismeister, der den Beginn der Runde für jedes Werferpaar ankündigt, indem er und verkündet: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um zu verfolgen, das 15-Sekunden-Wurffenster für den ersten Werfer und das 3-Sekunden-Wurffenster Fenster für den zweiten Werfer. Er wird ansagen: "Noch 10 Sekunden" dann Countdown „5, 4, 3, 2, 1, Stopp“.

a. Sobald der erste Werfer loslässt, überwacht die Stoppuhr weiterhin, ob der

Der zweite Werfer wirft seinen Bumerang innerhalb von 3 Sekunden nach dem ersten ab.

(iii) 2 Hauptkampfrichter - einer für jeden Werfer, achten auf Fußfehler und geben die Punktzahl bekannt für jeder Wurf.

(iv) 1 Punktezähler.

(v) 3 Standordner pro Werfer. Insgesamt 6 Standordner

3. Australische Runde: Einzel

Punkte vergeben; Beste: die meisten Punkte

a) Kreise

(i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen von 2, 4, 6, 8 und 10 Metern um die Genauigkeitswertung als sowie 20-, 30-, 40- und 50-Meter-Schießkreise.

(ii) Standard-Genauigkeitskreise bestehend aus 2-Meter-Bullauge, 4, 6, 8 und 10-Meter Kreise

b) Richtlinien für die Rotation der australischen Runde:

(i) Alle Teilnehmer der Aussie Round folgen einer festgelegten Rotation, die es ermöglicht, Veranstaltung reibungsloser ablaufen zu lassen. Die Rotation ist wie folgt:

1. An Deck*

2. Konkurrieren
3. Spot-Reichweite
4. Spot-Reichweite
5. Spot-Reichweite
6. Pause/Warten, bis Sie aufgefordert werden, „an Deck“ zu sein **

*Die anstehenden Werfer wärmen sich in einem dafür vorgesehenen Bereich für 4 Runden des Wettkampfs auf.

Werfer und werden vom Zirkelmeister zurückgerufen. Es steht ihnen frei, Schaum zu verwenden

Bumerangs, Bälle, Handtücher usw., aber keine anderen Bumerangs.

**Werfer in der Pausengruppe dürfen sich aus Platzgründen nicht mit den anstehenden Werfern aufwärmen

Begrenzung und Sicherheit.

Hinweis: Wenn der AR-Kreis nur 5 Gruppierungen hat, wird die 6. Rotation (Pause/Ruhe) nicht angewendet.

anwendbar.

c) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) Der Bumerang muss mindestens 20 Meter weit fliegen
- (ii) Legales Fangen oder Bumerang-Stopps im Genauigkeitskreis.

d) Wertung

- (i) Die Punktzahl für jeden Wurf ist die Summe der Punkte für Genauigkeit, Fang und Distanz.
- (ii) Die offizielle Punktzahl für jeden Werfer ist die Summe der 5 Würfe.

e) Genauigkeit der Wertung

- (i) Der Bumerang muss den 30-Meter-Kreis überqueren, um Genauigkeit und Distanz zu erreichen

Punkte. Jeder Bumerang mit einer Reichweite von weniger als 30 Metern kann nur vergeben werden

Fangpunkte.

- (ii) Genauigkeitspunkte werden je nachdem vergeben, wo der Bumerang gefangen wurde oder ankam

Pause nach einem regelkonformen Wurf mit einer Flugweite von mindestens 30 Metern.

- (iii) Punktetabelle: Siehe Abschnitt „Erfassen von Genauigkeitspunkten“.

- (iv) Wenn der Werfer in den Genauigkeitskreisen fängt/abwirft, ist der Ort des Fangs/Abwurfs

bestimmt die Punktzahl.

- a. Für Genauigkeitspunkte beim Fangen des Bumerangs:

· Wenn ein Teilnehmer mehrere Kontakte mit seinem Bumerang in verschiedenen

Wertungsbereiche, bevor er die Kontrolle erlangt, erhält er die niedrigsten Genauigkeitspunkte

von jedem Wertungsbereich, in dem er den Bumerang berührt hat. Zum Beispiel, wenn
Der Bumerang wurde zuerst in der 10 kontaktiert, dann in die 8 gerutscht, dann
Wird der Ball schließlich in der 10 gefangen, erhält der Werfer 8 Genauigkeitspunkte.

b. Für Genauigkeitspunkte beim Abwurf des Bumerangs:

- Wenn ein Teilnehmer mehrere Kontakte mit seinem Bumerang in verschiedenen
Punktebereiche vor dem Ablegen, erhält er die niedrigsten Genauigkeitspunkte aller
Wertungsgebiet, in dem er den Bumerang berührt hat oder wo der Bumerang
zur Ruhe kam. Wenn der Bumerang zum Beispiel zum ersten Mal in der 10.
dann wackelte er in der 8, fiel dann in die 6, bevor er in die 8 sprang
der Werfer erhält 6 Genauigkeitspunkte.

(v) Wenn ein Teilnehmer nach dem Fangen fällt, ist die Position seiner Füße (oder der letzte Kontakt

Der Abstand zwischen Körper und Boden) vor seinem Sturz bestimmt seinen Standort.

(vi) Berührt ein Teilnehmer den Boden, wenn der Fang ausgeführt wird, werden Genauigkeitspunkte vergeben.

basierend auf der Position aller Kontaktpunkte mit dem Boden.

(vii) Wenn ein Teilnehmer den Boden nicht berührt, wenn der Fang ausgeführt wird,

Die Punkte basieren auf dem ersten einzelnen Kontaktpunkt mit dem Boden nach dem
fangen.

f) Punktefang

(i) 20 Meter Flugreichweite zum Erreichen von Fangpunkten (im Gegensatz zu Genauigkeitspunkten:

Mindestreichweite 30 Meter).

(ii) Ein legaler Fang wird mit 4 Punkten bewertet, unabhängig davon, wo er gefangen wurde. Fangpunkte werden

nicht auf der Genauigkeit oder dem Ort des Fangs basieren.

g) Punktedistanz

(i) Distanzpunkte werden nur vergeben, wenn Genauigkeits- und/oder Fangpunkte erzielt werden bei
der Wurf:

(ii) 50 Meter Distanz oder mehr: 6 Punkte

(iii) 40 Meter, aber weniger als 50 Meter: 4 Punkte

(iv) 30 Meter, aber weniger als 40 Meter: 2 Punkte

(v) 20 Meter, aber weniger als 30 Meter: 0 Punkte

h) Rund

- (i) Die Veranstaltung umfasst 1 Runde mit 5 Drehungen für jeden Werfer.
- (ii) Die Teilnehmer werfen im Allgemeinen in Gruppen von 5, aber Gruppen von 4 oder 3 können als gut. Jeder Werfer wirft abwechselnd mit den anderen Werfern der Gruppe, bis alle haben ihre 5 Runden abgeschlossen.
- (iii) Dann beginnt die nächste Gruppe ihre Runde.

i) Aufwärmen

- (i) Es wird kein allgemeines Aufwärmen für die australische Runde geben
- (ii) Stattdessen wird der „an Deck“-Gruppe der Werfer ein bestimmter Bereich zugewiesen, in dem sie kann sich mit Schaumstoff-Bumerangs, Bällen, Handtüchern usw. aufwärmen.
- (iii) Jede Gruppe erhält vor dem Start ein kontrolliertes Aufwärmtraining von 5 Minuten der Runde.
- (iv) Kontrollierte Aufwärmwürfe können innerhalb des 10-Meter-Kreises für die Reichweite ausgeführt werden Schecks.
 - (a) Der Kreismeister leitet diese Aufwärmphase. Die Werfer stellen sich auf und werfen einer nach dem anderen, wenn der Kreismeister die Meldung „Kreis ist frei“ gibt.
- (v) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

j) Funktionäre pro Kreis

- (i) Es können Konkurrenten sein.
- (ii) 1 Kreismeister, der den Beginn der Runde für jeden Werfer ankündigt, indem er und verkündet: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um zu verfolgen, das 15-Sekunden-Wurffenster. Er wird ansagen: "Noch 10 Sekunden" dann Countdown „5, 4, 3, 2, 1, Stopp“.
- (iii) 1 Center Judge, der auf Fußfehler achtet und die Reichweite, den Fang und Genauigkeit für jeden Werfer. Der Center Judge kann auch der Kreismeister sein.
- (iv) 1 Punktezähler.
- (v) 1 Schießstandkoordinator.
- (vi) 3 Schießstand-Stewards auf jedem Distanzkreis (30, 40 und 50 m). Zwei Schießstand-Stewards kann bei Bedarf in den 20-Meter-Kreis verschoben werden.

4. Australische Runde: Team

Punkte vergeben; Bestes: die meisten Punkte; Tandem-Stil-Event

Für diesen Mannschaftswettbewerb gelten die gleichen Regeln wie für den Einzelwettbewerb, allerdings mit den aufgeführten Änderungen:

a) Richtlinien für die Rotation der australischen Runde:

(i) Wie bei Einzelkämpfern – gilt für alle Werferpaare

b) Erforderlich für die Punktzahl

(i) Der Bumerang muss zum Stillstand kommen, ohne jemanden oder etwas zu berühren, außer: _____

a. der Werfer (beim Fangen)

b. den Boden oder den Bumerang eines Mitspielers. Wenn die Bumerangs beispielsweise kollidieren

in der Luft oder ein Bumerang landet auf dem anderen.

c) Wertung

(i) Jeder Werfer der Mannschaften wird einzeln gewertet.

(ii) Die Mannschaftswertung ist die Summe der Einzelwertungen der vier Mannschaftsmitglieder.

(iii) Keine Fortsetzung nach einer perfekten Punktzahl (100 Punkte).

d) Rund

(i) Vier Teammitglieder werfen in zwei Paaren auf zwei getrennten Kreisen.

(ii) Die Teilnehmer werfen in Gruppen von 2, 3 oder 4 Paaren.

(iii) Die Paare jeder Gruppe werfen abwechselnd, bis alle Paare ihre fünf Runden beendet haben.

(iv) Dann beginnt die nächste Gruppe ihre Runde.

e) Fristen

(i) Auf das Zeichen des Kreismeisters „Kreis ist frei“ wird der erste Werfer

an der Reihe für das Team.

(ii) Der Werfer hat 15 Sekunden Zeit, um den Wurf auszuführen.

(iii) Der zweite Werfer eines Paares muss innerhalb von **5 Sekunden** nach dem ersten Werfer werfen.

(iv) Beispiel: Wenn der erste Werfer innerhalb von 10 Sekunden wirft, muss der zweite Werfer werfen

in 15 Sekunden (innerhalb von 5 Sekunden nach dem ersten Werfer).

(v) Wenn der Kreismeister entscheidet, dass zwischen den Würfen mehr als 5 Sekunden vergangen sind,

beide Würfe werden mit 0 gewertet.

f) Eingriffe

- (i) Jeglicher Kontakt zwischen Teammitgliedern oder ihren Bumerangs wird nicht berücksichtigt Interferenz.

g) Funktionäre pro Kreis

- (i) Es können Konkurrenten sein.
- (ii) 1 Kreismeister, der den Beginn der Runde für jedes Werferpaar ankündigt, indem er und verkündet: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um den Überblick zu behalten das 15-Sekunden-Wurffenster für den ersten Werfer sowie das 5-Sekunden-Wurffenster für den zweiten Werfer. Er wird ansagen: "10 Sekunden verbleibend" und dann „5, 4, 3, 2, 1, Stopp" herunterzählen.
- (iii) zwei Hauptkampfrichter, einer für jeden Werfer, die auf Fußfehler achten und die Entfernung bekannt geben, Fang und Genauigkeit für jeden Werfer.
- (iv) 1 Punktezähler
- (v) 1 Schießstandkoordinator für jedes Team
- (vi) Mindestens 3 Schießstandleiter auf jedem Distanzkreis (30, 40 und 50 m) für jeden Werfer. Mindestens 9 Standwarte pro Werfer. Zwei Standwarte können bei Bedarf in den 20-Meter-Kreis verschoben.

5. Ausdauer: Individuell

Fangwettbewerb; Bestes: die meisten Fänge

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf zwei konzentrischen Kreisen mit 20-Meter-Radius-Linien und 2-Meter-Volltreffer

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) 20 Meter Flugreichweite.
- (ii) Legale Fänge für alle legalen Würfe, die vor dem Ende der 5-minütigen Spielzeit des Werfers ausgeführt wurden runden.
- (iii) Für jeden legalen Fang wird 1 Fang gewertet.
 - a. Wenn ein regelkonformer Fang erfolgt, der Bumerang aber beim Übergang zum nächsten fallen gelassen wird Wurf, der Fang wird trotzdem gewertet.

- (iv) Es darf immer nur ein Bumerang gleichzeitig verwendet werden. Wenn der Werfer den Bumerang wechseln möchte, Die zu ersetzende 1 oder ein wesentlicher Teil davon muss durch des Teilnehmers, bevor weitere Fänge gezählt werden können.

c) Wertung

- (i) Die Gesamtzahl der gültigen Fänge ergibt die Punktzahl des Werfers.

d) Rund

- (i) Der Wettkampf umfasst eine 5-Minuten-Runde für jeden Werfer.
- (ii) Die Runde beginnt, wenn der Werfer seinen ersten Wurf ausführt, nachdem der Kreismeister hat „Kreis frei“ angekündigt.

e) Aufwärmen

- (i) Allgemeines Aufwärmen: 10 Minuten (außerhalb des Zielkreises)
- (ii) Individuelles Aufwärmen: 1 Minute vor Beginn der Runde (innerhalb des Bullauges Kreis)
 - a. Das individuelle Aufwärmen beginnt, sobald der Kreisleiter signalisiert, dass der Kreis ist klar.
 - b. Der Werfer darf seine Runde vor dem Ende der erlaubten Aufwärmphase beginnen, wenn er Wünsche.
 - c. Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

f) Wiederholungswürfe

- (i) Keine Wiederholungswürfe, es sei denn, es ist unmöglich, in der ursprünglichen Runde ein faires Ergebnis zu erzielen, oder es sei denn, dass eine Störung zu einer Verzögerung während der Runde des beteiligten Werfers führt, unten angegeben.
- (ii) Das Problem in der ursprünglichen Runde muss schwerwiegend genug sein, um die Runde abubrechen.
- (iii) Eine einfache Behinderung, wie etwa das Schlagen eines Range Stewards, ist kein ausreichender Grund für eine erneuten Wurf. Allerdings sollten die Entfernungsmesser immer ausreichend Abstand halten von den 20-Meter-Kreis während der Runde. Besonders wenn sie sich um den Kreis bewegen bei wechselndem Wind.
- (iv) Bei Störungen muss die Runde so gut wie möglich fortgesetzt werden. Ein Protest können nach Ablauf der 5 Minuten eingereicht werden.

g) Funktionäre pro Kreis

- (i) Es können Konkurrenten sein.
- (ii) 1 Kreismeister, der den Beginn der Runde für jeden Werfer ankündigt, indem er
und verkündet: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um zu verfolgen,
die 15 Sekunden, in denen der Werfer seine Runde beginnen muss. Er sagt an:
"Noch 10 Sekunden" und dann "5, 4, 3, 2, 1, Stopp" herunterzählen. Er achtet auch auf
Fußfehler und zählt Fänge laut. Er muss laut genug zählen, dass die Reichweite
Die Ordner können ihn hören und so seine Zählung nach jedem Wurf überprüfen.
- (iii) 1 Punktezähler.
- (iv) 3 Standleiter, die bei jedem Wurf die Reichweite überprüfen.
- (v) 2 Timer: 1 Timer zum Aufzeichnen der Gesamtzeit (fünf Minuten) und 1 Backup-Timer.
- (vi) Der Gesamtzeitnehmer meldet laut „4 Minuten verbleibend“ und dann „3 Minuten, 2
min, 1 min, 30 s, 15 s, 10-1 s, Stopp“

h) Verletzungen:

- (i) Bei einer Verletzung unterbricht der Zirkelmeister die Runde, wenn er erkennt, dass der
Verletzung ist ernst. Die Zeitnehmer stoppen die Stoppuhr mit dem „STOP“ (nicht „LAP“)
Funktion.
- (ii) Der Kreismeister gibt bekannt, dass die Runde wegen einer Verletzung abgebrochen wurde.
- (iii) Wenn das Werfen wieder aufgenommen wird, starten die Zeitnehmer die Stoppuhr neu, wenn der Werfer
seinen Bumerang von der Stelle zu holen, wo er war, als das Spiel unterbrochen wurde und nimmt seinen
runden.

6. Ausdauerstaffel: Mannschaft

Fangwettbewerb; Bestes: die meisten Fänge, Team-Stil-Wettbewerb

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen mit 20-Meter-Radius und mit 2-Meter-
Volltreffer

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) 20 Meter Flugreichweite.

(ii) Als gültige Fänge gelten alle gültigen Würfe, die vor dem Ende der Spielzeit des Werfers ausgeführt werden.
eine Minute.

(iii) Für jeden legalen Fang wird 1 Fang gewertet.

(iv) Jeder Werfer in jedem Team muss vor dem Start beide Füße auf dem Boden halten. Siehe
„Staffelstarts“ im Abschnitt „Allgemeine Regeln“.

c) Wertung

(i) Jeder gültige Fang jedes Werfers wird gezählt.

(ii) Die Mannschaftswertung ist die Summe aller Fänge der vier Mannschaftsmitglieder.

d) Rund

(i) Eine 5-Minuten-Runde für jedes Team.

(ii) Jeder Werfer hat 60 Sekunden Zeit. Wenn nach dem Wurf aller 4 Werfer noch Zeit übrig ist,
60-Sekunden-Runden, dann kann ein Werfer, aber nicht der vierte Werfer, eine zweite Runde haben
für die verbleibende Zeit.

(iii) Der erste Werfer startet aus dem Tor seiner Mannschaft auf der 20-Meter-Linie.
auf ein akustisches Signal des Kreismeisters, z. B. durch den Countdown „3-2-1-LOS“

(iv) Das startende Teammitglied hat nun 60 Sekunden Zeit, um zum Bullauge zu laufen und
so viele regelkonforme Würfe wie möglich. Die Fänge aller regelkonformen Würfe werden gezählt.

(v) Nach 60 Sekunden nimmt der Werfer seinen Bumerang zurück und rennt zum
Tor, um den nächsten Werfer zu markieren. Beim Markieren beginnt die nächste 60-Sekunden-Periode für
Werfer 2. Dies wird für Werfer 3 und 4 wiederholt.

(vi) Die Werfer können ihre Runde nicht vor dem Ende der
60 Sekunden.

(vii) Nachdem der Zeitrichter verkündet hat, dass die 60 Sekunden abgelaufen sind, sind keine weiteren Würfe mehr möglich.
für diese Runde – der Werfer muss das Bullseye nach dem Fangen oder Wiedererlangen markieren
der letzte Bumerang geworfen. Dann berührt er den nächsten Werfer seines Teams am
Tor an der 20-Meter-Linie, um die 60-Sekunden-Runde des nächsten Werfers zu starten.

(viii) Am Ende der vierten 60-Sekunden-Periode läuft der vierte Werfer zurück zum
Tor, um den „Cleanup“-Werfer zu markieren, der zum Bullseye rennt, um so viele
innerhalb der verbleibenden 5-Minuten-Zeit so viele legale Fänge wie möglich zu machen.

(ix) Alle Rundenzeiten sollten für den Fall einer Wiederholung aufgezeichnet werden. Dies gilt insbesondere wichtig, damit die verbleibende Zeit des 5. Läufers berechnet werden kann.

(x) Nach dem Start der Veranstaltung darf kein Werfer den Bereich innerhalb der 20-Meter-Zone berühren. Kreis, bis er berührt wird. Nachdem er berührt wurde, macht er einen Start aus dem Stand.

(xi) Es darf immer nur ein Bumerang gleichzeitig verwendet werden. Wenn der Werfer den Bumerang wechseln möchte, Bumerangs, der zu ersetzende oder ein wesentlicher Teil davon muss zurückgegeben werden ins Bullauge durch den Teilnehmer, bevor weitere Würfe ausgeführt werden können.

e) Aufwärmen

(i) Allgemeines Aufwärmen: 10 Minuten (außerhalb des Zielkreises)

(ii) Individuelles Aufwärmen: 2 Minuten für die Mannschaft vor Beginn ihrer Runde (innerhalb der Zielkreis).

(iii) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

f) Wiederholungswürfe

(i) Keine Wiederholungswürfe, es sei denn, es ist unmöglich, in der ursprünglichen Runde ein faires Ergebnis zu erzielen, oder es sei denn, dass eine Störung zu einer Verzögerung während der Runde des beteiligten Werfers führt, unten angegeben. Das Problem in der ursprünglichen Runde muss ernst genug sein, um zu stoppen die Runde.

(ii) Einfache Behinderung, wie etwa das Schlagen eines Range Stewards, wird nicht als ausreichender Grund für einen Wiederholungswurf.

(iii) Wenn eine Störung auftritt, müssen die Wende und die Runde fortgesetzt werden, sowie möglich. Nach Ablauf der fünf Minuten kann ein Protest eingelegt werden.

(iv) Im Falle eines Wiederholungswurfs muss eine vollständige Drehung wiederholt werden.

(v) Eine Wiederholung des Wurfes kann nur dem Werfer zugesprochen werden, bei dessen Zug die beanstandete Aktion aufgetreten. Dies kann entweder eine der vollen 60 Sekunden-Runden oder die weniger als 60 Sekundenzug des letzten Werfers.

(vi) Die volle 5-Minuten-Runde wird in keinem Fall wiederholt.

g) Funktionäre pro Kreis

(i) Es können Konkurrenten sein.

- (ii) 1 Zirkelmeister, der die Runde mit dem Countdown „3-2-1-LOS“ beginnt und auf Fußfehler, zählt die Fänge laut und stellt fest, ob der Werfer in die Mitte geschossen. Er muss die Fänge laut genug zählen, damit die Reichweite Die Ordner können die Zählung nach jedem Wurf überprüfen.
- (iii) 1 offizieller Zeitnehmer, der die Zeit jedes Werfers vom Beginn seines Wurfes an (am Tag für alle außer dem ersten Werfer) bis zum Ende der 60 Sekunden. Der offizielle Zeitnehmer sollte Sagen Sie, wann der Werfer noch 10 Sekunden hat, und zählen Sie dann die letzten fünf herunter Sekunden der ersten vier Runden.

Er sollte die verbleibende Zeit für die letzte Runde einhalten (falls es zu einem Protest kommt).
- (iv) 1 Torrichter, der sicherstellt, dass alle Tags sowie Start und Ziel legal sind
- (v) 1 Gate-Timer zur Messung der Gesamtzeit (fünf Minuten) und zur Anzeige von 10 verbleibenden Sekunden, und die letzten fünf Sekunden der letzten Runde herunterzuzählen.
- (vi) 1 Punktezähler
- (vii) 3 Schießstand-Stewards, die bei jedem Wurf die Reichweite überprüfen.
- (viii) Eine Sicherung für den 60-Sekunden-Timer und die verbleibende Zeit für die letzte Runde.
- (ix) Ein Backup für den 5-Minuten-Timer.
- (x) Tore werden ungefähr in Windrichtung vom Bullauge platziert. Markierungen sind

Auf beiden Seiten jedes Tores angebracht. Jedes Tor ist etwa 3 m breit und etwa 4 Meter voneinander entfernt.

7. Schneller Fang: Einzel

Zeitgesteuertes Ereignis; Bestes: kürzeste Zeit

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen mit 20-Meter-Radius-Linien und 2-Meter-Volltreffer

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) 20 Meter Flugreichweite.
- (ii) Die Zeitspanne für 5 legale Fänge (und eine vollständige Rückkehr zum Bull's- und Touch-Auge, falls erforderlich) wird zeitlich festgelegt.

a. Wenn ein regelkonformer Fang erfolgt, der Bumerang aber beim Übergang zum nächsten fallen gelassen wird
Wurf, der Fang wird trotzdem gewertet.

(iii) Es darf immer nur ein Bumerang verwendet werden.

(iv) Wenn der Werfer den Bumerang wechseln möchte, wird der ausgetauschte Bumerang oder ein
Ein wesentlicher Teil davon muss vom Werfer ins Bullauge zurückgebracht werden, bevor
Es können mehr Würfe gemacht werden.

(v) Das Zeitlimit beträgt 1 Minute. Wenn innerhalb der Frist keine 5 regelkonformen Fänge gemacht werden,
verstrichen ist, ist die Anzahl der legalen Fänge die Punktzahl. Wenn der Bumerang in der Luft ist bei 1
Minute und dann gefangen, zählt der Fang. Wenn der Fang der 5. Fang ist, ist die Zeit
als Punktzahl angegeben – der Zeitpunkt des Fanges wird dadurch bestimmt, wann der Werfer
den 5. Fang innerhalb der Zielscheibe macht oder die Zielscheibe berührt, wenn der 5. Fang
wurde außerhalb der Zielscheibe gemacht.

c) Rund

(i) Die Veranstaltung umfasst 2 Runden für jeden Werfer.

(ii) Jede Runde muss in einem anderen Kreis stattfinden.

(iii) Es wirft immer nur ein Werfer.

(iv) Der Werfer ist dafür verantwortlich, dass die Zeitnehmer bereit sind, bevor er mit seinem Wurf beginnt.
runden.

d) Wertung

(i) Zeit vom Loslassen des ersten Wurfs bis zum **Berühren der Zielscheibe durch den Werfer während oder nach
der fünfte Fang. Wenn der Werfer** außerhalb des Bullauges ist, wenn er seinen fünften
Fangen, die Zeit wird gestoppt, wenn er die Zielscheibe berührt.

(ii) Die Zeit kann größer als 60 Sekunden sein, wenn der letzte Wurf vor Ablauf der 60 Sekunden erfolgte.
Limit

(iii) Die schnellere Zeit beider Würfe ist die Punktzahl des Werfers.

e) Aufwärmen

(i) Allgemeines Aufwärmen: 10 Minuten (außerhalb des Zielkreises)

(ii) Individuelles Aufwärmen: 1 Minute vor Beginn der Runde (innerhalb des Bullauges
Kreis)

(iii) Das zeitgesteuerte Aufwärmen beginnt, sobald der Kreismeister signalisiert, dass der Kreis
Der Werfer darf sein Aufwärmen vor Ablauf der erlaubten Aufwärmzeit abbrechen, wenn er
Wünsche.

(iv) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

f) Wiederholungswürfe

(i) Wiederholungswürfe (immer eine komplette Drehung) erfolgen nach den Drehungen in der Gruppe des Werfers bei
den Kreis, in dem der Protest stattfand, bevor er zum nächsten Kreis geht, wenn der erste
drehen.

g) Funktionäre pro Kreis

(i) Es können Konkurrenten sein.

(ii) 1 Kreismeister, der dem Werfer durch Ansagen mitteilt, wann seine Runde beginnen soll,

"Kreis ist frei". In diesem Moment startet er einen Timer, um die 15-

zweites Wurffenster. Er wird ansagen: "Noch 10 Sekunden" und dann zählen

unten "5, 4, 3, 2, 1, halt", Der Zirkelmeister achtet auch auf Fußfehler, sagt, wann

Der Werfer hat den Fang gemacht, zählt die Fänge laut und sagt, wann der

Werfer in die Mitte zurückgekehrt ist. Er muss laut genug zählen, dass die Reichweite

Die Ordner können ihn hören und so seine Zählung nach jedem Wurf überprüfen.

a. Der Kreismeister sollte dem Werfer dabei helfen, sicherzustellen, dass Zeitnehmer und Entfernungsmesser
bereit

(iii) 4 Zeitnehmer: 3 offizielle Zeitnehmer plus 1 Ersatzzeitnehmer. Der Ersatzzeitnehmer wird vor

Die Kurve beginnt. Verwenden Sie die Rundenzeitmesser der Stoppuhr. Siehe Abschnitt „Zeitmessung“.

(iv) 1 Punktezähler.

(v) 3 Range Stewards helfen bei der Überprüfung der legalen Fänge und sollten über die gesamte
Kreis

8. Maximale Flugzeit (MTA) – Bester 1 von 5: Einzel

Zeitgesteuertes Ereignis; Bestes: längste Zeit

a) Kreise

(i) Umkämpft innerhalb von Kreisen mit einem Radius von 50 Metern, wobei legale Fänge erlaubt sind
überall auf dem Turnierfeld

(ii) Etwa 10 Werfer in einer Gruppe. Alle Gruppen werfen aus demselben Kreis.

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) Keine Mindestreichweitenanforderung.
- (ii) Regelkonformer Wurf von überall innerhalb des 50-Meter-Kreises.
- (iii) Legaler Fang überall innerhalb der vorgegebenen Grenzen des Turnierfeldes.
 - a. Hinweis: Wenn sich der Teilnehmer nicht vollständig innerhalb der Feldgrenze befindet, muss er Berühren der Feldgrenze oder des Bereichs innerhalb der Feldgrenze, wenn er die Bumerang während des Fangs, bis er den Fang abgeschlossen hat. Wenn er nicht berührt der Boden, wenn er den Fang macht, sein erster Kontaktpunkt mit dem Boden nach dem Fang muss sich auf oder innerhalb der Feldgrenze befinden.

c) Wertung

- (i) Als Wertung gilt die längste Zeit des Werfers, die mit einem regelkonformen Fang endet, mit einem Maximum mögliche Zeit von 50s
- (ii) Es dürfen keine Gegenstände verwendet werden, um den Bumerang aus der Luft zu schlagen und ihn fallen zu lassen. Grenzen.
- (iii) Wenn ein Vogel oder eine Fledermaus den Bumerang aus der Luft schlägt, wird ein erneuter Wurf an der Ende der Runde.

d) Rund

- (i) Die Veranstaltung umfasst 1 Runde mit 5 Drehungen für jeden Werfer.
- (ii) Die Flugzeit wird vom Moment des Loslassens bis zur ersten Berührung des Bumerangs gemessen. Die Zeit wird nur dann aufgezeichnet, wenn ein gültiger Fang erfolgt. Jeder Zug wird von allen Werfer in der Gruppe wechseln sich ab, bevor die nächste Runde beginnt.

e) Aufwärmen

- (i) Allgemeines Aufwärmen: 15 Minuten
- (ii) Individuelles Aufwärmen: Keines.
- (iii) Keine Würfe außerhalb der Reihe nach dem Aufwärmen.

f) Wiederholungswürfe

- (i) Wiederholungswürfe werden ausgeführt, wenn jeder in der Gruppe des Werfers seinen letzten Wurf beendet hat. werfen.

g) Offizielle pro Gruppe

- (i) Können Konkurrenten sein

(ii) 1 Zirkelmeister, der auf Fußfehler achtet

(iii) 1 Punktezähler

(iv) 3 Zeitnehmer für jeden Wurf plus ein Ersatzzeitnehmer, der ebenfalls in Lee steht

Überprüfen Sie den Standort des Werfers zum Zeitpunkt des Fangens und stellen Sie sicher, dass er innerhalb der Feldgrenze.

(v) 3 Richter in Windrichtung an der Feldgrenze, um festzustellen, ob der Fang in Grenzen

h) Eventplatzierung vs. Gesamtrang

(i) Für die Gesamtwertung wird eine Höchstzeit von 50 Sekunden verwendet.

Platzierungen und Pokale werden nach den tatsächlichen Flugzeiten vergeben.

9. Maximale Flugzeit (MTA) – Beste 3 von 5: Einzel

Dieses Einzelereignis unterliegt den gleichen Regeln wie MTA Best 1 of 5: Einzel mit den aufgeführten

Änderung:

a) Wertung

(i) Die offizielle Wertung für jeden Werfer ist die Gesamtzeit der 3 längsten Zeiten, die mit ein legaler Fang.

(ii) Die insgesamt mögliche Zeit beträgt 150 Sekunden (50 Sekunden mal 3 Würfe).

b) Eventplatzierung vs. Gesamtrang

(i) Für die Gesamtwertung wird eine Höchstzeit von 150 Sekunden verwendet.

Platzierungen und Pokale werden nach der tatsächlichen Gesamtzeit der besten 3 vergeben Flüge.

10.MTA-Staffel: Zeitgesteuertes Team-Event

Am besten: Gesamtzeit von 4 Runden.

a) Ziel

(i) Vier Teammitglieder werfen nacheinander MTA-Bumerangs, wobei jeder Wurf

ausgeführt, bevor der vorherige Bumerang gefangen wird. Das Ereignis besteht aus 4 zeitgesteuerten Runden. Die ersten 3 Runden beginnen mit dem Loslassen jedes Bumerangs und **enden** mit dem Freigabe des nächsten Bumerangs. Die letzte Runde beginnt mit der Freigabe des 4.

Bumerang und endet, wenn er gefangen wird. **Runden sind auf 50 Sekunden begrenzt.** Daher ist die

die maximal erreichbare Zeit beträgt 200 Sekunden.

b) Kreise

- (i) Umkämpft sind Kreise mit einem Radius von 50 Metern.
- (ii) Es dürfen höchstens zwei Teams gleichzeitig auf einem Kreis antreten.

c) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) Regelmäßiger Wurf: Ausgeführt innerhalb eines Kreises mit einem Radius von 50 Metern.
 - a. Für den ersten Wurf: Der Wurf muss innerhalb von 15 Sekunden nach dem „Kreis ist klar“.
 - b. Für die Würfe 2, 3 und 4: Der Wurf muss vor dem vorherigen Werfer ausgeführt werden. fängt seinen Bumerang.
- (ii) Legaler Fang:
 - a. Ein Fang innerhalb der Spielfeldgrenze als Ergebnis eines regelkonformen Wurfs.
 - b. Obwohl legale Fänge überall innerhalb der festgelegten Feldgrenze erlaubt sind, der endgültige Fang muss innerhalb des 50-m-Kreises erfolgen.
 - c. Wenn der letzte Fang nicht innerhalb des 50-Meter-Kreises erfolgt, wird die Gesamtzeit für das Team endet bei jedem vorherigen **legalen Wurf, der vor einem legalen Fang** innerhalb der 50m-Frist gemacht wurde. Kreis (egal ob 3., 2. oder 1.).
 - d. Wenn keiner der Fänge innerhalb des 50-Meter- **Kreises erfolgte**, ist die Punktzahl Null.

d) Wertung

- (i) Die Punktzahl ist die höchste korrigierte Zeit der vier Runden.
- (ii) Die korrigierte Zeit einer Runde ist die Summe der aufeinanderfolgenden gültigen Rundenzeiten von der mittelste Timer, abzüglich der gesamten Überzeit über 50,00 Sekunden aller Runden.
Maximale Punktzahl: 50 s + 50 s + 50 s + 50 s = 200 s.
- (iii) Beispiel mit 4 gültigen Würfen. Wie man die korrigierte Zeit notiert. Mittlerer
Timer: **1'40.0**. Summe der Überzeiten: **(50,1-50) = 0,1 s**. Korrigierte Zeit **1'39.9**.

	Werfer 1		Werfer 2		Werfer 3		Werfer 4	
In Grenzen	NEIN		Ja		NEIN		Ja	
fangen	Ja		Ja		Ja		NEIN	
	Schoß	Teilt	Schoß	Teilt	Schoß	Teilt	Schoß	Teilt

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

e) Runde

- (i) Die Veranstaltung umfasst 4 Runden für jedes Team. Wenn zwei 50-Meter-Kreise zur Verfügung stehen, Zwei Runden werden auf einem Kreis gefahren und die anderen beiden Runden auf dem anderen Kreis.
- (ii) Nachdem eine Mannschaft ihren Zug beendet hat, werden die Mannschaftsmitglieder zu Fangrichtern.
- (iii) Nachdem das Team die Richter eingeholt hat, werden sie Rundenzeitnehmer

f) Drehen

- (i) Vier Teammitglieder werfen nacheinander.
 - a. Die Wurfreihenfolge muss dem Punktezähler vor jedem Spielzug mitgeteilt werden.
 - b. Sobald sich das Team auf eine Reihenfolge für den Spielzug festgelegt hat, ist diese endgültig und kann für diese Runde nicht geändert werden. Das Team kann jedoch seine Reihenfolge ändern für aufeinanderfolgenden Runden.
 - c. Es liegt in der Verantwortung des Teams, dem nächsten Werfer mitzuteilen, wann er sollte seinen Bumerang werfen.
- (ii) Der Spielzug endet, wenn:
 - a. alle 4 Bumerangs regelkonform geworfen und gefangen werden
 - Ergebnis: **Korrigierte Zeit basierend auf allen 4 Rundenzeiten.**
 - b. ein Bumerang nicht regelkonform gefangen oder fallen gelassen wurde (siehe oben c) ii))
 - Ergebnis: **Korrigierte Zeit** vom Beginn des ersten Wurfs bis zum Loslassen des letzten regelkonformen Wurfs geworfener Bumerang.
 - o 1. Werfer: 0 Sekunden (z. B. 1. fallen gelassen)
 - o 2. Werfer: Start bis zum Loslassen des 2. Bumerangs (z.B. 1. gefangen, 2. fallen gelassen)
 - o 3. Werfer: Start bis zum Loslassen des 3. Bumerangs (z. B. 2. gefangen, 3. fallen gelassen)
 - o 4. Werfer: Start bis zum Loslassen des 4. Bumerangs (z.B. 3. gefangen, 4. fallen gelassen)

c. ein Bumerang nicht regelkonform geworfen wurde (siehe oben, c) i))

· Ergebnis: **Korrigierte Zeit** vom Start bis zum Loslassen des letzten regelkonformen Wurfs

Boomerang

o 1. Werfer zu spät: 0 s

o 2. Werfer zu spät: 0 s

o 3. Werfer zu spät: Start bis zum Abwurf des 2. Bumerangs

o 4. Werfer zu spät: Start bis zum Abwurf des 3. Bumerangs

g) Fristen

(i) Auf das Zeichen des Kreismeisters ist der erste Werfer an der Reihe.

(ii) Der Werfer hat 15 Sekunden Zeit, um einen regelkonformen Wurf auszuführen.

(iii) Der 2., 3. und 4. Werfer müssen ihren Wurf vor dem vorherigen Werfer ausführen.
fährt seinen Bumerang.

h) Aufwärmen

(i) Allgemeines Aufwärmen: 15 Minuten

(ii) Individuelles Aufwärmen: keines

(iii) Keine Würfe außerhalb der Reihe, nachdem das allgemeine Aufwärmen beendet ist.

i) Funktionäre pro Kreis

(i) 1 Wurfrichter („Kreismeister“) pro Gruppe, der:

a. weist die Kampfrichter und Zeitnehmer vor Beginn jeder Runde zu und weist sie ein

b. beginnt die Wende mit „Kreis ist frei“

c. achtet auf regelkonforme Würfe (unterstützt durch den Master-Catcher-Schiedsrichter)

d. gibt bei jedem Loslassen des Bumerangs ein akustisches Signal (z. B. ein Hupen)

e. kennt die Reihenfolge der Werfer, um sie richtig beobachten zu können

(ii) 1 Fangrichtermeister (Wurfrichterassistent)

a. Beobachtet die Fangrichter

b. teilt dem Wurfrichter den Status des aktiven Fluges mit

c. signalisiert nur illegale Fänge/Abwürfe (z. B. durch zwei Hupen)

· Hinweis: Bei einem gültigen Fang gibt es KEIN akustisches Signal der Schiedsrichter.

Der Zeitpunkt des Fangs ist für das Ereignis nicht relevant, nur der Zeitpunkt der Freigabe die von den Timern verfolgt wird.

(iii) 4 Fangrichter (einer für jeden Werfer), die:

- a. läuft mit seinem vorgesehenen Werfer
- b. achtet auf einen legalen Fang
- c. Dem Master-Catching-Richter wird per Hand signalisiert, dass ein illegaler Fang oder Drop erfolgt.

(iv) 4 Zeitnehmer: 3 offizielle Zeitnehmer plus 1 Ersatzzeitnehmer.

- a. startet die Stoppuhr beim Abschuss des ersten Bumerangs
- b. **Notieren Sie die Runden und Zwischenzeiten beim 2., 3. und 4. Wurf sowie beim Fang des 4. Wurf.**

Es liegt in der Verantwortung des Teams, die Teamkollegen über einen 50er-Flug zu informieren.

Der nachfolgende Wurf kann jederzeit vor dem Fang des vorheriger Bumerang.

(v) Punktezähler

- a. Aufzeichnen der Wurfreihefolge vor jedem Wurf
- b. Aufzeichnen der Rundenzeiten und Gesamtzeiten jeder Runde.

(vi) Drei Linienrichter pro Kreis

- a. Positioniert sich in Windrichtung an der 50-Meter-Linie, um den Fangrichtern zu helfen Bestimmung der zulässigen Fänge.

(vii) **Hinweis:** Die Mannschaft kann sich während der Runde nach Bedarf auf dem Spielfeld bewegen, um

Anpassung an wechselnde Windverhältnisse oder Ausnutzung guter Windverhältnisse

Bedingungen. Es liegt jedoch in der Verantwortung des Teams, dass der Wurfrichter und der

Fangrichter können ihre Bewegungen verfolgen.

11. 30-Meter-Staffel

Zeitgesteuertes Ereignis; Bestes: kürzeste Zeit; Team-Stil-Ereignis

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen mit 30-Meter-Radius und 4-Meter-Volltreffer.

(ii) 2 Teams werfen gleichzeitig im Kreis. Bei einer ungeraden Anzahl von Teams wird ein

Es wird ein inoffizielles 4er-Team bereitgestellt, das gegen das letzte Team antritt.

b) Erforderlich für die Punktzahl

(i) 30 Meter Flugreichweite.

(ii) Legales Fangen oder Wiedererlangen des Bumerangs nach dem zweiten legalen Wurf von 30 Metern.

(iii) Legaler Start. Siehe Abschnitt: „Staffelstarts“.

c) Wertung

(i) Die Zeit endet, wenn der letzte Werfer seinen zweiten Wurf beendet und die 30-Meter-Marke überquert.

Linie durch das Tor seines Teams.

(ii) Die Zeit der Runde des Teams ist die Punktzahl des Teams.

(iii) Das Zeitlimit beträgt 5 Minuten. Wenn das Team die Runde mit 2 Runden für jeden nicht abgeschlossen hat

der 4 Werfer vor Ablauf der Zeit, die Punktzahl ist die Anzahl der

legale Fänge gemacht.

(iv) Wenn der zweite Wurf des letzten Werfers innerhalb der vorgegebenen Zeit erfolgte, wird die Punktzahl

der Zeitpunkt, an dem der Werfer die 30-Meter-Linie überquert.

d) Rund

(i) Die Veranstaltung umfasst eine Runde mit jeweils zwei Würfen im Wechsel für jeden der vier Werfer.

(ii) 2 Teams beginnen ihre Runde gleichzeitig in einem Kreis.

(iii) Ein akustisches Signal des „offiziellen Starters“ startet die Runde, z. B. durch einen Countdown

"3-2-1-LOS"

(iv) Jedes Teammitglied muss in den 4-Meter-Kreis gehen und einen regelkonformen Wurf ausführen.

Nach dem Fangen des Bumerangs muss der Werfer den 4-Meter-Kreis berühren und

Anschließend muss er den nächsten Werfer seines Teams abschlagen. Das Abschlagen muss am Tor des Teams erfolgen.

(v) Der Werfer, der auf den Tag wartet, muss hinter der 30-Meter-Marke mit beiden Füßen auf dem Boden bleiben

Kreis, bevor er von einem ankommenden Teammitglied berührt wird. Laufende Starts dürfen nicht

verwendet werden.

(vi) Nach Beginn der Veranstaltung darf kein Werfer das Spielfeld betreten oder berühren.

des 30-Meter-Kreises einschließlich der 30-Meter-Linie, bis er getaggt wird. Nachdem er

markiert ist, kann er einen stehenden Start hinlegen.

(vii) Wenn es einem Werfer nicht gelingt, seinen Bumerang nach seinem ersten regelkonformen Wurf regelkonform zu fangen, muss zum 4-Meter-Kreis zurückkehren und den Ball erneut werfen. Nach dem regelkonformen Fang – oder nach einem zweiten regelkonformen Wurf zurückgewinnen, auch wenn er ihn nicht fängt - dann darf er kehren Sie zurück, um den 4-Meter-Kreis zu markieren, und markieren Sie dann das nächste Teammitglied.

(viii) Nachdem jeder Werfer seinen zweiten Wurf beendet hat, muss er außerhalb der 40-Meterlinie hinter dem Tor seines Teams. Alle nicht werfenden Mitglieder des konkurrierenden Teams und Nicht-Offizielle müssen sich immer außerhalb der 40-Meter-Linie aufhalten.

(ix) Die Reichweite wird bei jedem Wurf überprüft. Ein zu kurzer Wurf zählt nicht als gültiger Wurf und muss wiederholt werden.

(x) Es gibt keine Begrenzung, wie oft der Bumerang geworfen werden muss, um Reichweite und ist daher ein gültiger Wurf.

(xi) Es darf immer nur ein Bumerang gleichzeitig verwendet werden. Wenn der Werfer den Bumerang wechseln möchte, Bumerangs, die 1 ersetzt werden oder ein wesentlicher Teil davon muss zurückgegeben werden Der Teilnehmer muss den 4-Meter-Kreis verlassen, bevor weitere Fänge gezählt werden können.

e) Zeitliche Planung der Veranstaltung

(i) Die Schiedsrichter notieren den Zeitpunkt, zu dem jeder Werfer den nächsten Werfer seiner Mannschaft berührt, indem sie Rundenfunktion.

f) Aufwärmen

- (i) Alle Würfe: außerhalb des 10-Meter-Kreises
- (ii) Allgemeines Aufwärmen: 10 Minuten
- (iii) Individuelles Aufwärmen: 3 Minuten für die Gruppe vor Beginn ihrer Runde.
- (iv) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

g) Wiederholungswürfe

- (i) Muss nach Möglichkeit gegen dieselbe Mannschaft stattfinden.
- (ii) Darf nur ausgerufen werden, wenn eine absichtliche Störung vorliegt.
- (iii) Die Teams müssen den Lauf beenden, bevor sie einen Anspruch auf vorsätzliche Einmischung des Hauptschiedsrichters.
- (iv) Die kumulierte Zeit vor dem Tag des gestörten Werfers bleibt unverändert.

Der Wiederholungswurf beginnt mit einem Abklatsch, wobei der gestörte Werfer im Stand startet.

- (v) Die Zeitmessung für den Wiederholungswurf beginnt mit dem Zeitpunkt, an dem der betroffene Werfer markiert. Die Zeitmessung erfolgt entweder nur für die gestörte Runde oder für den Rest der kompletten Runde, abhängig vom Ermessen des Kreisrichters. Zum Beispiel, wenn die Störung führte dazu, dass ein Bumerang zerbrach, der von einem anderen geteilt werden sollte Teamkollege. Die Richter entscheiden, welcher Weg den geringsten Vorteil oder Nachteil verursacht zu jedem Team.
- (vi) Wenn der Center Judge entscheidet, dass eine absichtliche Behinderung stattgefunden hat, ist die störende Mannschaft disqualifiziert und ein Wiederholungswurf wird gewährt. Der Wiederholungswurf muss gegen denselben Team, obwohl disqualifiziert.
- (vii) Wenn die Richter der Ansicht sind, dass die Einmischung vernünftigerweise hätte vermieden werden können durch der betroffenen Mannschaft wird kein Wiederholungswurf gewährt.
- (viii) Unbeabsichtigter Kontakt zwischen Spielern gilt nicht als Behinderung. Das Spiel soll weitermachen.
- (ix) Unbeabsichtigter Kontakt zwischen Bumerangs wird nicht als Störung angesehen. wird so weitergehen, als hätten sich die Bumerangs nicht berührt.
- (x) Wenn ein Gegner seine Runde beendet und eine gültige Zeit erreicht hat, bevor Einmischung stattgefunden hat, bleibt der Punktestand bestehen. Der Gegner tritt gegen den Re-Wurfteam, um die Bedingungen vergleichbar zu machen.

h) Funktionäre pro Kreis

- (i) Es können Konkurrenten sein.
- (ii) 2 Kreismeister, einer für jedes Team. Sie achten auf Fußfehler im 4-Meter-Kreis und signalisieren Sie sichtbar (jeder Kreismeister hat eine Flagge in der Farbe des Teams) und akustisch Wann
- a. ein Wurf war zu kurz
- b. ein Fang illegal war und
- c. wann der Werfer zum Tor der Mannschaft zurückkehren darf
- d. Zwei unterscheidbare Töne (ein Pfeifen- und ein Hornsignal) können auf jedem Kreis verwendet werden, um eine kurze Distanz mit zwei Hupen anzukündigen. Kein Ton vor dem Fang bedeutet: Die Distanz ist gut.

(iii) 1 oder 2 Punktezähler

(iv) 1 Starter, der „3, 2, 1, LOS“ ansagt

(v) 3 Zeitnehmer pro Team plus ein Ersatzzeitnehmer pro Team, um den Start und jeden Tag aufzuzeichnen

mithilfe der Rundenfunktion.

(vi) 2 Torrichter: einer für jedes Team. Sie achten auf Fuß- und Handfehler bei den

Tor und stellen Sie sicher, dass der Start und alle Tags legal sind.

a. Wenn der Start oder ein Tag nicht legal ist, kann der Torrichter den Werfer anweisen, zurückzugehen

zum Tor. Der Werfer muss das Tor vollständig durchqueren und dann

seinen Zug wieder aufnehmen.

(vii) Verwenden Sie Rudentimer auf der Stoppuhr.

(viii) 3 Standwarte pro Team (jedes hat 1 Flagge in der Teamfarbe) auf der 30-Meter-Bahn

Linie.

(ix) 1 Zeitnehmer für das Fünf-Minuten-Limit oder ein Rundenzeitnehmer für das Team.

e. Hinweise:

(i) Die Tore der Teams befinden sich ungefähr in Windrichtung vom Bullauge entfernt. Markierungen sind

auf jeder Seite des Tors im Abstand von etwa 3 m angebracht.

(ii) Die Tore gegnerischer Mannschaften müssen mindestens 4 m und höchstens

10 m.

(iii) Die beiden Kreismeister werden sich in der Nähe der Zielscheibe befinden, einer für jedes Team.

(iv) Der Kreismeister jedes Teams muss den Werfer darauf aufmerksam machen, wenn sein Bumerang zu kurz ist oder wenn er

hat einen Fußfehler gemacht.

(v) Wenn ein Beurteilungsfehler gemacht wird, wird die Runde auf die fairste Weise rekonstruiert

möglich, wie von den Turnierverantwortlichen festgelegt. Wenn es nicht möglich ist,

die Runde fair reproduzieren, wird das Team oder werden die Teams mit der oder den betroffenen Zeiten

ihren Zug gegen dasselbe Team wiederholen.

12. Team Super Catch

Fangwettbewerb; Bestes: die meisten Fänge; Team-Style-Wettbewerb

a) Kreise

- (i) Ausgetragen auf einem Satz von drei Tally-Kreisen (Fast Catch) mit einer Reichweitenlinie von 20 Metern Radius.
und ein 2-Meter-Bullauge plus das Feld mit der festgelegten Dauer (MTA unbegrenzt).
- (ii) Das für die MTA vorgesehene Feld muss innerhalb der Feldgrenze liegen, die durch
Oberschiedsrichter und Turnierleiter.
- (iii) Der Dauerwerfer (MTA) kann sich überall auf der vorgesehenen Strecke bewegen.
Feld.
- (iv) Wenn möglich, werden zwei oder mehr Zählkreise unabhängig voneinander durchgeführt, um Zeit zu sparen. Für
jeder Satz von Kreisen: 1 Dauerwerfer von jedem Team wirft von irgendwo auf
das Feld, aber es wirft immer nur ein Team.
- (v) Während eine Mannschaft antritt, bereitet sich die nächste auf den Wurf vor. Die nächste Mannschaft muss
45 Sekunden nachdem das vorherige Team mit dem Wurf begonnen hat (30 Sekunden
erwarteter Flug + 15 Sekunden zum Werfen). Sobald der Flug der Dauer
Boomerang ist beendet und die Ergebnisse werden aufgezeichnet, 15 Sekunden beginnt (es sei denn, die
Flug weniger als 30 Sekunden dauerte – dann gilt die 45-Sekunden-Regel).

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) Dauerwerfer: 1 Werfer wirft einen Dauerboomerang. Jede Art von
Es kann ein Bumerang verwendet werden.
 - a. Der Wurf kann überall auf dem Wettkampffeld erfolgen.
 - b. Legales Fangen eines Dauer-Bumerangs an beliebiger Stelle auf dem Wettkampffeld.
 - c. Eine maximale Dauer von 50 Sekunden ist möglich, auch wenn der Bumerang in der Luft ist
länger, aber ein legaler Fang ist immer noch erforderlich
 - d. Wenn der Dauerboomerang nicht gefangen wird, ist die Punktzahl für die Runde Null. Jeder
Dauer Bumerang muss so getimt werden, dass die 50s maximal erreicht werden können
berücksichtigt.
 - e. 2 Zeitnehmer (1 Offizieller und 1 Ersatz werden benötigt)
 - Die Dauer des Bumerangs wird mit mindestens zwei Stoppuhren gemessen. Die Zeit ist
aufgezeichnet für den Einsatz in einem erneuten Wurf, falls einer auf einer der Zählungen benötigt wird
Kreise

- Die Timer zählen von 40 bis 50 Sekunden **hoch**, so dass die Dauer beurteilt werden kann

kann nach 50 Sekunden ein akustisches Signal (Hupe) abgeben

(ii) Tally-Werfer

- 3 Werfer werfen Tally-Bumerangs aus 3 verschiedenen Bullaugen.
- Jede Art von Bumerang kann verwendet werden. Eine Mindestreichweite von 20 Metern ist erforderlich auf jeder Wurf einen legalen Fang zu machen.
- Wenn ein regelkonformer Fang erfolgt, der Bumerang aber beim Übergang zum nächsten fallen gelassen wird Wurf, der Fang wird trotzdem gewertet.
- Die Werfer beginnen mit dem Werfen, wenn der Dauerbumerang losgelassen wird.
akustisch signalisiert (z. B. ein Hupen). Sie müssen auf das akustische Signal warten.
Ein Fang, der aus einem Wurf vor dem akustischen Signal resultiert, wird nicht gezählt.
- Die Werfer hören auf zu werfen, wenn ein akustisches Signal ertönt (Erfolg: wie zum Beispiel ein Hupen oder Ausfall: zwei Hupen). Das Signal wird ausgegeben, wenn die Dauer
Der Bumerang wird beim Fangen oder 50 Sekunden nach dem Abwurf zum ersten Mal berührt.
- Nach dem 50er-Schrei werden keine Zählwürfe mehr gezählt. Ein Wurf vor
Das Rufen und das Fangen nach dem Rufen gelten als gut.
- Es darf immer nur ein Zählbumerang verwendet werden. Wenn der Werfer
ändern Bumerangs, die 1 wird ersetzt oder ein wesentlicher Teil davon muss
vom Teilnehmer zurück ins Bullauge gebracht werden, bevor weitere Fänge möglich sind
gezählt.

(iii) Das akustische Signal wird von Personen in unterschiedlicher Entfernung zu unterschiedlichen Zeitpunkten gehört;

Daher liegt es in der alleinigen Verantwortung des Center Judges, festzustellen, ob die Zählung
Werfer hat seinen letzten Wurf vor oder nach dem akustischen Signal freigegeben, nicht durch
wenn er den Haken der MTA sieht.

c) Wertung

- Wenn der Dauerbumerang gefangen wird, ist die offizielle Punktzahl für die Runde die Gesamtsumme
Anzahl der von den 3 Wurfen gefangenen Bumerangs plus 1 für die Dauer
Boomerang.
- Wenn der Dauerbumerang nicht gefangen wird, beträgt die offizielle Wertung für die Runde 0.

(iii) Die Punktzahl eines Wurfes wird als Punktzahl für die Person aufgezeichnet, die die Dauer wirft
Boomerang.

(iv) Die Mannschaftswertung ist die Summe der für die einzelnen Würfe der Dauerwerfer erzielten Wertungen.

d) Rund

(i) 4 Runden; jedes Teammitglied wirft einmal einen Dauerbumerang.

(ii) In jeder Runde wirft ein anderes Teammitglied einen Dauerbumerang.

(iii) Dieselben 4 Teammitglieder nehmen an allen 4 Runden teil.

(iv) Die Teams werfen abwechselnd.

(v) Wenn es 2 Sätze von Zählkreisen gibt: Nachdem jedes Team 2 Runden an einem Satz von
Zählkreise: Die Teams wechseln die Zählkreissätze und beenden ihre letzten beiden Runden.

e) Aufwärmen

(i) Alle Würfe: außerhalb des 10-Meter-Kreises

(ii) Allgemeines Aufwärmen: 15 Minuten

(iii) Individuelles Aufwärmen: keines.

(iv) Nach dem Aufwärmen sind für keinen der Werfer Übungswürfe zulässig.

f) Wiederholungswürfe

(i) Jeglicher Kontakt zwischen Teammitgliedern oder ihren Bumerangs wird nicht berücksichtigt
Interferenz.

(ii) Die Dauer des Bumerangs wird mit mindestens zwei Stoppuhren gemessen. Die Zeit wird aufgezeichnet für
Wird bei einem erneuten Wurf verwendet, falls einer auf einem der Zählkreise benötigt wird.

(iii) Es müssen alle gleichen Werfer teilnehmen.

(iv) Der Wiederholungswurf wird am Ende der Veranstaltung durchgeführt.

g) Beamte

(i) Es können Konkurrenten sein.

(ii) Ein Feldleiter, der anweist, welcher Satz von Kreisen geworfen wird, wenn es zwei Sätze gibt
von Kreisen.

(iii) 1 Dauerregisseur, der neben sich die nächsten 6 Dauerwerfer aufstellt.

(iv) Die Gruppe reist gemeinsam zu der Stelle, wo der nächste Dauerwerfer werfen möchte.

(v) Für jeden der Zählkreissätze:

- a. 3 Zirkelmeister (1 pro Zählkreis), die auf Fußfehler achten, sagen, wann der Werfer hat den Fang gemacht, und zählen Fänge laut. Er muss laut zählen genug, dass die Schießstand-Stewards ihn hören können, damit sie seine Zählung überprüfen können, nachdem jeder Wurf.
- b. 1 Punktezähler pro Satz von 3 Zählkreisen
- c. 6 (mindestens) Standwarte (mindestens 2 für jeden Zählkreis)

(vi) 1 Dauer-Bumerang-Fang-Schiedsrichter

(vii) 2 Dauer-Bumerang-Timer

(viii) Ein Backup-Timer

(ix) 1 Starter

d. Hinweise:

(i) Wenn der Dauerbumerang das Wettkampffeld verlässt und somit außer Sichtweite kommt

des Fangrichters und kann offensichtlich nicht zurückkehren, oder wenn es außer Sichtweite klettert,
Die Punktzahl für die Runde beträgt 0.

(ii) Nachdem der Bumerang das Wettkampffeld verlassen hat, darf der Werfer keinen Anspruch mehr erheben

Einmischung durch irgendetwas oder irgendjemanden.

(iii) Die Runde endet, wenn der Bumerang zum ersten Mal etwas berührt oder wenn die Dauer

Werfer berührt den Bumerang zum ersten Mal. Wenn der Werfer dann legal fängt den Bumerang, zählt der Zug. Ausnahme: Der Bumerang kommt zu einem Stopp, wie in einem Baum stecken, und wird dann gefangen, Punktzahl ist 0. Wenn der Bumerang fällt weiter, nachdem er auf ein Objekt auf dem Feld gestoßen ist und gefangen wird, zählt.

(iv) Zählen Sie Bumerangs, die vor Ablauf der Dauer geworfen werden, bis der Bumerang gefangen ist. Sie werden gezählt, wenn

Dann wird ein legaler Fang gemacht.

(v) Jeder Werfer, der nach der offiziellen Aufwärmphase einen Wurf außerhalb der Reihe macht, hat

beendet wird, erhält für seinen nächsten Zug eine Punktzahl von 0. Wenn er ein Strichlistenwerfer ist, erhält nur sein Punktzahl ist 0; wenn der Werfer der nächste Dauerwerfer ist, wird die Punktzahl seines Teams für den nächsten Runde ist 0

13. Trick Catch/Verdoppelung 100: Einzel

Punkte vergeben; Beste: die meisten Punkte,

a) Kreise

- (i) Gekämpft wird auf konzentrischen Kreisen mit 20-Meter-Radius-Linien und 2-Meter-Volltreffer

b) Erforderlich für die Punktzahl

- (i) 20 Meter Flugreichweite.
(ii) Legale Fänge der wiederum erforderlichen Typen

c) Wertung

- (i) Die Werfer versuchen 10 Kunstfänge mit einzeln geworfenen Bumerangs. Anschließend Versuche 10 zusätzliche Trickfänge in 5 Würfeln mit 2 geworfenen Bumerangs gleichzeitig als „Doubler“.
- (ii) Wenn ein Werfer die volle Punktzahl von 100 Punkten erreicht, wirft er weiter 15 Würfe in Rotation. Er wird so lange werfen, bis er keinen Wurf mehr macht. bezeichneten Fang. Er darf alleine werfen, wenn sein Wurfpartner keinen bezeichneten Fang. Im Verdoppelungsteil der Runde, wenn er den ersten fallen lässt Bumerang, den er zu fangen versucht, keine Punkte für den Fang des zweiten Bumerangs von der Verdoppelungswurf gegeben sind. Seine Gesamtpunktzahl kann dementsprechend mehr als 100 betragen Punkte.
- (iii) Die Fänge müssen in der folgenden Reihenfolge erfolgen und sind den angegebenen Wert wert Anzahl der Punkte:

Einzelne Bumerang-Sequenz

Fangen	Punkte
Linkshänder sauber	3
Rechtshänder sauber	3
Hinter dem Rücken	4

Verdopplungssequenz

Fangen	Gesamtpunkte	
Hinter dem Rücken & Unter dem Bein	3 + 4	7
Hacky-Fang & Linkshänder sauber	7 + 3	10

Unter dem Bein	3		
Adlerfang	4	Tunnel & Rechtshänder sauber	5 + 3 8
Hacky-Fang	7		
Tunnelverschluss	5	Eine Hand hinter dem Rücken & Eine Hand unter dem Bein	7 + 6 13
Eine Hand hinter dem Rücken	7		
Eine Hand unter dem Bein	6	Fuß-/Beinfang & Adlerfang	8 + 4 12
Fuß-/Beinfang	8		
Zwischensumme: Einzelfänge 50		Zwischensumme: Doppelfänge	50

Gesamtsumme aller Einzel- und Doppelfänge		100
--	--	------------

d) Rund

- (i) Die Veranstaltung umfasst 1 Runde mit 15 Würfeln für jeden Werfer.
- (ii) 2 Werfer werfen abwechselnd miteinander. Nachdem der erste Werfer an der Reihe ist, gemacht wurde, erhält der zweite Werfer das Signal, seinen Wurf zu beginnen. Nachdem er seinen Zug beendet hat, wird dem ersten Werfer ein Signal gegeben, mit seinem nächsten Zug zu beginnen
- (iii) Beiden Wurfern wird genügend Zeit gegeben, um sich nicht gegenseitig zu behindern.

e) Beim Verdoppeln:

- (i) Wenn ein Bumerang zu kurz ist, gelten beide als zu kurz.
- (ii) Die 2 erforderlichen Fänge für jeden Wurf können in beliebiger Reihenfolge erfolgen.
- (iii) Der Werfer darf versuchen, den Ball in einem Verdoppelungswurf ein zweites Mal zu fangen.

Beispiel: Wenn er den Adlerfang beim ersten Bumerang verfehlt hat, kann er den Adlerfang versuchen Fangen Sie den zweiten an.
- (iv) Um Punkte für beide Fänge zu erhalten, muss der Werfer den Ball fangen und die Kontrolle behalten.

den ersten Fang, während der zweite Fang abgeschlossen wird.

- o Wenn der erste Fang nicht gefangen wird oder die Kontrolle nicht aufrechterhalten wird, aber der zweite gefangen wird, zählt der zweite Fang noch, der erste jedoch nicht.
- o Wenn der erste Fang gemacht wird, dann nicht im Besitz des Werfers bleiben, wenn die
Wenn der zweite Fang gemacht wird, zählt nur der zweite Fang.

f) Aufwärmen

- (i) Allgemeines Aufwärmen: 10 Minuten außerhalb des 10-Meter-Kreises
- (ii) Individuelles Aufwärmen: 2 Minuten für jede Gruppe vor Beginn ihrer Runde. Kann vom Bullauge sein. Das zeitgesteuerte Aufwärmen beginnt, sobald der Kreismeister signalisiert dass der Kreis frei ist. Die Werfer dürfen ihre Runde vor ihrer erlaubten
Das Aufwärmen ist beendet, wenn sie es wünschen.
- (iii) Keine Übungswürfe nach dem Aufwärmen.

g) Wiederholungswürfe

- (ii) Am Ende der Runde werden für die Gruppe des Werfers Wiederholungswürfe durchgeführt.

h) Funktionäre pro Kreis

- (i) Können Konkurrenten sein
- (ii) 1 Kreismeister, der dem Werfer sagt, wann er welchen Wurf machen darf, indem er und verkündet: „Kreis ist frei“. In diesem Moment startet er einen Timer, um zu verfolgen, das 15-Sekunden-Wurffenster. Er wird ansagen: "Noch 10 Sekunden" dann Countdown "5, 4, 3, 2, 1, Stopp". Der Zirkelmeister achtet auch auf Fußfehler und zeigt an, wann der Werfer den Fang gemacht hat
- (iii) Bei windigen Verhältnissen können die Hauptschiedsrichter den Werfern 30 Sekunden Zeit im Verdoppelungsteil des Events. Dies sollte von den Hauptschiedsrichtern angekündigt werden vor Beginn der Veranstaltung und gelten für alle Werfer.
- (iv) 1 Punktezähler
- (v) 3 Range Stewards überprüfen auch, ob Fänge gemacht werden oder nicht. Sie müssen etwa gleichmäßig um den gesamten Kreis verteilt.

i) Überwindregel für die Verdoppelung:

- (i) Wenn die Windverhältnisse für eine Verdoppelung zu stark sind, wird die Verdoppelung durch eine zweite Runde des Trick Catch. Die Reihenfolge der Fänge bleibt jedoch wie auf dem Verdoppelungsabschnitt des Spielberichts bogens gedruckt.

- a. Wenn ein Werfer die volle Punktzahl von 100 Punkten erreicht, wirft er weiter die gleichen 20 Würfe in Rotation, wenn er will. Wenn ja, wird er weiter werfen, bis er einen vorgegebenen Fang nicht schafft. Er darf alleine werfen, wenn sein Wurf Partner hat einen vorgegebenen Fang nicht gemacht. Seine Gesamtpunktzahl kann dementsprechend mehr als 100 Punkte betragen.
- b. Die Windgrenze für die Verdoppelung ist wie folgt definiert: maximale durchschnittliche Windgeschwindigkeit von 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) Siehe Abschnitte: „Überwachung der Wetterbedingungen“ und „Absage von Veranstaltungen“

14. Trick Catch/Verdoppelung 100: Team

Punkte vergeben; Bestes: die meisten Punkte; Tandem-Stil-Event

Für diesen Mannschaftswettbewerb gelten die gleichen Regeln wie für den Einzelwettbewerb, allerdings mit den aufgeführten Änderungen:

2 Werfer sind aus dem gleichen Team.

a) Wertung

- (i) Die Mannschaftswertung ergibt sich aus der Summe der Einzelwertungen der vier Mannschaftsmitglieder.
- (ii) Keine Fortsetzung nach einer perfekten Punktzahl (100 Punkte).

b) Eingriffe

- (i) Jeglicher Kontakt zwischen Teammitgliedern oder ihren Bumerangs wird nicht berücksichtigt Interferenz.
- (ii) Wiederholungswürfe werden am Ende der Runde durchgeführt.

15. Team Tapir Terror Relay: Zeitgesteuertes Team-Event

Am besten: schnellste Zeit

a) Ziel

- (i) Vier Teammitglieder laufen einen Staffellauf vom 20-Meter-Kreis in den 2-Meter Kreis, wobei jeder Werfer verschiedene Aufgaben ausführt, die aus einer Kombination bestehen von Genauigkeit, Trick Catch und Fast Catch. Ziel ist es, alle Aufgaben zu erfüllen in kürzester Zeit oder um so viele dieser Aufgaben wie möglich zu erledigen innerhalb eines Zeitlimits von 6 Minuten.

b) Regeln:

- (i) Vor der Runde findet ein zweiminütiges Aufwärmen in den Kreisen statt.

(ii) Die 4 Runden bestehen aus:

a. Erste Runde: Erreichen von 50 Genauigkeitspunkten

b. Zweite Runde: Versuch, die ersten 5 Trickfänge zu machen (linke Hand sauber, rechte

Hand sauber, hinter dem Rücken, unter dem Bein, Adler] dann; nach diesen Fängen, wenn
wurden fallen gelassen, muss der Werfer 5 Punkte für jeden Tropfen nachholen. Der Werfer kann

Wählen Sie, ob Sie den Fang machen (5 Punkte wert) oder für Genauigkeitspunkte werfen. Alle

Erzielte Punkte, egal ob durch Genauigkeit oder 5 Punkte für den Trickfang, sind kumulativ.

(Ein 10-Punkte-Präzisionswurf hebt zwei Trickfänge auf). Der Werfer kann

Wechseln Sie zwischen Trickfangversuchen und Genauigkeitspunkten hin und her, aber

muss den Kreisrichtern bei jedem Wurf seine Absichten mitteilen.

c. Dritte Runde: Versuch, die letzten 5 Trick-Fänge zu machen [Hacky, Tunnel, 1 Hand

hinter dem Rücken, 1 Hand unter dem Bein und Fuß fangen] dann; nach denen

Fänge, falls welche fallengelassen wurden, muss der Werfer 5 Punkte nachholen

Jeder Tropfen. Der Werfer kann wählen, ob er den Fang macht (5 Punkte wert) oder

Wurf für Genauigkeitspunkte. Alle Punkte, ob aus Genauigkeit oder 5 Punkte für

der Trickfang sind kumulativ. (Ein 10-Punkte-Präzisionswurf hebt zwei Trick

Fänge). Der Werfer kann zwischen Trickfang und

Versuche und Genauigkeitspunkte, muss aber seine Absichten dem Kreis bekannt geben

Punktrichter bei jedem Wurf.

d. Vierte Runde: Abschluss einer Runde Fast Catch

(iii) Das Berühren des Bumerangs führt zu 0 Genauigkeitspunkten. Der Werfer ist jedoch

darf seinen Bumerang anhalten/fangen, um 0 Punkte zu erhalten und Zeit zu sparen.

(iv) Die Läufer starten hinter einem Tor (ca. 3m breit und durch Pylonen markiert).

auf der 20-Meter-Linie in Lee der Zielscheibe platziert.

(v) In jeder Runde gelten die in den allgemeinen Regeln festgelegten Regeln zum Taggen.

(vi) Alle Würfe müssen innerhalb der 2-Meter-Ziellinie erfolgen und die 20-Meter-Marke überschreiten.
Meterlinie.

(vii) Falls ein Bumerang eine geringe Reichweite hat, muss der Wurf wiederholt werden.

(viii) Nachdem der Läufer seine Runde beendet hat, muss er das Bullseye berühren, bevor er berührt

der nächste Läufer oder das Überqueren der Ziellinie, falls es der 4. Läufer ist.

c) Zeitpunkt

(i) Es gibt 4 Rundenzeitnehmer: 3 offizielle Zeitnehmer und 1 ausgewiesenen Ersatzzeitnehmer.

a. Die Runde beginnt mit einem Countdown des Torrichters: „3, 2, 1, LOS“!

b. Bei der Ansage „GO“ starten die 4 Zeitnehmer ihre Stoppuhren und

Verwenden Sie die Rundenfunktion auf jedem Tag und stoppen Sie dann ihre Uhren, wenn der vierte Läufer durchquert das Tor nach Abschluss seiner Runde.

(ii) Für den Fall, dass die konkurrierende Mannschaft das 6-Minuten-Limit erreicht, ohne

Nach Abschluss der Runde ist einer der Rundenzeitnehmer dafür verantwortlich,

„1 Minute verbleibend“, „30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, Stopp“. Es ist kein zusätzlicher Timer

für diese Aufgabe benötigt

d) Beamte

(i) Es gibt 3 Richter (Tor-, Center- und Assistant Center-Richter), mindestens 3 Range-Richter

Stewards, 4 Zeitnehmer und ein Punktezähler:

a. Der Torrichter steht außerhalb der 20-Meter-Linie und gibt den Countdown für

Starten Sie das Event. Darüber hinaus achtet er auf legale Tags und startet.

b. Der Center Judge achtet auf Fußfehler, vergibt Genauigkeitspunkte, erklärt

dass Fänge gültig oder ungültig waren. Der Center Judge kann die Meinung des

Assistant Center Judge, wenn der Center Judge der Meinung ist, dass der Assistent eine bessere

Ansicht der Fang- oder Genauigkeitspunkte.

c. Der stellvertretende Center Judge achtet auch auf Fußfehler, Genauigkeitspunkte und

gute Fänge, wird aber, wie oben erwähnt, nur vom Center Judge gewertet.

Seine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, die Trickfänge vor dem Wurf anzusagen und

Behalten Sie die fallengelassenen Fänge im Auge. Wenn der Werfer dann einen erneuten Versuch plant,

die fallengelassenen Fänge, um diese Fänge oder den benötigten Genauigkeitspunkt auszurufen

gesamt.

d. Der Punktezähler notiert die Endzeit einer erfolgreichen Runde oder die Zeit

Äquivalent einer unvollständigen Runde basierend auf der Tabelle im Abschnitt „Wertung“

unten. Zusätzlich notiert der Punktezähler die Rundenzeiten.

e. Die Schießstandkontrolle wird von den Schießstand-Stewards durchgeführt.

f. 4 Zeitnehmer: 3 offizielle Zeitnehmer plus 1 Ersatzzeitnehmer. Der Ersatzzeitnehmer ist

bevor die Kurve beginnt. Verwenden Sie Rundentimer auf der Stoppuhr. Siehe "Timing" im _____

Abschnitt mit den allgemeinen Regeln.

e) Erzielen von Genauigkeitspunkten und Trickfängen

(i) Der Center Judge (oder Assistant CJ) ist allein verantwortlich für die Bestimmung der

Genauigkeitswerte und seine Entscheidung ist endgültig. Da es sich jedoch um ein rasantes Ereignis handelt,

Die Bestimmung des Werts von Genauigkeitspunkten kann manchmal schwierig sein.

a. Wenn ein Bumerang sehr nahe an einer Linie landet, aber nicht deutlich

die Linie berührt, sollte der Schiedsrichter dem Werfer im Zweifelsfall den Vorzug geben.

und den höheren Wert zuerkennen.

b. Wenn der Werfer mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er den Schiedsrichter fragen,

genauer zu prüfen, aber die Zeit wird nicht gestoppt. Der Werfer muss bestimmen

ob es sich lohnt, den CJ zu bitten, genauer hinzusehen, oder nicht.

(ii) Der Center Judge (oder Assistant CJ) ist allein dafür verantwortlich, festzustellen, ob

Trickfänge wurden erfolgreich ausgeführt oder nicht und sein Wort ist endgültig. Jedoch,

wie in der Genauigkeit, im Falle einer schwierigen Entscheidung über die Gültigkeit eines Tricks

Fang, sollte der Vorteil des Zweifels dem Werfer zustehen, und er sollte belohnt werden

5 Punkte für den Trickfang.

f) Wiederholungswürfe

(i) Wiederholungswürfe erfolgen analog zu den Regeln der Mannschaftsstaffel.

g) Wertung der Zeit, wenn die Veranstaltung nicht innerhalb des 6-Minuten-Limits (360 s) abgeschlossen wurde:

Runde 1 (Genauigkeit)	Partitur abgeschlossen	Ergebnis
	0-50	Genauigkeitspunkte geteilt um 10.
Runde 2 (Trick Catch 1) Anzahl	der absolvierten Trick Catches oder Kompensationen	
	1	6 Punkte
	2	7 Punkte
	3	8 Punkte
	4	9 Punkte
	5	10 Punkte

Runde 3 (Trick Catch 2) Anzahl der durchgeführten Trick Catches oder Kompensationen		
	1	11 Punkte
	2	12 Punkte
	3	13 Punkte
	4	14 Punkte
	5	15 Punkte
Runde 4 (Schnelles Fangen)	schnelle Fänge abgeschlossen	
	1	16 Punkte
	2	17 Punkte
	3	18 Punkte
	4	19 Punkte
	5	Zeit in Sekunden 360·20/19=378,95 s oder besser. (Falls der Werfer verletzte sich nach dem Fang 5 und kehrt nicht zurück zum Volltreffer).

16. Ferngespräche

Distanzveranstaltung

Am besten: größte Entfernung

a) Kreise

(i) Gekämpft wird auf Kreisen mit einem Radius von 2 Metern (die auch Zielscheiben haben)

(ii) Feld: mindestens 300 m mal 300 m

b) Erforderlich für die Punktzahl

(i) Mindestens 50 Meter Flugreichweite. Von der Mindestreichweite von 50 Metern kann abgewichen werden für neue Werfer oder Jugendliche.

(ii) Regelmäßiger Wurf von innerhalb des 2-Meter-Bullauges und hinter (mit dem Wind) der 40-Meter-Grundlinie

- (iii) Die Grundlinie ist eine bewegliche gerade Linie (aus einem Seil), deren Mitte auf Mittelpunkt. Das Bullauge wird durch die Grundlinie halbiert. Das Ende des Die Grundlinie ist auf jeder Seite mit einem Pfosten markiert. Die Grundlinie ist in der Regel senkrecht zur Windrichtung. Der Werfer kann die Linie anpassen, um die Windrichtung vor jedem Wurf. Nur wenn eine starke Winddrehung einen richtige Wurfrichtung, auch die Mitte der Linie kann verschoben werden. Entscheidung durch Diskussion oder Abstimmung (mehr als die Hälfte der Werfer der Wurfgruppe). Die neue Center-Position wird durch Diskussion der Wurfgruppe mit die endgültige Entscheidung liegt beim Turnierleiter.
- (iv) Damit der Wurf gültig ist, muss mindestens ein Fuß des Werfers auf dem Boden sein innerhalb des mittleren Halbkreises im Moment des Loslassens des Bumerangs. Die Der Werfer darf die Grundlinie zu keinem Zeitpunkt überqueren, solange der Bumerang in der Luft ist.
- (v) Der Bumerang muss bei seiner Rückkehr die Grundlinie entweder direkt oder indirekt überqueren. (von hinten), ohne berührt zu werden oder etwas oder jemanden zu treffen.
- (vi) Damit ein Wurf von einem Stabrichter („draußen“) für ungültig erklärt wird, muss der Bumerang deutlich außerhalb, d.h. wenn der Pole-Schiedsrichter glaubt, dass der Bumerang KÖNNTE die gedachte Linie berührte, die senkrecht vom Pol nach oben verläuft, dann Wurf wird als gültiges Ergebnis gewertet.
- (vii) Ebenso, wenn der Linienrichter glaubt, dass der Bumerang die Ebene berührt, die sich erstreckt Nach oben von der Wurflinie ist der Wurf ein gültiger Wert. Um ungültig zu sein, muss er offensichtlich NICHT das Flugzeug berührt oder überquert haben. Auch ein Bumerang, der das Wurfleine beim Zurückwerfen, ohne den Boden vor der Leine zu berühren, aber Die Ziellinie nicht zu überqueren ist ein gültiges Ergebnis.
- (viii) Kein Fang erforderlich.

c) Wertung

- (i) Als Punktzahl gilt die längste Distanz, die seine Würfe zurücklegen, um zum Ziel zurückzukehren oder über der Grundlinie.
- (ii) Die Entfernung wird nur in vollen Metern gemessen – nicht in Zentimetern – und von der Mittelpunkt zu dem Punkt auf seinem Flug, der am weitesten vom Mittelpunkt entfernt ist.
- (iii) Wenn zwei Laser-Entfernungsmesser verwendet werden und eine Diskrepanz besteht, wird die Punktzahl

hochgemittelt. Beispiele: Entfernungsmesser 1, 100m, Entfernungsmesser 2, 99m = 100m

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

(iv) Bei Gleichstand wird mit der zweithöchsten Punktzahl entschieden.

(v) Um das LD-Turnier (oder Event) zu gewinnen oder sich zu platzieren, muss ein Werfer voll teilnehmen

im gesamten Wettkampf. Die Ausnahme ist, wenn ein Werfer schwer genug verletzt ist

dass sie das Feld verlassen müssen, um medizinische Hilfe zu suchen. Volle Teilnahme bedeutet

Werfen in mindestens einer Runde und Spotten und/oder Richten in allen weiteren Runden bei

nach Ermessen des Hauptschiedsrichters. Die bloße Anwesenheit gilt nicht als

Teilnahme; kein Werfer darf an der Seitenlinie "aussitzen" und gewinnen oder sich in der

Veranstaltung oder Turnier. Es ist jedoch möglich, dass ein Werfer gewinnt oder platziert wird, ohne

Werfen in allen Runden, wenn er, wie oben beschrieben, vollständig an der gesamten

Veranstaltung zur Zufriedenheit des Hauptschiedsrichters.

(vi) Ein Werfer darf keine Maßnahme ausrufen, um Zeit zu sparen, wenn er davon ausgeht, dass ein gültiger Wertungswurf

deutlich unter den vorherigen Werten liegen, aber es wird empfohlen, alle gültigen Werte zu messen

im Falle eines Unentschiedens.

d) Rund

(i) Die Veranstaltung umfasst nicht mehr als 20 Würfe pro Tag und kann aufgeteilt werden in

beliebige Rundenanzahl durch den Veranstalter, beispielsweise 2 x 5 oder 2 x 6 Würfe.

(ii) Auf das Zeichen des Kreismeisters ist der nächste Werfer an der Reihe. Er hat 15

Sekunden, um seinen Wurf zu machen.

(iii) Die Platzierung der Entfernungsmesser und die Ausrichtung der Wurflinie obliegen dem Werfer.

Verantwortung. Bedenken werden an den Linienrichter (Kreismeister) weitergeleitet, der

Spotter und die Linie entsprechend.

(iv) Die Teilnehmer werfen in Gruppen von 5, 4 oder 3. Jeder Werfer wirft abwechselnd mit dem

anderen Werfern in der Gruppe, bis alle Werfer ihre festgelegten Runden beendet haben.

Anschließend beginnt die nächste Gruppe ihre Runde.

(v) Wenn die Zeit es erlaubt, können mehr als die ursprünglich geplanten Runden durchgeführt werden.

e) Aufwärmen

(i) Keine Übungswürfe, sobald das Aufwärmen vorbei ist.

(ii) Das Aufwärmen wird von den Offiziellen organisiert.

f) Wiederholungswürfe

- (i) Wiederholungswürfe werden unmittelbar nach der beanstandeten Handlung durchgeführt.

g) Funktionäre pro Kreis

- (i) Es können Konkurrenten sein.

- (ii) Ein Zirkelmeister, der auf Fußfehler achtet und die Distanz vom Entfernungskordinator zum Mittelpunkt.

- (iii) Zwei Grundlinienrichter prüfen, ob der Bumerang die Grundlinie überquert, wenn zurückkehren.

- (iv) Ein Punktezähler/Flaggenbediener (kann der Kreismeister sein), der große rote und grüne Flaggen, um die Standaufsicht über die Bedingungen an der Wurflinie zu informieren, sowie mit einem Walkie-Talkie. Die grüne Flagge wird gehisst, wenn der Circle Master ruft: „Die Linie ist heiß“, um alle auf dem Feld zu warnen, dass ein Bumerang geworfen wird. Die Der Circle Master sollte dies über das Walkie-Talkie melden. Wenn der Circle Master sieht dass das Feld vorbereitet ist (Range Stewards stehen und die Leute zahlen Achtung) Der Kreismeister weist den Werfer darauf hin: „Der Kreis ist frei.“ Sofort Beim Wurf senkt der Flaggenführer die grüne Flagge schnell, um alle darauf aufmerksam zu machen, dass die Bumerang in der Luft ist. Dann wird bei der Rückkehr des Bumerangs die rote Fahne geschwenkt, wenn Es handelt sich nicht um einen Spielstand, und die grüne Flagge wird geschwenkt, wenn es sich um einen Spielstand handelt. Diese Informationen sollte auch über Walkie-Talkies kommuniziert werden.

- (v) Ein Schießstandkordinator

- (vi) Etwa zwölf (mindestens jedoch sechs) Standesbeamte, die den Flug der Bumerang mit ihren Augen und ausgestreckten Armen. Sie dirigieren den Range Coordinator bis zum Punkt der größten Entfernung.

h) Sicherheitsregeln für lange Strecken

- (i) Achten Sie auf ausreichenden Sicherheitsabstand zu den Zuschauern!

- (ii) Die Langstrecke ist die gefährlichste Bumerang-Veranstaltung überhaupt. Obwohl die

Die heute verwendeten Bumerangs sind wesentlich leichter als früher,

Sie sind immer noch sehr gefährlich, vielleicht sogar noch gefährlicher. Schwere Verletzungen können die Folge sein, wenn

Sie sind unvorsichtig, weil:

- a. dünnes Material und scharfe Tragflächen

b. hohe Geschwindigkeit und Rotationsrate

c. niedrige Renditekurve

(iii) der Bumerang ist manchmal nicht gut zu sehen (malen Sie Ihre Bumerangs in helle Farben)

(iv) Auch in einer Gruppe erfahrener Bumerangwerfer sollte Folgendes vorhanden sein:

(v) kein gleichzeitiges Werfen von Weitwurfbumerangs. Nicht einmal mit Kurzwurfbumerangs Reichweiten-Bumerangs.

(vi) Es darf immer nur ein Langstreckenbumerang in der Luft sein! Die anderen Werfer folgen den Bumerang mit den Augen und warnen Sie gegebenenfalls.

(vii) Kein Werfen mehr, wenn ein Bumerang verloren gegangen ist und die Werfer versuchen, ihn zu finden. Jeder sollte bei der Suche mithelfen, bevor weiter geworfen wird.

(viii) Spotter MÜSSEN während des Wurfes stehen. Sitzen auf einem Hocker oder dem Boden ist erlaubt. zwischen den Würfen.

i) So erkennen Sie, wo der Rückkehrpunkt liegt:

Es gibt mehrere Range Stewards auf dem Feld, um den Return Point (am weitesten Punkt der Flugbahn des Bumerangs). Sie müssen sich bewusst sein, dass, wenn der Bumerang fliegt über Ihnen ist es schwierig für Sie zu beurteilen, wo der projizierte Pfad auf dem Boden ist. Nur durch Beobachtung aus der Entfernung von der Seite können Sie den Scheitelpunkt des Fluges bestimmen Pfad genau. Daher empfehlen wir, eine Reihe von Range Stewards auf der linken Seite zu platzieren und rechts vom erwarteten Wurfkorridor mit einem Abstand von 20 Metern zwischen dem Bereich Stewards innerhalb einer Reihe. Sie können die beiden Reihen auch versetzt anordnen, um eine bessere Abdeckung. Die Range Stewards sollten so verteilt sein, dass alle Würfe, einschließlich der kürzeste und am weitesten entfernte, können genau erkannt werden. Senden Sie den am weitesten entfernten Steward ausreichend weit draußen, da es immer wieder "glückliche" Würfe geben kann. Einer der Reichweite Die Aufgabe des Koordinators besteht darin, sicherzustellen, dass die Standwarte korrekt verteilt sind. mehr Range Stewards einsetzen als nötig, um die Aufgabe zu erfüllen, denn bei zu vielen Range Stewards Ordner auf dem Feld, sie gehen gerne herum und unterhalten sich! Sechs Ordner plus ein Bereichskoordinator ist das Minimum. Zwölf sollten in allen Fällen ausreichen.

j) Folgendes müssen Sie als Range Steward tun:

Folgen Sie dem Bumerang mit Ihrem ausgestreckten Arm auf seinem Weg nach draußen und halten Sie an, wenn Sie denken, dass es

seinen entferntesten Punkt erreicht hat. Dann projizieren Sie diesen Punkt auf den Boden, indem Sie Ihre Arm senkrecht. Fixieren Sie den Punkt auf dem Boden mit Ihren Augen und richten Sie den Bereich Koordinator bis zu diesem Punkt. Mindestens ein anderer Range Steward wird das Gleiche tun, so dass der Range Der Koordinator muss sich so positionieren, dass die nächsten 2 - 4 Schießstand-Stewards mit dem Ergebnis zufrieden. Die endgültige Entscheidung über den entferntesten Punkt trifft der Bereich Koordinator. Oft gibt es ein kleines Gespräch über den entferntesten Punkt, aber das ist die Interessanter Aspekt des Spottens: Reden, bis eine Einigung erzielt wird! Die Range Stewards, die nicht sehen, den Scheitelpunkt der Flugbahn perfekt sollte nicht stören! Die maximale Entfernung des Bumerangs wird nun als die Entfernung vom Entfernungskoordinator zum Zentrum definiert des Wurfkreises. Wenn Sie einen Laser-Entfernungsmesser (z. B. einen Bushnell) haben, können Sie Messen Sie die Entfernung sofort, andernfalls müssen Sie eine Markierung in den Boden stecken und Messen Sie die Distanz am Ende der Runde mit einem Stahlband. Wir schätzen die Genauigkeit von Die Messung mit dieser Spotting-Methode beträgt im besten Fall 2 m, im Durchschnitt 5 m, und schlimmer, wenn die Schießleiter nicht gut aufgestellt sind oder nicht aufpassen. Es Es ist hilfreich, dünne Holzstäbe (ca. 2m lang) an die Schießstand-Stewards zu verteilen, mit der Mit seiner Hilfe ist es viel einfacher, dem fliegenden Bumerang bis zu seinem entferntesten Punkt zu folgen und dann lass sie auf den Boden fallen.

E. Glossar

Begriff	Definition
Körperfalle	Der Bumerang kann gegen den Werfer (Körper des Werfers) gefangen werden für Jeder Fang, für den kein sauberer Fang erforderlich ist. [siehe Fang, legal]
Bumerang	Die Anzahl der Arme ist unbegrenzt. Um ein Bumerang zu sein, muss ein Stock dazu neigen, Rückkehr aufgrund der Kreiselpräzession, die durch asymmetrischen Auftrieb verursacht wird. Die Der Auftrieb entsteht durch einen Wurf, der dem Objekt Rotation und lineare Bewegung. Löcher: Keine Begrenzung hinsichtlich Anzahl und Größe, können aber nicht als Hilfsmittel verwendet werden fangen. Slots: Keine Begrenzung hinsichtlich Anzahl und Größe, können aber nicht verwendet werden, um zu helfen fangen. Klappen: Keine Begrenzung hinsichtlich Anzahl und Größe, können aber nicht als Hilfsmittel verwendet werden fangen. Klebstoff: Nichts erlaubt, was das Auffangen erleichtern könnte. Materialien: Alle nichtmetallischen Materialien. Metall kann eingebettet oder aufgeklebt sein darf aber keine freiliegenden scharfen Kanten aufweisen. Sonstiges: Es dürfen keine Start-, Antriebs- oder Fanghilfen eingebaut werden in den Bumerang. Wenn ein Werfer während eines zeitgesteuerten Wettkampfes Bumerangs wechseln möchte, einschließlich Super Catch, der zu ersetzende oder ein wesentlicher Teil davon muss vom Teilnehmer vor weiteren gültigen Würfen ins Bullauge zurückgebracht gemacht werden können.

Volltreffer Kreis	Bereich innerhalb des Kreises mit einem Radius von 2 Metern, aus dem geworfen wird (4-Meter Radius für die Veranstaltung Team Relay). Die markierte Linie liegt außerhalb der Bullauge. Berührt ein Werfer die Linie während des Wurfes - vor dem Bumerang losgelassen wird - es werden keine Punkte für den Wurf oder Fang vergeben. Der Bereich wird mit 10 Punkten in Genauigkeit und australischer Runde bewertet.
Kapitän, Team-Person,	die von einem Team dazu bestimmt wurde, das Team zu vertreten, wenn eine Abstimmung oder Aktion stattfindet. erforderlich. Jedes Team kann einen Ersatzvertreter zu den Sitzungen entsenden, aber jedes Team hat nur eine Stimme bei allen Fragen, die eine Abstimmung des Teams erfordern Kapitäne. Eine Person kann nur Kapitän einer Mannschaft sein.
Fangen hinter-dem- zurück	Regelmäßiges Fangen, bei dem der Bumerang hinter dem Körper des Teilnehmers vorbeifliegt. zurück oder die Fanghand befindet sich hinter dem Rücken des Wettkämpfers und zieht sich zurück der Bumerang. (Fänge an der Seite sind erlaubt, wenn die Fanghand kreuzt hinter dem Rücken des Werfers und zieht den Bumerang aus hinter dem Rücken des Werfers.)
Fangen gebrochen Boomerang	Ein legaler Fang eines beliebigen Teils eines zerbrochenen Bumerangs gilt als legal fangen, wenn alle anderen Anforderungen erfüllt sind.
Fangen, Reinigen	Bevor der Bumerang gefangen wird, ist „Knallen“, „Wippen“ und Berühren nur mit der Hand/den Händen/dem Fuß/den Füßen erlaubt, die zum Fangen erforderlich sind. Die Fanghand reicht von den Fingerspitzen bis vor den Ellenbogenansatz. Der Ellenbogen gehört nicht zur Fanghand. Die Fangfüße reichen von den Zehenspitzen bis vor die Knie. Die Knie sind nicht Teil der die Fangfüße. Nur beim Fangen unter dem Bein oder hinter dem Rücken, alle Körperteile außer der nicht fangenden Hand, den Füßen und dem Kopf (Sicherheitsgründen) dürfen vor dem Fang vom Bumerang berührt werden. Daher darf der Bumerang die Schulter des Werfers berühren, bevor ein Fang unter dem Bein.

Fangen, Eagle	Einhändiges sauberes Fangen, bei dem sich die fangende Hand dem Bumerang von der Spitze des Bumerangs. Der Bumerang muss beim ersten Kontakt gefangen, kein Wackeln.
Fangen, Fuß/ Bein	Legales Fangen, bei dem der Bumerang mit den Füßen oder tiefer gefangen wird Bein. Der Bumerang darf keinen Teil der Knie des Werfers berühren, oder irgendwo oberhalb seiner Knie. Die Füße des Teilnehmers dürfen den Boden berühren Beim Fangen darf der Bumerang jedoch nicht den Boden berühren
Fangen Hackey	Legales Fangen, nachdem der Bumerang in die Luft zurückgebracht wurde nach den Fuß oder Unterschenkel treffen. Bumerang darf keinen Teil des Werfers Knie oder irgendwo über seinen Knien während des Hacky-Teils von der Fang. Ein oder beide Füße/Unterschenkel können verwendet werden. Der Werfer Versuche, den Bumerang vom Fuß oder Unterschenkel wegzukicken, und dann fangen Sie ihn vor dem Bodenkontakt. Nachdem der Bumerang getreten, kann es mit jedem legalen Fang gefangen werden.

Fangen, legaler Akt	des Stoppens und der vollständigen Kontrolle eines fliegenden Bumerangs nach einem gültiger Wurf, vorausgesetzt, der Bumerang hat den Boden nicht berührt während der Flug oder Fang und vorausgesetzt, seine Reichweite ausreichend. Die volle Kontrolle muss erreicht werden, bevor der Bumerang den Boden berühren darf. Die Der Bumerang kann beim Werfen gefangen werden, wenn ein Ein sauberer Fang ist nicht vorgeschrieben. Ein Bumerang kann „gepoppt“ oder „gebobbelt“ werden. darf aber nicht den Boden berühren. Alles, was hervorsteht über die Ebenen der Ober- oder Unterseite des Bumerangs hinaus können nicht zum Fangen verwendet werden. Löcher, ob offen oder geschlossen, können auch nicht zum Fangen verwendet werden. In jedem Fall muss der Bumerang Eingeklemmt mit mindestens zwei Fingern derselben Hand, beider Hände oder beider Füße. Das bloße Durchstecken eines Fingers, einer Hand oder eines Fußes beispielsweise durch ein Loch ist kein Fang. Es dürfen keine Geräte, mechanisch oder anderweitig, zum Fangen eines Boomerang.
Fang, eins Handreinigung	Legaler Fang mit der zusätzlichen Anforderung, dass während des Fangs die Der Bumerang darf den Teilnehmer nur an der Hand oder am Unterarm berühren. der angegebenen Seite (links oder rechts). Der Bumerang darf die Werferellenbogen.
Fang, eins- Hand hinter- der Rücken	Einhändiger sauberer Fang, der die Anforderungen hinter dem Rücken erfüllt fangen. Ausnahme: Der Bumerang darf den Rücken oder das Gesäß oder den Rücken berühren der Beine beim Fangen, sondern fängt den Bumerang (entweder flach oder auf Kante) gegen einen Körperteil, um die Kontrolle zu erlangen, ist nicht erlaubt. Wenn die Bumerang wird zurückgezogen, nachdem die Kontrolle erlangt wurde, kann er den Körper berühren (auch gewaltsam), solange die Kontrolle erhalten bleibt. Wenn die Kontrolle verloren geht, muss sie von der fangenden Hand wiedererlangt werden, ohne dass es zum Einfangen kommt.

Fangen Tunnel	, Legales Fangen, bei dem der Bumerang unter einem Bein hindurchgeht, während beide Füße bleiben in Kontakt mit dem Boden. Unterschenkel oder Knie können den Boden. Wenn sich die Fanghand/der Fangarm des Werfers während des Fangens unter einem Bein, aber der Bumerang ist noch nicht unter dem Bein hindurchgegangen, der Bumerang muss unter das Bein zurückgezogen werden, um den Fang abzuschließen. Kontrolle durch die Die Fanghand muss so lange gehalten werden, bis der Fang/Rückzug erfolgt vollendet.
Fangen, Zwei-Handreinigung	Fangen mit beiden Händen. Der Bumerang darf keinen Teil des den Körper mit Ausnahme der Hände/Unterarme. Es darf den Werfer nicht berühren Ellbogen.
Fangen, unter- das Bein	Legales Fangen, bei dem der Bumerang unter einem Bein hindurchgeht. Während des Fangen, wenn die Fanghand/der Fangarm des Werfers unter einem Bein ist, aber der Der Bumerang ist noch nicht unter dem Bein durchgegangen, der Bumerang muss unter das Bein zurückgezogen, um den Fang abzuschließen. Kontrolle durch den Fangenden Die Hand muss gehalten werden, bis der Fang/das Zurückziehen abgeschlossen ist.
Fangen, unter- das Bein, eins übergeben	Einhändiger, sauberer Verschluss, der alle Anforderungen an die Unterschenkelhaltung erfüllt fangen. Ausnahme: Der Bumerang darf das Bein, den Körper oder das Gesäß berühren beim Fangen, aber den Bumerang fangen (entweder flach oder hochkant) gegen das Bein oder den Körper, um die Kontrolle zu erlangen, ist nicht erlaubt. Wenn die Bumerang wird zurückgezogen, nachdem die Kontrolle erlangt wurde, kann er den Körper berühren (auch gewaltsam), solange die Kontrolle erhalten bleibt. Wenn die Kontrolle verloren geht, muss sie von der fangenden Hand wiedererlangt werden, ohne dass es zum Einfangen kommt.
Fangen Inoffiziell	, Fang, der nicht alle Anforderungen eines legalen Fangs erfüllt. Nicht als Fang gezählt.

Fanghilfe	Jede Eigenschaft eines Bumerangs, einer Hand oder eines anderen Gegenstandes, die einen Vorteil zu erlangen und ist daher verboten. Einige Beispiele sind: a) Chemische oder mechanische (Klett-)Klebstoffe, die auf den Bumerang aufgebracht werden, der Werfer oder seine Kleidung b) Jede Verlängerung der Hand, des Arms, des Beins usw. des Werfers. c) Jeder Gegenstand, der zum Abfangen eines Bumerangs verwendet wird.
Mittelpunkt	Punkt im Zentrum der Zielscheibe, von dem aus der Radius aller Genauigkeit und Entfernungskreise werden gemessen.
Der Circle Master	stellt sicher, dass das Feld für die Veranstaltung vorbereitet ist. Verantwortliche Person für die faire Durchführung von Veranstaltungen in jedem Kreis, der in das Turnier. Dazu gehört die Auslegung der Regeln, die Organisation weiterer Offizielle und Ordner sowie die Aufzeichnung der Ergebnisse.
Wettbewerb Feld	Gebiet, in dem das Turnier stattfinden soll. Grenzen werden vor dem Beginn des Wettbewerbs. a) Bereich, der speziell für den Bumerang-Wettbewerb reserviert ist, und vor Veranstaltungsbeginn ausdrücklich zur Nutzung freigegeben. Parken und Zuschauerbereiche, angrenzende Sportplätze, Straßen und alle anderen Bereiche als Sperrgebiet ausgewiesen, vor Beginn des Wettbewerbs, sind nicht Teil des Wettbewerbsfeldes. Angrenzendes Land gilt nicht als Teil des Wettbewerbsfeldes. b) Wettkampfkreise, auf denen eine Veranstaltung stattfindet. Bestehend aus einer Reihe von konzentrischen Kreisen mit einem Radius von 2 m bis 10 m (alle 2 m für Genauigkeit) und 20 m bis 50 m Radius (alle 10 m für Flugreichweite).

Countdown Mündliche Ankündigung durch den Kreismeister oder eine offizielle Person an einen Werfer, dass gibt die 15 Sekunden an, die der Werfer für seinen Wurf benötigt. Countdown sollte folgendermaßen erfolgen: "15" – "10" – "5" – "4" – "3" – "2" – "1" – "Aus!" Wenn der Werfer es nicht schafft, rechtzeitig zu werfen, wird der Zug mit 0 gewertet. Der Kreismeister kann den 15-Sekunden-Countdown starten, wenn der Kreis klar, und der nächste Teilnehmer betritt den 8-Punkte-Kreis. Kein Teilnehmer sollte das Betreten des 8-Punkte-Kreises verzögern oder der Kreismeister kann mit der 15 Sekunden bevor der Teilnehmer den 8-Punkte-Kreis betritt.	
Disqualifiziert aus Wettbewerb	Disqualifizierte Werfer dürfen nicht werfen, coachen oder als Teammitglieder agieren. benannter Richter für eine Veranstaltung. Er muss sich vom Wettkampffeld fernhalten für die Dauer der Disqualifikation.
Dauer Boomerang	Der MTA im Team Super Catch. Jeder Bumerang kann als Dauer verwendet werden (MTA) Bumerang.
Flugreichweite	siehe Flugreichweite
Fußfehler	Tritt auf, wenn der Fuß des Werfers während seines Wurfes die Linie berührt, die definiert das Bullauge für das Ereignis. Der Fuß des Werfers berührt die Linie von das Bullauge vor oder während des Abwurfs seines Bumerangs. Der Wurf Die Bewegung muss deutlich anhalten, ohne dass ein Fuß die Linie des Bullen berührt. Auge, bevor der Werfer den 2-Meter-Kreis verlässt, um einen Fang durchzuführen. In Weite Distanz: Der Werfer darf zu keinem Zeitpunkt die Linie des 2-Meter-Kreis und die 40-Meter-Grundlinie.
Tor	Start-/Zielbereich auf der 20-Meter- oder 30-Meter-Linie bei einem Staffellauf. Start, Ziel und alle Umbauten müssen innerhalb des Tores eines Teams erfolgen.

Boden	Im Sinne der Definition des legalen Fangs ist der Punkt, an dem die Erde oder ihre Beläge sind fest genug, um die lineare oder rotierende Bewegung eines Bumerangs im Flug oder beim Fangen.
Er/Sein	Die Bezugnahme auf die männliche Geschlechtsbezeichnung schließt die weibliche Geschlechtsbezeichnung mit ein.
Hauptschiedsrichter	Eine Gruppe von 2-3 Personen, die während des Turniers die endgültigen Entscheidungen treffen und Organisation der Team-Events (z. B. Vorbereitung des Materials für die Veranstaltung, Einteilung der Richter).
Einzelperson Sich warm laufen	Nach dem allgemeinen Aufwärmen und vor jedem Teilnehmer gibt es kann ein individuelles Aufwärmen sein. Je nach den verschiedenen Ereignissen, „Einzelperson“ bedeutet Werfer (z. B. im Fast Catch), Werferpaar (z. B. Trick Catch/Double), Gruppe von Werfern (z. B. in Individual Accuracy 100) oder eine Gruppe von Werferpaaren (z. B. in der Team Australian Round). Die individuelle Aufwärmzeit ist in den Veranstaltungsregeln festgelegt. Das zeitgesteuerte Aufwärmen beginnt, sobald der Kreismeister das Zeichen gibt, dass der Kreis Der Werfer darf seine Runde beginnen, bevor sein erlaubtes Aufwärmen wenn er es wünscht – vorausgesetzt, er hat angekündigt, dass sein Aufwärmen beendet ist, und ihm wurde mitgeteilt, dass der Kreis frei ist oder dass die Zeitnehmer bereit sind. geeignet.

Interferenz Situation	in der der Flug eines Bumerangs durch Kontakt mit der Bumerang einer anderen Person im Flug, eine Person, ein Tier oder ein vorher festgelegtes Behinderung. Eine Störung tritt auf, wenn ein Bumerang gefangen oder abgelenkt wird von jemand anderes als der Werfer. Eine Behinderung kann ausgesprochen werden, wenn der Werfer daran gehindert wird, an seinen Bumerang zu gelangen, um ihn zu fangen, durch eine Person oder Tier. Eine Behinderung kann nicht ausgesprochen werden, wenn der Bumerang den Boden berührt, bevor die angebliche Behinderung. Die Wiederholungsregeln sind in den Regeln der einzelnen Veranstaltungen festgelegt. Jeglicher Kontakt zwischen Teammitgliedern oder ihren Bumerangs wird nicht berücksichtigt Interferenz.
Richter	Verantwortlicher für die faire Durchführung der im Rahmen des Turnier. Dazu gehört die Auslegung der Regeln, die Organisation anderer Offizieller und Stewards und die Aufzeichnung der Ergebnisse. Der Richter kann der Kreismeister sein, der Hauptschiedsrichter oder ein vom Turnierleiter benannter Wettkampfschiedsrichter oder Oberschiedsrichter. Ein Schiedsrichter kann mehrere Aufgaben gleichzeitig übernehmen, wenn er Führen Sie diese Aufgaben ordnungsgemäß aus.
Meterkreise: Linien	markieren den angegebenen Abstand vom Mittelpunkt des Feldes.
Nicht fangen	Nichterfüllung eines regelkonformen Fangs. Dazu gehören inoffizielle Fänge und Fänge nach einem Wurf oder Flug, der nicht den Anforderungen der Ereignis. Wird nicht als Fang gezählt.
Offiziell	Z. B. Turnierleiter, Oberschiedsrichter, Kreismeister oder Schiedsrichter oder Person, die für die Leitung einer Veranstaltung zuständig ist. Offizielle können Teilnehmer sein oder Nicht-Wettbewerber. Ein Beamter kann mehr als eine Aufgabe gleichzeitig haben, da solange er diese Aufgaben ordnungsgemäß ausführen kann.

Schiedsrichter Aufgaben	Aufgaben, die eine Person erfüllen muss, wenn sie vom Turnier dazu bestimmt wird Direktor, Oberrichter, Kreismeister oder Schiedsrichter oder eine andere Person, bei einer Veranstaltung als Schiedsrichter fungieren. Offizielle können Teilnehmer oder Nicht-Teilnehmer sein.
Punkt von Kontakt	Körperfläche, die den Boden berührt. Beispielsweise die gesamte Die Unterseite eines Fußes oder die Spitze eines Zehs könnte ein Punkt sein - was auch immer den Boden berühren. Zwei Füße auf dem Boden sind ein Punkt.
R angeof Flug	Äußerster Meterkreis, den der Bumerang im Hinflug überfliegt (gegen den Wind) - zwischen dem Wurf aus der Zielscheibe und wenn es zum Werfer zurückkehrt.
Reichweite Steward	Richter, der die Überprüfung der Flugweite eines Bumerangs überwacht. Einer der Schießstand-Stewards kann ein Schießstand-Koordinator sein oder als solcher fungieren. der einzige, der „kurz“ rufen darf, wenn ein Bumerang die Mindestabstand. Er sollte vor der Runde angegeben werden - typischerweise der letzte in der Reihe der Spotter. Der Ruf „kurz“ sollte ausgesprochen werden vor dem Fang.
Erneuter Wurf	Wurf ausgeführt, um einen neuen Punktestand zu erhalten, anstatt des Punktestands, der durch Einmischung und/oder Protest gegen einen Wurf während eines vorherigen Zuges. Kann auch vom Schiedsrichter angeordnet werden, wenn der ursprüngliche Wurf nicht richtig gewertet werden konnte. Würfe werden durchgeführt und gewertet, um die Fairness des offiziellen Punkte. Das Ergebnis des Wiederholungswurfs ersetzt das vorherige Ergebnis (falls es existierte). Informationen dazu, wann ein Wiederholungswurf durchgeführt wird, finden Sie in den Regeln für die einzelnen Disziplinen und Allgemeine Regeln > Zeiteinteilung.
Rote Karte	Zweite Strafe oder vorsätzliche Behinderung, die der Mannschaft oder Einzelperson auferlegt wird. Führt zur Disqualifikation. Siehe Strafen in den Allgemeinen Regeln.

Runden	Eine Sequenz in einem Wettbewerb, in der jeder Werfer (alle Werfer) eine Möglichkeit, eine bestimmte Anzahl von Umdrehungen zu haben. Umdrehungen können in Rotation sein mit Werfern anderer Teams, nacheinander oder gleichzeitig pro Veranstaltungsregeln.
Kurz- H anded Werfen	Eine Mannschaft wirft in Unterzahl, wenn sie weniger als 4 Werfer hat. Dies kann an einer Strafe liegen.
Stoppuhr	Jeder Werfer und Kampfrichter muss über eine funktionierende Stoppuhr verfügen, die die 1/100 Sekunde und verfügt über einen Rundentimer. Stoppuhren müssen die Handgehaltenen Typ, nicht der Armbanduhr-Typ. Stoppuhren sind erforderlich, um zu registrieren für das Mannschaftsturnier und für das Einzelturnier. Verwenden Sie immer Rundentimer auf der Stoppuhr. Geräte, die eine Stoppuhr nur als Zusatzfunktion und nicht als Primärfunktionen wie Mobiltelefone sind nicht zulässig.
T al ly Boomerang	Der Schnellfang im Team Super Catch. Jeder Bumerang kann als Tally (Fast Catch) Bumerang.
T andem Werfen	2 Werfer werfen gleichzeitig innerhalb einer vorgegebenen Zeit. Der zweite Jeder Werfer in einem Paar muss innerhalb einer festgelegten Zeit nach dem ersten Werfer werfen. Wenn der Kreismeister entscheidet, dass mehr als die angegebene Zeit verstrichen ist zwischen den Würfeln werden beide Würfe mit 0 gewertet.

Etikett	Berührung eines Werfers, dessen Zug zu Ende ist, mit seinem Teamkollegen, dessen Zug startet, in einem Staffelwettbewerb. Der Werfer, der an der Reihe ist, muss beide Füße auf dem Boden innerhalb des Gate-Bereichs und außerhalb der dafür vorgesehenen Linie (20 Meter oder 30 Meter), bis er berührt wird. Wenn er berührt wird, ist er an der Reihe beginnt, und er kann loslaufen (stehender Start). Kontakt muss hergestellt werden zwischen den Händen des Werfers, der seinen Wurf beendet, und dem Werfer Beginn seines Zuges. Dieser Kontakt muss außerhalb der Reichweitenlinie erfolgen, Tor (hinter der Startlinie des Teams).
Wurf, legal Wurf	eines Bumerangs aus der Mitte der Zielscheibe oder aus einem anderen dafür vorgesehenen Bereich, der alle Reichweitenanforderungen der Veranstaltung erfüllt.
Werfen Befehl	Bumerangs müssen auf mündlichen Befehl des Wettkampfrichters geworfen werden. Die Freigabe kann jederzeit erfolgen, nachdem der Befehl erteilt wurde. erst zwei Sekunden später. Wenn die Verzögerung länger ist, verliert der Werfer seinen Zug. Für eine Disziplin, bei der der Wurf nicht auf Kommando erfolgen muss, siehe Countdown.
Turnier Direktor	Person, die ein Turnier organisiert und grundsätzlich dafür verantwortlich ist (siehe (siehe auch Allgemeine Regeln > Verantwortlichkeiten der Offiziellen)
Turnier Beamte	Siehe Offizielle
Fangen	Siehe Körperfalle
Tunnelfang Siehe	Fang, mit beiden Füßen auf dem Boden unter dem Bein (Tunnel)

Drehen	Die Möglichkeit des Werfers, in einem Wettkampf aufzutreten. Die Reihenfolge der Züge für Jeder Teilnehmer ist vor Turnierbeginn in allen Disziplinen festgelegt. Eine Runde beginnt, wenn die Runde des vorherigen Werfers gewertet wurde oder Zeit danach, wenn der Wettkampfrichter anzeigt, dass die Offiziellen bereit sind. Der Werfer muss seinen Wurf innerhalb von 15 Sekunden nach Beginn seiner Turn, sofern nicht anders angekündigt oder vor Beginn des Turnier. Verlängerungen können von den Richtern gewährt werden, wenn sie fair durchgeführt werden und konsequent.
Unbewertet Runden	Runde, in der kein offizielles Ergebnis aufgezeichnet werden konnte, weil Störungen oder weil der Schiedsrichter die Runde nicht richtig werten konnte. Kann zu einem Wiederholungswurf führen. Wenn kein Wiederholungswurf erfolgt (zum Beispiel aufgrund eines Verletzung), bestimmen die Kampfrichter die Wertung so, dass kein Werfer einen Vorteil oder Nachteil.
Sich warm laufen	Es gibt ein allgemeines Aufwärmen in dafür vorgesehenen Bereichen auf dem Wettkampffeld vor dem Start jedes Events. Die Aufwärmzeit ist in den Eventregeln festgelegt.
Gelbe Karte: Erste	Strafe für eine Mannschaft oder einen Einzelnen. Siehe Strafen in Allgemeine Regeln.

F. Organisation des Turniers

Die Themen in diesem Abschnitt sind Teil eines Turnierhandbuchs (noch nicht geschrieben), das enthält Informationen für Turnierleiter, Organisatoren und Teams. Diese Informationen werden benötigt für Durchführung des Turniers, ist aber im Regelwerk für die Feldwettbewerbe nicht erforderlich. Es gibt jedoch sind online Informationen zum Thema „So führen Sie einen Boomerang World Cup durch“ verfügbar: http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. Reihenfolge des Wurfes

- a) Die Wurfreihenfolge muss vor der Ankunft der Werfer beim Turnier festgelegt werden.
- b) Für jeden Team-Testtag und für jeden individuellen Testtag werden Diagramme erstellt.
- c) Kopien dieser Listen werden den Werfern vor dem ersten Wettkampf und den Mannschaften ausgehändigt.
Kapitäne vor der Kapitänsversammlung.
- d) Diese Blätter sind per Post auszuhändigen.
- e) Eventuelle Probleme sollten den Turnierverantwortlichen vor Beginn des Turniers mitgeteilt werden.

Das Turnier beginnt. Die Turnierleitung kann eine Frist für Änderungswünsche festlegen.

2. Ankündigungen

- a) Vor dem Start des ersten Wettkampfes werden alle Werfer über Folgendes informiert, sobald möglich:
 - (i) Namen der Turnierleitung, der Richter, Schiedsrichter und Sicherheitsbeauftragten und wechselt.
 - (ii) Reihenfolge, in der die Teilnehmer werfen. Die Reihenfolge muss beliebig sein. Sie muss festgelegt sein und wird für alle Veranstaltungen vor Beginn der ersten Veranstaltung bekannt gegeben.
 - (iii) Allgemeine Regeln und Grundregeln, die für alle Veranstaltungen gelten.
 - (iv) Diese Ankündigungen können bei der Kapitänsitzung erfolgen.

3. Organisation von Veranstaltungen

- a) Den Beginn jedes Turniertages entnehmen Sie bitte dem Zeitplan.
- b) Vor Beginn des Wettkampfes wird die Reihenfolge der Ereignisse eines jeden Tages an der Turnier-Website und auf dem Spielfeld.

c) Wurfbefehle, Kreiszuweisungen und Schiedsrichterzuweisungen liegen vor

bei jeder Veranstaltung und werden angekündigt oder auf dem Spielfeld ausgehängt.

d) Teamevents: Terminplanung

(i) Es wird 3-4 Mannschaftsspieltage geben, plus einen Wettettag, falls erforderlich, während der Tage der Meisterschaften.

Wettbewerbe werden höchstens drei Tage hintereinander veranstaltet, um das Risiko von Verletzungen nehmen zu.

(ii) Mannschaftssportarten haben Vorrang (Super Catch, Relay und Endurance Relay).

(iii) Jede der Disziplinen sollte mindestens zweimal bestritten werden, das Ziel ist, sie dreimal zu bestreiten.

e) Einzelveranstaltungen

(i) Während der Meisterschaftstage finden zwei einzelne Spieltage statt.

4. Teamzusammensetzung

a) Der WBC sollte eine Mischung von Mannschaften aus allen Wurfländern beherbergen:

(i) Nationalmannschaften (je nach maximaler Mannschaftsanzahl 1–3 pro Nation)

(ii) Internationales Frauenteam (Abhängig von der maximalen Mannschaftsstärke 1-2 Frauen Teams)

(iii) Veteranenteam: bestehend aus Senioren (50 oder 55, noch festzulegen), die nicht sich für die Nationalmannschaft qualifizieren oder aus einem Nichtmitgliedsland stammen.

(iv) Internationale gemischte Teams (je nach maximalem Teamkontingent 1-2 Teams)
Bestehend aus Werfern aus IFBA-Mitglieds- oder Nichtmitgliedsländern, die sich qualifizieren für den WBC, habe aber keine Nationalmannschaft, die ich einsetzen könnte.

Hinweis: Nur Nationalmannschaften werden direkt vom Organisationskomitee eingeladen. Die Multi-Nationalmannschaften müssen proaktiv Kontakt mit der Organisation aufnehmen.

5. Einsatz von Extras bei Teamevents

a) Teams können aus 5 oder 6 Werfern bestehen (4 Teammitglieder werfen und 1 werten).
während einer Veranstaltung).

b) Veteranenteams und das Team des Turnierleiters können mehr Werfer haben.*

- c) Teams mit weniger als 6 Werfern dürfen mit Genehmigung des
Turnierleitung. Zusätzliche Spieler dürfen die Mannschaftsgröße nicht auf mehr als 6 erhöhen. Alle zusätzlichen Spieler müssen
muss vor jeder Veranstaltung von den Turnierverantwortlichen genehmigt werden.
- d) Statisten dürfen während des Mannschaftsturniers nur für eine Mannschaft antreten.
- e) Im Falle eines Notfalls oder einer Verletzung, die eine Mannschaft auf eine Größe von 3 Teilnehmern oder weniger reduziert,
Die Turnierleitung kann dann die Verwendung von Extras genehmigen. Wenn ein Teammitglied
kann später wieder ins Team einsteigen, das Teammitglied ersetzt den Ersatzspieler, der ihn ersetzt hat
ursprünglich.

6. Wertung der Weltmeisterschaften 2024

- a) Die Wertung der Turnierereignisse erfolgt gemäß den Turnierregeln.
- b) Die Gesamtwertung erfolgt nach dem relativen Punktesystem für Mannschafts- und
einzelne Veranstaltungen.
- c) Die Ergebnisse können elektronisch gespeichert und ausgewertet werden, eine Buchführung in Papierform ist jedoch erforderlich.
zur Aufzeichnung aller Ergebnisse und Platzierungen aufbewahrt werden.
- d) Die offizielle Turniergröße ist die Anzahl von:
- (i) Team Cup: Die Teams melden sich zu Beginn des ersten Events an. Es gibt kein Minimum
Anzahl der Teams.
 - (ii) Einzelpokal: Werfer, die zu Beginn der ersten Disziplin gemeldet sind. Es gibt keine
Mindestanzahl an Werfern.

7. Bewertungssysteme

- a) Das rangbasierte Bewertungssystem (RBSS)
- (i) Platzierungspunkte in jedem Event
 - a. 1. Platz = 1 Platzierungspunkt, 2. Platz = 2 Platzierungspunkte, 3. Platz = 3 Platzierungspunkte
Punkte, letzter Platz = n Platzierungspunkte (Anzahl der gemeldeten Teams oder Einzelpersonen)
 - b. Beispiel
 - o Team: Wenn es 20 Teams gibt, erhält das Team auf dem 1. Platz in einem Event 1
Platzierungspunkt. Der 2. Platz erhält 2 Platzierungspunkte, der 3. Platz erhält 3 Platzierungspunkte
Punkte, der Letzte erhält 20 Platzierungspunkte.

- o Einzel: Bei 100 Einzelteilnehmern ist der Einzelteilnehmer mit dem 1. Platz in einer Veranstaltung erhält 1 Punkt, der 2. Platz erhält 2 Punkte, der Letzte erhält 100 Punkte.
- c. Aufsteigendes Platzierungssystem: Die maximale Platzierungszahl in einem Event entspricht der Gesamtzahl der Teams oder Werfer im Wettkampf.
- d. Für den Gewinn eines Events werden keine zusätzlichen Punkte vergeben.
- e. Gleichstand bei Teams oder Einzelpersonen teilt die Platzierungspunkte der Plätze, die sie erreichen würden.
genommen hätten, wenn sie nicht gebunden hätten.
 - o Beispiel: Wenn 3 Teams den 2. Platz teilen, teilen sie sich die Platzierung Punkte für den 2., 3. und 4. Platz. Das nächste Team erhält die Platzierung Punkte für den 5. Platz.
- f. Nichterreichen von Punkten, Nichtantreten oder Disqualifikation eines Teams/Werfers bei einer Veranstaltung
oder insgesamt erhält n Platzierungspunkte (die schlechtesten Platzierungspunkte möglich) in dieses Ereignis oder insgesamt.
- g. Die Anzahl der teilnehmenden Teams/Werfer (n) bleibt gleich, als ob es keine gäbe.
disqualifiziert. Platzierungspunkte für disqualifizierte Teams/Werfer werden nicht so behandelt, als ob Es gab ein Unentschieden. Disqualifizierte Teams/Werfer erhalten Punkte in Höhe der offizielle Turniergröße (Platzierungspunkte für den letzten Platz).
 - o Beispiel (50 Teilnehmer und 2 Disqualifizierte): 1. Platz = 1 Platzierungspunkt,
letzter Platz, aber nicht disqualifiziert = $n - 2$ Platzierungspunkte ($50 - 2 = 48$ Platzierungspunkte Punkte), 2 disqualifizierte Werfer n Punkte (50 Platzierungspunkte) pro Werfer.
- h. Disqualifizierte Teams/Einzelpersonen erhalten die maximale Platzierungszahl für die Veranstaltung.
Sie können das Turnier nicht gewinnen. Wenn keine anderen Teams/Einzelpersonen disqualifiziert, werden sie den letzten Platz im Turnier belegen, egal wie gut ihre andere Ergebnisse waren.
- i. Das Team/der Einzelne, das/der in einem Testspiel die wenigsten Platzierungspunkte sammelt, ist der Gewinner des Spiels. Die niedrigste Platzierungszahl über ein Spiel ist die beste; die höchste Zuletzt werden Punkte über 1 Spiel vergeben.
- j. Mannschaftsweltmeister wird die Mannschaft mit den wenigsten Platzierungen Punkte aller Tage. Die niedrigste Platzierung ist die beste, die höchste Platzierung Punkte insgesamt ist der Letzte.

k. Der Einzelweltmeister ist derjenige, der am wenigsten

Platzierungspunkte aller Tage. Die niedrigste Platzierungspunktzahl ist die beste, die höchste

Die Gesamtpunktzahl ist der letzte.

b) Das relative Bewertungssystem (RSS)

(i) Das Relative Scoring System wandelt die Ereignisergebnisse in ein Gesamtergebnis um, indem es

eine logarithmische Funktion. Dies unterscheidet sich vom Rank Based Scoring System, das

rechnet Ereignisergebnisse anhand von Platzierungspunkten in ein Gesamtergebnis um.

(ii) Der RSS rechnet die Ergebnisse jeder Veranstaltung in Gesamtpunkte von 0 bis 1000 um, mit

der 1000-Punkte-Benchmark, der entweder der maximal möglichen Punktzahl in der

Ereignis oder in der Nähe des aktuellen Weltrekords. Dies bedeutet, dass es in einigen Ereignissen

möglich, mehr als 1000 zu erreichen, aber bedenken Sie, dass diese höheren Werte

immer noch „relativ“ zu anderen Ergebnissen, so dass es keine zusätzliche „Belohnung“ für eine außergewöhnliche

Punktstand in diesen Wettbewerben. Details siehe unten.

(iii) Die Mathematik:

a. Der Gewinner ist derjenige mit der höchsten Punktzahl.

b. Für alle Formeln ist $\lg$ der Logarithmus zur Basis 10. $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ usw.

Punktwerte werden auf die nächste Ganzzahl abgerundet. Perfekte Punktzahlen oder

Ergebnisse nahe den Weltrekorden definieren die 1000P-Benchmarks.

c. Bei Veranstaltungen, bei denen die höchste Punktzahl oder die höchste Punktzahl am besten ist,

Punkte für die Gesamtwertung werden vergeben als

wobei MAX der 1000P Benchmark ist. Für Trick Catch/

Verdoppelung, Genauigkeit, Aussie-Runde, das sind 100 Pence.

d. Bei Veranstaltungen, bei denen die niedrigste Punktzahl die beste ist, werden die Punkte für die Gesamtwertung

ausgezeichnet als

wobei MIN der 1000P-Benchmark ist.

Zeitlich begrenzte Events haben eine Anzahl von N Aufgaben oder Runden,

erreicht (Beispiel: 5 Fänge im Fast Catch. Oder

$3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ Aufgaben in Tapir). Zusätzlich kann es

ein Zeitlimit t_{max} sein. Beispielsweise $t_{max} = 60$ s bei Fast Catch.

Wenn ein Teilnehmer n Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit erledigt hat,

Die berechnete Punktzahl entspricht der erwarteten Zeit, um alle

N Aufgaben.

e. Für abgeschlossene Runden ist die Punktzahl die gemessene Zeit, jedoch nicht schlechter als t_{max}

$N/(N-1)$.

f.

g. Wenn sich beispielsweise ein Werfer nach dem Fangen in der Mannschaftsstaffel verletzt, bevor

Bei der Rückkehr zum Tor beträgt der Punktestand in der Team-Staffel $300 \times 8/7 = 342,857$ s.

Eine Nullpunktzahl wird mit 0 Punkten vergeben.

Hinweis: Die Wahl von MAX und MIN hat keinen Einfluss auf die Gesamtwertung, außer

für Werte, die sehr nahe bei Null liegen.

h. In Wettbewerben ohne technisch bestmögliches Ergebnis (Fast Catch/Tapir/

Ausdauer) können mehr als 1000P vergeben werden. Bei Veranstaltungen mit einem Limit/

technisch beste mögliche Punktzahl (wie Genauigkeit), 1000P ist die höchste Anzahl von

Punkte.

i. Teilnehmer, die nicht erscheinen oder überhaupt nicht werfen (np), erhalten -200P.

j. Tabellen zu den Ereignissen finden Sie im Anhang.

k. Faustregeln

Für Ergebnisse, die über 10% des 1000P-Benchmarks liegen (Beispiel: 2c in Fast

Fangen oder 10P in Genauigkeit) können die folgenden Faustregeln verwendet werden:

A schlägt B	um den Faktor 1,01 bzw. 1 %	zB 30s vs 29,7s in FC ca. 2P Unterschied	
A schlägt B	tatsächlich 1,1 oder 10 % 88P vs. 80P in ACC		ca. 20P Unterschied.

A schlägt B	durch Tatsache. 1,2 oder 20%	16,67 vs 20s in FC	ca. 39P Unterschied.
A schlägt B	tatsächlich. 2 oder 100% 2c vs	1c in FC	ca. 148P Unterschied.
Team A schlägt Team B um 3 oder 200% 99c vs 33c in Super		fangen	ca. 230P Differenz.

Im Gegensatz zu positionsbasierten Systemen sind diese Werte nicht von der Anwesenheit eines zusätzlicher Werfer/Team C.

c) Die Punktetabellen des relativen Punktesystems – Kurzversion – Einzel

(i) Vollständige Tabellen finden Sie in der Broschüre „Relative Scoring System Tables“

Punkte	FC		ENDE	ACC/AR/ TC	MTA1/5	MTA3/5
1020	13,67		87			
1000	15,00		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	13,40	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	18.45
540		8	11	5,56	16,70
520		8	10	5.03	15.09
500		7	9	4,54	13,63

d) Das relative Punktesystem Punktetabellen – Kurzversion – Team

(i) Vollständige Tabellen finden Sie in der Broschüre „Relative Scoring System Tables“

Punkte TEAM	ACC/ AR/TC	TEAM MTA Relais	TEAM ENDE	TEAM super	TEAM Relais	TEAM 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. Absage von Veranstaltungen

- a) Vor Beginn des Turniers veröffentlicht der Turnierdirektor die Reihenfolge, in der die Veranstaltungen aus Zeitgründen täglich abgesagt werden.
- b) Ausgeschriebene Turniere/Veranstaltungen werden planmäßig abgehalten, unabhängig von Wetter oder anderen Ereignissen, es sei denn, die Offiziellen beschließen, zur geplanten Startzeit eine Pause einzulegen, um absagen oder verschieben.
- c) Bei starkem Regen, starkem Wind oder anderen gefährlichen Bedingungen, Turnierbeamte wird entscheiden, ob die Veranstaltung fortgesetzt wird oder ob eine Pause eingelegt wird und auf die Zustand aufzuhellen.
- d) Dies sind die Wetterbedingungen, bei denen ein Wettkampf abgesagt werden sollte, verschoben oder unterbrochen.
- (i) Maximaltemperatur 38 °C / 100,5 °F
 - (ii) Alle Ereignisse: maximale durchschnittliche Windgeschwindigkeit von 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *
 - (iii) Verdoppelung: maximale durchschnittliche Windgeschwindigkeit von 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *
- *Die Windgeschwindigkeit wird 2 Meter über dem Boden auf dem Spielfeld gemessen und kontinuierlich in 10-Minuten-Intervallen überwacht
- e) Bei leichtem Regen wird der Wettbewerb fortgesetzt.
- f) Wenn vom Spielfeld aus ein Blitz sichtbar ist und dieser näher zu kommen scheint, Die Beamten werden eine Pause einlegen und warten, bis der Sturm vorüber ist.
- g) Wenn die Offiziellen eine Pause einlegen möchten (bei Regen, Gewitter usw.), müssen sie dies tun zwischen den Runden des Events, wenn möglich. Der Rest des Events muss auf dem am selben Tag, andernfalls gilt die Veranstaltung als abgesagt und die Wertung für die Veranstaltung wird eine der folgenden Möglichkeiten:

- (i) Wenn das Event Runden hat (wie z.B. die Australische Runde, bei der jedes Team mehr als einmal), dann werden die Ergebnisse für die Anzahl der Runden, die alle Teams absolviert haben, sind die Ergebnisse der einzelnen Events. Beispiel: Wenn jedes Team zwei Werfer hätte, die die australische Runde, aber einige Teams hatten drei Werfer, die das Ereignis beendeten, die Ergebnisse für die Die ersten beiden Werfer sind die Mannschaftswertung für das Event. Alle Runden, die nicht am Die Unterbrechung kann bei Wiederaufnahme des Wettbewerbs beendet werden, und die Die Ergebnisse werden in die offizielle Mannschaftswertung einbezogen.
- (ii) Wenn die Veranstaltung einmal von jedem Team bestritten wird (z. B. Team Endurance) und jedes Wenn das Team seine Runde nicht beendet hat, wird für das Event kein Ergebnis aufgezeichnet.
- (iii) Wann und falls das Turnier später am Tag wieder aufgenommen werden kann und zu viel Zeit verloren gegangen, um das pausierte Ereignis fortzusetzen, das nächste Ereignis im Zeitplan oder entsprechend zum Zeitplan wird angefochten.

9. Verschiebung von Veranstaltungen in Mannschaftsmeisterschaften

- a) Das Ziel der Turnierorganisatoren ist es, alle Veranstaltungen während des Mannschaftswettbewerbs zu absolvieren. Turnier an den geplanten Tagen. Wenn Wetter oder andere Probleme reduzieren die Gesamt Veranstaltungen auf weniger als die geplante Anzahl, wird dennoch ein Champion erklärt. Die Die folgenden Richtlinien bestimmen die Neuterminierung von Veranstaltungen, wenn diese wegen Regen ausfallen.
- b) Wenn der erste oder zweite Tag komplett verregnet ausfällt, dann wird der Tag am Regentag, mit der gleichen Reihenfolge der Ereignisse wie zuvor veröffentlicht: Wenn der erste Tag ist Bei Regen werden die für den zweiten Tag vorgesehenen Wettkämpfe am zweiten Tag durchgeführt. Tag und die geplanten Veranstaltungen für den ersten Tag werden für den Regentag durchgeführt. Wenn Der zweite Tag fällt bei Regen aus, die geplanten Veranstaltungen für den zweiten Tag werden für den Regentag durchgeführt.
- c) Wenn beide Tage wegen Regen ausfallen, werden die geplanten Veranstaltungen für den ersten Tag am Regentag durchgeführt. Tag.

10. Terminverschiebungen bei Einzelmeisterschaften

- a) Das Ziel der Turnierorganisatoren ist die Durchführung aller Veranstaltungen während der einzelnen Meisterschaften an den geplanten Tagen. Wenn Wetter oder andere Probleme reduzieren die Gesamtveranstaltungen auf weniger als die geplante Anzahl, wird dennoch ein Champion erklärt. Die folgenden Richtlinien bestimmen die Neuterminierung von Veranstaltungen, wenn ein Tag wegen Regen ausfällt.
- b) Die Einzelmeisterschaften werden auch dann anerkannt, wenn es bis zur zweiten Tag.
- c) Wenn der erste Tag der Einzelmeisterschaften aus irgendeinem Grund abgesagt wird, Die für den zweiten Tag geplanten Veranstaltungen werden am zweiten Tag durchgeführt.
- d) Der Turnierleiter kann jedoch vor Beginn des Turniers entscheiden, dass der zweite Tag möglicherweise mit einem überarbeiteten Zeitplan durchgeführt wird, um verschiedene Fähigkeiten zu testen. Dieser überarbeitete Zeitplan kann Ereignisse von beiden Tagen enthalten. Der Turnierrichter wird den überarbeiteten Zeitplan vor Turnierbeginn bekannt geben. Ein Vorschlag: Australische Runde, Trick Catch/Verdoppelung 100 (oder nur Verdoppelung 50), Fast Catch, MTA 100.
- e) Wird der zweite Tag wegen schlechten Wetters abgesagt, so wird die Platzierung wird anhand der Ergebnisse des ersten Tages oder am Ende eines Regentages (sofern vorhanden) ermittelt.

G. Aufzeichnen von Weltrekorden

Dieser Abschnitt gehört nicht in das Regelwerk für Veranstaltungen. Er gehört wahrscheinlich in die IFBA Website und im Turnierhandbuch.

1. Weltrekorde

a) Beim Team Cup erzielte Ergebnisse zählen nicht für den Weltrekord.

2. IFBA-Anerkennung

a) Die IFBA erkennt einen Weltrekord nur an, wenn:

(i) Die Veranstaltung ist im aktuellsten IFBA-Regelwerk enthalten oder eine traditionelle Veranstaltung mit allgemein anerkannten Regeln (Beispiel: Die meisten aufeinanderfolgenden Fänge).

(ii) Der Rekord wurde in einer Disziplin erzielt, die nicht mehr als einmal in einem Tag –oder- Der Rekord wurde im ersten Versuch einer Veranstaltung erzielt, die bestritten wurde mehr als einmal am Tag.

(iii) In jedem Fall kann (muss aber nicht) die IFBA über die Anerkennung oder Ablehnung eines Weltrekords abstimmen.

(iv) Die folgenden Ereignisse sind aufgeführt:

- a. Genauigkeit 100 (5 Sätze mit je 2 Würfen)
- b. Genauigkeit 50 (5 Sätze mit je 1 Wurf)
- c. Fast Catch (2 Runden)
- d. MTA 100 (3, 4 oder 5 Würfe)
- e. MTA unbegrenzt (3, 4 oder 5 Würfe) (kann die Out-of-bounds-Punktzahl von einem MTA 100-Ereignis)
- f. MTA3+ (die Summe der besten drei Ergebnisse aus fünf Würfen)
- g. Australische Runde (max. 100 Punkte aus 5 Sätzen mit je 1 Wurf)
- h. Trick Catch/Verdoppelung 100 (Christchurch System)
- i. Ausdauer (die meisten Fänge innerhalb von 5 Minuten)
- j. Weite Distanz (bestes Ergebnis aus einer oder zwei Runden mit 5 Sätzen à 1 Wurf)/(bestes Ergebnis aus maximal 20 Würfen pro Tag)
- k. Jonglieren (die meisten Fänge hintereinander, bis einer der beiden Bumerangs nicht gefangen) (die ersten beiden Würfe müssen mindestens 20 m lang sein).

- I. Die meisten aufeinanderfolgenden Fänge (die meisten Fänge in Folge, bis der Bumerang nicht gefangen, 20m Vorqualifikation erforderlich, wird aber nicht bei jedem Wurf überprüft)

3. Bedingungen für die Meldung von Datensätzen

- a) Diese Rekorde müssen während eines von einem IFBA-Land anerkannten Turniers erreicht werden.
- Mitglied. Höchstwahrscheinlich werden alle IFBA-Ländermitglieder nur anerkennen oder nicht anerkennen ein Turnier in ihrem Gebiet. In anderen Fällen - Langstreckenturnier in der Sahara – das IFBA-Direktivenkomitee wird entscheiden.
- b) Jedes Land kann beantragen, eine Veranstaltung in die IFBA-Rekordliste aufzunehmen (ein Eintrag in der IFBA Dann ist ein Regelwerk erforderlich) und schlägt es der Hauptversammlung vor.
- c) Das IFBA-Direktivenkomitee hat alle notwendigen Änderungen am Regelwerk veranlasst und/ bzw. Rekordliste bis spätestens zur nächsten Mitgliederversammlung.
- d) Wenn ein Teilnehmer die volle Punktzahl erreicht in:
- (i) Genauigkeit 100 (5 Sätze mit je 2 Würfeln), er wirft weiterhin Sätze mit je 2 Würfeln, bis mindestens ein oder beide Würfe keine perfekte 10 sind (z. B. 9 und 10). Die Gesamtpunktzahl würde sei 109.
 - (ii) Genauigkeit 50 (5 Sätze mit je 1 Wurf), er wirft weiterhin Sätze mit je 1 Wurf, bis einer Wurf ist keine perfekte 10 (z. B. 9). Die Gesamtpunktzahl wäre 59.
 - (iii) Australische Runde (max. 100 Punkte aus 5 Sätzen mit je 1 Wurf), er wirft weiterhin in Sätzen von 1 Wurf, bis ein Wurf nicht mehr die perfekte 20 ist (z.B. 19). Die Gesamtpunktzahl wäre 119.
 - (iv) Trick Catch/Doubling 100 (Christchurch System), er wirft weiterhin Sätze von 1 Wurf (beim Verdoppeln: 1 Wurf mit zwei Bumerangs) bis ein Wurf (beim Verdoppeln: 1 Wurf mit zwei Bumerangs) ist nicht gefangen. Die Gesamtpunktzahl beträgt 100 plus alle Punkte der Fänge (beim Verdoppeln: Wenn der erste Bumerang gefangen wird und der Wenn der zweite Ball fallen gelassen wird, werden die Punkte für den Fang vergeben, aber der Werfer muss anhalten. Wenn der erste Bumerang fallen gelassen und der zweite gefangen wird, gibt es keine Punkte für den Fang gegeben und der Werfer muss anhalten).