

आईएफबीए
आधिकारिक नियम पुस्तिका 2024
टीम और व्यक्तिगत स्पर्धाएँ

संस्करण 1.6

11/04/2024



अध्यक्ष: गुएंटर मोलर

ईमेल: guenter@themoellers.de

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

कॉपीराइट © IFBA 2024 IFBA

आधिकारिक नियम पुस्तिका IFBA की संपत्ति है।

विषयसूची

ए. सामान्य नियम	4
1. आईएफबीए नियम पुस्तिका संपादन	4
2. बूमरैंग सुरक्षा दिशानिर्देश	4
3. प्रतियोगियों और टीमों के दायित्व	5
4. स्टॉपवॉच आवश्यकताएँ	6
5. प्रतियोगियों और टीमों के अधिकार	8
6. अधिकारियों की जिम्मेदारियाँ	8
7. टूर्नामेंट फील्ड और थ्रोइंग असाइनमेंट	10
8. टीमों की अंपायरिंग जिम्मेदारियाँ (टीमों के निर्णायक सदस्य)	12
9. टीमों की थ्रोइंग और जर्जिंग सूचियाँ	12
10. स्कोरिंग सटीकता (सटीकता और ऑस्ट्रेलियाई राउंड)	13
11. निर्णय करना	13
12. रिले स्टार्ट	15
13. समय	15
14. कानूनी थ्रो	16
15. मौसम की स्थिति की निगरानी	16
16. सामान्य वार्म-अप अवधि	16
17. जानबूझकर हस्तक्षेप/फाउल 17	
18. विरोध प्रदर्शन	20
19. दंड	20
20. शॉर्ट-हैंडेड थ्रोइंग	22
21. टीम स्पर्धा के दौरान चोट लगना	22
बी. पुरस्कार प्रणाली	24
सी. राष्ट्रीयता 26	
घ. घटनाएँ 28	
1. सटीकता 100: व्यक्तिगत	28
2. सटीकता: टीम	30
3. ऑस्ट्रेलियाई राउंड: व्यक्तिगत	31
4. ऑस्ट्रेलियाई राउंड: टीम	35
5. धीरज: व्यक्तिगत	36
6. धीरज रिले: टीम	38
7. फास्ट कैच: व्यक्तिगत	41

8. अधिकतम समय एलोफ्ट (एमटीए) - 5 में से सर्वश्रेष्ठ 1: व्यक्तिगत	43
9. अधिकतम समय (एमटीए) - 5 में से सर्वश्रेष्ठ 3: व्यक्तिगत	45
10. एमटीए रिले: समयबद्ध टीम इवेंट	45
11. 30-मीटर रिले 49	
12. टीम सुपर कैच	53
13. ट्रिक कैच/डबलिंग 100: व्यक्तिगत	58
14. ट्रिक कैच/डबलिंग 100: टीम	61
15. टीम टैपिर टेरर रिले: समयबद्ध टीम इवेंट	61
16. लंबी दूरी	65
ई. शब्दावली 71	
एफ. टूर्नामेंट का आयोजन 84	
1. फेंकने का क्रम	84
2. घोषणाएँ	84
3. कार्यक्रमों का आयोजन	84
4. टीम मेकअप	85
5. टीम इवेंट के लिए अतिरिक्त चीजों का उपयोग	85
6. विश्व चैंपियनशिप 2024 का स्कोरिंग	86
7. स्कोरिंग सिस्टम	86
8. कार्यक्रम रद्द करना 94	
9. टीम चैंपियनशिप में कार्यक्रमों का पुनर्निर्धारण 95	
10. व्यक्तिगत चैंपियनशिप में स्पर्धाओं का पुनर्निर्धारण 96	
जी. विश्व रिकार्ड रिकॉर्डिंग 97	

ए. सामान्य नियम

ये सामान्य नियम टीम चैंपियनशिप और व्यक्तिगत चैंपियनशिप दोनों पर लागू होते हैं।

1. आईएफबीए नियम पुस्तिका संपादन

क) इस नियम पुस्तिका को विश्व बूमरैंग चैंपियनशिप के बीच संपादित किया जाएगा

नए आयोजनों और नियमों व प्रक्रियाओं में बदलाव के साथ-साथ पुराने नियमों को स्पष्ट करने के लिए भी।

आईएफबीए नियम समिति पूरी तरह से नए आयोजनों को अपनाने, नियमों को बदलने के लिए जिम्मेदार है।

पहले से मौजूद नियमों को स्पष्ट करना, पाठ-संपादन, और IFBA नियम पुस्तिका का प्रारूपण।

नए आयोजनों या नियमों में बदलाव के प्रस्ताव IFBA नियमों को प्रस्तुत किए जाने चाहिए

विचार के लिए समिति। संपादन प्रक्रिया को सुविधाजनक बनाने के लिए हमने अपनाया है

कुछ निश्चित समय सीमाएँ। ये समय सीमाएँ प्रतियोगियों, टीमों के लिए पर्याप्त समय पैदा करेंगी,

WBC आयोजकों और निर्णायक कर्मचारियों को नए नियमों और आयोजनों के साथ तालमेल बिठाना होगा। ये समय-सीमाएँ

निम्नानुसार हैं:

ख) WBC से पहले 12 महीने की अवधि में नए इवेंट नहीं जोड़े जा सकते।

यदि कोई कार्यक्रम इस समय-सीमा के बाद प्रस्तावित किया जाता है, तो उसे अगले नियम-पुस्तिका में शामिल करने पर विचार किया जाएगा।

निम्नलिखित WBC.

ग) नियम पुस्तिका का अंतिम संस्करण WBC शुरू होने से 6 महीने पहले प्रकाशित किया जाना चाहिए

इसमें घटनाओं, नियमों और प्रक्रियाओं में सभी परिवर्तन शामिल हैं।

द) हालाँकि, व्याकरण, वाक्यविन्यास, स्वरूपण आदि में परिवर्तन अभी भी किया जा सकता है

WBC प्रारंभ तिथि.

2. बूमरैंग सुरक्षा दिशानिर्देश

अ) बूमरैंग को सुरक्षित उपयोग के लिए बहुत अधिक जगह की आवश्यकता होती है। बूमरैंग का उपयोग केवल

बड़े खुले स्थान जहाँ उन्हें बिना किसी खतरे के उड़ने या उछलने के लिए पर्याप्त जगह मिलती है

किसी भी व्यक्ति या वस्तु पर प्रहार करना।

ख) फेंकने वाले अपने उड़ान पथ के भीतर सभी की सुरक्षा के लिए जिम्मेदार हैं

बूमरैंग। फेंकने वालों को हमेशा बूमरैंग पर अपनी नज़र रखनी चाहिए

उड़ान।

ग) यदि फेंकने वाला किसी को भी मारे जाने के खतरे में देखता है, तो उसे तुरंत, स्पष्ट, ऊंची आवाज में चेतावनी देनी चाहिए,

खतरे में पड़े व्यक्ति को मौखिक चेतावनी देना जैसे चिल्लाना, "सिर"।

घ) अभ्यास के दौरान सुरक्षा

(i) कोई भी फेंकने वाला जो बूमरैंग की बाहर की ओर उड़ान के दौरान किसी व्यक्ति को टक्कर मारता है - और

यदि खिलाड़ी की स्पष्ट रूप से गलती है - तो उसे अगले इवेंट से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा, भले ही वह किसी अन्य दिन हो।

(ii) कोई भी थ्रोअर जिसे टूर्नामेंट अधिकारी या सर्कल मास्टर द्वारा रुकने की चेतावनी दी गई हो

एक ही दिन में दो अलग-अलग मौकों पर खतरनाक तरीके से गेंद फेंकना, या जो हिट करता है

किसी व्यक्ति को एक बार चेतावनी दिए जाने के बाद, उसे वार्म-अप, अभ्यास और अन्य गतिविधियों से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

शेष दिन प्रतिस्पर्धा जारी रहेगी।

(iii) अपवाद:

क. दुर्घटना के लिए स्पष्टतः पीड़ित ही जिम्मेदार है।

ख. पीड़ित संगठित वार्म-अप या अभ्यास (फेंकने की लाइन में) में है और

वह वापस लौटते बूमरैंग पर ध्यान नहीं दे रहा है और परिणामस्वरूप उसे टक्कर लग जाती है।

ई) प्रतियोगिता के दौरान सुरक्षा

(i) प्रतियोगियों को यह सुनिश्चित करना होगा कि सर्कल जज ने "सर्कल क्लियर" दे दिया है

वे फेंकने से पहले घोषणा करते हैं।

(ii) किसी अन्य फेंकने वाले के घेरे में बिना यह जांचे प्रवेश न करें कि वह सुरक्षित है या नहीं।

फेंकने वाले को यह बताना कि आप उसके घेरे में प्रवेश कर रहे हैं।

(iii) फेंकने वाले रेंज स्पॉटर्स, जजों, दर्शकों या किसी भी व्यक्ति को स्थानांतरित करने के लिए जिम्मेदार हैं

इससे पहले कि वे दूसरों को खतरे से दूर रखें, उन्हें किसी और को फेंकना चाहिए। अगर इनमें से कोई भी व्यक्ति मारा जाता है,

इस थ्रो पर थ्रोअर को कोई अंक नहीं मिलता। लोगों को आगे बढ़ने के लिए समय दिया जाएगा,

लेकिन अगर थ्रो पर रेंज स्पॉटर आदि हिट हो जाते हैं तो कोई री-थ्रो नहीं दिया जाता है। अपवाद:

दुर्घटना के लिए स्पष्टतः पीड़ित ही दोषी है।

3. प्रतियोगियों और टीमों के दायित्व

a) प्रतियोगिता में प्रवेश करके, प्रतियोगी और टीम निर्णयों को स्वीकार करने के लिए सहमत होती हैं

टूर्नामेंट के अधिकारी और सर्कल मास्टर्स।

ख) समयबद्ध स्पर्धाओं में, यह सुनिश्चित करना प्रतियोगी की जिम्मेदारी है कि टाइमर तैयार हैं।

इससे पहले कि वह अपनी बारी शुरू करे। जो थ्रोअर टाइमर तैयार होने से पहले फेंकता है उसे प्राप्त होता है

उस बारी के लिए कोई स्कोर नहीं। हालाँकि, यह अच्छा है अगर सर्कल मास्टर भी जाँच करता है

सुनिश्चित करें कि स्पॉटर्स और टाइमर तैयार हैं।

ग) सभी घटनाओं में, फेंकने वाले की यह जिम्मेदारी है कि वह जरूरत पड़ने पर फेंकने के लिए तैयार रहे।

उसकी बारी है। यदि वह सर्कल जज के बाद आवंटित समय के भीतर गेंद नहीं फेंकता है

"सर्कल क्लियर" की घोषणा करने पर, वह अपनी बारी खो देता है।

- घ) प्रतियोगी किसी प्रतियोगिता के दौरान जज या स्कोरकीपर से अनावश्यक बातचीत नहीं कर सकते।
- ई) जब फेंकने वाले/टीमें अपने सर्कल में रिपोर्ट करती हैं, तो फेंकने वालों के नाम दर्ज किए जाते हैं
- स्कोर शीट में दर्ज करें। यदि कोई थ्रोअर या टीम सर्कल में रजिस्टर करने के लिए पूरी तरह से मौजूद नहीं है
- प्रतियोगिता की शुरुआत में मास्टर, फेंकने वाला (व्यक्तिगत शैली की प्रतियोगिताओं में) या
- टीम (टीम शैली की घटनाओं में) को उस घटना में 0 प्राप्त होगा।
- च) प्रत्येक फेंकने वाले/टीम की यह जिम्मेदारी है कि वह जाने कि उसकी बारी कब है, और
- अधिकारी के संकेत पर फेंकने के लिए तैयार रहें।
- छ) जब फेंकने वाले/टीमों ने प्रतियोगिता की शुरुआत में पंजीकरण करा लिया हो, तो कोई परिवर्तन नहीं किया जा सकता
- टीम स्पर्धाओं में चोट लगने पर प्रतिस्थापन की स्थिति को छोड़कर, ऐसा नहीं किया जा सकता। अनुभाग देखें:
- "टीम इवेंट के दौरान चोट"
- h) वार्म-अप और अभ्यास थ्रो को निर्दिष्ट समय पर निर्दिष्ट क्षेत्रों में अनुमति दी जाती है।
- i) वार्म-अप थ्रो, प्रैक्टिस थ्रो और रेंज चेक की अनुमति नहीं है
- प्रतियोगिता चक्र जिसमें कोई कार्यक्रम चल रहा हो।
- (i) ऐसे थ्रो करते पकड़े गए प्रतियोगियों को अगले इवेंट से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।
- भले ही यह किसी अन्य दिन हो।
- j) प्रतियोगियों द्वारा 20 मीटर से कम रेंज वाले फोम बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है।
- इवेंट के बीच, सामान्य वार्मअप के दौरान, और "डेक पर" रहते हुए। "डेक पर" हो सकता है
- घटना के आधार पर अगले समूह या अगले दो समूहों में चयन किया जा सकता है।
- (i) इवेंट के दौरान: केवल डेक पर मौजूद थ्रोअर ही फोम वार्मअप बूमरैंग का उपयोग कर सकते हैं।
- निर्णायक स्टाफ द्वारा निर्दिष्ट वार्मअप क्षेत्र आवंटित किया जाएगा। वार्मअप क्षेत्र
- प्रतियोगिता के मैदान से इतना दूर होगा कि
- प्रतिस्पर्धियों के साथ कोई हस्तक्षेप नहीं।
- (ii) आयोजन के दौरान: जो फेंकने वाले "डेक पर" नहीं हैं, वे कोई भी फेंक नहीं सकते हैं
- बूमरैंग (फोम या अन्यथा)। इसमें स्पोर्टिंग करने वाले फेंकने वाले शामिल हैं,
- निर्णय, समय निर्धारण, स्कोरिंग, या ब्रेक पर।

4. स्टॉपवॉच आवश्यकताएँ

- क) प्रत्येक फेंकने वाले के पास एक कार्यशील स्टॉपवॉच होनी चाहिए जो 1/100 सेकंड का समय बताती हो और
- एक लैप टाइमर.
- ख) स्टॉपवॉच हाथ में पकड़ी जाने वाली होनी चाहिए, कलाई घड़ी या स्मार्टफोन नहीं
- ग) हमेशा अपने साथ स्टॉपवॉच रखें!

d) टीम और/या व्यक्तिगत स्पर्धा में पंजीकरण के लिए थ्रोअर के पास स्टॉपवॉच होना चाहिए

टूर्नामेंट.

ई) स्टॉपवॉच पर हमेशा लैप बटन (स्टॉप बटन नहीं) का उपयोग करें, सिवाय इसके कि जब कोई चोट लगी हो।

व्यक्तिगत सहनशक्ति में होता है। अनुभाग देखें: "धीरज: व्यक्तिगत"

5. प्रतियोगियों और टीमों के अधिकार

क) प्रतियोगी किसी भी प्रतियोगिता के दौरान उड़ानों के बीच किसी भी समय बूमरैंग को बदल सकते हैं।

इसके परिणामस्वरूप इवेंट की गति 15 सेकंड से अधिक धीमी नहीं होनी चाहिए, अन्यथा बारी खो जाएगी।

ख) किसी भी समय केवल 1 बूमरैंग (दोगुना करने के लिए बूमरैंग की 1 जोड़ी) का उपयोग किया जा सकता है।

समय। यदि कोई फेंकने वाला बूमरैंग बदलना चाहता है, तो जिसे बदला जा रहा है या

किसी भी प्रतियोगिता से पहले प्रतियोगी को इसका एक बड़ा हिस्सा निशाने पर वापस करना होगा।

अधिक फेंके जा सकते हैं।

ग) फेंकने वाले खिलाड़ी अपने प्रदर्शन से पहले प्रतियोगिता के मैदान में बाधाओं को हटाने के लिए जिम्मेदार होते हैं।

टर्न - पहले से निर्दिष्ट क्षेत्र बाधाओं को छोड़कर। किसी भी वस्तु से टकराना जो हो सकता है

हटा दिया गया है हस्तक्षेप नहीं है और इस बारी का स्कोर 0 है, सिवाय जब

टर्न में 1 से अधिक श्रो शामिल होते हैं, जैसे कि फास्ट कैच, एंड्योरेंस, या टीम सुपर

पकड़ना।

द) किसी भी प्रतियोगिता में कानूनी दस्ताने का उपयोग किया जा सकता है। कानूनी दस्ताने वे हैं जिनका उपयोग किसी भी प्रतियोगिता में किया जाता है।

कैचिंग के दौरान हाथ(हाथों) की रक्षा करता है, लेकिन बेसबॉल दस्ताने की तरह कैचिंग सहायता के रूप में इसका उपयोग नहीं किया जाता है।

6. अधिकारियों की जिम्मेदारियां

टूर्नामेंट निदेशक, मुख्य न्यायाधीश, निर्णायक स्टाफ और सर्कल मास्टर प्रतियोगिता में भाग ले सकते हैं

टूर्नामेंट जिसमें वे अधिकारी हैं। यदि वे ऐसा करते हैं, तो उन्हें वैकल्पिक रूप से नामित करना होगा

किसी भी कार्रवाई या निर्णय में अपने कर्तव्यों का पालन करना जिसमें वे प्रतिस्पर्धी के रूप में शामिल हों।

क) टूर्नामेंट निदेशक

(i) किसी टूर्नामेंट का आयोजन करता है तथा सामान्यतः उसके लिए जिम्मेदार होता है।

बी) टूर्नामेंट अधिकारी

(i) दर्शकों की सुरक्षा बनाए रखने के लिए उन पर पर्याप्त नियंत्रण प्रदान करना।

(ii) दर्शकों के लिए विज्ञापन तैयार करें और वितरित करें। विज्ञापन में उचित जानकारी शामिल होनी चाहिए

चेतावनियाँ और एक कार्यक्रम शामिल होना चाहिए।

(iii) घोषणाएं करने और नियमों की समीक्षा करने के लिए टूर्नामेंट पूर्व बैठक आयोजित करना।

(iv) सभी प्रतियोगियों के लिए वर्तमान टूर्नामेंट नियमों की एक प्रति उपलब्ध कराना

संदर्भ।

(v) विरोध प्रदर्शनों को सुलझाने में आवश्यकतानुसार अधिकारियों और न्यायाधीशों की सहायता करना।

(vi) क्षेत्रीय स्वच्छता/शौचालय उपकरणों की व्यवस्था करना।

(vii) परिणामों को अनुमोदित और प्रकाशित करना

ग) मुख्य न्यायाधीश

(i) कप्तानों की बैठक का आयोजन और सुविधा प्रदान करना

(ii) बाधाओं को हटाने और बाड़ लगाने सहित क्षेत्र की स्थिति को स्वीकार करना

असुरक्षित क्षेत्रों के

(iii) अनुसूची का समयपालक

(iv) वार्म-अप अवधि शुरू और बंद करें

(v) टीम के जजों को सर्किलों में नियुक्त करें ताकि वे अपनी टीम का जज न करें।

(vi) टीम इवेंट की तैयारी करें

(vii) मौसम की स्थिति की जांच करने और कॉल को रोकने के लिए जिम्मेदार

एक घटना। अनुभाग देखें: "मौसम की स्थिति की निगरानी"

(viii) अंतिम निर्णय लेना

(ix) नियम पुस्तिका की समीक्षा करना तथा उनकी व्यवहार्यता के आधार पर परिवर्तनों का मूल्यांकन करना

घ) अधिकारी/न्यायाधीश

(i) टूर्नामेंट के निष्पक्ष संचालन के लिए जिम्मेदार।

(ii) जब वह प्रतियोगिताएं आयोजित नहीं कर सकता तो अपने कर्तव्यों का पालन करने के लिए सहायक न्यायाधीशों की नियुक्ति करना

स्वयं (जैसे कि जब कई फेंकने वाले स्टेशनों का उपयोग किया जाता है या जब 2 या अधिक घटनाएं होती हैं)

(दोनों एक साथ चल रहे हैं)।

(iii) प्रत्येक स्पर्धा में प्रत्येक थ्रो के लिए दिए जाने वाले अंक का निर्धारण करें।

(iv) स्कोरकीपर्स के लिए स्टीवर्ड और टाइमकीपर से डेटा व्यवस्थित और एकत्रित करना।

(v) हस्तक्षेप और नियमों का उचित तरीके से मूल्यांकन करें।

(vi) विरोध को हल करने के लिए टूर्नामेंट निदेशक और मुख्य जजों के साथ विचार-विमर्श करें।

(vii) किसी घटना का निर्धारण किस प्रकार किया जाना चाहिए, यह निर्धारित करने के लिए जो भी विधि उचित लगे, उसका प्रयोग करें

इसमें गवाहों से प्राप्त जानकारी शामिल है, लेकिन यह केवल इसी तक सीमित नहीं है

घटना।

(viii) यदि उसे थ्रो के स्कोर के बारे में संदेह है, तो संदेह का लाभ दिया जाना चाहिए

हमेशा फेंकने वाले के पास जाएँ। सर्कल मास्टर फेंकने वाले को बार-बार ऐसा करने के लिए मजबूर नहीं कर सकता

सिर्फ इसलिए कि सर्कल मास्टर को स्कोर पर संदेह है।

ई) सर्किल मास्टर

(i) यह सुनिश्चित करना कि मैदान आयोजन के लिए तैयार है।

(ii) टूर्नामेंट में शामिल प्रत्येक सर्कल में प्रतियोगिताओं के निष्पक्ष संचालन के लिए जिम्मेदार।

इसमें नियमों की व्याख्या करना, अन्य अधिकारियों और प्रबंधकों को संगठित करना, और स्कोर रिकार्ड करना.

(iii) फुट फॉल्ट पर नजर रखना तथा वैध/कानूनी कैच पर निर्णय लेना।

(iv) रिले स्पर्धाओं में, वह यह निर्धारित करता है कि थ्रोअर ने सेंटर सर्कल को टैग किया है या नहीं।

(v) बारी शुरू होने पर घोषणा करता है और संकेत देता है कि सर्कल खाली है।

(vi) कोई भी फेंकने वाला व्यक्ति जो नियमों से परिचित हो और अंग्रेजी अच्छी तरह समझता हो

स्कोर बनाए रखने के लिए पर्याप्त है।

(vii) यदि उसे थ्रो के स्कोर के बारे में संदेह है, तो संदेह का लाभ दिया जाना चाहिए

हमेशा फेंकने वाले के पास जाएँ। सर्कल मास्टर फेंकने वाले को बार-बार ऐसा करने के लिए मजबूर नहीं कर सकता

सिर्फ इसलिए कि सर्कल मास्टर को स्कोर पर संदेह है।

च) स्कोरकीपर

(i) प्रतियोगिता के दौरान स्कोर रिकॉर्ड करने के लिए जजों द्वारा नियुक्त।

क. मुख्य न्यायाधीश द्वारा अनुमोदित किसी भी व्यक्ति द्वारा कर्तव्यों का पालन किया जा सकता है, जब

ज़रूरी।

ख. इवेंट के सभी स्कोर रिकॉर्ड करता है।

छ) स्टीवर्ड (रेंज स्टीवर्ड, टाइमर)

(i) रेंज निर्धारण, समय निर्धारण, निर्धारण में सहायता के लिए न्यायाधीशों द्वारा नियुक्त

सटीकता या पकड़ने के अंक के रूप में अनुरोध किया।

(ii) सभी प्रतियोगियों को कुछ स्टीवर्ड कर्तव्यों का पालन करना होता है जब उनकी फेंकने की बारी आती है

आसन्न नहीं.

(iii) किसी इवेंट/टर्न के शुरू होने से पहले सौंपा जा सकता है।

ज) प्रमुख स्कोरकीपर/स्कोर विश्लेषक

(i) अंक पत्र तैयार करना।

(ii) अंक पत्र पर गणना की पुनः जांच करना।

(iii) प्रत्येक स्पर्धा में आधिकारिक स्थान का निर्धारण करता है।

(iv) समग्र स्थिति निर्धारित करने के लिए डेटा संकलित करना।

(v) नियम पुस्तिका की समीक्षा करना तथा उनकी व्यवहार्यता के आधार पर परिवर्तनों का मूल्यांकन करना।

7. टूर्नामेंट फील्ड और थ्रोइंग असाइनमेंट

क) क्षेत्र

(i) टूर्नामेंट का मैदान समतल, अच्छी तरह से कटी हुई घास से युक्त और बाधाओं से मुक्त होना चाहिए

जैसे पेड़, प्रकाश स्तंभ, गोल पोस्ट, आदि।

(ii) बाधाएं आवश्यक सबसे बाहरी रेंज सर्कल से कम से कम 10 मीटर दूर होनी चाहिए

इस आयोजन के लिए.

(iii) वृत्त चिह्न स्थिर और स्पष्ट रूप से दिखाई देने वाले होने चाहिए। सभी वृत्त रेखाएँ

निरंतर रहें.

(iv) टूर्नामेंट मैदान का क्षेत्र स्पष्ट रूप से परिभाषित और उचित रूप से चिह्नित होना चाहिए।

एमटीए कार्यक्रमों के लिए विशेष रूप से महत्वपूर्ण है।

ख) व्यक्तिगत प्रतियोगिता के लिए थ्रोइंग ऑर्डर और इवेंट सीडिंग

(i) फेंकने वालों का क्रम किसी भी फेंकने वाले के लिए नुकसानदेह या फायदेमंद नहीं हो सकता है।

टूर्नामेंट की शुरुआत में, थ्रोअर्स को परिणामों के आधार पर वरीयता दी जाएगी

पिछले WBC. पिछले WBC में भाग नहीं लेने वाले थ्रोअर को यादृच्छिक रूप से चुना जाएगा

सीडिंग में पर्याप्त अनुभवी थ्रोअर को शामिल किया गया है। नोट: सुनिश्चित करें कि पर्याप्त अनुभवी थ्रोअर मौजूद हैं

अंतिम समूह में एक चक्र चलाने वाला।

(ii) प्रत्येक स्पर्धा में, फेंकने वालों को मुख्य रूप से 5 के समूहों में रखा जाएगा, लेकिन 4 या 3 भी हो सकते हैं

घटना पर निर्भर करता है.

(iii) यदि आवश्यक हो, तो समूहों को 5 तक बराबर करने के लिए "डमी" थ्रोअर का उपयोग किया जा सकता है

(iv) समूहों को इस प्रकार क्रमबद्ध किया जाएगा कि उच्च, मध्यम और निम्न की संख्या बराबर हो

प्रत्येक सर्कल पर रैंक किए गए समूह।

क. उदाहरण: 44 खिलाड़ियों के एक छोटे टूर्नामेंट पर विचार करें जिसमें एक इवेंट में 3 खिलाड़ियों का उपयोग किया जाएगा।

वृत्त। वृत्त पर समूहीकरण इस तरह दिख सकता है:

o सर्कल 1: थ्रोअर 1-5, 16-20, 31-35

o सर्कल 2: थ्रोअर 6-10, 21-25, 36-39

o सर्कल 3: थ्रोअर 10-15, 26-30, 40-44 + प्लस 1 डमी

(v) सर्कल असाइनमेंट टूल (CAT) का उपयोग स्कोरिंग स्टाफ द्वारा सर्कल पोस्ट करने के लिए किया जाएगा

टूर्नामेंट से पहले असाइनमेंट शीट।

क. टूर्नामेंट शुरू होने से पहले गुपिंग (रैंक संख्या) पोस्ट की जाएगी।

ख. प्रत्येक इवेंट के बाद, फेंकने वालों को केवल अपनी समग्र रैंक ढूंढनी होगी

स्कोरशीट पर उस नंबर को सर्कल असाइनमेंट शीट पर देखें

अगली घटना।

सी) थ्रोइंग ऑर्डर टीम

- (i) अग्रानुक्रम शैली की स्पर्धाओं में, एक ही टीम के फेंकने वालों की जोड़ियाँ एक साथ नहीं फेंक सकतीं समान या आसन्न वृत्त।
- (ii) उन्हें कार्यक्रम के लिए अलग-अलग समयावधि भी आवंटित की जानी चाहिए।
- (iii) दो टीमों तीस मीटर रिले में एक दूसरे के खिलाफ दो बार प्रतिस्पर्धा नहीं कर सकतीं एक टीम टूर्नामेंट के दौरान.

8. टीमों की अंपायरिंग जिम्मेदारियाँ (टीमों के निर्णायक सदस्य)

- क) प्रत्येक टीम से कम से कम एक थ्रोअर को प्रत्येक स्पर्धा में भाग लेना आवश्यक है।
अंपायरिंग असाइनमेंट टीम के सर्कल असाइनमेंट की तरह ही पोस्ट किए जाते हैं और फेंकने के आदेश। अपवाद टीम के आकार पर निर्भर करते हैं और उन्हें मंजूरी दी जा सकती है प्रधान न्यायाधीश.
- ख) टीम के थ्रोइंग सदस्यों को थ्रो करने से पहले जजमेंट, टाइम और/या स्पॉट रेंज की आवश्यकता हो सकती है और/या उन सर्किलों में अपनी बारी आने के बाद जहां वे प्रतिस्पर्धा कर रहे हैं।
(i) अनुपस्थित रहने या आवश्यक कार्य पूरा न करने पर पीला कार्ड दिया जा सकता है।
- ग) नामित टीम अधिकारी (टीमों के निर्णायक सदस्य) को 5 मिनट तक अपने घेरे में रहना होगा इवेंट शुरू होने से पहले सर्कल मास्टर को रिपोर्ट करें।

9. टीमों की थ्रोइंग और जजिंग सूचियाँ

- अ) टीमों को अपने 4 फेंकने वाले सदस्यों के नाम सर्कल में प्रस्तुत करने होंगे प्रत्येक इवेंट के बाद मास्टर वार्म-अप करें।
- ख) टीमों को प्रत्येक इवेंट के लिए कम से कम एक निर्णायक सदस्य का नाम प्रस्तुत करना आवश्यक है प्रत्येक इवेंट का वार्म-अप मुख्य जजों को दिखाया जाएगा। अपवाद टीम के आकार पर निर्भर करते हैं और हो सकते हैं मुख्य न्यायाधीशों द्वारा अनुमोदित किया जाएगा।
- ग) कप्तानों की बैठक में, प्रत्येक टीम को सर्कल असाइनमेंट की प्रतियां प्राप्त होंगी और जजमेंट असाइनमेंट। ये शीट भी पोस्ट की जाएंगी।
- द) यह प्रत्येक टीम की जिम्मेदारी है कि वे सुनिश्चित करें कि उनके फेंकने वाले सदस्य अपने स्थान पर हैं।
टीमों को समय पर सर्कल सौंपे जाने चाहिए। यदि टीमों के निर्णायक सदस्यों की सूची से पता चलता है कि टीमों को यदि कोई अधिकारी उपलब्ध है, तो इस टीम सदस्य को भी समय पर अपने निर्धारित कार्य पर उपस्थित होना होगा।
अनुपस्थिति के परिणामस्वरूप व्यक्तिगत दंड लगाया जा सकता है।
- ई) केवल 5 सदस्यों वाली टीमों को भी एक निर्णायक सदस्य लाना होगा।

च) केवल 4 सदस्यों वाली टीमों को भी टीम का निर्णय देने की आवश्यकता हो सकती है

सदस्य को मजबूर किया जाना चाहिए कि वह कम हाथ से फेंके। अनुभाग देखें: “कम हाथ से फेंकना”। _____

इस संबंध में मुख्य न्यायाधीश के समक्ष याचिका दायर की जा सकती है, लेकिन मुख्य न्यायाधीश का निर्णय मान्य होगा।

अंतिम हो.

10. स्कोरिंग सटीकता (सटीकता और ऑस्ट्रेलियाई राउंड)

स्कोरिंग स्थान	एक्यूरा सीवाई	एक ussie गोल
2 मीटर के घेरे के अंदर	10	10
2 मीटर के घेरे पर*	9	9
2-मीटर और 4-मीटर के घेरे के बीच	8	8
4 मीटर के घेरे पर*	7	7
4-मीटर और 6-मीटर के घेरे के बीच	6	6
6 मीटर के घेरे पर*	5	5
6-मीटर और 8-मीटर के घेरे के बीच	4	4
8 मीटर के घेरे पर*	3	3
8-मीटर और 10-मीटर के घेरे के बीच	2	2
10 मीटर के घेरे पर*	1	1
10-मीटर और 20-मीटर के घेरे के बीच	0	1
20 मीटर के घेरे पर*	0	1
* इसका अर्थ वृत्त के प्रत्येक ओर एक-एक पैर भी है		

11. निर्णय करना

क) न्यायाधीश किसी भी उपलब्ध साधन का उपयोग यह निर्धारित करने के लिए कर सकते हैं कि किसी घटना का किस प्रकार निपटारा किया जाना चाहिए

न्याय में उन गवाहों की मदद भी शामिल थी, जिनका दृष्टिकोण न्यायाधीश से बेहतर था।

ख) सर्किल मास्टर के निर्णय का विरोध किया जा सकता है। अनुभाग देखें: “विरोध” _____

ग) स्पष्ट, प्रत्यक्ष या संदिग्ध नियम उल्लंघन को तत्काल संज्ञान में लाया जाना चाहिए।

किसी भी अधिकारी द्वारा कॉल करने के लिए आवश्यक अधिकारी का ध्यान, जो इसे देखता है
उल्लंघन होने पर, कॉल करने के लिए आवश्यक अधिकारी ऐसा करेगा।

12. रिले स्टार्ट

क) ध्वनि संकेत मिलने पर स्टार्टिंग लाइन पर टीम के गेट से स्टैंडिंग स्टार्ट किया जाता है

किसी इवेंट अधिकारी से। रनिंग स्टार्ट का उपयोग नहीं किया जा सकता है।

ख) प्रतियोगिता शुरू होने के बाद, कोई भी थ्रोअर प्रतियोगिता के अंदर के क्षेत्र को नहीं छू सकता

जब तक उसे टैग नहीं कर दिया जाता तब तक उसे घेरे में (लाइन सहित) रहना चाहिए। फेंकने वाले के शरीर का कोई भी हिस्सा बाहर नहीं निकलना चाहिए

जब वह टैग का इंतजार कर रहा था, तब उसने गेंद को लाइन के पार पहुंचा दिया।

ग) टैग किये जाने के बाद वह सर्कल में प्रवेश कर सकता है।

13. समय

क) समय निर्धारण की विधि:

(i) प्रत्येक बारी से पहले तीन प्राथमिक टाइमर और एक बैकअप टाइमर निर्दिष्ट किया जाएगा और

सभी 4 समय रखेंगे।

(ii) यदि टाइमर को लगता है कि उसने अपनी स्टॉपवॉच को उचित समय पर शुरू या बंद नहीं किया है

किसी भी मोड़ पर उसे अपना समय अयोग्य घोषित करना होगा।

(iii) यदि एक या अधिक प्राथमिक टाइमर नीचे निर्दिष्ट सीमाओं के भीतर नहीं हैं या

उसने अपना समय अयोग्य घोषित कर दिया है, उपेक्षित समय के स्थान पर बैकअप टाइमर का उपयोग किया जाता है:

a. यदि 3 प्राथमिक समय का उपयोग किया जाता है, तो सबसे छोटा समय वैध माना जाता है

और सबसे लंबा समय एक दूसरे से 0.75 सेकंड के भीतर है। आधिकारिक समय है

मध्य समय। यदि सबसे लंबा और सबसे छोटा समय 0.75 सेकंड से अधिक है

यदि समय से 1 दूर है, तो मध्य समय को अनदेखा किया जाना चाहिए। उस स्थिति में,

बैकअप का उपयोग किया जाता है। फिर यह सुनिश्चित करने के लिए प्रक्रिया दोहराई जाती है कि बैकअप अंदर है

0.75 सेकंड की सहनशीलता।

ख. उस बिंदु पर, यदि केवल 2 स्टॉपवॉच 0.75 सेकंड की सहनशीलता के भीतर हैं, तो आधिकारिक

समय 2 बार में से निम्न है।

सी. यदि केवल एक स्टॉपवॉच में ही वैध समय दिखाई देता है, तो यह आधिकारिक है

समय। नोट: यदि केवल एक स्टॉपवॉच प्राप्त हो तो फेंकने वाला पुनः फेंकने का विकल्प नहीं चुन सकता है।

एक वैध समय। पुनः थ्रो देना थ्रोअर को लाभ देने के रूप में देखा जाता है

अपने स्कोर को सुधारने के लिए।

- (iv) टीम स्पर्धाओं के लिए जहां समग्र समय और लैप समय रिकॉर्ड किए जाते हैं (उदाहरण के लिए, टीम रिले और एमटीए रिले) में आधिकारिक टाइमर वह होता है जिसमें समग्र समय मध्य होता है।
- यदि आवश्यक हो तो इस टाइमर से सभी लैप समय लिए जाते हैं।

14. कानूनी श्रो

- a) यदि कोई घटना विशेष नियम नहीं है, तो श्रो तभी वैध है जब वह अंदर से किया गया हो
- लक्ष्य पर निशाना साधें। लाइन पर कदम न रखें (पैर की गलती)।

15. मौसम की स्थिति की निगरानी

- क) हवा की गति पर नजर रखने के लिए मैदान पर कम से कम दो मौसम केंद्र होंगे
- और तापमान। निगरानी स्टेशनों को इस तरह से रखा जाना चाहिए कि सभी प्रतियोगी और न्यायाधीशों को "वायु जांच" के लिए कॉल करने की सुविधा है
- (i) बदलती परिस्थितियों पर नज़र रखने के लिए मौसम मॉनीटर नियुक्त किए जाएंगे और
- जब कोई प्रतियोगी या जज पूछता है तो वह रीडिंग देने के लिए उपलब्ध रहता है।
- (ii) मॉनिटर जजिंग स्टाफ, टीम का जजिंग सदस्य, कोई प्रतियोगी हो सकता है जो जज नहीं है
- वर्तमान में प्रतिस्पर्धा कर रहे किसी भी व्यक्ति या किसी भी ऐसे व्यक्ति को, जिसे मुख्य न्यायाधीश कार्य के लिए सक्षम समझता है।
- (iii) वर्तमान मौसम की स्थिति के नियम इस प्रकार हैं
- a. अधिकतम तापमान 38C / 100.5F
- ख. सभी घटनाएँ: अधिकतम औसत वायु गति 6 मीटर/सेकेंड (21.6 किमी/घंटा, 13.4 मील प्रति घंटा) *
- ग. दोगुना होना: अधिकतम औसत वायु गति 5 मीटर/सेकेंड (18.0 किमी/घंटा, 11.1 मील प्रति घंटा) *
- *खेल मैदान पर हवा की गति ज़मीन से 2 मीटर ऊपर मापी जाएगी
- और 10 मिनट के अंतराल पर लगातार निगरानी की जाती है
- (iv) यदि इन सीमाओं को पार किया जाता है तो मुख्य न्यायाधीश निम्नलिखित नियमों का पालन करेंगे:
- "कार्यक्रमों का रद्द होना"

16. सामान्य वार्म-अप अवधि

- क) प्रत्येक प्रतियोगिता से पहले 10 मिनट का सामान्य वार्म-अप पीरियड होगा
- (i) अपवाद 1: ऑस्ट्रेलियाई दौर के लिए कोई सामान्य वार्मअप नहीं है। इसके बजाय,
- प्रत्येक समूह के लिए उनकी बारी से पहले 5 मिनट का नियंत्रित वार्मअप होना चाहिए। अनुभाग देखें
- "ऑस्ट्रेलियाई दौर"
- (ii) अपवाद 2: सुपर कैच, एमटीए और एमटीए रिले के लिए 15 मिनट।

ख) वार्म-अप अवधि पिछली घटना समाप्त होने के तुरंत बाद शुरू होती है, जिसमें कोई भी शामिल है

विरोध प्रदर्शन.

ग) एक तेज आवाज वाला संकेत फेंकने वालों को शुरुआत (जैसे एक हूट) और अंत (जैसे एक हूट) के बारे में सचेत करेगा।

वार्मअप के दो हूट)

घ) खेल के अंत के संकेत के बाद प्रतियोगिता शैली का बूमरैंग नहीं फेंका जा सकता।

जोश में आना।

ई) वार्म-अप अवधि समाप्त होने के बाद, फेंकने वालों और अधिकारियों के पास रिपोर्ट करने के लिए 5 मिनट का समय होता है

अपने-अपने मंडलियों में।

च) वार्म-अप थ्रोइंग टूर्नामेंट के मैदान या नामित स्थान पर हो सकती है

अभ्यास क्षेत्र। टूर्नामेंट के मैदान का उपयोग करने वाले थ्रोअर्स को बुल्स-आई का उपयोग करने से बचना चाहिए।

अपवादों के लिए ईवेंट देखें.

छ) ऑस्ट्रेलियाई दौर और सटीकता की घटनाओं के लिए, पहले समूह द्वारा वार्म-अप केवल

मैचों को ऐसे तरीके और स्थानों पर बनाया जाना चाहिए, जिनका उपयोग अन्य टीमों वार्म-अप के लिए कर सकें।

(i) उदाहरण: यदि कार्यक्रम शुरू होने के बाद अन्य समूहों को वार्म-अप की अनुमति नहीं दी जाएगी।

50 मीटर की प्रतियोगिता के घेरे में ऊपर की ओर फेंके जाने वाले थ्रो के बाद, पहला समूह

प्रतियोगिता चक्र में उड़ने वाले वार्म-अप थ्रो नहीं होने चाहिए

h) किसी भी प्रतियोगिता के दौरान किसी भी स्थान पर बाहरी थ्रोइंग प्रतियोगिता नहीं होगी।

निर्दिष्ट क्षेत्र में फोम बूमरैंग का उपयोग करके "ऑन-डेक" फेंकने वालों को स्वीकार करें।

किसी भी अन्य बूमरैंग को फेंकने का काम प्रतिस्पर्धा करने वाले फेंकने वालों द्वारा सक्रिय घेरे में किया जाएगा

अपनी बारी के दौरान या अपनी बारी से पहले आधिकारिक वार्म-अप में।

i) कोई भी थ्रोअर, जो वार्म-अप की समाप्ति के बाद या किसी प्रशिक्षण सत्र के दौरान अवैध रूप से थ्रो कर रहा हो।

इवेंट, उस इवेंट से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है जिसके लिए वह वार्मअप कर रहा है, या उसके अगले इवेंट से (यदि

(वह पहले ही वर्तमान प्रतियोगिता में भाग ले चुका है), भले ही वह किसी अन्य दिन हो।

17. जानबूझकर हस्तक्षेप/बेईमानी

a) टीम चैम्पियनशिप के दौरान

(i) यदि किसी टीम में अपनी बारी के दौरान फेंकने वाले द्वारा जानबूझकर हस्तक्षेप किया गया प्रतीत होता है-

स्टाइल इवेंट में, थ्रोअर की टीम को इस इवेंट से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है और उसे कोई अंक नहीं मिलता

(एक के लिए सभी और सभी के लिए एक)।

(ii) यदि किसी थ्रोअर द्वारा अपनी बारी के दौरान जानबूझकर हस्तक्षेप किया जाता प्रतीत होता है-

इस शैली की स्पर्धा में, फेंकने वाले को इस स्पर्धा से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है तथा उसे कोई अंक नहीं मिलता।

(iii) यदि ऐसा प्रतीत होता है कि फेंकने वाले के अलावा किसी अन्य प्रतियोगी द्वारा जानबूझकर हस्तक्षेप किया गया है

अपनी बारी के दौरान:

(iv) यदि हस्तक्षेप करने वाला प्रतियोगी टीम के फेंकने वाले सदस्यों में से एक है, तो उसे कोई लाभ नहीं मिलता है

स्कोर (यदि फेंकने वाला पहले ही इवेंट फेंक चुका है तो स्कोर रद्द हो जाता है)।

(v) यदि हस्तक्षेप करने वाला प्रतियोगी टीम का निर्णायक सदस्य या गैर-फेंकने वाला सदस्य है,

वह अगले इवेंट से अयोग्य हो जाता है, भले ही वह अगले दिन हो।

उन्हें प्रतियोगी, जज या अतिरिक्त सदस्य के रूप में मैदान पर जाने की अनुमति नहीं दी जाएगी

अगली घटना।

(vi) टीम स्पर्धा में कोई व्यक्तिगत दंड नहीं होता, क्योंकि उनका प्रभाव केवल पर पड़ता है

कुछ टीमों अपने थ्रोअर की संख्या के आधार पर ऐसा करती हैं। अनुभाग देखें: "दंड"

टीम स्पर्धाओं में स्कोर कैसे करें।

ख) व्यक्तिगत चैम्पियनशिप के दौरान

(i) यदि ऐसा प्रतीत होता है कि फेंकने वाले ने अपनी बारी के दौरान जानबूझकर हस्तक्षेप किया है, तो फेंकने वाले को

इस स्पर्धा से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है और उसे कोई अंक नहीं मिलता।

(ii) यदि ऐसा प्रतीत होता है कि फेंकने वाले के अलावा किसी अन्य प्रतियोगी द्वारा जानबूझकर हस्तक्षेप किया गया है

अपनी बारी के दौरान, हस्तक्षेप करने वाले प्रतियोगी को इस प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

ग) पुनः फेंकना

(i) सर्कल मास्टर्स पुनः-थ्रो को अनुचित लाभ पैदा करने से रोकने का प्रयास करते हैं या

किसी भी टीम या फेंकने वाले के लिए नुकसानदेह।

(ii) टीमों और थ्रोअर्स के पास स्कोर बनाए रखने के लिए पुनः थ्रो से इनकार करने का विकल्प होता है

उस दौर के दौरान अर्जित किया गया जहां हस्तक्षेप हुआ था, जब तक कि सर्कल मास्टर

यह निर्धारित करता है कि निष्पक्षता के लिए पुनः फेंकना आवश्यक है।

(iii) यदि री-थ्रो लिया जाता है, तो री-थ्रो का स्कोर गिना जाता है। कब के लिए इवेंट नियम देखें

पुनः फेंके जाते हैं।

(iv) यदि पुनः थ्रो करने के लिए कोई विशिष्ट नियम मौजूद नहीं है, तो पुनः थ्रो

जैसे ही सभी प्रतियोगी किसी दिए गए सर्कल या सर्कल पर इवेंट समाप्त कर लेते हैं, इसे बनाया जाता है

विरोधपूर्ण कृत्य घटित होने के बाद - फेंकने वालों के एक समूह ने अपना दौर पूरा कर लिया है।

घ) फेंकने में देरी

(i) पिछले थ्रोअर की बारी का स्कोर होने के बाद, सर्कल मास्टर अगले थ्रोअर को बताएगा

फेंकने वाले ने मौखिक रूप से कहा, "सर्किल साफ़ है"

(ii) इस फेंकने वाले के पास फेंकने के लिए 15 सेकंड का समय होता है।

(iii) उसे लक्ष्य की ओर बढ़ना चाहिए और यह जानना चाहिए कि उसे कैसे फेंकना है।

क्योंकि निशाना स्पष्ट है।

(iv) यदि वह 15 सेकंड के भीतर गेंद नहीं फेंकता है, तो वह अपनी बारी खो देता है और इसके लिए उसे 0 अंक मिलते हैं
मोड़।

18. विरोध प्रदर्शन

क) किसी भी विरोध की सूचना तुरंत सर्कल मास्टर को दी जानी चाहिए। इसका निपटारा तुरंत किया जाएगा।

यदि संभव हो तो उस समय.

ख) कोई भी कार्य, घटना या निर्णय जिससे किसी को अनुचित लाभ या हानि हो

किसी भी प्रतियोगी या प्रतियोगियों के समूह का विरोध किया जा सकता है। उदाहरण के लिए, यदि नियम हैं

यदि गलत व्याख्या की जाती है या गलत सलाह दी जाती है, तो वंचित लोग विरोध कर सकते हैं।

जिसके परिणामस्वरूप घटना को पुनः टाल दिया गया।

ग) विरोध किए गए कार्य, घटना या घटना के 30 सेकंड से अधिक समय बाद कोई विरोध नहीं किया जा सकता है।

निर्णय हुआ - जब तक कि घटना के नियम अलग से न कहें।

द) गलत अंकों का विरोध करने की आवश्यकता नहीं है। यदि पर्याप्त सबूत उपलब्ध हों, तो कोई भी

स्कोरिंग त्रुटि को ठीक किया जाएगा.

ई) गणितीय या तार्किक त्रुटियों को छोड़कर, प्लेसिंग पर विरोध नहीं किया जा सकता।

च) विरोध प्रदर्शनों का निपटारा शीघ्र और निष्पक्ष रूप से किया जाना चाहिए, ताकि चल रही प्रतियोगिता में कोई बाधा न आए।

आवश्यकता से अधिक.

छ) विरोध का निर्णय सर्कल मास्टर द्वारा लिया जा सकता है अथवा यदि सर्कल मास्टर के निर्णय का विरोध किया जाता है,

टूर्नामेंट अधिकारियों द्वारा (अधिकतम 3) टूर्नामेंट अधिकारियों का निर्णय अंतिम होता है।

ज) विरोधों का समाधान, यदि संभव हो तो, तुरंत किया जाएगा, या किसी भी स्थिति में अगली सुनवाई से पहले किया जाएगा।

इवेंट शुरू होने पर। अगर यह संभव नहीं है, तो टूर्नामेंट अधिकारियों या सर्कल मास्टर्स को बताना होगा

प्रदर्शनकारियों से पूछा कि निर्णय कब आएगा और इसमें देरी क्यों हो रही है।

i) यदि थ्रोअर के राउंड के दौरान व्यवधान या भ्रम की स्थिति उत्पन्न हो, लेकिन फिर भी वह ऐसा करने में सक्षम हो

जारी रखने के लिए, उसे अपना राउंड यथासंभव पूरा करना होगा, फिर विरोध दर्ज कराना होगा

अपने राउंड के पूरा होने के 30 सेकंड बाद।

19. दंड

क) फेंकने वालों को अपने फेंकने से पहले और/या बाद में, आंकलन, समय और/या स्पोर्ट रेंज की आवश्यकता हो सकती है

बारी, उन मंडलियों में जहां वे प्रतिस्पर्धा कर रहे हैं। अनुपस्थिति या आवश्यक आवश्यकताओं को पूरा न करना

ऐसा करने पर पीला कार्ड मिल सकता है।

ख) कोई भी श्रोअर, जो वार्म-अप की समाप्ति के बाद या किसी प्रशिक्षण सत्र के दौरान अवैध रूप से श्रो कर रहा हो

इवेंट, उस इवेंट से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है जिसके लिए वह वार्मअप कर रहा है, या उसके अगले इवेंट से (यदि

(वह पहले ही वर्तमान प्रतियोगिता में भाग ले चुका है), भले ही वह किसी अन्य दिन हो।

ग) सर्किल मास्टर्स द्वारा निम्नलिखित क्रम में दंड लगाया जा सकता है:

(i) पीला कार्ड: मौखिक चेतावनी

(ii) लाल कार्ड: 2 पीले कार्ड या 1 जानबूझकर हस्तक्षेप के बाद:

क. व्यक्तिगत प्रतियोगिता में: श्रोअर को वर्तमान प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा

यदि वह वर्तमान स्पर्धा में भाग नहीं ले रहा है, तो उसे प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।

अगली घटना भले ही किसी अन्य दिन हो।

ख. टीम प्रतियोगिता में: यदि किसी प्रतिस्पर्धी सदस्य को लाल कार्ड दिया जाता है, तो नियम लागू होगा

व्यक्तिगत प्रतियोगिता के समान ही (ऊपर देखें)

ग. टीम प्रतियोगिता में: यदि लाल कार्ड किसी गैर-प्रतिस्पर्धी सदस्य से है तो

उनकी टीम के लिए वर्तमान स्पर्धा का परिणाम टीम रिले के लिए 25% बढ़ जाता है और

सभी इवेंट जहां सबसे छोटे अंक/समय/कैच सबसे अच्छे होते हैं और कम हो जाते हैं

अन्य सभी आयोजनों का 25%.

□ पेनल्टी से प्राप्त स्कोर को निकटतम पूर्णांक में पूर्णांकित किया जाता है

अंकों का (0,5 सबसे खराब परिणाम के लिए पूर्णांकित किया गया है)। समय के मामले में (उदाहरण

टीम रिले) समय को तदनुसार अगले 0,01 सेकंड में पूर्णांकित किया जाता है। उदाहरण

(139,005 सेकंड को एमटीए के लिए 139,00 सेकंड या 139,01 सेकंड के लिए पूर्णांकित किया गया है

टीम रिले)

□ कोई भी व्यक्ति जो किसी टीम स्पर्धा से अयोग्य घोषित किया जाता है, वह अपनी टीम का प्रतिनिधित्व नहीं कर सकता है।

टीम को इस इवेंट के लिए नामित जज या नॉन-श्रोइंग "कोच" के रूप में चुना गया है।

दण्डित खिलाड़ी को खेल के मैदान पर जाने की अनुमति नहीं दी जाएगी।

d) यदि किसी श्रोअर के खिलाफ पेनल्टी पर सर्कल मास्टर के निर्णय का विरोध किया जाता है

फेंकने वाले या उसकी टीम के निर्णय को टूर्नामेंट अधिकारियों (अधिकतम 15 दिन) को भेज दिया जाएगा।

3) टूर्नामेंट अधिकारियों के निर्णय अंतिम होते हैं और उन पर विरोध नहीं किया जा सकता।

ई) टूर्नामेंट अधिकारी किसी व्यक्ति को पीला कार्ड, लाल कार्ड या यहां तक कि अयोग्य भी घोषित कर सकते हैं

या पूरी टीम को तुरंत (और फेंकने वाले या

यदि कोई गंभीर घटना घटती है तो टीम को सूचित किया जाएगा।

(i) अयोग्यता हो सकती है

क. इस आयोजन के लिए

ख. अगले कार्यक्रम के लिए, भले ही वह किसी दूसरे दिन हो

ग. पूरा दिन

घ. पूरा टूर्नामेंट

च) टूर्नामेंट अधिकारियों का निर्णय अंतिम होगा और उस पर विरोध नहीं किया जा सकता।

छ) यदि रेड कार्ड पाने वाले खिलाड़ी को अतिरिक्त रेड कार्ड मिलता है, तो उसे प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।

पूरे टूर्नामेंट (टीम या व्यक्तिगत) में एक खिलाड़ी को शामिल किया जाएगा तथा उसे किसी अतिरिक्त खिलाड़ी से प्रतिस्थापित नहीं किया जाएगा।

ह) यदि 5 सदस्यों वाली टीम में किसी साथी को रेड कार्ड दिया गया हो या डबल रेड कार्ड दिया गया हो तो

टीम को अभी भी टीम के निर्णायक सदस्य को गेंद फेंकने के लिए मजबूर करना होगा

हाथ कम

20. शॉर्ट-हैंडेड थ्रोइंग

क) 4 से कम थ्रोइंग सदस्यों वाली टीम सभी स्पर्धाओं में कम खिलाड़ियों के साथ प्रतिस्पर्धा कर सकती हैं

रिले स्पर्धाओं को छोड़कर, जहां सबसे कम समय को सर्वश्रेष्ठ स्कोर माना जाता है।

ख) सभी गैर-रिले शैली की स्पर्धाओं में (एमटीए रिले को छोड़कर) न्यूनतम 2 थ्रोअर होने चाहिए

टीम स्कोर के लिए प्रतिस्पर्धा करें।

ग) किसी भी स्पर्धा में किसी भी खिलाड़ी को एक बार से अधिक बार फेंकने की अनुमति नहीं है।

(i) अपवाद 1: एंड्रोरेंस रिले में अंतिम धावक

(ii) अपवाद 2: टीम सुपर कैच में, प्रत्येक थ्रोअर को केवल 1 बारी मिलती है क्योंकि एमटीए

थ्रोअर के रूप में 3 बार और टैली थ्रोअर के रूप में 3 बार।

21. टीम स्पर्धा के दौरान चोट लगना

अ) यदि चोट किसी प्रतियोगिता के दौरान लगती है, तो टीम को प्रतियोगिता को पुनः खेलने की अनुमति दी जाती है।

विकल्प।

ख) यदि टीम पुनः खेलने का निर्णय नहीं लेती है, तो उसे अन्य 3 अंकों के योग के साथ कोई भी अंक प्राप्त होता है

चोट लगने से पहले घायल खिलाड़ी द्वारा प्राप्त अंक। यह इस पर लागू होता है

सटीकता, ऑस्ट्रेलियाई राउंड, ट्रिक कैच, सुपर कैच, और एमटीए रिले।

ग) यदि रिले स्पर्धा के दौरान कोई चोट लग जाती है और टीम भाग न लेने का निर्णय लेती है

रीप्ले में, स्कोर को या तो शॉर्ट-हैंड फेंकने वाली टीम की तरह संभाला जाता है या इसे सेट किया जाता है

चोट लगने से पहले टीम ने जो कैच/टर्न लिए थे।

बी. पुरस्कार प्रणाली

1. व्यक्तिगत विश्व चैंपियन

a) व्यक्तिगत टूर्नामेंट का विजेता तब तक विश्व चैंपियन बना रहता है जब तक

अगली चैंपियनशिप आयोजित की जाएगी।

ख) किसी व्यक्तिगत स्पर्धा का विजेता उस स्पर्धा का वर्तमान विश्व चैंपियन बन जाता है।

जब तक यह आयोजन अगले विश्व चैंपियनशिप में आयोजित नहीं हो जाता, तब तक जीत हासिल नहीं की जा सकेगी।

c) सर्वश्रेष्ठ महिला थ्रोअर अगले तक महिला विश्व चैंपियन बन जाती है

चैंपियनशिप आयोजित की जाएगी।

18 वर्ष से कम आयु का सर्वश्रेष्ठ प्रतिभागी जूनियर विश्व चैंपियन बना रहेगा, जब तक कि

अगली चैंपियनशिप आयोजित की जाएगी।

ई) 50 वर्ष से अधिक आयु का सर्वश्रेष्ठ प्रतिभागी तब तक वरिष्ठ विश्व चैंपियन बना रहता है जब तक

अगली चैंपियनशिप आयोजित की जाएगी।

2. टीम विश्व चैंपियन

क) किसी भी टीम का समग्र रूप से विश्व चैंपियन बनना या किसी भी स्पर्धा में उस टीम का

एक ही देश से कम से कम 4 थ्रोअर होने चाहिए। यह टीम राज करने वाली टीम बन जाती है

विश्व चैंपियन तब तक बना रहेगा जब तक कि कम से कम 12 स्पर्धाओं वाली अगली विश्व चैंपियनशिप नहीं हो जाती।

यह ट्रॉफी को अपने देश भी ले जाता है।

सी. राष्ट्रियता

1. कोई भी श्रोअर जो बहुराष्ट्रीय नागरिक है, वह उस देश को चुनता है जिसका वह प्रतिनिधित्व करना चाहता है

उसका जीवन। एक बहुराष्ट्रीय नागरिक को शुरू में चुने गए देश से दूसरे देश में जाने की अनुमति नहीं है

भविष्य में किसी अन्य राष्ट्र के साथ संबंध बनाना।

2. कोई भी फेंकने वाला जो नागरिकता बदलता है, वह अपने नए देश का प्रतिनिधित्व कर रहा है। उसे ऐसा करने की अनुमति नहीं है

अपने पूर्व राष्ट्र का प्रतिनिधित्व करते हैं।

डी. घटनाएँ

1. सटीकता 100: व्यक्तिगत

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक

क) वृत्त

- (i) सटीकता स्कोरिंग के लिए 2, 4, 6, 8 और 10 मीटर के संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता और 20 मीटर रेंज सर्कल।

ब) स्कोर के लिए आवश्यक

- (i) 20 मीटर उड़ान रेंज.
(ii) बूमरैंग को किसी व्यक्ति या वस्तु को छुए या उससे टकराए बिना रुक जाना चाहिए ज़मीन को छोड़कर.

ग) स्कोरिंग

- (i) बूमरैंग के रुकने के स्थान के अनुसार अंक दिए जाएंगे।
(ii) अंक तालिका: अनुभाग "स्कोरिंग सटीकता अंक" देखें।
(iii) प्रत्येक थ्रोअर के लिए आधिकारिक स्कोर 10 थ्रो (2 थ्रो के 5 चक्कर) का योग है।

घ) गोल

- (i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक थ्रोअर के लिए 5 बारी का 1 राउंड शामिल है।
- (ii) प्रत्येक बारी के दौरान, फेंकने वाला अकेले ही 2 बार फेंकता है (एक साथ नहीं)।
- (iii) सर्कल मास्टर की घोषणा के बाद थ्रोअर के पास पहला थ्रो करने के लिए 15 सेकंड का समय होता है,
"सर्कल साफ़ करें"।
- (iv) बूमरैंग के लैंड होने के बाद स्कोर रिकॉर्ड किया जाता है। फिर सर्कल मास्टर फिर से
घोषणा करें, "सर्किल साफ़ करें", और फेंकने वाले के पास दूसरा बनाने के लिए 15 सेकंड होंगे
मोड़ पूरा करने के लिए फेंकें।
- (v) सर्कल मास्टर के संकेत पर अगले फेंकने वाले की बारी आती है।
- (vi) प्रतियोगी आम तौर पर 5 के समूह में फेंकते हैं, लेकिन यदि आवश्यक हो तो 4 या 3 के समूह का उपयोग किया जा सकता है
प्रत्येक थ्रोअर समूह में अन्य थ्रोअर के साथ बारी-बारी से फेंकता है, जब तक कि
सभी ने अपने 5 चक्कर पूरे कर लिए हैं। फिर अगला समूह अपना दौर शुरू करता है।

ई) वार्म-अप

- (i) प्रतियोगिता शुरू होने से पहले 10 मिनट का सामान्य वार्म-अप प्रदान किया जाएगा।
- (ii) सामान्य वार्म-अप थ्रो 10 मीटर के घेरे के बाहर किए जाएंगे
पंक्तियों को सुरक्षित रखें।
- (iii) शुरुआत से पहले प्रत्येक समूह को 3 मिनट का व्यक्तिगत वार्म-अप प्रदान किया जाएगा
दौर का।
- (iv) व्यक्तिगत वार्म-अप थ्रो 10 मीटर के घेरे के अंदर किया जा सकता है।
जाँच।
- (v) वॉर्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

च) प्रति सर्किल अधिकारी

- (i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं
- (ii) 1 सर्कल मास्टर जो पैर की गलतियों पर नज़र रखता है और थ्रोअर को बताता है कि उसकी बारी कब है
"सर्किल खाली है" की घोषणा करके शुरू करता है। उस समय वह एक टाइमर शुरू कर देगा
15 सेकंड की थ्रोइंग विंडो पर नज़र रखें। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड
शेष" फिर उल्टी गिनती 5, 4, 3, 2, 1, रुकें।
- (iii) 1 सेंटर जज, जो फुट फॉल्ट पर नज़र रखता है और प्रत्येक के लिए स्कोर की घोषणा करता है
फेंक।

(iv) 1 स्कोरकीपर

(v) 3 रेंज स्टीवर्ड

2. सटीकता: टीम

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक; टैंडेम शैली की घटना

इस टीम स्पर्धा में व्यक्तिगत स्पर्धा के समान ही नियमों का पालन किया जाएगा, हालांकि इसमें निम्नलिखित संशोधन किए गए हैं:

a) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) बूमरैंग को किसी को या किसी चीज़ को छुए बिना आराम करना चाहिए।

जमीन या टीम के साथी का बूमरैंग। (उदाहरण के लिए, यदि एक बूमरैंग दूसरे के ऊपर गिरता है

एक, दोनों बूमरैंग स्कोर करते हैं।) यह केवल फेंके गए दो बूमरैंग के लिए ही सही है।

इसमें ज़मीन पर पड़े दूसरे बूमरैंग शामिल नहीं हैं। यह फेंकने वालों का है

अन्य बूमरैंगों के फेंकने से पहले उनके घरे को खाली करने की जिम्मेदारी हमारी है।

(ii) एक ही टीम के दो खिलाड़ी एक ही स्थान से एक ही बारी में गेंद फेंकते हैं।

आँख।

बी) स्कोरिंग

(i) टीम के प्रत्येक खिलाड़ी को व्यक्तिगत रूप से अंक दिए जाएंगे।

(ii) टीम स्कोर, टीम के 4 सदस्यों के स्कोर का योग है।

(iii) पूर्ण अंक (100p) के बाद कोई निरंतरता नहीं।

ग) गोल

(i) शुरुआत से पहले प्रत्येक समूह को 3 मिनट का व्यक्तिगत वार्म-अप प्रदान किया जाएगा
दौर का.

(ii) चार टीम सदस्य दो अलग-अलग वृत्तों पर दो जोड़े फेंकते हैं।

(iii) प्रतियोगी 2, 3, 4, या 5 जोड़ों के समूह में भाग लेते हैं।

(iv) जोड़ों का प्रत्येक समूह समूह में अन्य जोड़ों के साथ तब तक घूमता रहता है, जब तक कि सभी
जोड़ों ने अपनी 5 बारी पूरी कर ली हैं।

घ) समय सीमा

(i) सर्कल मास्टर ("सर्कल क्लियर") के संकेत पर, यह पहले फेंकने वाले का हो जाता है
टीम के लिए बारी.

(ii) पहले फेंकने वाले के पास फेंकने के लिए 15 सेकंड का समय है।

(iii) जोड़ी में दूसरे थ्रोअर को पहले थ्रोअर के 3 सेकंड के भीतर थ्रो करना होगा।

(iv) यदि सर्कल मास्टर यह निर्णय देता है कि थ्रो के बीच 3 सेकंड से अधिक का समय बीत चुका है,

दोनों फेंकों पर शून्य अंक प्राप्त होते हैं।

(v) यह बारी में पहले और दूसरे फेंक के लिए समान है।

ई) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.

(ii) 1 सर्कल मास्टर जो प्रत्येक जोड़ी थ्रोअर के लिए बारी शुरू होने की घोषणा करता है

घोषणा करते हुए, "सर्किल खाली है"। उस समय वह ट्रैक रखने के लिए टाइमर चालू कर देगा

पहले फेंकने वाले के लिए 15 सेकंड की थ्रोइंग विंडो और दूसरे फेंकने वाले के लिए 3 सेकंड की थ्रोइंग विंडो

दूसरे थ्रोअर के लिए विंडो। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड शेष हैं" फिर

उल्टी गिनती करें "5, 4, 3, 2, 1, रुकें"।

क. एक बार जब पहला फेंकने वाला छोड़ देता है, तो स्टॉपवॉच यह सुनिश्चित करना जारी रखता है कि

दूसरा फेंकने वाला अपना बूमरैंग पहले फेंकने वाले के 3 सेकंड के भीतर छोड़ देता है।

(iii) 2 केंद्र न्यायाधीश - प्रत्येक थ्रोअर के लिए 1, पैर की गलतियों पर नजर रखें और स्कोर की घोषणा करें

प्रत्येक फेंक.

(iv) 1 स्कोरकीपर.

(v) प्रति थ्रोअर 3 रेंज स्टीवर्ड. कुल 6 रेंज स्टीवर्ड

3. ऑस्ट्रेलियाई राउंड: व्यक्तिगत

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक

क) वृत्त

(i) सटीकता स्कोरिंग के लिए 2, 4, 6, 8 और 10 मीटर के संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता

साथ ही 20, 30, 40, और 50 मीटर रेंज सर्कल।

(ii) मानक सटीकता वाले वृत्त जिसमें 2-मीटर बुल्स-आई, 4, 6, 8 और 10-मीटर शामिल हैं

मंडलियां

ख) ऑस्ट्रेलियाई राउंड रोटेशन दिशानिर्देश:

(i) ऑस्ट्रेलियाई दौर में सभी प्रतियोगी एक निर्धारित रोटेशन का पालन करेंगे जो

इवेंट को और अधिक सुचारू रूप से चलाने के लिए रोटेशन इस प्रकार है:

1. ऑन-डेक*

2. प्रतिस्पर्धा

3. स्पॉट रेंज

4. स्पॉट रेंज

5. स्पॉट रेंज

6. रुकें/तब तक प्रतीक्षा करें जब तक आपको "डेक पर" आने के लिए न कहा जाए **

*ऑन-डेक थ्रोअर्स को प्रतिस्पर्धा के 4 चक्करों के लिए निर्दिष्ट क्षेत्र में वार्मअप करना होगा

थ्रोअर और उन्हें सर्कल मास्टर द्वारा वापस बुलाया जाएगा। वे फोम का उपयोग करने के लिए स्वतंत्र हैं

बूमरैंग, गेंद, तौलिए आदि, लेकिन कोई अन्य बूमरैंग नहीं।

**ब्रेक ग्रुप में शामिल थ्रोअर जगह की कमी के कारण ऑन-डेक थ्रोअर के साथ वार्मअप नहीं कर सकते हैं

सीमा और सुरक्षा.

नोट: यदि AR सर्कल में केवल 5 समूह हैं, तो 6वां रोटेशन (ब्रेक/आराम) लागू नहीं होगा।

लचीला.

c) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) बूमरैंग कम से कम 20 मीटर तक जाना चाहिए

(ii) सटीकता सर्कल में कानूनी पकड़ या बूमरैंग स्टॉप।

घ) स्कोरिंग

(i) प्रत्येक थ्रो के लिए स्कोर सटीकता, कैचिंग और दूरी के अंकों का योग होता है।

(ii) प्रत्येक थ्रोअर के लिए आधिकारिक स्कोर 5 थ्रो का कुल योग है।

ई) स्कोरिंग सटीकता

(i) सटीकता और दूरी प्राप्त करने के लिए बूमरैंग को 30 मीटर के घेरे को पार करना होगा

अंक। 30 मीटर से कम की रेंज वाले किसी भी बूमरैंग को केवल

अंक पकड़ना.

(ii) बूमरैंग को जहां पकड़ा गया या जहां पहुंचा, उसके अनुसार सटीकता अंक दिए जाएंगे

कम से कम 30 मीटर की उड़ान सीमा के वैध थ्रो के बाद आराम करें।

(iii) अंक तालिका: अनुभाग "स्कोरिंग सटीकता अंक" देखें।

(iv) यदि थ्रोअर सटीकता सर्कल में पकड़ता/छोड़ता है, तो पकड़/छोड़ने का स्थान

स्कोर निर्धारित करता है.

क. बूमरैंग पकड़े जाने पर सटीकता बिंदुओं के लिए:

• यदि कोई प्रतियोगी अपने बूमरैंग के विभिन्न संपर्क बनाता है

नियंत्रण प्राप्त करने से पहले स्कोरिंग क्षेत्रों में, उसे सबसे कम सटीकता अंक मिलते हैं

किसी भी स्कोरिंग क्षेत्र का जिसमें उसने बूमरैंग से संपर्क किया। उदाहरण के लिए, यदि

बूमरैंग का सबसे पहले 10 में संपर्क हुआ, फिर 8 में उछला, फिर

अंततः 10 में पकड़े जाने पर फेंकने वाले को 8 सटीकता अंक प्राप्त होते हैं।

ख. बूमरैंग गिराए जाने पर सटीकता बिंदुओं के लिए:

· यदि कोई प्रतियोगी अपने बूमरैंग के विभिन्न संपर्क बनाता है

गिरने से पहले स्कोरिंग क्षेत्रों में, उसे किसी भी अन्य की तुलना में सबसे कम सटीकता अंक मिलते हैं

स्कोरिंग क्षेत्र जिसमें उसने बूमरैंग से संपर्क किया या जहां बूमरैंग

उदाहरण के लिए, यदि बूमरैंग का पहली बार 10 में संपर्क हुआ था,

फिर 8 में उछला, फिर 6 में गिरा, फिर 8 में उछला

फेंकने वाले को 6 सटीकता अंक प्राप्त होते हैं।

(v) यदि कोई प्रतियोगी कैच पूरा होने के बाद गिरता है, तो उसके पैरों का स्थान (या अंतिम संपर्क)

गिरने से पहले शरीर से जमीन पर टकराने की स्थिति) से उसका स्थान निर्धारित होता है।

(vi) यदि कैच लेते समय कोई प्रतियोगी ज़मीन को छू रहा है, तो सटीकता अंक दिए जाएंगे

जमीन के साथ संपर्क के सभी बिंदुओं के स्थान के आधार पर।

(vii) यदि कैच लेते समय कोई प्रतियोगी ज़मीन को नहीं छू रहा है, तो सटीकता

अंक जमीन के साथ संपर्क के पहले एकल बिंदु पर आधारित हैं

पकड़ना।

च) स्कोरिंग कैचिंग

(i) कैचिंग पॉइंट प्राप्त करने के लिए 20 मीटर की उड़ान रेंज (सटीकता बिंदुओं के विपरीत:

न्यूनतम सीमा 30 मीटर)।

(ii) वैध कैच पर 4 अंक दिए जाएंगे, चाहे वह कहीं भी पकड़ा गया हो। कैचिंग पॉइंट मिलेंगे

यह पकड़ की सटीकता या स्थान पर आधारित नहीं होगा।

छ) स्कोरिंग दूरी

(i) दूरी अंक केवल तभी दिए जाते हैं जब सटीकता और/या कैचिंग अंक अर्जित किए जाते हैं

फेंक:

(ii) 50 मीटर या उससे अधिक दूरी: 6 अंक

(iii) 40 मीटर लेकिन 50 मीटर से कम: 4 अंक

(iv) 30 मीटर लेकिन 40 मीटर से कम: 2 अंक

(v) 20 मीटर लेकिन 30 मीटर से कम: 0 अंक

ज) गोल

- (i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक थ्रोअर के लिए 5 बारी का 1 राउंड शामिल है।
- (ii) प्रतियोगी आम तौर पर 5 के समूह में फेंकते हैं, लेकिन 4 या 3 के समूह का उपयोग भी किया जा सकता है अच्छा। प्रत्येक फेंकने वाला समूह में अन्य फेंकने वालों के साथ बारी-बारी से फेंकता है, जब तक सभी ने अपनी 5 बारी पूरी कर ली हैं।
- (iii) फिर अगला समूह अपना दौर शुरू करता है।

i) वार्म-अप

- (i) ऑस्ट्रेलियाई दौर के लिए कोई सामान्य वार्मअप नहीं होगा
- (ii) इसके बजाय, फेंकने वालों के "डेक पर" समूह के लिए एक निर्दिष्ट क्षेत्र होगा जिसमें वे फोम बूमरैंग, गेंद, तौलिये आदि से वार्मअप कर सकते हैं।
- (iii) शुरुआत से पहले प्रत्येक समूह को 5 मिनट के लिए नियंत्रित वार्म-अप प्रदान किया जाएगा दौर का.
- (iv) नियंत्रित वार्म-अप थ्रो 10 मीटर के घेरे के अंदर रेंज के लिए किया जा सकता है जाँच.
- (ए) सर्किल मास्टर इस वार्मअप अवधि को नियंत्रित करता है। थ्रोअर लाइन में खड़े होकर फेंकते हैं जब सर्किल मास्टर से "सर्किल खाली है" का आह्वान किया जाता है, तो एक-एक करके।
- (v) वॉर्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

जे) प्रति सर्किल अधिकारी

- (i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.
- (ii) 1 सर्किल मास्टर जो प्रत्येक थ्रोअर के लिए बारी शुरू होने की घोषणा करता है घोषणा करते हुए, "सर्किल खाली है"। उस समय वह ट्रैक रखने के लिए टाइमर चालू कर देगा 15 सेकंड की थ्रोइंग विंडो। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड बचे हैं" फिर उल्टी गिनती करें "5, 4, 3, 2, 1, रुकें"।
- (iii) 1 सेंटर जज जो फुट फॉल्ट पर नजर रखता है और रेंज, कैच और प्रत्येक थ्रोअर के लिए सटीकता। केंद्र न्यायाधीश सर्किल मास्टर भी हो सकता है।
- (iv) 1 स्कोरकीपर.
- (v) 1 रेंज समन्वयक.
- (vi) प्रत्येक दूरी सर्किल (30, 40, और 50 मीटर) पर 3 रेंज स्टीवर्ड। दो रेंज स्टीवर्ड आवश्यकता पड़ने पर इसे 20 मीटर के घेरे में ले जाया जा सकता है।

4. ऑस्ट्रेलियाई राउंड: टीम

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक; टेंडेम स्टाइल इवेंट

इस टीम स्पर्धा में व्यक्तिगत स्पर्धा के समान ही नियमों का पालन किया जाएगा, हालांकि इसमें निम्नलिखित संशोधन किए गए हैं:

क) ऑस्ट्रेलियाई दौर रोटेशन दिशानिर्देश:

(i) व्यक्तियों के समान - फेंकने वालों की सभी जोड़ियों पर लागू होता है

ब) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) बूमरैंग को किसी व्यक्ति या वस्तु को छुए बिना रुक जाना चाहिए सिवाय:

क. फेंकने वाला (पकड़ते समय)

बी. ज़मीन या टीम के साथी का बूमरैंग। उदाहरण के लिए, अगर बूमरैंग आपस में टकराते हैं

या तो वह बीच हवा में गिर जाए या एक बूमरैंग दूसरे के ऊपर गिर जाए।

ग) स्कोरिंग

(i) टीमों के प्रत्येक खिलाड़ी को व्यक्तिगत रूप से अंक दिए जाएंगे।

(ii) टीम स्कोर, 4 टीम सदस्यों के व्यक्तिगत स्कोर का योग है।

(iii) पूर्ण अंक (100p) के बाद कोई निरंतरता नहीं।

घ) गोल

(i) चार टीम सदस्य दो अलग-अलग वृत्तों पर दो जोड़े में गेंद फेंकते हैं।

(ii) प्रतियोगी 2, 3 या 4 जोड़ों के समूह में भाग लेते हैं।

(iii) प्रत्येक समूह में जोड़े तब तक घूमते रहते हैं जब तक कि सभी जोड़े अपनी 5 बारियां पूरी नहीं कर लेते।

(iv) फिर अगला समूह अपना दौर शुरू करता है।

ई) समय सीमा

(i) सर्कल मास्टर के संकेत पर, "सर्कल साफ है", यह पहले फेंकने वाले का हो जाता है

टीम के लिए बारी.

(ii) फेंकने वाले के पास फेंकने के लिए 15 सेकंड का समय है।

(iii) जोड़ी में दूसरे थ्रोअर को पहले थ्रोअर के 5 सेकंड के भीतर थ्रो करना होगा।

(iv) उदाहरण: यदि पहला फेंकने वाला 10 सेकंड में फेंकता है, तो दूसरे फेंकने वाले को फेंकना होगा

15 सेकंड में (पहले फेंकने वाले के 5 सेकंड के भीतर)।

(v) यदि सर्कल मास्टर यह निर्णय देता है कि थ्रो के बीच 5 सेकंड से अधिक का समय बीत चुका है,

दोनों फेंकों पर 0 अंक प्राप्त होते हैं।

च) हस्तक्षेप

- (i) टीम के सदस्यों या उनके बूमरैंग के बीच किसी भी संपर्क को नहीं माना जाएगा
दखल अंदाजी।

छ) प्रति सर्किल अधिकारी

- (i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं।
- (ii) 1 सर्कल मास्टर जो प्रत्येक जोड़ी थ्रोअर के लिए बारी शुरू होने की घोषणा करता है
घोषणा करते हुए, "सर्कल खाली है"। उस समय वह ट्रैक रखने के लिए एक टाइमर शुरू कर देगा
पहले फेंकने वाले के लिए 15 सेकंड की थ्रोइंग विंडो और साथ ही 5 सेकंड
दूसरे थ्रोअर के लिए थ्रोइंग विंडो। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड
शेष" फिर उल्टी गिनती करें "5, 4, 3, 2, 1, रुकें"।
- (iii) 2 केंद्र न्यायाधीश, प्रत्येक थ्रोअर के लिए 1, जो पैर की गलतियों पर नजर रखते हैं और रेंज की घोषणा करते हैं,
प्रत्येक फेंकने वाले के लिए पकड़ और सटीकता।
- (iv) 1 स्कोरकीपर
- (v) प्रत्येक टीम के लिए 1 रेंज समन्वयक
- (vi) प्रत्येक दूरी सर्कल (30, 40, और 50 मीटर) पर कम से कम 3 रेंज स्टीवर्ड
थ्रोअर। प्रत्येक थ्रोअर के लिए कम से कम 9 रेंज स्टीवर्ड। दो रेंज स्टीवर्ड हो सकते हैं
आवश्यकता पड़ने पर 20 मीटर के घेरे में ले जाया गया।

5. धीरज: व्यक्तिगत

कैचिंग इवेंट; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक कैच

क) वृत्त

- (i) 20 मीटर त्रिज्या रेंज रेखाओं और 2 मीटर के साथ दो संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता
बुल की आंखों

b) स्कोर के लिए आवश्यक

- (i) 20 मीटर उड़ान रेंज.
- (ii) थ्रोअर के 5 मिनट के अंत से पहले किए गए सभी कानूनी थ्रो के लिए कानूनी कैच
गोल।
- (iii) प्रत्येक वैध कैच के लिए 1 कैच का अंक दिया जाता है।
- क. यदि वैधानिक कैच लिया जाता है, लेकिन बूमरैंग अगले कैच में जाने के दौरान गिर जाता है
थ्रो करने पर भी कैच का स्कोर बनता है।

- (iv) एक समय में केवल एक बूमरैंग का ही उपयोग किया जा सकता है। यदि फेंकने वाला बूमरैंग बदलना चाहता है, तो 1 को प्रतिस्थापित किया जाना चाहिए या इसका एक बड़ा हिस्सा बुल्स-आई द्वारा वापस किया जाना चाहिए इससे पहले कि कोई और कैच गिना जा सके, प्रतियोगी को पकड़ लिया जाता है।

ग) स्कोरिंग

- (i) वैध कैच की कुल संख्या ही थ्रोअर का स्कोर है।

घ) गोल

- (i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक थ्रोअर के लिए एक 5 मिनट का राउण्ड शामिल है।
- (ii) राउंड तब शुरू होता है जब थ्रोअर सर्कल मास्टर के बाद अपना पहला थ्रो छोड़ता है ने "सर्किल क्लियर" की घोषणा की है।

ई) वार्म-अप

- (i) सामान्य वार्म-अप: 10 मिनट (बुल्स-आई सर्कल के बाहर)
- (ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: राउंड शुरू होने से 1 मिनट पहले (बुल्स-आई के अंदर)

घेरा)

क. जैसे ही सर्कल मास्टर संकेत देता है कि व्यक्तिगत वार्म-अप शुरू हो जाता है चक्र स्पष्ट है.

ख. थ्रोअर अनुमत वार्म-अप समाप्त होने से पहले अपना राउंड शुरू कर सकता है यदि वह इच्छाएं.

ग. वॉर्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

च) पुनः फेंकना

- (i) जब तक मूल राउंड का उचित स्कोर प्राप्त करना असंभव न हो, तब तक पुनः थ्रो नहीं किया जाएगा, या जब तक कि हस्तक्षेप के कारण थ्रोअर के राउंड के दौरान देरी न हो नीचे इंगित।
- (ii) मूल राउंड में समस्या इतनी गंभीर होनी चाहिए कि राउंड को रोकना पड़े।
- (iii) साधारण हस्तक्षेप, जैसे रेंज स्टीवर्ड को मारना, के लिए पर्याप्त आधार नहीं है फिर से फेंकना। हालाँकि, रेंज स्पोर्ट्स को हमेशा पर्याप्त दूरी बनाए रखनी चाहिए राउंड के दौरान 20 मीटर के घेरे में। खास तौर पर जब वे घेरे के चारों ओर घूमते हैं परिवर्तनशील हवाओं के दौरान.
- (iv) यदि व्यवधान उत्पन्न होता है, तो राउंड को यथासंभव जारी रखना चाहिए। 5 मिनट बीत जाने के बाद भी शिकायत दर्ज की जा सकती है।

छ) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.

(ii) 1 सर्कल मास्टर जो प्रत्येक थ्रोअर के लिए बारी शुरू होने की घोषणा करता है

घोषणा करते हुए, "सर्किल खाली है"। उस समय वह ट्रैक रखने के लिए टाइमर चालू कर देगा

15 सेकंड की अवधि जिसमें फेंकने वाले को अपना राउंड शुरू करना होगा। वह घोषणा करेगा:

"10 सेकंड बचे हैं" फिर उल्टी गिनती शुरू करें "5, 4, 3, 2, 1, रुकें"। वह यह भी देखता है

फुट फॉल्ट, और कैच को ज़ोर से गिनना। उसे इतनी ज़ोर से गिनना चाहिए कि रेंज

प्रबंधक उसे सुन सकते हैं, इसलिए वे प्रत्येक फेंक के बाद उसकी गिनती की पुष्टि कर सकते हैं।

(iii) 1 स्कोरकीपर.

(iv) प्रत्येक थ्रो की रेंज की जांच करने के लिए 3 रेंज स्टीवर्ड।

(v) 2 टाइमर: 1 टाइमर समग्र समय (पांच मिनट) रखने के लिए और 1 बैकअप टाइमर।

(vi) समग्र टाइमर जोर से घोषणा करता है "4 मिनट शेष हैं" फिर साथ ही "3 मिनट, 2

मिनट, 1 मिनट, 30s, 15s, 10-1s, रुकें"

ज) चोटें:

(i) यदि कोई चोट लगती है, तो सर्कल मास्टर राउंड रोक देता है जब वह पहचान लेता है कि

चोट गंभीर है। टाइमर स्टॉपवॉच को "STOP" (न कि "LAP") से रोकते हैं

समारोह।

(ii) सर्कल मास्टर घोषणा करता है कि चोट के कारण राउंड रोक दिया गया है।

(iii) जब फेंकना फिर से शुरू होता है, तो टाइमर स्टॉपवॉच को फिर से शुरू करते हैं जब फेंकने वाला जाता है

खेल रुकने के बाद बूमरैंग को वहां से वापस लाना और फिर से खेलना

गोल।

6. धीरज रिले: टीम

कैचिंग इवेंट; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक कैच, टीम स्टाइल इवेंट

क) वृत्त

(i) 20 मीटर त्रिज्या रेंज रेखाओं और 2 मीटर के साथ संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता

बुल की आंख

b) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) 20 मीटर उड़ान रेंज.

(ii) फेंकने वाले के खेल के अंत से पहले किए गए सभी वैध थ्रो के लिए वैध कैच गिने जाते हैं।

एक मिनट.

(iii) प्रत्येक वैध कैच के लिए 1 कैच का अंक दिया जाता है।

(iv) प्रत्येक टीम के प्रत्येक थ्रोअर को शुरू होने से पहले दोनों पैर ज़मीन पर रखने होंगे।

सामान्य नियम अनुभाग में "रिले स्टार्ट्स" ।

ग) स्कोरिंग

(i) प्रत्येक थ्रोअर के लिए प्रत्येक वैध कैच को गिना जाता है।

(ii) टीम स्कोर चारों टीम सदस्यों द्वारा लिए गए सभी कैचों का योग है।

घ) गोल

(i) प्रत्येक टीम के लिए एक 5 मिनट का राउंड।

(ii) प्रत्येक फेंकने वाले के पास 60 सेकंड की बारी होती है। यदि सभी 4 फेंकने वालों के पास समय बचता है

60 सेकंड की बारी, फिर 1 फेंकने वाले को, लेकिन चौथे फेंकने वाले को नहीं, दूसरी बारी मिल सकती है शेष समय के लिए.

(iii) पहला थ्रोअर 20 मीटर लाइन पर अपनी टीम के गेट से खड़े होकर शुरुआत करता है

सर्किल मास्टर से श्रव्य संकेत पर, उदाहरण के लिए, "3-2-1-GO" उल्टी गिनती करके

(iv) अब शुरुआती टीम के सदस्य के पास लक्ष्य तक पहुंचने और गोल करने के लिए 60 सेकंड का समय है।

वह जितने संभव हो उतने वैध थ्रो करता है। सभी वैध थ्रो से प्राप्त कैच गिने जाते हैं।

(v) 60 सेकंड के अंत में फेंकने वाला अपना बूमरैंग वापस ले लेगा और दौड़कर जमीन पर आ जाएगा।

अगले थ्रोअर को टैग करने के लिए गेट। टैग पर अगले 60 सेकंड की अवधि शुरू होती है

फेंकने वाला 2. यह प्रक्रिया फेंकने वाले 3 और 4 के लिए दोहराई जाती है।

(vi) फेंकने वाले खेल के अंत से पहले अपना चक्कर नहीं रोक सकते (बुल्स आई को नहीं छोड़ सकते)

60 सेकंड।

(vii) टाइमिंग जज द्वारा यह घोषणा करने के बाद कि 60 सेकंड पूरे हो गए हैं, कोई और थ्रो नहीं

उस मोड़ के लिए - फेंकने वाले को पकड़ने या पुनर्प्राप्त करने के बाद बुल्स-आई को टैग करना होगा

आखिरी बूमरैंग फेंका गया। फिर वह अपनी टीम के अगले थ्रोअर को अपनी टीम के पास टैग करता है

अगले थ्रोअर की 60 सेकंड की बारी शुरू करने के लिए 20 मीटर लाइन पर गेट पर खड़े खिलाड़ी को गेंद फेंकनी होगी।

(viii) चौथे 60 सेकंड की अवधि के अंत में चौथा फेंकने वाला वापस दौड़ेगा

गेट को "क्लीनअप" थ्रोअर को टैग करना होगा जो अधिक से अधिक शॉट लगाने के लिए बुल्स-आई की ओर दौड़ेगा

5 मिनट के टाइमर पर शेष समय में यथासंभव वैध कैच पकड़ने का प्रयास करें।

(ix) रीथ्रो की आवश्यकता पड़ने पर सभी लैप समय रिकॉर्ड किए जाने चाहिए। यह विशेष रूप से महत्वपूर्ण है।

यह इसलिए महत्वपूर्ण है ताकि पांचवें धावक के लिए शेष समय की गणना की जा सके।

(x) प्रतियोगिता शुरू होने के बाद, कोई भी फेंकने वाला 20 मीटर के अंदर के क्षेत्र को नहीं छू सकता है

जब तक उसे टैग नहीं कर दिया जाता, तब तक वह चक्कर लगाता रहता है। टैग किए जाने के बाद, वह खड़े होकर शुरुआत करता है।

(xi) किसी भी समय केवल 1 बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है। यदि फेंकने वाला बदलना चाहता है

बूमरैंग, जिसे बदला जा रहा है या उसका एक बड़ा हिस्सा वापस किया जाना चाहिए

इससे पहले कि कोई और श्रो किया जा सके, प्रतियोगी द्वारा गेंद को बुल्सआई पर फेंक दिया जाता है।

ई) वार्म-अप

(i) सामान्य वार्म-अप: 10 मिनट (बुल्स-आई सर्कल के बाहर)

(ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: राउंड शुरू होने से पहले टीम के लिए 2 मिनट (अंदर

(बुल्स-आई सर्कल)

(iii) वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

च) पुनः फेंकना

(i) जब तक मूल राउंड का उचित स्कोर प्राप्त करना असंभव न हो, तब तक पुनः श्रो नहीं किया जाएगा, या

जब तक कि हस्तक्षेप के कारण श्रोअर के राउंड के दौरान देरी न हो

नीचे दर्शाया गया है। मूल दौर में समस्या इतनी गंभीर होनी चाहिए कि उसे रोका जा सके

दौर।

(ii) साधारण हस्तक्षेप, जैसे रेंज स्टीवर्ड को मारना, को अपराध नहीं माना जाता है।

पुनः फेंकने के लिए पर्याप्त कारण।

(iii) यदि व्यवधान उत्पन्न होता है, तो टर्न और राउंड को जारी रखना चाहिए।

संभव है। पांच मिनट बीत जाने के बाद विरोध दर्ज किया जा सकता है।

(iv) पुनः-फेंकने की स्थिति में, पूरा चक्कर पुनः-फेंकना होगा।

(v) पुनः श्रो केवल उस श्रोअर को दिया जा सकता है जिसकी बारी में विरोध किया गया कार्य हुआ हो।

हुआ। यह या तो पूरे 60 सेकंड का चक्कर हो सकता है या 60 सेकंड से कम का चक्कर हो सकता है

अंतिम फेंकने वाले की बारी से 100 सेकण्ड पीछे रह जाते हैं।

(vi) किसी भी स्थिति में पूरे 5 मिनट का टर्न दोबारा नहीं लिया जाएगा।

छ) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं।

- (ii) 1 सर्कल मास्टर जो "3-2-1-GO" उल्टी गिनती करके राउंड शुरू करता है, देखता है
पैर की गलतियाँ, कैच की गिनती ज़ोर से करना, और यह निर्धारित करना कि थ्रो करने वाला सही है या नहीं
केंद्र से टैग किया गया। उसे कैच की गिनती इतनी ज़ोर से करनी चाहिए कि रेंज
प्रत्येक फेंक के बाद प्रबंधक गिनती की पुष्टि कर सकते हैं।
- (iii) प्रत्येक थ्रोअर के समय को उसकी बारी के शुरू होने से मापने के लिए एक आधिकारिक टाइमर (टैग पर)
सभी को छोड़कर पहले फेंकने वाले को) 60 सेकंड के अंत तक। आधिकारिक टाइमर को
जब फेंकने वाले के पास 10 सेकंड बचे हों तो घोषणा करें और फिर अंतिम पांच सेकंड गिनें
पहले चार चक्करों में से 10 सेकंड।

उसे अंतिम बारी के लिए बचा हुआ समय रखना चाहिए (यदि कोई विरोध हो तो)।
- (iv) 1 गेट जज यह सुनिश्चित करेगा कि सभी टैग और शुरुआत और समापन कानूनी हैं
- (v) 1 गेट टाइमर, समग्र समय (पांच मिनट) रखने के लिए, 10 सेकंड शेष रहने की घोषणा करने के लिए,
और अंतिम बारी के अंतिम पांच सेकंड की उल्टी गिनती करना।
- (vi) 1 स्कोरकीपर
- (vii) 3 रेंज स्टीवर्ड प्रत्येक थ्रो की रेंज की जांच करेंगे।
- (viii) 60 सेकंड के टाइमर और अंतिम बारी के लिए बचे समय के लिए बैकअप।
- (ix) 5 मिनट के टाइमर के लिए बैकअप.
- (x) गेटों को बुल्स-आई से लगभग नीचे की ओर रखा जाता है।

प्रत्येक गेट के दोनों तरफ़ रखा गया है। प्रत्येक गेट लगभग 3 मीटर चौड़ा है और
लगभग 4 मीटर की दूरी पर।

7. फास्ट कैच: व्यक्तिगत

समयबद्ध घटना; सर्वश्रेष्ठ: सबसे कम समय

क) वृत्त

- (i) 20 मीटर त्रिज्या रेंज रेखाओं और 2 मीटर के साथ संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता
बुल की आंखों

b) स्कोर के लिए आवश्यक

- (i) 20 मीटर उड़ान रेंज.
(ii) 5 वैध कैच के लिए समय अवधि (और बैल की पूरी तरह से वापसी और स्पर्श)

यदि आवश्यक हो तो आँखों का समय निर्धारित किया जाता है।

क. यदि वैधानिक कैच लिया जाता है, लेकिन बूमरैंग अगले कैच में जाने के दौरान गिर जाता है

थ्रो करने पर भी कैच का स्कोर बनता है।

(iii) किसी भी समय केवल 1 बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है।

(iv) यदि फेंकने वाला बूमरैंग बदलना चाहता है, तो बदला जा रहा बूमरैंग या

किसी भी प्रयास से पहले इसका एक बड़ा हिस्सा फेंकने वाले को निशाने पर वापस लाना होगा।

अधिक फेंके जा सकते हैं.

(v) समय सीमा 1 मिनट है। यदि समय सीमा तक 5 वैध कैच नहीं लिए जाते हैं तो

बीत गया, तो वैध कैच की संख्या स्कोर है। अगर बूमरैंग 1 बजे हवा में है

मिनट और फिर पकड़ा गया, तो कैच गिना जाता है। अगर कैच 5वां कैच है, तो समय है

स्कोर के रूप में दिया गया - कैच का समय इस बात से निर्धारित होता है कि फेंकने वाला कब है

5वां कैच बुल्स-आई के अंदर बनाता है या 5वां कैच बुल्स-आई को छूता है

यह लक्ष्य के बाहर बनाया गया था।

ग) गोल

(i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक फेंकने वाले के लिए 2 बारी शामिल हैं।

(ii) प्रत्येक चक्कर अलग-अलग सर्कल में होना चाहिए।

(iii) एक समय में एक ही फेंकने वाला गेंद फेंकता है।

(iv) थ्रोअर यह सुनिश्चित करने के लिए जिम्मेदार है कि उसके काम शुरू करने से पहले टाइमर तैयार हों।

गोल।

घ) स्कोरिंग

(i) पहली थ्रो छोड़ने से लेकर थ्रोअर द्वारा बुल्सआई को छूने तक का समय

पांचवां कैच। अगर थ्रोअर अपना पांचवां कैच करते समय बुल्स-आई के बाहर है

पकड़ने के लिए, जब वह निशाना छूता है तो टाइमर बंद हो जाता है।

(ii) समय 60 सेकंड से अधिक हो सकता है यदि अंतिम थ्रो 60 सेकंड से पहले किया गया हो

आप LIMIT

(iii) दोनों घुमावों में सबसे तेज समय फेंकने वाले का स्कोर होगा।

ई) वार्म-अप

(i) सामान्य वार्म-अप: 10 मिनट (बुल्स-आई सर्कल के बाहर)

(ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: राउंड शुरू होने से 1 मिनट पहले (बुल्स-आई के अंदर)

घेरा)

(iii) जैसे ही सर्कल मास्टर संकेत देता है कि सर्कल समाप्त हो गया है, समयबद्ध वार्म-अप शुरू हो जाता है

स्पष्ट। फेंकने वाला अनुमत वार्म-अप समाप्त होने से पहले अपना वार्म-अप रोक सकता है यदि वह इच्छाएं।

(iv) वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

च) पुनः फेंकना

(i) पुनः फेंकना (हमेशा एक पूर्ण मोड़) फेंकने वाले के समूह में मोड़ के बाद होता है

यदि पहला सर्कल बंद हो गया है तो अगले सर्कल में जाने से पहले, उस सर्कल को बंद कर दें जहां विरोध प्रदर्शन हुआ था।
मोड़।

छ) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं।

(ii) 1 सर्कल मास्टर, जो घोषणा करके थ्रोअर को बताता है कि उसे अपना राउंड कब शुरू करना है,

"सर्कल खाली है"। उस समय वह 15- का ट्रैक रखने के लिए टाइमर शुरू कर देगा

दूसरी थ्रोइंग विंडो। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड शेष हैं" फिर गिनती करें

नीचे "5, 4, 3, 2, 1, रुकें", सर्कल मास्टर पैर की गलतियों पर भी नज़र रखता है, बताता है कि कब

फेंकने वाला कैच पकड़ लेता है, कैच की गिनती जोर से करता है, और बताता है कि कब कैच पकड़ा गया

थ्रोअर केंद्र में वापस आ गया है। उसे इतनी ज़ोर से गिनना चाहिए कि रेंज

प्रबंधक उसे सुन सकते हैं, इसलिए वे प्रत्येक फेंक के बाद उसकी गिनती की पुष्टि कर सकते हैं।

क. सर्किल मास्टर को थ्रोअर की मदद करनी चाहिए ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि टाइमर और रेंज स्पॉटर सही हैं।

तैयार

(iii) 4 टाइमर: 3 आधिकारिक टाइमर और 1 बैकअप। बैकअप टाइमर को पहले से नामित किया जाता है

बारी शुरू होती है। स्टॉपवॉच पर लैप टाइमर का उपयोग करें। अनुभाग देखें: "समय"। _____

(iv) 1 स्कोरकीपर.

(v) 3 रेंज स्टीवर्ड कानूनी पकड़ को सत्यापित करने में मदद करते हैं और उन्हें चारों ओर वितरित किया जाना चाहिए

घेरा

8. अधिकतम समय एलोफ्ट (एमटीए) - 5 में से सर्वश्रेष्ठ 1: व्यक्तिगत

समयबद्ध घटना; सर्वश्रेष्ठ: सबसे लंबा समय

क) वृत्त

(i) 50 मीटर की परिधि के भीतर से प्रतियोगिता, जिसमें वैध कैच की अनुमति हो

टूर्नामेंट के मैदान पर कहीं भी

(ii) एक समूह में लगभग 10 फेंकने वाले। सभी समूह एक ही घेरे से फेंकते हैं

b) स्कोर के लिए आवश्यक

- (i) कोई न्यूनतम सीमा आवश्यकता नहीं।
- (ii) 50 मीटर के घेरे के भीतर कहीं से भी वैध थ्रो।
- (iii) पूर्वनिर्धारित टूर्नामेंट मैदान की सीमाओं पर कहीं भी वैध कैच।

क. नोट: यदि प्रतियोगी पूरी तरह से मैदान की सीमा के भीतर नहीं है, तो उसे

जब वह मैदान की सीमा या उसके अंदर के क्षेत्र को छूता है तो

कैच के दौरान बूमरैंग तब तक चलता है जब तक वह कैच पूरा नहीं कर लेता। अगर वह कैच को छू नहीं रहा है

जब वह कैच लेता है तो जमीन पर उसका पहला संपर्क बिंदु जमीन होता है

कैच के बाद गेंद मैदान की सीमा पर या उसके अन्दर होनी चाहिए।

ग) स्कोरिंग

- (i) स्कोर थ्रोअर का सबसे लंबा समय है जो अधिकतम के साथ कानूनी कैच के साथ समाप्त होता है संभावित समय 50s
- (ii) बूमरैंग को हवा से उछालकर नीचे गिराने के लिए किसी वस्तु का उपयोग नहीं किया जाना चाहिए। सीमा.
- (iii) यदि कोई पक्षी या चमगादड़ बूमरैंग को हवा में गिरा देता है, तो पुनः फेंकने का मौका दिया जाएगा। दौर का अंत.

घ) गोल

- (i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक थ्रोअर के लिए 5 बारी का 1 राउंड शामिल है।
- (ii) उड़ान का समय छोड़ने के क्षण से लेकर बूमरैंग को पहली बार छूने तक का होता है। समय तभी दर्ज किया जाता है जब कोई वैध कैच लिया जाता है। प्रत्येक बारी सभी द्वारा पूरी की जाती है अगली बारी शुरू होने से पहले समूह में सभी फेंकने वालों को बारी-बारी से शामिल किया जाता है।

ई) वार्म-अप

- (i) सामान्य वार्म-अप: 15 मिनट
- (ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: कोई नहीं।
- (iii) वार्म-अप समाप्त होने के बाद आउट-ऑफ-टर्न थ्रो नहीं किया जाएगा।

च) पुनः फेंकना

- (i) पुनः फेंकना तब किया जाता है जब फेंकने वाले के समूह में हर कोई अपना अंतिम फेंक पूरा कर लेता है फेंक।

छ) प्रति समूह अधिकारी

- (i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं

- (ii) 1 सर्कल मास्टर जो फुट फॉल्ट पर नजर रखता है
- (iii) 1 स्कोरकीपर
- (iv) प्रत्येक थ्रो के लिए 3 टाइमर और एक बैकअप टाइमर जो हवा की दिशा में भी रहेगा
पकड़ते समय फेंकने वाले का स्थान जांचें, यह सुनिश्चित करें कि वह सीमा के भीतर है
क्षेत्र की सीमा.
- (v) मैदान की सीमा पर 3 जज यह निर्धारित करने के लिए कि कैच हवा के भीतर था
सीमा

h) इवेंट प्लेसिंग बनाम समग्र रैंक

- (i) समग्र रैंकिंग अंक के लिए अधिकतम 50 सेकंड का समय उपयोग किया जाएगा। हालाँकि, इवेंट
वास्तविक उड़ान समय के अनुसार स्थान और ट्रॉफी प्रदान की जाएंगी।

9. अधिकतम समय (एमटीए) - 5 में से सर्वश्रेष्ठ 3: व्यक्तिगत

इस व्यक्तिगत स्पर्धा में MTA बेस्ट 1 ऑफ 5 के समान ही नियम लागू होते हैं: सूचीबद्ध व्यक्तिगत स्पर्धाओं में

संशोधन:

क) स्कोरिंग

- (i) प्रत्येक फेंकने वाले के लिए आधिकारिक स्कोर 3 सबसे लंबे समय का कुल समय है जो समाप्त होता है
एक कानूनी पकड़.
- (ii) कुल संभव समय 150s (50s गुणा 3 फेंक)

बी) इवेंट प्लेसिंग बनाम समग्र रैंक

- (i) समग्र रैंकिंग अंक के लिए अधिकतम 150 सेकंड का समय उपयोग किया जाएगा। हालाँकि, इवेंट
सर्वश्रेष्ठ 3 खिलाड़ियों के वास्तविक कुल समय के अनुसार स्थान और ट्रॉफी प्रदान की जाएगी
उड़ानें.

10. एमटीए रिले: समयबद्ध टीम इवेंट

सर्वश्रेष्ठ: 4 लैप का संचयी समय।

क) उद्देश्य

- (i) चार टीम के सदस्य लगातार एमटीए बूमरैंग फेंकते हैं, प्रत्येक फेंक
पिछले बूमरैंग को पकड़े जाने से पहले निष्पादित किया जाता है। इस इवेंट में 4 समयबद्ध
चक्कर। पहले 3 चक्कर प्रत्येक बूमरैंग के निकलने पर शुरू होते हैं और समाप्त होते हैं
अगले बूमरैंग की रिहाई। अंतिम चक्कर चौथे बूमरैंग की रिहाई से शुरू होता है
बूमरैंग और जब इसे पकड़ा जाता है तब समाप्त होता है। लैप्स 50 सेकंड तक सीमित हैं। इसलिए,

अधिकतम प्राप्त समय 200 सेकंड है।

बी) वृत्त

- (i) 50 मीटर त्रिज्या के घेरे के भीतर से प्रतियोगिता।
- (ii) एक सर्कल पर एक समय में अधिकतम दो टीमों प्रतिस्पर्धा करेंगी

c) स्कोर के लिए आवश्यक

- (i) वैध थ्रो: 50 मीटर त्रिज्या के घेरे के भीतर से किया गया थ्रो।
क. पहली थ्रो के लिए: थ्रो “सर्कल समाप्त होने” के 15 सेकंड के भीतर किया जाना चाहिए स्पष्ट”।
ब. 2, 3 और 4 थ्रो के लिए: थ्रो पिछले थ्रोअर से पहले किया जाना चाहिए वह अपना बूमरैंग पकड़ लेता है।
- (ii) कानूनी पकड़:
क. वैध थ्रो के परिणामस्वरूप मैदान की सीमा के अंदर किया गया कैच।
ख. यद्यपि निर्धारित मैदान सीमा पर कहीं भी कानूनी रूप से कैच पकड़ने की अनुमति है, अंतिम कैच 50 मीटर के घेरे के भीतर ही लिया जाना चाहिए।
ग. यदि अंतिम कैच 50 मीटर के घेरे में नहीं पकड़ा जाता है, तो टीम का कुल समय 50 मीटर के भीतर किसी वैध कैच से पहले किए गए किसी भी वैध थ्रो पर समाप्त हो जाएगा सर्कल (चाहे तीसरा, दूसरा, या पहला)।
द. यदि कोई भी कैच 50 मीटर के घेरे के अंदर नहीं था, तो स्कोर शून्य होगा

घ) स्कोरिंग

- (i) स्कोर चार राउंड में से उच्चतम संशोधित समय है।
- (ii) एक राउंड का सही समय लगातार वैध लैप समय का योग है
सबसे मध्य का टाइमर, सभी लैप्स के 50.00 सेकंड से अधिक के कुल अतिरिक्त समय को घटाकर।
अधिकतम स्कोर: 50s+50s+50s+50s = 200s.
- (iii) 4 वैध थ्रो का उदाहरण। सही समय कैसे रिकॉर्ड करें। सबसे बीच का टाइमर: 1'40.0. अतिरिक्त समय का योग: (50.1-50) = 0.1s. संशोधित समय 1'39.9.

	फेंकने वाला 1		थ्रोअर 2		थ्रोअर 3		थ्रोअर 4	
सीमा में	नहीं		हाँ		नहीं		हाँ	
पकड़ना	हाँ		हाँ		हाँ		नहीं	
	गोद	विभाजित करना	गोद	विभाजित करना	गोद	विभाजित करना	गोद	विभाजित करना

टाइमर 1	49.9 49.9	50.1		1'40.0				
टाइमर 2	50.1	50.1	49.8	1'39.9				
टाइमर 3	50.4 50.4	49.7		1'40.1				

ई) गोल

(i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक टीम के लिए 4 बारी शामिल हैं। यदि दो 50-मीटर के घेरे उपलब्ध हैं,

दो चक्कर एक वृत्त पर लगाए जाएंगे तथा अन्य दो चक्कर दूसरे वृत्त पर लगाए जाएंगे।

(ii) एक टीम द्वारा अपनी बारी समाप्त करने के बाद टीम के सदस्य कैचिंग जज बन जाते हैं।

(iii) टीम द्वारा जर्जों को पकड़ने के बाद, वे लैप टाइमर बन जाएंगे

च) मोड़

(i) चार टीम सदस्य क्रमिक रूप से फेंकते हैं।

क. प्रत्येक बारी से पहले स्कोर कीपर को फेंकने का क्रम बता दिया जाना चाहिए।

ख. एक बार जब टीम ने बारी के लिए किसी आदेश के लिए खुद को प्रतिबद्ध कर लिया तो यह अंतिम और

उस बारी के लिए नहीं बदला जा सकता है, हालांकि, टीम अपने क्रम को बदल सकती है लगातार बारी.

ग. यह टीम की जिम्मेदारी है कि अगले थ्रोअर को सूचित किया जाए कि वह कब थ्रो करता है।

उसे अपना बूमरैंग फेंकना चाहिए।

(ii) बारी तब समाप्त होती है जब:

a. सभी 4 बूमरैंग कानूनी रूप से फेंके और पकड़े गए हैं

• स्कोर: **सभी 4 लैप समय के आधार पर सही समय।**

ख. बूमरैंग को कानूनी रूप से नहीं पकड़ा गया था या उसे गिरा दिया गया था (ऊपर देखें ग) ii)

• स्कोर: पहले थ्रो की शुरुआत से लेकर अंतिम थ्रो को वैध रूप से छोड़ने तक का **संशोधित समय**

बूमरैंग फेंका.

o पहला फेंकने वाला: 0 सेकंड (जैसे, पहला गिरा हुआ)

o दूसरा फेंकने वाला: दूसरे बूमरैंग के छोड़े जाने तक शुरू करें (जैसे, पहला पकड़ा गया, दूसरा गिरा दिया)

o तीसरा फेंकने वाला: तीसरे बूमरैंग के निकलने तक शुरू करें (उदाहरण के लिए, दूसरा पकड़ा गया, तीसरा गिरा दिया)

o चौथा फेंकने वाला: चौथे बूमरैंग के छोड़े जाने तक शुरू करें (उदाहरण के लिए, तीसरा पकड़ा गया, चौथा गिरा दिया)

सी. बूमरैंग को कानूनी रूप से नहीं फेंका गया था (ऊपर देखें, सी) i))

· स्कोर: अंतिम वैधानिक थ्रो के शुरू होने से लेकर रिलीज होने तक का सही समय

बुमेरांग

o पहला थ्रोअर देरी से: 0s

o दूसरा थ्रोअर देर से: 0s

o तीसरा थ्रोअर देरी से: दूसरे बूमरैंग के रिलीज होने तक शुरू करें

o चौथा थ्रोअर देरी से: तीसरे बूमरैंग के रिलीज होने तक शुरू करें

छ) समय सीमा

(i) सर्कल मास्टर के संकेत पर, पहले फेंकने वाले की बारी आती है।

(ii) फेंकने वाले के पास वैध थ्रो करने के लिए 15 सेकंड का समय होता है।

(iii) दूसरे, तीसरे और चौथे थ्रोअर को पिछले थ्रोअर से पहले अपना थ्रो करना होगा

वह अपना बूमरैंग पकड़ लेता है।

ज) वार्म-अप

(i) सामान्य वार्म-अप: 15 मिनट

(ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: कोई नहीं

(iii) सामान्य वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई आउट-ऑफ-टर्न थ्रो नहीं किया जाएगा।

i) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रति समूह 1 थ्रोइंग जज ("सर्कल मास्टर") जो:

क. प्रत्येक बारी शुरू होने से पहले जजों और टाइमर को नियुक्त और निर्देश देता है

ख. "सर्किल साफ़ है" के साथ मोड़ शुरू करता है

सी. वैध थ्रो पर नजर रखना (मास्टर कैचिंग जज द्वारा समर्थित)

घ. बूमरैंग के प्रत्येक रिलीज पर एक श्रव्य संकेत उत्पन्न होता है (जैसे एक हूट)

ई. फेंकने वालों के क्रम को जानता हो ताकि उन्हें ठीक से देख सके

(ii) 1 मास्टर कैचिंग जज (थ्रोइंग जज असिस्टेंट)

क. कैचिंग जजों को देखता है

b. सक्रिय उड़ान की स्थिति को फेंकने वाले जज को बताता है

सी. केवल अवैध कैच/ड्रॉप का संकेत (जैसे दो हूट)

· नोट: वैध कैच पर जजों की ओर से कोई श्रव्य संकेत नहीं होता।

पकड़ का समय घटना से संबंधित नहीं है, केवल छोड़ने का समय प्रासंगिक है जिसका टाइमर द्वारा ट्रैक रखा जाता है।

(iii) 4 कैचिंग जज (प्रत्येक थ्रोअर के लिए एक) जो:

- क. अपने निर्दिष्ट थ्रोअर के साथ दौड़ता है
- ख. वैधानिक पकड़ पर नज़र रखता है
- ग. मास्टर कैचिंग जज को अवैध कैच या ड्रॉप का हाथ से संकेत देना।

(iv) 4 टाइमर: 3 आधिकारिक टाइमर और 1 बैकअप।

- a. पहले बूमरैंग के लॉन्च पर स्टॉपवॉच शुरू करता है
- ख. दूसरे, तीसरे, चौथे थ्रो और कैच के लैप्स और स्प्लिट्स रिकॉर्ड करें चौथा फेंक.

50 के दशक की उड़ान के बारे में टीम के साथियों को सूचित करना टीम की जिम्मेदारी है।
अगला थ्रो कैच से पहले किसी भी समय हो सकता है।
पिछले बूमरैंग.

(v) स्कोर कीपर

- क. प्रत्येक फेंक से पहले फेंकने के क्रम को रिकॉर्ड करना
- ख. प्रत्येक मोड़ का लैप समय और समग्र समय रिकॉर्ड करना।

(vi) प्रति सर्कल तीन लाइन जज

- क. कैचिंग जजों की मदद के लिए 50 मीटर लाइन पर नीचे की ओर तैनात कानूनी पकड़ का निर्धारण करें।

(vii) नोट: राउंड के दौरान टीम आवश्यकतानुसार मैदान में इधर-उधर घूमने के लिए स्वतंत्र है।

बदलती हवा की स्थिति के अनुसार समायोजित होना या अच्छी हवा का लाभ उठाना लेकिन यह टीम की जिम्मेदारी है कि थ्रोइंग जज और कैचिंग जज उनकी गतिविधियों पर नज़र रख सकते हैं।

11. 30-मीटर रिले

समयबद्ध इवेंट; सर्वश्रेष्ठ: सबसे कम समय; टीम स्टाइल इवेंट

क) वृत्त

- (i) 30 मीटर त्रिज्या रेंज रेखाओं और 4 मीटर के साथ संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता निशाना साधो.

(ii) 2 टीमों एक समय में एक वृत्त में गेंद फेंकती हैं। यदि टीमों की संख्या विषम हो, तो

अंतिम टीम के विरुद्ध दौड़ने के लिए 4 सदस्यों की एक अनौपचारिक टीम उपलब्ध कराई जाएगी।

b) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) 30 मीटर उड़ान रेंज.

(ii) वैध पकड़ - या - 30 मीटर की दूसरी वैध फेंक के बाद बूमरैंग को पुनः प्राप्त करना।

(iii) कानूनी शुरुआत। अनुभाग देखें: "रिले स्टार्ट"। _____

ग) स्कोरिंग

(i) समय तब समाप्त होता है जब अंतिम फेंकने वाला 30 मीटर की दूरी पार करके अपना दूसरा चक्कर पूरा कर लेता है

अपनी टीम के गेट के माध्यम से लाइन।

(ii) टीम के राउंड का समय टीम का स्कोर है।

(iii) समय सीमा 5 मिनट है। यदि टीम प्रत्येक के लिए 2 बारी का राउंड पूरा नहीं करती है

समय सीमा समाप्त होने से पहले 4 फेंकने वालों में से, स्कोर उनकी संख्या है

कानूनी पकड़ बनाई गई।

(iv) यदि अंतिम थ्रोअर का दूसरा थ्रो समय सीमा के भीतर किया गया था तो स्कोर है

वह समय जब फेंकने वाला 30 मीटर की रेखा पार करता है।

घ) गोल

(i) इस प्रतियोगिता में 4 फेंकने वालों में से प्रत्येक के लिए 2 बारी का 1 राउंड शामिल है।

(ii) 2 टीमों एक ही सर्कल में एक साथ अपना राउंड शुरू करती हैं।

(iii) 'आधिकारिक स्टार्टर' से श्रव्य संकेत दौरे शुरू करता है, उदाहरण के लिए, उल्टी गिनती करके

"3-2-1-गो"

(iv) प्रत्येक टीम के सदस्य को 4 मीटर के घेरे में जाना होगा और वैध थ्रो करना होगा।

बूमरैंग को पकड़ने के बाद, फेंकने वाले को 4 मीटर के घेरे को छूना होगा और

फिर अपनी टीम के अगले थ्रोअर को टैग करें। टैग टीम के गेट पर ही किया जाना चाहिए।

(v) टैग का इंतजार कर रहे थ्रोअर को 30 मीटर पीछे दोनों पैर ज़मीन पर रखने होंगे

आने वाले टीम के सदस्य द्वारा छुए जाने से पहले सर्कल में दौड़ना शुरू करना संभव नहीं है

इस्तेमाल किया गया।

(vi) प्रतियोगिता शुरू होने के बाद, कोई भी थ्रोअर अंदर खेल क्षेत्र में प्रवेश या स्पर्श नहीं कर सकता है

30 मीटर की लाइन सहित 30 मीटर के घेरे में तब तक रहेगा जब तक उसे टैग नहीं कर दिया जाता।

टैग किए जाने पर, वह खड़े होकर शुरुआत कर सकता है।

(vii) यदि कोई फेंकने वाला अपने पहले वैध थ्रो के बाद वैध रूप से बूमरैंग को पकड़ने में असफल रहता है, तो वह

4 मीटर के घेरे में वापस आकर उसे फिर से फेंकना होगा। कानूनी तौर पर पकड़ने पर - या

दूसरी वैध थ्रो के बाद उसे पुनः प्राप्त करना, भले ही वह उसे पकड़ न पाए - तब वह

4 मीटर के घेरे में वापस आकर टैग करें और फिर अगले टीम सदस्य को टैग करें।

(viii) प्रत्येक फेंकने वाले को अपना दूसरा चक्कर पूरा करने के बाद 40-100 मीटर के दायरे से बाहर रहना चाहिए।

मीटर लाइन पर अपनी टीम के गेट के पीछे खड़े हो जाओ। प्रतिस्पर्धा करने वाले सभी गैर-फेंकने वाले सदस्य

टीमों और गैर-अधिकारियों को हमेशा 40 मीटर की रेखा के बाहर रहना होगा।

(ix) हर थ्रो पर रेंज की जाँच की जाएगी। अगर कोई थ्रो छोटा है, तो उसे थ्रो नहीं माना जाएगा।

कानूनी फेंक और दोहराया जाना चाहिए।

(x) बूमरैंग को कितनी बार फेंकना होगा, इसकी कोई सीमा नहीं है।

रेंज और इसलिए एक कानूनी फेंक हो सकता है।

(xi) किसी भी समय केवल 1 बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है। यदि फेंकने वाला बदलना चाहता है

बूमरैंग, 1 को प्रतिस्थापित किया जाना चाहिए या इसका एक बड़ा हिस्सा वापस करना होगा

प्रतियोगी द्वारा 4 मीटर के घेरे में पकड़े जाने के बाद ही किसी और कैच को गिना जा सकता है।

ई) घटना का समय

(i) अधिकारी उस समय को रिकॉर्ड करते हैं जब प्रत्येक थ्रोअर अपनी टीम के अगले थ्रोअर को टैग करता है

गोद समारोह.

च) वार्म-अप

(i) सभी थ्रो: 10 मीटर के घेरे के बाहर

(ii) सामान्य वार्म-अप: 10 मिनट

(iii) व्यक्तिगत वार्म-अप: राउंड शुरू होने से पहले समूह के लिए 3 मिनट।

(iv) वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

छ) पुनः फेंकना

(i) यदि संभव हो तो एक ही टीम के खिलाफ होना चाहिए।

(ii) केवल तभी बुलाया जा सकता है जब जानबूझकर हस्तक्षेप किया गया हो।

(iii) टीमों को जानबूझकर दावा करने से पहले हीट पूरी करनी होगी

केंद्र न्यायाधीश के हस्तक्षेप.

(iv) हस्तक्षेप करने वाले थ्रोअर के टैग से पहले संचित समय अपरिवर्तित रहता है।

पुनः-फेंक की शुरुआत टैग से होती है, जिसमें हस्तक्षेप करने वाला थ्रोअर खड़े होकर शुरुआत करता है।

(v) पुनःफेंकने का समय उस समय से शुरू होता है जब प्रभावित फेंकने वाला व्यक्ति

टैग किया गया। टाइमिंग या तो की जाती है: सिर्फ इंटरफेरड लैप के लिए या शेष लैप के लिए

सर्कल जज के विवेक पर निर्भर करते हुए पूरा राउंड। उदाहरण के लिए, अगर

हस्तक्षेप के कारण एक बूमरैंग टूट गया जिसे दूसरे द्वारा साझा किया जाना था

टीम के साथी। जज तय करते हैं कि किस तरीके से सबसे कम फ़ायदा या नुकसान होता है

किसी भी टीम के लिए.

(vi) यदि केंद्र न्यायाधीश यह निर्णय लेता है कि जानबूझकर हस्तक्षेप किया गया था, तो हस्तक्षेप करने वाली टीम को

अयोग्य घोषित कर दिया जाता है, और पुनः थ्रो की अनुमति दी जाती है। पुनः थ्रो उसी के विरुद्ध होना चाहिए

टीम से बाहर होने के बावजूद भी उन्हें अयोग्य घोषित कर दिया गया।

(vii) यदि न्यायाधीशों का मानना है कि हस्तक्षेप को उचित रूप से टाला जा सकता था

प्रभावित टीम को पुनः थ्रो की अनुमति नहीं दी जाएगी।

(viii) खिलाड़ियों के बीच अनजाने में हुआ संपर्क हस्तक्षेप नहीं माना जाएगा।

जारी रखना।

(ix) बूमरैंग के बीच अनजाने में हुआ संपर्क हस्तक्षेप नहीं माना जाता।

यह ऐसे जारी रहेगा मानो बूमरैंग ने इसे छुआ ही न हो।

(x) यदि प्रतिद्वंद्वी ने अपना राउंड पूरा कर लिया है और मैच से पहले वैध समय अर्जित कर लिया है

हस्तक्षेप हुआ, उसका स्कोर बना रहेगा। प्रतिद्वंद्वी प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ प्रतिस्पर्धा करता है-

फेंकने वाली टीम ने परिस्थितियों को तुलनीय बनाने के लिए कहा।

h) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.

(ii) 2 सर्कल मास्टर, प्रत्येक टीम के लिए 1. वे 4-मीटर सर्कल में फुट फॉल्ट पर नज़र रखते हैं

और दृश्य रूप से संकेत दें (प्रत्येक सर्कल मास्टर के पास टीम के रंग का झंडा होता है) और श्रव्य रूप से कब

क. थ्रो छोटा था

ख. पकड़ अवैध थी और

ग. जब फेंकने वाला टीम के गेट पर वापस आ सकता है

घ. दो अलग-अलग ध्वनियों (एक पाइप और एक हॉर्न) का उपयोग प्रत्येक सर्कल पर दो हूट के साथ एक छोटी रेंज की घोषणा करने के लिए किया जा सकता है। कैच से पहले कोई आवाज़ नहीं होने का मतलब है: रेंज अच्छी है।

(iii) 1 या 2 स्कोरकीपर

(iv) 1 स्टार्टर जो "3, 2, 1, GO" की घोषणा करता है

(v) प्रत्येक टीम में 3 टाइमर तथा प्रत्येक टीम में एक वैकल्पिक टाइमर जो प्रारंभ तथा प्रत्येक टैग को रिकॉर्ड करेगा

लैप फ़ंक्शन का उपयोग करके.

(vi) 2 गेट जज: प्रत्येक टीम के लिए 1. वे टीम के फुट और हैंड फॉल्ट पर नज़र रखते हैं।

गेट पर जाएं और सुनिश्चित करें कि प्रारंभ और सभी टैग वैध हैं।

क. यदि शुरुआत या टैग वैध नहीं है, तो गेट जज थ्रोअर को वापस लौटने का आदेश दे सकता है

गेट तक। फेंकने वाले को गेट से पूरी तरह से वापस आना होगा फिर

अपनी बारी फिर से शुरू करें.

(vii) स्टॉपवॉच पर लैप टाइमर का उपयोग करें।

(viii) 30 मीटर की दूरी पर प्रत्येक टीम में 3 रेंज स्टीवर्ड (प्रत्येक के पास टीम के रंग का 1 झंडा होगा)

रेखा।

(ix) पांच मिनट की सीमा के लिए 1 टाइमर या टीम के लिए एक लैप टाइमर।

ई. नोट्स:

(i) टीमों के पास बुल्स-आई से लगभग नीचे की ओर गेट होते हैं। मार्कर हैं

गेट के प्रत्येक तरफ लगभग 3 मीटर की दूरी पर रखा गया है।

(ii) विरोधी टीमों के गेटों के बीच कम से कम 4 मीटर और अधिक से अधिक दूरी नहीं होनी चाहिए

10मी.

(iii) 2 सर्कल मास्टर बुल्स-आई के पास होंगे, प्रत्येक टीम के लिए 1।

(iv) प्रत्येक टीम के सर्कल मास्टर को फेंकने वाले को सचेत करना चाहिए कि उसका बूमरैंग छोटा है या नहीं

पैर में गलती हो गई है।

(v) यदि निर्णय में कोई त्रुटि हो जाती है, तो राउंड को सबसे निष्पक्ष तरीके से पुनः संगठित किया जाएगा

टूर्नामेंट अधिकारियों द्वारा निर्धारित अनुसार, संभव है। यदि ऐसा करना संभव नहीं है

राउंड को निष्पक्ष रूप से पुनः निर्मित करने के लिए, प्रभावित समय या समय वाली टीम या टीमों को

एक ही टीम के खिलाफ अपनी बारी दोहराएँ।

12. टीम सुपर कैच

कैचिंग इवेंट; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक कैच; टीम स्टाइल इवेंट

क) वृत्त

(i) 20 मीटर त्रिज्या रेंज लाइन के साथ 3 टैली (फास्ट कैच) सर्कल के 1 सेट पर प्रतिस्पर्धा

और 2 मीटर बुल्स आई प्लस निर्दिष्ट अवधि (एमटीए असीमित) क्षेत्र।

(ii) एमटीए के लिए निर्दिष्ट क्षेत्र, अधिनियम द्वारा परिभाषित क्षेत्र सीमा के भीतर होगा।

मुख्य न्यायाधीश और टूर्नामेंट निदेशक।

(iii) अवधि (एमटीए) फेंकने वाला निर्दिष्ट मार्ग पर कहीं भी यात्रा करने में सक्षम होगा

मैदान।

(iv) यदि संभव हो तो, समय बचाने के लिए टैली सर्किलों के 2 या अधिक सेट स्वतंत्र रूप से चलाए जाते हैं।

प्रत्येक सर्कल का सेट: प्रत्येक टीम से 1 अवधि फेंकने वाला कहीं से भी फेंकता है

मैदान पर एक ही टीम गेंद फेंकती है, लेकिन एक समय में केवल एक ही टीम गेंद फेंकती है।

(v) जब एक टीम प्रतिस्पर्धा करती है, तो दूसरी टीम फेंकने की तैयारी करती है। अगली टीम को फेंकना चाहिए

पिछली टीम द्वारा फेंकना शुरू करने के 45 सेकंड बाद फेंकने के लिए तैयार (30 सेकंड

अपेक्षित उड़ान + फेंकने के लिए 15 सेकंड) जैसे ही अवधि की उड़ान

बूमरैंग समाप्त हो गया है, और स्कोर दर्ज हो गए हैं, 15 सेकंड शुरू होता है (जब तक कि

उड़ान 30 सेकंड से कम थी - तो 45 सेकंड का नियम लागू होता है)।

b) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) अवधि फेंकने वाला: 1 फेंकने वाला एक अवधि बूमरैंग फेंकता है। किसी भी प्रकार का

बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है।

क. श्रो प्रतियोगिता मैदान में कहीं भी हो सकता है।

ख. प्रतियोगिता के मैदान में कहीं भी वैधानिक रूप से लंबे समय तक बूमरैंग को पकड़ना।

सी. बूमरैंग हवा में होने पर भी अधिकतम 50 सेकंड की अवधि संभव है

अब और नहीं, लेकिन कानूनी पकड़ अभी भी आवश्यक है

d. यदि अवधि बूमरैंग नहीं पकड़ा जाता है, तो राउंड के लिए स्कोर शून्य होता है।

बूमरैंग की अवधि का समय इस प्रकार निर्धारित किया जाना चाहिए कि अधिकतम 50 सेकंड तक ध्वनि हो सके
के लिए हिसाब।

ई. 2 टाइमर (1 आधिकारिक और 1 बैकअप की आवश्यकता है)

• बूमरैंग की अवधि को कम से कम 2 स्टॉपवॉच द्वारा मापा जाता है।

यदि किसी एक की आवश्यकता हो तो पुनः श्रो में उपयोग के लिए रिकॉर्ड किया गया

मंडलियां

- टाइमर 40 से 50 सेकंड तक की गिनती देगा ताकि अवधि का अंदाजा लगाया जा सके

50s पर एक श्रव्य संकेत (हूट) बना सकता है

(ii) टैली थ्रोअर

क. 3 फेंकने वाले 3 अलग-अलग बुल्स-आई से टैली बूमरैंग फेंकते हैं।

ख. किसी भी प्रकार के बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है। 20 मीटर की न्यूनतम सीमा आवश्यक है

प्रत्येक थ्रो पर वैध कैच लेना अनिवार्य है।

ग. यदि वैधानिक कैच लिया जाता है, लेकिन बूमरैंग अगले कैच में जाने के दौरान गिर जाता है

थ्रो करने पर भी कैच का स्कोर बनता है।

द. टैली थ्रोअर तब फेंकना शुरू करते हैं जब अवधि बूमरैंग जारी की जाती है

श्रव्य संकेत (जैसे एक हूट) उन्हें श्रव्य संकेत के लिए इंतजार करना चाहिए।

श्रव्य संकेत से पहले किए गए थ्रो से प्राप्त कैच को नहीं पकड़ा जाएगा

गिना गया.

ई. टैली फेंकने वाले श्रव्य संकेत पर फेंकना बंद कर देते हैं (सफलता: जैसे कि एक

हूट या विफलता: दो हूट)। संकेत तब होगा जब अवधि

बूमरैंग को पहली बार पकड़ के दौरान या प्रक्षेपण के 50 सेकंड बाद छुआ जाता है।

50 के हूट के बाद कोई भी टैली थ्रो नहीं गिना जाएगा। हालाँकि, 50 के हूट के बाद किया गया थ्रो गिना जाएगा।

हूट के समय और हूट के बाद पकड़े गए को अच्छा माना जाता है।

जी. किसी भी समय केवल 1 टैली बूमरैंग का उपयोग किया जा सकता है। यदि फेंकने वाला चाहे तो

बूमरैंग को बदलने के लिए, 1 को प्रतिस्थापित किया जाना चाहिए या इसका एक बड़ा हिस्सा बदलना होगा

इससे पहले कि कोई और कैच पकड़ा जा सके, प्रतियोगी द्वारा बुल्स-आई पर वापस लौटा दिया गया

गिना गया.

(iii) श्रव्य संकेत अलग-अलग दूरी पर स्थित लोगों द्वारा अलग-अलग समय पर सुने जाएंगे;

इसलिए, यह निर्धारित करना केंद्र न्यायाधीश की एकमात्र जिम्मेदारी है कि क्या टैली

फेंकने वाले ने अपना अंतिम थ्रो श्रव्य संकेत सुनने से पहले या बाद में छोड़ा, न कि किसी ने

जब वह एमटीए की चाल को देखता है।

ग) स्कोरिंग

(i) यदि अवधि बूमरैंग पकड़ा जाता है, तो राउंड के लिए आधिकारिक स्कोर कुल है

3 टैली थ्रोअर द्वारा पकड़े गए बूमरैंग की संख्या प्लस अवधि के लिए 1

बूमरैंग.

(ii) यदि अवधि बूमरैंग नहीं पकड़ा जाता है, तो उस टर्न के लिए आधिकारिक स्कोर 0 होगा।

(iii) एक बारी का स्कोर उस व्यक्ति के स्कोर के रूप में दर्ज किया जाता है जो पूरी अवधि तक गेंद फेंकता है।

बूमरैंग.

(iv) टीम स्कोर प्रत्येक थ्रोअर की बारी के लिए दर्ज किए गए अंकों का योग है।

घ) गोल

(i) 4 बारी; प्रत्येक टीम का सदस्य एक बार अवधि बूमरैंग फेंकता है।

(ii) प्रत्येक बारी में, एक अलग टीम का सदस्य एक अवधि बूमरैंग फेंकता है।

(iii) सभी 4 बारी में वही 4 टीम सदस्य भाग लेते हैं।

(iv) टीमों बारी-बारी से गेंद फेंकती हैं।

(v) यदि टैली सर्कल के 2 सेट हैं: प्रत्येक टीम द्वारा 1 सेट पर 2 बारी पूरी करने के बाद

टैली सर्किलों में, टीमों टैली सर्किलों के सेटों को बदलेंगी और अपनी अंतिम 2 बारी पूरी करेंगी।

ई) वार्म-अप

(i) सभी थ्रो: 10 मीटर के घेरे के बाहर

(ii) सामान्य वार्म-अप: 15 मिनट

(iii) व्यक्तिगत वार्म-अप: कोई नहीं।

(iv) किसी भी थ्रोअर के लिए वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास थ्रो नहीं होगा।

च) पुनः फेंकना

(i) टीम के सदस्यों या उनके बूमरैंग के बीच किसी भी संपर्क को नहीं माना जाएगा

दखल अंदाजी।

(ii) बूमरैंग की अवधि को कम से कम 2 स्टॉपवॉच द्वारा समयबद्ध किया जाता है।

यदि टैली सर्किलों में से किसी एक पर पुनः थ्रो की आवश्यकता हो तो इसका उपयोग किया जा सकता है।

(iii) सभी समान फेंकने वालों को भाग लेना होगा।

(iv) प्रतियोगिता के अंत में पुनः फेंका जाता है।

छ) अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.

(ii) एक फील्ड डायरेक्टर जो निर्देश देता है कि यदि दो सेट हैं तो कौन सा सर्कल फेंका जाएगा

वृत्तों का।

(iii) 1 अवधि निर्देशक जो अपने बगल में अगले 6 अवधि फेंकने वालों को पंक्तिबद्ध करता है।

(iv) समूह एक साथ उस स्थान पर जाता है जहां अगला फेंकने वाला फेंकना चाहता है।

(v) मिलान वृत्तों के प्रत्येक 1 सेट के लिए:

क. 3 सर्कल मास्टर (प्रति टैली सर्कल में 1) जो फुट फॉल्ट पर नजर रखते हैं, बताते हैं कि कब थ्रोअर ने कैच पकड़ लिया है, और कैच की गिनती ज़ोर से करनी है। उसे ज़ोर से गिनना चाहिए इतना कि रेंज के प्रबंधक उसे सुन सकें, ताकि वे बाद में उसकी गिनती की पुष्टि कर सकें प्रत्येक फेंक.

ख. 3 टैली सर्किल के प्रत्येक सेट में 1 स्कोरकीपर

सी. 6 (कम से कम) रेंज स्टीवर्ड (प्रत्येक टैली सर्कल के लिए कम से कम 2)

(vi) 1 अवधि बूमरैंग पकड़ने वाला जज

(vii) 2 अवधि बूमरैंग टाइमर

(viii) एक बैकअप टाइमर

(ix) 1 स्टार्टर

घ. नोट्स:

(i) यदि अवधि बूमरैंग प्रतियोगिता क्षेत्र से बाहर चला जाता है और इसलिए दृष्टि से ओझल हो जाता है

पकड़ने वाले जज की नजरों से ओझल हो जाने पर भी वह स्पष्ट रूप से वापस नहीं आ सकता, या यदि वह नजरों से ओझल हो जाता है, तो उसे वापस नहीं लाया जा सकता। इस राउंड का स्कोर 0 है।

(ii) बूमरैंग के प्रतियोगिता क्षेत्र से बाहर चले जाने के बाद, फेंकने वाला दावा नहीं कर सकता

किसी भी वस्तु या व्यक्ति द्वारा हस्तक्षेप।

(iii) राउंड तब समाप्त होता है जब बूमरैंग पहली बार किसी चीज को छूता है या जब अवधि समाप्त हो जाती है

फेंकने वाला पहली बार बूमरैंग को छूता है। अगर फेंकने वाला कानूनी तौर पर ऐसा करता है बूमरैंग को पकड़ता है, तो बारी गिनी जाती है। अपवाद: बूमरैंग एक निश्चित दूरी पर आता है रुकें, जैसे कि किसी पेड़ में फँस जाएँ, और फिर पकड़े जाएँ, तो स्कोर 0 होगा। यदि बूमरैंग मैदान पर किसी वस्तु से टकराने के बाद गिरना जारी रखता है और पकड़ा जाता है, कैच गिनती.

(iv) अवधि बूमरैंग पकड़े जाने से पहले फेंके गए टैली बूमरैंग को गिना जाता है यदि

इसके बाद कानूनी पकड़ बनाई जाती है।

(v) कोई भी थ्रोअर जो आधिकारिक वार्म-अप अवधि के बाद आउट-ऑफ-टर्न थ्रो करता है, उसे

समाप्त होने पर उसे अपने अगले टर्न के लिए 0 का स्कोर मिलेगा। यदि वह टैली थ्रोअर है, तो केवल उसका स्कोर 0 है; यदि फेंकने वाला अगला अवधि फेंकने वाला है, तो अगले के लिए उसकी टीम का स्कोर राउंड 0 है

13. ट्रिक कैच/डबलिंग 100: व्यक्तिगत

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक,

क) वृत्त

(i) 20 मीटर त्रिज्या रेंज रेखाओं और 2 मीटर के साथ संकेंद्रित वृत्तों पर प्रतियोगिता

बुल की आंख

b) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) 20 मीटर उड़ान रेंज.

(ii) बारी-बारी से अपेक्षित प्रकार की वैध पकड़

ग) स्कोरिंग

(i) फेंकने वाले बूमरैंग को एक-एक करके फेंककर 10 ट्रिक कैच लेने का प्रयास करते हैं।

2 बूमरैंग फेंककर 5 बार में 10 अतिरिक्त ट्रिक कैच का प्रयास करें

एक साथ “डबलर्स” के रूप में।

(ii) यदि कोई फेंकने वाला 100 अंकों का पूर्ण स्कोर प्राप्त करता है, तो वह फेंकना जारी रखेगा

रोटेशन में वही 15 थ्रो। वह तब तक फेंकना जारी रखेगा जब तक वह असफल नहीं हो जाता

निर्दिष्ट कैच। यदि उसका थ्रोइंग पार्टनर कैच पकड़ने में विफल रहा है तो वह अकेले थ्रो कर सकता है

निर्दिष्ट कैच। राउंड के डबलिंग हिस्से में, अगर वह पहला कैच छोड़ देता है

वह जिस बूमरैंग को पकड़ने का प्रयास करता है, उसके दूसरे बूमरैंग को पकड़ने पर कोई अंक नहीं मिलता।

डबलिंग थ्रो दिए गए हैं। तदनुसार उसका कुल स्कोर 100 से अधिक हो सकता है

अंक.

(iii) कैच निम्नलिखित क्रम में किए जाने चाहिए, और संकेतित मूल्य के होने चाहिए

बिंदुओं की संख्या:

एकल बूमरैंग अनुक्रम

पकड़ना	अंक
बाएं हाथ से साफ	3
दायाँ हाथ साफ़	3
बिहाइंड द बैक	4

दोहरीकरण अनुक्रम

पकड़ना	कुल अंक	
पीठ पीछे & पैर के नीचे	3 + 4	7
हैकी कैच & बायाँ हाथ साफ़	7 + 3	10

पैर के नीचे	3		
ईगल पकड़	4	सुरंग	5 + 3
हैकी कैच	7	& दायीं हाथ साफ़	8
सुरंग पकड़	5		
एक हाथ पीठ के पीछे	7	एक हाथ पीठ के पीछे	7 + 6
एक हाथ पैर के नीचे	6	& एक हाथ पैर के नीचे	13
पैर/टांग पकड़ना	8		
उप-योग: सिंगल कैच 50		पैर/टांग पकड़ना	8 + 4
		और ईगल पकड़	12
		उप-योग: डबल कैच	50

सभी सिंगल और डबल कैच का कुल योग		100
---------------------------------	--	-----

घ) गोल

- (i) इस प्रतियोगिता में प्रत्येक थ्रोअर के लिए 15 थ्रो का 1 राउंड शामिल है।
- (ii) 2 फेंकने वाले एक दूसरे के साथ बारी-बारी से फेंकते हैं। पहले फेंकने वाले की बारी के बाद दूसरे थ्रोअर को अपनी बारी शुरू करने का संकेत दिया जाता है। अपनी बारी समाप्त करने के बाद, पहले फेंकने वाले को अपनी अगली बारी शुरू करने का संकेत दिया जाता है
- (iii) दोनों फेंकने वालों को एक दूसरे के काम में बाधा डालने से बचने के लिए पर्याप्त समय दिया जाएगा।

ई) दोहरीकरण में:

- (i) यदि एक बूमरैंग छोटा है, तो दोनों को छोटा माना जाएगा।
- (ii) प्रत्येक थ्रो के लिए आवश्यक 2 कैच किसी भी क्रम में बनाए जा सकते हैं।
- (iii) फेंकने वाला एक दोहरीकरण थ्रो में दूसरी बार कैच करने का प्रयास कर सकता है।
उदाहरण: यदि वह पहले बूमरैंग पर ईगल कैच करने से चूक गया, तो वह ईगल कैच करने की कोशिश कर सकता है दूसरे पर पकड़.
- (iv) दोनों कैच के लिए अंक प्राप्त करने के लिए, फेंकने वाले को पकड़ना होगा और नियंत्रण बनाए रखना होगा
पहला कैच पूरा करते समय दूसरा कैच पूरा करना।

- o यदि पहला कैच नहीं पकड़ा जाता है या नियंत्रण नहीं रखा जाता है, लेकिन दूसरा यदि कोई मछली पकड़ी जाती है, तो दूसरी मछली को तो गिना जाएगा, लेकिन पहली को नहीं।
- o यदि पहला कैच पकड़ लिया जाता है, तो फेंकने वाले के कब्जे में नहीं रखा जाता है जब दूसरा कैच लिया जाता है, केवल दूसरा कैच ही गिना जाता है।

च) वार्म-अप

- (i) सामान्य वार्म-अप: 10 मीटर के घेरे से 10 मिनट बाहर
- (ii) व्यक्तिगत वार्म-अप: प्रत्येक समूह के लिए उनके दौर की शुरुआत से पहले 2 मिनट।
बुल्स-आई से हो। सर्कल मास्टर के संकेत मिलते ही समयबद्ध वार्म-अप शुरू हो जाता है
कि घेरा खाली है। फेंकने वाले अपनी अनुमति से पहले अपना चक्कर शुरू कर सकते हैं
यदि वे चाहें तो वार्म-अप समाप्त हो चुका है।
- (iii) वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

छ) पुनः फेंकना

- (ii) राउंड के अंत में थ्रोअर के समूह के लिए पुनः थ्रो किया जाता है।

h) प्रति सर्किल अधिकारी

- (i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं
- (ii) 1 सर्कल मास्टर जो थ्रोअर को बताता है कि वह कब थ्रो कर सकता है
घोषणा करते हुए, "सर्किल खाली है"। उस समय वह ट्रैक रखने के लिए टाइमर चालू कर देगा
15 सेकंड की थ्रोइंग विंडो। वह घोषणा करेगा: "10 सेकंड बचे हैं" फिर
उल्टी गिनती "5, 4, 3, 2, 1, रुकें", सर्कल मास्टर पैर की गलतियों पर भी नज़र रखता है और
यह बताता है कि फेंकने वाले ने कब कैच पकड़ा है
- (iii) तेज़ हवा की स्थिति में मुख्य न्यायाधीश थ्रोअर को 30 सेकंड तक की अनुमति दे सकते हैं।
इवेंट का दोगुना हिस्सा। इसकी घोषणा मुख्य न्यायाधीशों द्वारा की जानी चाहिए
यह नियम प्रतियोगिता शुरू होने से पहले लागू होगा और सभी फेंकने वालों पर लागू होगा।

(iv) 1 स्कोरकीपर

- (v) 3 रेंज स्टीवर्ड यह भी सत्यापित करते हैं कि कैच पकड़े गए हैं या नहीं।
पूरे वृत्त के चारों ओर लगभग समान रूप से वितरित।

i) दोगुना करने के लिए अतिरिक्त हवा का नियम:

- (i) जब हवा की स्थिति दोहरीकरण के लिए बहुत अधिक हो, तो दोहरीकरण को निम्न से प्रतिस्थापित किया जाएगा
ट्रिक कैच का दूसरा राउंड। हालाँकि, कैच का क्रम वही रहेगा
स्कोरशीट के दोहरीकरण भाग पर मुद्रित।

a. यदि कोई फेंकने वाला 100 अंकों का पूर्ण स्कोर प्राप्त करता है, तो वह फेंकना जारी रखेगा

अगर वह चाहे तो रोटेशन में वही 20 थ्रो कर सकता है। अगर ऐसा है, तो वह तब तक फेंकना जारी रखेगा

वह निर्धारित कैच लेने में विफल रहता है। अगर उसका थ्रोइंग सही नहीं है तो वह अकेले थ्रो कर सकता है

पार्टनर निर्धारित कैच लेने में विफल रहा है। उसका कुल स्कोर तदनुसार हो सकता है

100 अंक से अधिक हो।

ख. दोहरीकरण के लिए पवन सीमा इस प्रकार परिभाषित की गई है: अधिकतम औसत पवन गति 5 मीटर/सेकंड

(18.0 किमी/घंटा, 11.1 मील प्रति घंटा) अनुभाग देखें: "मौसम की स्थिति की निगरानी" और _____

"कार्यक्रमों का रद्द होना" _____

14. ट्रिक कैच/डबलिंग 100: टीम

दिए गए अंक; सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक अंक; टेंडेम स्टाइल इवेंट

इस टीम स्पर्धा में व्यक्तिगत स्पर्धा के समान ही नियमों का पालन किया जाएगा, हालांकि इसमें निम्नलिखित संशोधन किए गए हैं:

2 फेंकने वाले एक ही टीम से हैं।

क) स्कोरिंग

(i) टीम स्कोर चार टीम सदस्यों के व्यक्तिगत स्कोर का योग है।

(ii) पूर्ण अंक (100p) के बाद कोई निरंतरता नहीं।

ख) हस्तक्षेप

(i) टीम के सदस्यों या उनके बूमरैंग के बीच किसी भी संपर्क को नहीं माना जाएगा

दखल अंदाजी।

(ii) राउण्ड के अंत में पुनः थ्रो किया जाता है।

15. टीम टैपिर टेरर रिले: समयबद्ध टीम इवेंट

सर्वश्रेष्ठ: सबसे तेज़ समय

क) उद्देश्य

(i) चार टीम के सदस्य 20 मीटर के घेरे से 2-मीटर के घेरे में रिले शैली की दौड़ लगाते हैं

मीटर सर्कल जिसमें प्रत्येक फेंकने वाला संयोजन से बने विभिन्न कार्यों को निष्पादित करता है

सटीकता, ट्रिक कैच और फास्ट कैच का उद्देश्य सभी कार्यों को पूरा करना है

कम से कम समय में या अधिक से अधिक कार्य पूरा करने के लिए

6 मिनट की समय सीमा के भीतर।

ख) नियम:

(i) राउंड से पहले सर्कल में 2 मिनट का वार्म-अप होगा।

(ii) 4 लैप में निम्नलिखित शामिल हैं:

क. पहला चक्कर: 50 सटीकता अंक पूरे करना

ख. दूसरा चक्कर: पहले 5 ट्रिक कैच बनाने का प्रयास करें [बायां हाथ साफ, दायां

हाथ साफ, पीठ के पीछे, पैर के नीचे, ईगल] फिर; उन कैच के बाद, अगर

यदि कोई भी गिराया गया, तो फेंकने वाले को प्रत्येक ड्रॉप पर 5 अंक बनाने होंगे। फेंकने वाला कर सकता है

कैच करना (5 अंक के लायक) या सटीकता अंक के लिए फेंकना चुनें। सभी

अर्जित अंक, चाहे सटीकता से हों या ट्रिक कैच के लिए 5 अंक, संचयी होते हैं।

(एक 10-पॉइंट सटीकता थ्रो दो ट्रिक कैच को रद्द कर देता है)। थ्रोअर स्वतंत्र है

ट्रिक कैच प्रयासों और सटीकता बिंदुओं के बीच आगे और पीछे स्विच करें लेकिन

प्रत्येक थ्रो पर उसे सर्कल जर्जों के समक्ष अपने इरादे की घोषणा करनी होगी।

सी. तीसरा चक्कर: अंतिम 5 ट्रिक कैच बनाने का प्रयास [हैकी, टनल, 1 हाथ

पीठ के पीछे, एक हाथ पैर के नीचे, और पैर पकड़ो] फिर; उसके बाद

यदि कोई कैच छूट गया हो तो फेंकने वाले को 5 अंक पूरे करने होंगे

प्रत्येक ड्रॉप। फेंकने वाला कैच (5 अंक के लायक) बनाने या

सटीकता के लिए अंक फेंके। सभी अंक बनाए गए, चाहे सटीकता से या 5 अंक के लिए

चाल पकड़ने के लिए सभी चालें संचयी हैं। (एक 10-पॉइंट सटीकता फेंक दो चाल को रद्द करता है

थ्रोअर ट्रिक कैच के बीच आगे-पीछे स्विच करने के लिए स्वतंत्र है

प्रयास और सटीकता अंक लेकिन सर्कल के लिए अपने इरादे की घोषणा करनी चाहिए

प्रत्येक थ्रो पर जर्जों की नजर रहेगी।

d. चौथा लैप: फास्ट कैच का 1 राउंड पूरा होना

(iii) बूमरैंग को छूने पर 0 सटीकता अंक मिलते हैं। हालाँकि, फेंकने वाला

उसे अपना बूमरैंग रोकने/पकड़ने की अनुमति दी गई, जिससे उसे 0 अंक प्राप्त हुए और समय की बचत हुई।

(iv) धावक एक गेट के पीछे से दौड़ शुरू करेंगे (लगभग 3 मीटर चौड़ा और शंकु द्वारा चिह्नित)

बुल्सआई से नीचे की ओर 20 मीटर की रेखा पर रखा गया।

(v) प्रत्येक लैप में टैगिंग के लिए सामान्य नियमों का पालन किया जाएगा।

(vi) सभी थ्रो 2 मीटर बुल्सआई के अंदर से किए जाने चाहिए और 20-मीटर बुल्सआई से गुजरने चाहिए।

मीटर लाइन.

(vii) यदि बूमरैंग की दूरी कम हो तो उसे बार-बार फेंकना पड़ता है।

(viii) धावक द्वारा अपना चक्कर पूरा करने के बाद, उसे टैग करने से पहले बुल्सआई को टैग करना होगा

यदि वह चौथा धावक है तो अगले धावक को अंतिम रेखा पार करने में सहायता करना या अंतिम रेखा पार करना।

ग) समय

(i) 4 लैप टाइमर होंगे: 3 आधिकारिक टाइमर और 1 निर्दिष्ट बैकअप टाइमर।

a. राउंड की शुरुआत गेट जज की उल्टी गिनती "3, 2, 1, गो" से होगी।

ख. "गो" की घोषणा पर चारों टाइमर अपनी स्टॉप वॉच शुरू कर देंगे और

प्रत्येक टैग पर लैप फ़ंक्शन का उपयोग करें और फिर चौथा धावक आने पर अपनी घड़ियाँ रोक दें अपना चक्कर पूरा करने के बाद गेट पार करता है।

(ii) उस स्थिति में जब प्रतिस्पर्धी टीम बिना किसी पूर्व सूचना के 6 मिनट की सीमा तक पहुंच जाएगी।

राउंड पूरा होने पर लैप टाइमर में से किसी एक की जिम्मेदारी है कि वह घोषणा करे

"1 मिनट शेष, "30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, रुकें"। कोई अतिरिक्त टाइमर नहीं है

इस कार्य के लिए आवश्यक

घ) अधिकारी

(i) 3 जज होंगे (गेट, सेंटर और असिस्टेंट सेंटर जज), कम से कम 3 रेंज

स्टीवर्ड, 4 टाइमर और एक स्कोर कीपर:

a. गेट जज 20 मीटर की लाइन के बाहर खड़ा होता है और उल्टी गिनती बताता है

इवेंट की शुरुआत करें। इसके अलावा, वह कानूनी टैग और शुरुआत पर नज़र रखता है।

ख. सेंटर जज पैर की गलतियों पर नज़र रखता है, सटीकता बिंदुओं को बताता है, घोषणा करता है

कि कैच वैध थे या अवैध। सेंटर जज इस मामले में जज की राय पूछ सकता है।

सहायक केंद्र न्यायाधीश यदि केंद्र न्यायाधीश को लगता है कि सहायक के पास बेहतर क्षमता है

पकड़ या सटीकता बिंदुओं का दृश्य।

सी. सहायक केंद्र न्यायाधीश पैर की गलतियों, सटीकता बिंदुओं और

अच्छे कैच लेकिन केवल केंद्र न्यायाधीश द्वारा ही बुलाया जाता है जैसा कि ऊपर बताया गया है।

हालाँकि, उनका मुख्य काम थ्रो से पहले ट्रिक कैच को बताना और

गिरे हुए कैच का हिसाब रखें। फिर, अगर फेंकने वाला दोबारा प्रयास करना चाहे

छूटे हुए कैच, उन कैचों या आवश्यक सटीकता बिंदु को बताने के लिए

कुल।

d. स्कोर कीपर सफल राउंड का अंतिम समय या पूरा होने का समय लिखता है

"स्कोरिंग" अनुभाग में चार्ट के आधार पर एक अपूर्ण राउंड के बराबर

इसके अलावा, स्कोर कीपर लैप समय भी लिखेगा।

ई. रेंज स्टीवर्ड रेंज जांच करते हैं।

च. 4 टाइमर: 3 आधिकारिक टाइमर और 1 बैकअप। बैकअप टाइमर को नामित किया गया है

टर्न शुरू होने से पहले। स्टॉपवॉच पर लैप टाइमर का उपयोग करें। "टाइमिंग" देखें
सामान्य नियम अनुभाग.

ई) सटीकता अंक और ट्रिप कैच स्कोर करना

- (i) केंद्र न्यायाधीश (या सहायक मुख्य न्यायाधीश) पूरी तरह से निर्धारण के लिए जिम्मेदार है
- सटीकता मान और उसका निर्णय अंतिम है। हालाँकि, चूँकि यह एक तेज़ गति वाली घटना है, सटीकता बिंदुओं का मूल्य निर्धारित करना कभी-कभी कठिन हो सकता है।
- क. उस स्थिति में जब बूमरैंग किसी रेखा के बहुत करीब उतरता है, लेकिन स्पष्ट रूप से नहीं रेखा को छूने पर, मुख्य न्यायाधीश को फेंकने वाले को संदेह का लाभ देना चाहिए और उच्चतर मूल्य प्रदान करें।

ख. यदि फेंकने वाले को मुख्य न्यायाधीश द्वारा लिया गया कोई निर्णय पसंद नहीं है, तो वह मुख्य न्यायाधीश से पूछ सकता है अधिक बारीकी से जाँच करने के लिए लेकिन समय नहीं रुकेगा। फेंकने वाले को यह निर्धारित करना होगा यह देखना होगा कि मुख्य न्यायाधीश से इस पर करीब से नजर डालने के लिए समय निकालना उचित है या नहीं।

- (ii) केंद्र न्यायाधीश (या सहायक मुख्य न्यायाधीश) यह निर्धारित करने के लिए पूरी तरह जिम्मेदार है कि चालबाज कैच सफलतापूर्वक निष्पादित किए गए थे या नहीं और उसका शब्द अंतिम है। हालाँकि, जैसे सटीकता के मामले में, किसी चाल की वैधता के बारे में कठिन निर्णय के मामले में पकड़ते समय, संदेह का लाभ फेंकने वाले को मिलना चाहिए, और उसे पुरस्कृत किया जाना चाहिए ट्रिप कैच के लिए 5 अंक.

च) पुनः फेंकना

- (i) री-श्रो को टीम रिले के नियमों के अनुरूप बनाया गया है।

छ) यदि प्रतियोगिता 6 मिनट की सीमा (360 सेकंड) के भीतर पूरी नहीं हुई तो समय का स्कोर:

लैप 1 (सटीकता)	स्कोर पूरा हुआ	परिणाम
	0-50	सटीकता अंक विभाजित 10 तक।
लैप 2 (ट्रिप कैच 1) पूर्ण किए गए ट्रिप कैच या मुआवजे की संख्या		
	1	6 अंक
	2	7 अंक
	3	8 अंक
	4	9 अंक
	5	10 पॉइंट

लैप 3 (ट्रिक कैच 2) पूर्ण किए गए	ट्रिक कैच या मुआवजे की संख्या	
	1	11 अंक
	2	12 अंक
	3	13 अंक
	4	14 अंक
	5	15 अंक
लैप 4 (फास्ट कैच)	तेजी से कैच पूरे हुए	
	1	16 अंक
	2	17 अंक
	3	18 अंक
	4	19 अंक
	5	समयसेकंड में , 360-20/19=378.95s या बेहतर है। (यदि फेंकने वाला कैच लेने के बाद खुद को घायल कर लिया 5 और वापस नहीं आता बुल्सआई)।

16. लंबी दूरी

दूरी घटना

सर्वश्रेष्ठ: सबसे अधिक दूरी

क) वृत्त

(i) 2 मीटर त्रिज्या वाले वृत्तों पर प्रतियोगिता (जिनमें निशाने भी होते हैं)

(ii) क्षेत्र: कम से कम 300 मीटर गुणा 300 मीटर

b) स्कोर के लिए आवश्यक

(i) कम से कम 50 मीटर की उड़ान रेंज। नए विमानों के लिए 50 मीटर की न्यूनतम सीमा को माफ किया जा सकता है।

फेंकने वाले या किशोर।

(ii) 2 मीटर बुल्स-आई के अंदर से और पीछे से (नीचे की ओर) वैध थ्रो

40 मीटर आधार रेखा

(iii) आधार रेखा एक गतिशील सीधी रेखा (रस्सी से बनी) होती है जिसका मध्य भाग

केंद्र बिंदु। बुल्स-आई को बेसलाइन से आधा काटा जाता है।

आधार रेखा को प्रत्येक तरफ एक पोस्ट के साथ चिह्नित किया गया है। आधार रेखा आमतौर पर

हवा की दिशा के लंबवत। फेंकने वाला व्यक्ति लाइन को समायोजित कर सकता है

प्रत्येक थ्रो से पहले हवा की दिशा। केवल तभी जब एक गंभीर हवा का बदलाव एक को अक्षम कर देता है

सही दिशा में फेंकने के लिए, लाइन का केंद्र भी विस्थापित किया जा सकता है। निर्णय

चर्चा या वोट द्वारा (फेंकने वाले समूह के आधे से अधिक फेंकने वालों द्वारा)।

नए केंद्र की स्थिति फेंकने वाले समूह द्वारा चर्चा के बाद निर्धारित की जाती है

टूर्नामेंट निदेशक का अंतिम निर्णय।

(iv) थ्रो के वैध होने के लिए, थ्रो करने वाले का कम से कम एक पैर ज़मीन पर होना चाहिए

बूमरैंग के छोड़े जाने के समय केंद्र के आधे वृत्त के अंदर।

जब तक बूमरैंग हवा में है, फेंकने वाला किसी भी समय बेसलाइन को पार नहीं कर सकता।

(v) बूमरैंग को वापस लौटते समय प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से आधार रेखा को पार करना होगा

(पीछे से) बिना किसी चीज या व्यक्ति को छुए या उससे टकराए।

(vi) पोल जज ("बाहर") द्वारा किसी थ्रो को अमान्य घोषित करने के लिए बूमरैंग को होना चाहिए

स्पष्ट रूप से बाहर, यानी, अगर पोल जज का मानना है कि बूमरैंग हो सकता है

खंभे से ऊर्ध्वाधर ऊपर की ओर फैली काल्पनिक रेखा को स्पर्श किया, फिर

थ्रो को वैध स्कोर माना जाता है।

(vii) इसी तरह, यदि लाइन जज का मानना है कि बूमरैंग विस्तारित विमान को छूता है

थ्रोइंग लाइन से ऊपर की ओर फेंका गया थ्रो वैध स्कोर है। अमान्य होने के लिए, इसे

स्पष्ट रूप से विमान को छुआ या पार नहीं किया है। इसके अलावा, एक बूमरैंग जो विमान से टकराता है

लाइन के सामने ज़मीन को छुए बिना वापसी पर लाइन फेंकना लेकिन

रेखा पार न करना वैध स्कोर है।

(viii) कोई कैच की जरूरत नहीं।

ग) स्कोरिंग

(i) स्कोर उसके द्वारा बाहर की ओर फेंके गए उन थ्रो में सबसे लम्बी दूरी है जो वापस आते हैं या

आधार रेखा से ऊपर.

(ii) दूरी केवल पूर्ण मीटर में मापी जाती है - सेंटीमीटर में नहीं - और

यह विमान अपनी उड़ान में केन्द्र बिन्दु से केन्द्र बिन्दु से सबसे दूर स्थित बिन्दु तक उड़ान भरता है।

(iii) जब दो लेजर रेंज फाईंडर का उपयोग किया जाता है, यदि कोई विसंगति है, तो स्कोर है

ऊपर की ओर औसत। उदाहरण: रेंजफाइंडर 1, 100 मीटर, रेंजफाइंडर 2, 99 मीटर = 100 मीटर

स्कोर. R1, 100m, R2 97m = 99m स्कोर.

(iv) दूसरे उच्चतम स्कोर का उपयोग करके टाई को समाप्त किया जाता है।

(v) एलडी टूर्नामेंट (या इवेंट) में जीतने या स्थान पाने के लिए एक थ्रोअर को पूरी तरह से भाग लेना चाहिए

पूरे आयोजन में। अपवाद तब है जब कोई थ्रोअर गंभीर रूप से घायल हो

उन्हें चिकित्सा सहायता लेने के लिए मैदान छोड़ना होगा। पूरी तरह से भाग लेने का मतलब है

कम से कम एक राउंड में थ्रो करना और आगे के सभी राउंड में स्पोर्टिंग और/या जर्जिंग करना

प्रधान न्यायाधीश का विवेक। साधारण उपस्थिति के रूप में योग्य नहीं है

भागीदारी; कोई भी फेंकने वाला साइड-लाइन पर "बाहर नहीं बैठ सकता" और जीत या स्थान नहीं पा सकता

इवेंट या टूर्नामेंट। हालाँकि, थ्रोअर के लिए बिना किसी इवेंट या टूर्नामेंट के जीतना या स्थान प्राप्त करना संभव है।

यदि वह पूरे खेल में, जैसा कि ऊपर बताया गया है, पूरी तरह से भाग लेता है तो उसे सभी राउंड में फेंक दिया जाएगा

घटना का निर्णय मुख्य न्यायाधीश की संतुष्टि के अनुसार किया जाना चाहिए।

(vi) यदि किसी थ्रो को वैध स्कोरिंग माना जाता है तो थ्रोअर समय बचाने के लिए कोई उपाय नहीं कर सकता है।

पिछले स्कोर से काफी नीचे हो सकता है, लेकिन यह सुझाव दिया जाता है कि सभी वैध स्कोर को मापा जाना चाहिए

बराबरी की स्थिति में।

घ) गोल

(i) इस आयोजन में प्रतिदिन 20 से अधिक थ्रो शामिल नहीं होंगे तथा इसे तीन भागों में विभाजित किया जा सकता है।

आयोजक द्वारा राउंड की मनमानी संख्या, उदाहरण के लिए 2 x 5 या 2 x 6 थ्रो।

(ii) सर्कल मास्टर के संकेत पर अगले थ्रोअर की बारी आती है। उसके पास 15 हैं

उसे अपना थ्रो करने में 100 सेकण्ड का समय लगा।

(iii) रेंज स्पोर्ट्स की नियुक्ति और थ्रोइंग लाइन का अभिविन्यास थ्रोअर का निर्णय है।

जिम्मेदारी। चिंताओं को लाइन जज (सर्किल मास्टर) को निर्देशित किया जाता है जो समायोजित करेगा

स्पोर्ट्स और लाइन तदनुसार।

(iv) प्रतियोगी 5, 4, या 3 के समूह में फेंकते हैं। प्रत्येक फेंकने वाला बारी-बारी से फेंकता है

समूह के अन्य फेंकने वालों के साथ तब तक खेलें जब तक कि सभी फेंकने वाले अपनी निर्धारित बारी पूरी न कर लें।

फिर अगला समूह अपना दौर शुरू करता है।

(v) यदि समय की अनुमति हो तो प्रारम्भ में निर्धारित राउंड से अधिक राउंड भी आयोजित किए जा सकते हैं।

ई) वार्म-अप

(i) वार्म-अप समाप्त होने के बाद कोई अभ्यास नहीं किया जाएगा।

(ii) अधिकारियों द्वारा वार्म-अप का आयोजन किया जाएगा।

च) पुनः फेंकना

(i) विरोध किए गए कृत्य के तुरंत बाद पुनः फेंका जाता है।

छ) प्रति सर्किल अधिकारी

(i) प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं.

(ii) एक सर्कल मास्टर जो पैर की गलतियों पर नज़र रखता है और जमीन से दूरी मापता है

रेंज समन्वयक को केंद्र बिंदु पर ले जाएं।

(iii) दो बेसलाइन जज यह जाँचने के लिए कि बूमरैंग बेसलाइन को पार करता है या नहीं

वापस करना।

(iv) एक स्कोरकीपर/ध्वज संचालक (सर्कल मास्टर हो सकता है) जो बड़े लाल और

श्रीडिंग लाइन पर स्थितियों के बारे में रेंज स्टीवर्ड को सलाह देने के लिए हरी झंडियाँ, साथ ही साथ

वॉकी टॉकी का उपयोग करते हुए। जब सर्किल मास्टर "द" कहता है तो हरा झंडा उठाया जाता है

लाइन गर्म है" मैदान पर सभी को सचेत करने के लिए कि एक बूमरैंग फेंका जाने वाला है।

सर्किल मास्टर को वॉकी टॉकी पर यह बात कहनी चाहिए। जब सर्किल मास्टर देखेगा

कि मैदान तैयार है (रेंज स्टीवर्ड खड़े हैं, और लोग भुगतान कर रहे हैं

ध्यान दें) सर्कल मास्टर फेंकने वाले को सलाह देता है "सर्कल साफ है।" तुरंत

ध्वज फेंकने पर, ध्वज संचालक सभी को सचेत करने के लिए हरे झंडे को तेजी से नीचे कर देता है।

बूमरैंग हवा में है। फिर बूमरैंग के वापस लौटने पर, अगर लाल झंडा लहराया जाता है

यह स्कोर नहीं है, और यदि यह स्कोर है तो हरा झंडा लहराया जाता है। यह जानकारी

वॉकी-टॉकी पर भी संवाद किया जाना चाहिए।

(v) एक रेंज समन्वयक

(vi) लगभग बारह (लेकिन कम से कम छह) रेंज स्टीवर्ड उड़ान का अनुसरण करने के लिए

अपनी आँखों और फैली हुई भुजाओं से बूमरैंग बनाते हैं। वे रेंज समन्वयक को निर्देश देते हैं

सबसे अधिक दूरी के बिन्दु तक।

h) लंबी दूरी के सुरक्षा नियम

(i) सुनिश्चित करें कि दर्शक पर्याप्त सुरक्षित दूरी पर हों!

(ii) लॉन्ग डिस्टेंस सबसे खतरनाक बूमरैंग इवेंट है।

आजकल जो बूमरैंग इस्तेमाल किए जाते हैं, वे पहले की तुलना में काफी हल्के होते हैं,

वे अभी भी बहुत खतरनाक हैं, शायद और भी ज़्यादा। अगर ऐसा हुआ तो गंभीर चोट लग सकती है

आप लापरवाह हैं, क्योंकि:

क. पतली सामग्री और तेज हवा पन्नी

बी. उच्च गति और घूर्णन दर

सी. कम वापसी प्रक्षेप पथ

(iii) बूमरैंग को कभी-कभी बहुत अच्छी तरह से नहीं देखा जा सकता है (अपने बूमरैंग को रंग दें चमकीले रंग)

(iv) अनुभवी बूमरैंग फेंकने वालों के समूह में भी निम्नलिखित होना चाहिए:

(v) लंबी दूरी के बूमरैंग को एक साथ नहीं फेंकना। छोटी दूरी के बूमरैंग से भी नहीं फेंकना।
रेंज बुमेरांग.

(vi) एक समय में हवा में केवल एक ही लंबी दूरी का बूमरैंग! अन्य फेंकने वाले उसका अनुसरण करते हैं

वे अपनी आंखों से बूमरैंग को देख सकते हैं और यदि आवश्यक हो तो चेतावनी भी दे सकते हैं।

(vii) जब बूमरैंग खो जाए और फेंकने वाले उसे ढूंढने का प्रयास करें तो उसे फेंकना बंद कर दिया जाएगा।
फेंकने से पहले सभी को खोज में मदद करनी चाहिए।

(viii) स्पोर्ट्स को थ्रो के दौरान खड़ा होना चाहिए। स्टूल या ज़मीन पर बैठने की अनुमति है
फेंकता के बीच.

i) कैसे बताएं कि वापसी का बिंदु कहां है:

वापसी का बिंदु (सबसे दूर का बिंदु) निर्धारित करने के लिए मैदान पर कई रेंज स्टीवर्ड मौजूद होते हैं बूमरैंग के उड़ान पथ का बिंदु। आपको पता होना चाहिए कि अगर बूमरैंग उड़ रहा है आपके ऊपर, आपके लिए यह अनुमान लगाना कठिन है कि ज़मीन पर प्रक्षेपित पथ कहाँ है। क्या आप दूर से बगल से देखकर उड़ान के शीर्ष का निर्धारण करने में सक्षम हैं सही तरीके से रास्ता तय करें। इसलिए, हम बाईं ओर रेंज स्टीवर्ड की एक पंक्ति रखने का सुझाव देते हैं और अपेक्षित थ्रोइंग कॉरिडोर के दाईं ओर रेंज के बीच 20 मीटर की दूरी एक पंक्ति के भीतर स्टीवर्ड। आप दो पंक्तियों को एक कंपित तरीके से संरेखित करके एक समान स्थिति प्राप्त कर सकते हैं। बेहतर कवरेज। रेंज स्टीवर्ड को इस तरह फैलाया जाना चाहिए कि सभी थ्रो, जिसमें शामिल हैं सबसे छोटे और सबसे दूर के लोगों को ठीक से देखा जा सकता है। सबसे दूर की रेंज के स्टीवर्ड को भेजें पर्याप्त दूरी पर, क्योंकि हमेशा "भाग्यशाली" थ्रो हो सकते हैं। रेंज में से एक समन्वयक का कर्तव्य यह सुनिश्चित करना है कि रेंज स्टीवर्ड सही ढंग से वितरित किए गए हैं। कार्य को पूरा करने के लिए आवश्यकता से अधिक रेंज स्टीवर्ड का उपयोग करें, क्योंकि बहुत अधिक रेंज के साथ मैदान पर स्टीवर्ड्स के साथ वे घूमते हैं और बातचीत करते हैं! छह रेंज स्टीवर्ड्स और एक रेंज कोऑर्डिनेटर की न्यूनतम संख्या है। सभी मामलों में बारह पर्याप्त होने चाहिए।

j) एक रेंज स्टीवर्ड के रूप में आपको क्या करना चाहिए:

अपनी बाँह फैलाकर बूमरैंग का पीछा करें और जब आपको लगे कि वह निकल रहा है तो रुक जाएँ।

अपने सबसे दूर के बिंदु पर पहुँच गया है। फिर उस बिंदु को अपने हाथ को नीचे करके ज़मीन पर प्रक्षेपित करें। हाथ को सीधा रखें। अपनी आँखों से ज़मीन पर स्थित बिंदु को स्थिर करें और दिशा को निर्देशित करें समन्वयक को उस बिंदु तक ले जाना होगा। कम से कम एक अन्य रेंज स्टीवर्ड भी ऐसा ही करेगा, इसलिए रेंज समन्वयक को स्वयं को इस प्रकार रखना होगा कि निकटतम 2 - 4 रेंज स्टीवर्ड हों परिणाम से खुश। सबसे दूर के बिंदु के बारे में अंतिम निर्णय रेंज द्वारा किया जाता है

समन्वयक। अक्सर, सबसे दूर के बिंदु के बारे में थोड़ी बातचीत होती है, लेकिन यही सबसे बड़ी बात है। स्पोर्टिंग का दिलचस्प हिस्सा: जब तक सहमति न बन जाए तब तक बात करते रहें! रेंज स्टीवर्ड जो कर सकते थे उड़ान पथ के शीर्ष को पूरी तरह से नहीं देखना चाहिए! अधिकतम दूरी बूमरैंग की दूरी को अब रेंज कोऑर्डिनेटर से केंद्र तक की दूरी के रूप में परिभाषित किया गया है फेंकने वाले घेरे का। यदि आपके पास लेजर रेंजफाइंडर (जैसे, बुशनेल) है तो आप दूरी को तुरंत मापें, अन्यथा आपको जमीन पर एक मार्कर रखना होगा और स्टील टेप से राउंड के अंत में दूरी मापें। हम सटीकता का अनुमान लगाते हैं इस स्पोर्टिंग विधि से माप सर्वोत्तम स्थिति में 2 मीटर, औसतन 5 मीटर है, और यह और भी बुरा है अगर रेंज स्टीवर्ड्स को बहुत अच्छी तरह से नहीं रखा गया है या अगर वे ध्यान नहीं दे रहे हैं। रेंज स्टीवर्ड्स को पतली लकड़ी की छड़ें (लगभग 2 मीटर लंबी) वितरित करने में मदद मिलती है जिसकी मदद से उड़ते हुए बूमरैंग का उसके सबसे दूर के बिंदु तक पीछा करना बहुत आसान हो जाता है और फिर उन्हें ज़मीन पर गिरा दें।

ई. शब्दावली

अवधि	परिभाषा
शरीर जाल	बूमरैंग को फेंकने वाले (फेंकने वाले के शरीर) के विरुद्ध कुछ समय के लिए फंसाया जा सकता है। कोई भी कैच जिसके लिए साफ कैच की आवश्यकता नहीं है। [देखें कैच, कानूनी]
	बूमरैंग की भुजाओं की संख्या असीमित है। बूमरैंग बनने के लिए, एक छड़ी को आगे बढ़ना चाहिए असममित लिफ्ट के कारण जाइरोस्कोपिक प्रीसेशन के कारण वापसी। लिफ्ट एक थ्रो के कारण बनाई जाती है जो वस्तु को घूर्णन और रैखिक बनाती है गति। छेद: संख्या और आकार की कोई सीमा नहीं है, लेकिन इसका उपयोग सहायता के लिए नहीं किया जा सकता पकड़ना. स्लॉट: संख्या और आकार पर कोई सीमा नहीं है, लेकिन इसका उपयोग सहायता के लिए नहीं किया जा सकता है पकड़ना. फ्लैप्स: संख्या और आकार पर कोई सीमा नहीं है, लेकिन इनका उपयोग सहायता के लिए नहीं किया जा सकता पकड़ना. चिपकने वाला पदार्थ: ऐसी कोई भी चीज स्वीकार्य नहीं है जो पकड़ने में सहायक हो। सामग्री: कोई भी गैर-धातु सामग्री। धातु को एम्बेड किया जा सकता है या टेप किया जा सकता है लेकिन इसमें कोई तीक्ष्ण किनारा नहीं हो सकता। अन्य: कोई प्रक्षेपण, प्रणोदन या पकड़ने वाला सहायक उपकरण शामिल नहीं किया जा सकता बूमरैंग में. यदि कोई फेंकने वाला किसी समयबद्ध घटना के दौरान बूमरैंग बदलना चाहता है, जिसमें शामिल है सुपर कैच, जिसे प्रतिस्थापित किया जा रहा है या उसका एक बड़ा हिस्सा अवश्य बदला जाना चाहिए किसी भी अधिक वैध थ्रो से पहले प्रतियोगी द्वारा बुल्स-आई पर वापस लौटाया गया बनाया जा सकता है.

बुल्स - ऑख घेरा	2 मीटर त्रिज्या वाले वृत्त के अंदर का क्षेत्र जहाँ से फेंका जाता है (4-मीटर त्रिज्या के बाहर है। बुल्स-आई। यदि थ्रोअर थ्रो के दौरान लाइन को छूता है - इससे पहले बूमरैंग छोड़ा जाता है - फेंकने या पकड़ने के लिए कोई अंक नहीं दिए जाते। क्षेत्र को सटीकता और ऑस्ट्रेलियाई राउंड में 10 अंक दिए गए हैं।
कप्तान, टीम वोट या	कार्डवाई के समय टीम का प्रतिनिधित्व करने के लिए टीम द्वारा नामित व्यक्ति आवश्यक है। प्रत्येक टीम बैठकों में एक वैकल्पिक प्रतिनिधि भेज सकती है, लेकिन प्रत्येक टीम के पास किसी भी मुद्दे पर केवल एक वोट होता है जिसके लिए टीम के वोट की आवश्यकता होती है कप्तान। एक व्यक्ति केवल एक ही टीम का कप्तान हो सकता है।
पकड़ना पीछे- पीछे	कानूनी पकड़ जिसके दौरान बूमरैंग प्रतियोगी के पीछे से गुजरता है पीछे या पकड़ने वाला हाथ प्रतियोगी की पीठ के पीछे है और पीछे हट जाता है बूमरैंग। (साइड पर कैच की अनुमति है अगर कैच करने वाला हाथ फेंकने वाले की पीठ के पीछे से गुजरता है और बूमरैंग को वापस खींच लेता है (फेंकने वाले की पीठ के पीछे)
पकड़ना टूटा हुआ बुमेरांग	टूटे हुए बूमरैंग के किसी भी हिस्से को कानूनी रूप से पकड़ना कानूनी अपराध माना जाता है। यदि अन्य सभी आवश्यकताएं पूरी हो जाएं तो पकड़ें।
पकड़ो, साफ करो	बूमरैंग को पकड़ने से पहले, "पॉपिंग", "बॉबलिंग" और छूना होता है केवल कैच करने के लिए आवश्यक हाथ/हाथों/पैर/पैरों के साथ ही अनुमति दी जाती है। पकड़ने वाला हाथ उंगलियों से लेकर कोहनी तक पहुंचता है। कोहनी पकड़ने वाले हाथ का हिस्सा नहीं है। पकड़ने वाले पैर से पहुंचते हैं पैर की उंगलियों के सिरे से लेकर घुटनों के शुरू होने तक। घुटने इसका हिस्सा नहीं हैं कैचिंग पैर। केवल पैर के नीचे या पीठ के पीछे कैच के दौरान, शरीर के सभी भाग, सिवाय हाथ, पैर और सिर के, जो पकड़ में नहीं आते (सुरक्षा कारणों से) पकड़ से पहले बूमरैंग द्वारा छुआ जा सकता है। इसलिए कानूनी कार्यवाही से पहले बूमरैंग फेंकने वाले के कंधे को छू सकता है पैर के नीचे पकड़ो.

कैच, ईगल एक हाथ से	साफ कैच जिसके दौरान पकड़ने वाला हाथ ईगल के पास पहुंचता है। बूमरैंग के ऊपर से बूमरैंग को फेंकना। बूमरैंग को ऊपर से उछालना चाहिए। पहले संपर्क में ही पकड़ लिया गया, कोई डगमगाहट नहीं।
पकड़, पैर/ टांग	कानूनी पकड़ जिसके दौरान बूमरैंग को पैरों से या नीचे से पकड़ा जाता है पैर। बूमरैंग फेंकने वाले के घुटनों के किसी भी हिस्से को नहीं छूना चाहिए, या उसके घुटनों से ऊपर कहीं भी। प्रतियोगी के पैर ज़मीन को छू सकते हैं हालाँकि, पकड़ के दौरान बूमरैंग ज़मीन को नहीं छू सकता
पकड़ना हैकी	बूमरैंग को हवा में वापस लौटाने के बाद वैधानिक रूप से पकड़ा गया पैर या निचले पैर पर वार करना। बूमरैंग पैर के किसी भी हिस्से को नहीं छू सकता हैकी भाग के दौरान फेंकने वाले के घुटनों पर या घुटनों के ऊपर कहीं भी कैच। एक या दोनों पैर/निचले पैर का इस्तेमाल किया जा सकता है। फेंकने वाला बूमरैंग को पैर या निचले पैर से किक या 'हैकी' करने का प्रयास, और फिर ज़मीन से संपर्क होने से पहले उसे पकड़ लें। बूमरैंग के गिरने के बाद लात मारने पर, इसे किसी भी कानूनी पकड़ से पकड़ा जा सकता है।

पकड़ना, उड़ते हुए बूमरैंग	को रोकने और उस पर पूर्ण नियंत्रण प्राप्त करने का कानूनी कार्य कानूनी श्रो बशर्ते बूमरैंग ने श्रो के दौरान ज़मीन को न छुआ हो उड़ान या पकड़ और बशर्ते इसकी सीमा पर्याप्त हो। पूर्ण नियंत्रण होना चाहिए बूमरैंग को ज़मीन पर छूने से पहले ही इसे प्राप्त कर लिया जाना चाहिए। बूमरैंग को किसी भी कैच पर फेंकने वाले के खिलाफ फंसाया जा सकता है जिसके लिए क्लीन कैच निर्दिष्ट नहीं है। बूमरैंग को "पॉप" या "बॉबल्ड" किया जा सकता है लेकिन उसे ज़मीन को छूने नहीं देना चाहिए। बूमरैंग की ऊपरी या निचली सतहों के तल से परे हो सकता है पकड़ने में सहायता के लिए इस्तेमाल नहीं किया जा सकता। छेद, चाहे खुले हों या बंद, का भी इस्तेमाल किया जा सकता है पकड़ने में सहायता के लिए बूमरैंग का इस्तेमाल नहीं किया जाना चाहिए। किसी भी स्थिति में, बूमरैंग का इस्तेमाल किया जाना चाहिए एक ही हाथ की कम से कम दो अंगुलियों, दोनों हाथों या दोनों पैरों से फँसा हुआ। उदाहरण के लिए, किसी छेद में उंगली, हाथ या पैर डाल देने से कोई समस्या नहीं होती। किसी भी उपकरण, मशीनीकृत या अन्य, का उपयोग मछली पकड़ने में सहायता के लिए नहीं किया जा सकता है। बूमरैंग.
पकड़ो, एक हाथ साफ	कानूनी पकड़ के साथ अतिरिक्त शर्त यह है कि पकड़ के दौरान बूमरैंग प्रतियोगी के हाथ या अग्रबाहु को छोड़कर किसी भी अन्य चीज को नहीं छू सकता निर्दिष्ट पक्ष (बाएं या दाएं) का। बूमरैंग को छूना नहीं चाहिए फेंकने वाले की कोहनी.
पकड़ो, एक-हाथ पीछे-पीठ	एक हाथ से साफ कैच जो पीठ के पीछे की आवश्यकताओं को पूरा करता है अपवाद: बूमरैंग पीठ या नितंब या पीठ को छू सकता है पकड़ के दौरान पैरों की मदद से बूमरैंग को फँसाना (या तो सपाट या नियंत्रण प्राप्त करने के लिए शरीर के किसी भी भाग के विरुद्ध धार) का उपयोग करने की अनुमति नहीं है। नियंत्रण प्राप्त होने के बाद बूमरैंग को वापस ले लिया जाता है, यह शरीर को छू सकता है (यहाँ तक कि जबरन भी) जब तक नियंत्रण कायम है। यदि नियंत्रण खो दिया जाए, तो यह अवश्य होना चाहिए पकड़ने वाले हाथ द्वारा बिना फँसाये पुनः प्राप्त किया जा सकता है।

पकड़ना सुरंग	वैधानिक कैच जिसमें बूमरैंग एक पैर के नीचे से गुजरता है जबकि दोनों पैर ज़मीन के संपर्क में रहें। निचले पैर या घुटने ज़मीन को छू सकते हैं जमीन पर। कैच के दौरान, अगर फेंकने वाले का पकड़ने वाला हाथ/बांह किसी ज़मीन के नीचे है पैर, लेकिन बूमरैंग अभी तक पैर के नीचे से नहीं गुजरा है, बूमरैंग कैच को पूरा करने के लिए पैर के नीचे से वापस लेना होगा। पकड़ने वाला हाथ तब तक बनाए रखना चाहिए जब तक कि पकड़/वापस न ले लिया जाए पुरा होना।
पकड़ो, दो- हाथ साफ	दोनों हाथों का उपयोग करके वैध कैच। बूमरैंग शरीर के किसी भी भाग को नहीं छू सकता हाथों/अग्रभुजाओं को छोड़कर शरीर का कोई भी हिस्सा। यह फेंकने वाले के शरीर को नहीं छू सकता कोहनी.
पकड़ो, नीचे- पैर	कानूनी पकड़ जिसमें बूमरैंग एक पैर के नीचे से गुजरता है। पकड़, यदि फेंकने वाले का पकड़ने वाला हाथ/बांह किसी पैर के नीचे है, लेकिन बूमरैंग अभी तक पैर के नीचे से नहीं गुजरा है, बूमरैंग अवश्य ही होगा कैच पूरा करने के लिए पैर के नीचे से वापस ले लिया गया। कैचिंग द्वारा नियंत्रण जब तक पकड़/वापस लेने का काम पूरा न हो जाए, तब तक हाथ को बनाए रखना चाहिए।
पकड़ो, नीचे- पैर, एक- सौंप दिया	एक हाथ से साफ कैच जो अंडर-द-लेग की सभी आवश्यकताओं को पूरा करता है अपवाद: बूमरैंग पैर, शरीर या नितंब को छू सकता है पकड़ के दौरान, लेकिन बूमरैंग को फेंसाते हुए (या तो सपाट या किनारे पर) नियंत्रण प्राप्त करने के लिए पैर या शरीर के खिलाफ़ ज़ोर लगाने की अनुमति नहीं है। बूमरैंग को वापस ले लिया जाता है, नियंत्रण प्राप्त होने के बाद, यह शरीर को छू सकता है (यहाँ तक कि जबरन भी) जब तक नियंत्रण कायम है। यदि नियंत्रण खो दिया जाए, तो यह अवश्य होना चाहिए पकड़ने वाले हाथ द्वारा बिना फेंसाये पुनः प्राप्त किया जा सकता है।
पकड़ना अनौपचारिक	वह पकड़ जो कानूनी पकड़ की सभी आवश्यकताओं को पूरा नहीं करती। कैच के रूप में गिना जाएगा।

पकड़ने में सहायक बूमरैंग	हाथ या अन्य वस्तु की कोई विशेषता जो पकड़ने में सहायक हो लाभ उठाना प्रतिबंधित है और इसलिए इसे प्रतिबंधित किया गया है। कुछ उदाहरण इस प्रकार हैं: क) बूमरैंग पर लगाए गए रासायनिक या यांत्रिक (वेल्क्रो) चिपकाने वाले पदार्थ, फेंकने वाला, या उसका कपड़ा ख) फेंकने वाले के हाथ, भुजा, पैर आदि का कोई भी विस्तार। ग) बूमरैंग को रोकने के लिए उपयोग की जाने वाली कोई भी वस्तु।
केंद्र बिंदु बुल्स-आई के केंद्र पर बिंदु जहां से सभी सटीकता और की त्रिज्या	रेंज सर्कल मापा जाता है.
सर्किल मास्टर यह सुनिश्चित करता है कि मैदान आयोजन के लिए तैयार है।	प्रत्येक सर्कल में कार्यक्रमों के निष्पक्ष संचालन के लिए जिम्मेदार व्यक्ति शामिल है टूर्नामेंट। इसमें नियमों की व्याख्या करना, अन्य आयोजन करना शामिल है अधिकारियों और प्रबंधकों, और स्कोर रिकॉर्डिंग।
प्रतियोगिता मैदान	वह क्षेत्र जहाँ टूर्नामेंट आयोजित किया जाना है। टूर्नामेंट से पहले सीमाएँ निर्दिष्ट की जानी चाहिए प्रतियोगिता की शुरुआत. क) बूमरैंग प्रतियोगिता के लिए विशेष रूप से आरक्षित क्षेत्र और विशेष रूप से आयोजन की शुरुआत से पहले उपयोग के लिए अधिकृत पार्किंग और दर्शक क्षेत्र, आस-पास के उपयोग में आने वाले खेल मैदान, सड़कें और कोई भी अन्य क्षेत्र प्रतियोगिता शुरू होने से पहले प्रतिबंधित क्षेत्र घोषित किए गए हैं, वे इसका हिस्सा नहीं हैं प्रतियोगिता क्षेत्र का हिस्सा नहीं माना जाता है। आस-पास की भूमि को प्रतियोगिता क्षेत्र का हिस्सा नहीं माना जाता है। प्रतियोगिता क्षेत्र. ख) प्रतियोगिता मंडल का वह क्षेत्र जहाँ कोई कार्यक्रम आयोजित किया जाता है। 2 मीटर से 10 मीटर त्रिज्या तक की संकेंद्रित वृत्तों की श्रृंखला (प्रत्येक 2 मीटर सटीकता के लिए) और 20 मीटर से 50 मीटर त्रिज्या (उड़ान की सीमा के लिए प्रत्येक 10 मीटर)।

उल्टी गिनती सर्कल	मास्टर या आधिकारिक व्यक्ति द्वारा फेंकने वाले को मौखिक घोषणा कि यह उन 15 सेकंड को इंगित करता है जिसके दौरान फेंकने वाले को अपना श्रो पूरा करना होता है। उल्टी गिनती इस तरह बनाया जाना चाहिए: "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "आउट!" यदि फेंकने वाला समय पर गेंद फेंकने में असफल रहता है, तो टर्न को 0 अंक दिया जाता है। सर्कल मास्टर 15 सेकंड की उल्टी गिनती तब शुरू कर सकता है जब सर्कल पूरा हो जाए। साफ़ है, और अगला प्रतियोगी 8-पॉइंट सर्कल में प्रवेश करता है। कोई प्रतियोगी नहीं 8-बिंदु सर्कल में प्रवेश करने में देरी करनी चाहिए या सर्कल मास्टर शुरू कर सकता है प्रतियोगी के 8-बिंदु वाले सर्कल में प्रवेश करने से 15 सेकंड पहले।
अयोग्य घोषित कर दिया से प्रतियोगिता	अयोग्य घोषित किए गए खिलाड़ी अपनी टीम के लिए गेंद नहीं फेंक सकते, उसे प्रशिक्षित नहीं कर सकते या उसकी तरह काम नहीं कर सकते। किसी इवेंट के लिए नामित जज। उसे प्रतियोगिता के मैदान से बाहर रहना है अयोग्यता की अवधि के लिए।
अवधि बुमेरांग	टीम सुपर कैच में एमटीए। किसी भी बूमरैंग का उपयोग अवधि के रूप में किया जा सकता है (एमटीए) बूमरैंग।
उड़ान रेंज देखें उड़ान की रेंज	
पैर की खराबी	यह तब होता है जब फेंकते समय, फेंकने वाले का पैर उस रेखा को छूता है जो इवेंट के लिए बुल्स-आई को परिभाषित करता है। फेंकने वाले का पैर लाइन को छूता है बूमरैंग छोड़ने से पहले या छोड़ते समय निशाना साधते ... बैल की रेखा को पैर से छुए बिना आंदोलन स्पष्ट रूप से रुकना चाहिए- इससे पहले कि थ्रोअर कैच करने के लिए 2 मीटर का घेरा छोड़े, आपकी आंख पर एक नज़र पड़ जाए। लम्बी दूरी पर फेंकने वाला कभी भी गेंद की रेखा को न तो छू सकता है और न ही उसे पार कर सकता है। 2 मीटर का घेरा और 40 मीटर की आधार रेखा।
दरवाज़ा	रिले स्पर्धा में 20-मीटर या 30-मीटर लाइन पर प्रारंभ/समापन क्षेत्र। शुरुआत, समापन और सभी टैग टीम के गेट के भीतर ही होने चाहिए।

मैदान	जैसा कि कानूनी पकड़ परिभाषा में उपयोग किया जाता है, वह बिंदु जहां पृथ्वी या उसका आवरण इतना दृढ़ होता है कि वह रैखिक या घूर्णी को स्पष्ट रूप से प्रभावित कर सकता है उड़ान के दौरान या पकड़ते समय बूमरैंग की गति।
वह अपने	पुरुष लिंग के संदर्भ में महिला लिंग भी शामिल है।
मुख्य न्यायाधीश 2-3 लोगों का समूह जो टूर्नामेंट के दौरान अंतिम निर्णय लेता है और	टीम के कार्यक्रमों का आयोजन (जैसे, कार्यक्रम के लिए सामग्री तैयार करना, न्यायाधीशों की नियुक्ति)।
व्यक्ति जोश में आना	सामान्य वार्म-अप के बाद और प्रत्येक प्रतियोगी की बारी से पहले व्यक्तिगत वार्म-अप हो सकता है। विभिन्न घटनाओं के अनुसार, "व्यक्तिगत" का अर्थ है फेंकने वाला (जैसे, फास्ट कैच में), फेंकने वालों की जोड़ी (जैसे, ट्रिप कैच/डबलिंग), थ्रोअर्स का समूह (उदाहरण के लिए, व्यक्तिगत सटीकता में) 100) या फेंकने वालों के जोड़े का समूह (उदाहरण के लिए, टीम ऑस्ट्रेलियाई राउंड में)। व्यक्तिगत वार्म-अप समय इवेंट नियमों में परिभाषित किया गया है। जैसे ही सर्कल मास्टर संकेत देता है कि सर्कल समाप्त हो गया है, समयबद्ध वार्म-अप शुरू हो जाता है। स्पष्ट। थ्रोअर अपना राउंड अपने स्वीकृत वार्म-अप से पहले शुरू कर सकता है यदि वह चाहे तो - बशर्ते उसने घोषणा कर दी हो कि उसका वार्म-अप समाप्त हो गया है, और उसे "सर्किल खाली है" या "टाइमर तैयार हैं" जैसे संदेश दिए गए हैं उपयुक्त।

हस्तक्षेप वह स्थिति जिसमें	बूमरैंग की उड़ान संपर्क के कारण बदल जाती है उड़ान में किसी अन्य व्यक्ति का बूमरैंग, कोई व्यक्ति, पशु या पूर्व-निर्धारित बाधा। यदि बूमरैंग को पकड़ा जाता है या विक्षेपित किया जाता है तो हस्तक्षेप होता है फेंकने वाले के अलावा कोई और। अगर फेंकने वाला कोई है तो हस्तक्षेप कहा जा सकता है किसी व्यक्ति द्वारा उसे बूमरैंग पकड़ने से रोका गया या जानवर। यदि बूमरैंग निर्धारित समय से पहले जमीन पर गिरता है तो हस्तक्षेप नहीं कहा जा सकता है। कथित हस्तक्षेप। प्रत्येक इवेंट के नियमों में री-थ्रो नीति परिभाषित की गई है। टीम के सदस्यों या उनके बूमरैंग के बीच किसी भी संपर्क को नहीं माना जाता दखल अंदाजी।
न्यायाधीश	इसमें शामिल कार्यक्रमों के निष्पक्ष संचालन के लिए जिम्मेदार व्यक्ति टूर्नामेंट. इसमें नियमों की व्याख्या करना, अन्य अधिकारियों को संगठित करना और स्टीवर्ड, और स्कोर की रिकॉर्डिंग। जज सर्कल मास्टर हो सकता है, मुख्य न्यायाधीश, या टूर्नामेंट निदेशक द्वारा नामित इवेंट न्यायाधीश या मुख्य न्यायाधीश। एक न्यायाधीश के पास एक समय में एक से अधिक कार्य हो सकते हैं यदि वह कर सकता है इन कार्यों को ठीक से निष्पादित करें.
मीटर वृत्त रेखाएं मैदान पर केंद्र बिंदु से निर्दिष्ट दूरी को चिह्नित करती हैं।	
नॉन-कैच	वैध कैच न लेना। इसमें अनाधिकारिक कैच और कैच शामिल हैं एक फेंक या उड़ान के बाद बनाया गया जो आवश्यकताओं को पूरा नहीं करता था घटना। कैच के रूप में नहीं गिना जाता है।
अधिकारी	उदाहरण के लिए, टूर्नामेंट निदेशक, मुख्य न्यायाधीश, सर्कल मास्टर, या रेफरी या किसी कार्यक्रम में भाग लेने के लिए नियुक्त व्यक्ति। अधिकारी प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं या गैर-प्रतिस्पर्धी। एक अधिकारी के पास एक समय में एक से अधिक कार्य हो सकते हैं जब तक वह इन कार्यों को ठीक से कर सकता है।

स्थानापन्न कार्य	टूर्नामेंट द्वारा निर्दिष्ट किए जाने पर एक व्यक्ति को जो कर्तव्य निभाने होंगे निदेशक, मुख्य न्यायाधीश, सर्कल मास्टर या रेफरी या अन्य व्यक्ति किसी इवेंट में भाग लेना। अधिकारी प्रतिस्पर्धी या गैर-प्रतिस्पर्धी हो सकते हैं।
का बिंदु संपर्क	शरीर का वह क्षेत्र जो ज़मीन को छूता है। उदाहरण के लिए, पूरा शरीर पैर का निचला हिस्सा या पैर के अंगूठे का सिरा एक बिंदु हो सकता है - जो भी हो ज़मीन को छूना। ज़मीन पर दो पैर एक बिंदु के बराबर होते हैं।
की सीमा उड़ान	सबसे बाहरी मीटर वृत्त जिसके ऊपर से बूमरैंग बाहर की ओर उड़ान भरता है (हवा की दिशा में) - जब इसे बैल की आंख से फेंका जाता है और जब वह फेंकने वाले की ओर लौटता है।
श्रेणी प्रबंधक	वह न्यायाधीश जो बूमरैंग की उड़ान की दूरी की जांच की देखरेख करता है। रेंज स्टीवर्ड में से एक रेंज समन्वयक हो सकता है या उसके रूप में कार्य कर सकता है जो एकमात्र व्यक्ति जो "शॉर्ट" चिल्ला सकता है, अगर बूमरैंग पार करने में विफल रहता है न्यूनतम दूरी। उसे राउंड से पहले निर्दिष्ट किया जाना चाहिए - आमतौर पर स्पॉटर्स की पंक्ति में सबसे आखिरी व्यक्ति। चिल्लाकर "शॉर्ट" कहा जाना चाहिए पकड़ने से पहले.
फिर से फेंक	श्रो के कारण खोए गए स्कोर के स्थान पर नया स्कोर प्राप्त करने के लिए श्रो लिया जाता है। पिछले टर्न के दौरान श्रो पर हस्तक्षेप और/या विरोध। यह भी हो सकता है यदि मूल श्रो पर उचित अंक नहीं दिए जा सके तो जज द्वारा आदेश दिया जाएगा। आधिकारिक निष्पक्षता सुनिश्चित करने के लिए श्रो आयोजित किए जाते हैं और स्कोर किए जाते हैं स्कोर। पुनः-फेंक का स्कोर पिछले स्कोर को प्रतिस्थापित करता है (यदि यह अस्तित्व में था)। पुनः श्रो कब आयोजित किया जाएगा, इसके लिए प्रत्येक इवेंट के नियम देखें और सामान्य नियम > समय.
लाल कार्ड	टीम या व्यक्ति पर लगाया गया दूसरा जुर्माना या जानबूझकर हस्तक्षेप। परिणामतः अयोग्यता। सामान्य नियमों में दंड देखें।

गोल	किसी इवेंट में एक अनुक्रम जिसमें प्रत्येक फेंकने वाले (सभी फेंकने वाले) के पास एक एक निश्चित संख्या में घुमाव लेने का अवसर। घुमाव रोटेशन में हो सकते हैं अन्य टीमों के थ्रोअर्स के साथ, लगातार, या एक साथ प्रति घटना नियम.
छोटा-एच एंडेड फेंकने	जब कोई टीम 4 से कम थ्रोइंग सदस्यों का उपयोग करती है तो उसे शॉर्ट-हैंडेड थ्रोइंग कहा जाता है। ऐसा जुमाने के कारण हो सकता है।
स्टॉपवॉच देखनी	प्रत्येक थ्रोअर और जज के पास एक कार्यशील स्टॉपवॉच होनी चाहिए जो समय बताती हो 1/100 सेकंड और एक लैप टाइमर है। स्टॉपवॉच हाथ से होनी चाहिए- पकड़े जाने वाले प्रकार का, कलाई घड़ी के प्रकार का नहीं। स्टॉपवॉच को रजिस्टर करने की आवश्यकता होती है टीम टूर्नामेंट के लिए और व्यक्तिगत टूर्नामेंट के लिए। स्टॉपवॉच पर हमेशा लैप टाइमर का उपयोग करें। ऐसे उपकरण जिनमें स्टॉपवॉच केवल अतिरिक्त कार्य के रूप में हो, न कि अतिरिक्त कार्य के रूप में। प्राथमिक कार्य के लिए मोबाइल फोन आदि की अनुमति नहीं है।
टी अल ली बुमेरांग	टीम सुपर कैच में फास्ट कैच। किसी भी बूमरैंग का इस्तेमाल किया जा सकता है टैली (फास्ट कैच) बूमरैंग।
T और म फेंकने	2 फेंकने वाले एक निश्चित समय के भीतर एक साथ फेंकते हैं। जोड़ी में प्रत्येक फेंकने वाले को पहले फेंकने वाले के निर्दिष्ट समय के भीतर फेंकना होगा। यदि सर्कल मास्टर नियम बनाता है कि निर्दिष्ट समय से अधिक समय बीत चुका है दोनों फेंकों के बीच, दोनों फेंकों को 0 अंक दिया जाता है।

टैग	एक फेंकने वाले का, जिसकी बारी समाप्त हो रही है, उसके साथी को स्पर्श, जिसकी बारी है रिले इवेंट में, जिस थ्रोअर की बारी शुरू हो रही है, उसके पास होना चाहिए गेट क्षेत्र के अंदर और निर्दिष्ट गेट के बाहर दोनों पैर ज़मीन पर रखें लाइन (20 मीटर या 30 मीटर) तक तब तक खड़ा रहता है जब तक उसे टैग नहीं कर दिया जाता। जब उसे टैग कर दिया जाता है, तो उसकी बारी आती है शुरू होता है, और वह दौड़ना शुरू कर सकता है (खड़े होकर शुरू करना)। संपर्क बनाया जाना चाहिए फेंकने वाले के हाथों के बीच उसकी बारी खत्म होने और फेंकने वाले के हाथों के बीच अपनी बारी शुरू करते समय। यह संपर्क रेंज लाइन के बाहर होना चाहिए गेट (टीम की शुरुआती लाइन के पीछे) पर खेला जाएगा।
फेंकना, वैधानिक बुल्स-आई या अन्य निर्दिष्ट स्थान के अंदर से बूमरैंग को फेंकना	ऐसा क्षेत्र जो आयोजन की किसी भी सीमा आवश्यकताओं को पूरा करता हो।
फेंकना आज्ञा	बूमरैंग को इवेंट जज के मौखिक आदेश पर ही फेंका जाना चाहिए। आदेश जारी होने के बाद किसी भी समय रिहाई हो सकती है यदि देरी अधिक हो तो फेंकने वाला अपनी बारी खो देता है। ऐसी घटना के लिए जिसमें थ्रो आदेश पर नहीं होना चाहिए, देखें उल्टी गिनती.
टूर्नामेंट निदेशक	वह व्यक्ति जो किसी टूर्नामेंट का आयोजन करता है और आम तौर पर उसके लिए जिम्मेदार होता है (देखें सामान्य नियम > अधिकारियों की जिम्मेदारियां)
टूर्नामेंट अधिकारियों ने	आधिकारिक देखें
जाल	बॉडी ट्रैप देखें
सुरंग पकड़ें, पकड़ें देखें	दो फुट ज़मीन पर, पैर के नीचे (सुरंग)

मोड़	थ्रोअर को किसी इवेंट में प्रदर्शन करने का अवसर। प्रत्येक प्रतियोगी को टूर्नामेंट शुरू होने से पहले सभी स्पर्धाओं में शामिल कर लिया जाता है। एक बारी तब शुरू होती है जब पिछले फेंकने वाले की बारी को स्कोर किया गया हो या कोई भी इसके बाद जब इवेंट जज यह संकेत देगा कि अधिकारी तैयार हैं, तो समय समाप्त हो जाएगा। फेंकने वाले को अपना थ्रो शुरू होने के 15 सेकंड के भीतर करना होगा। जब तक अन्यथा विज्ञापन न दिया जाए या सत्र शुरू होने से पहले घोषणा न कर दी जाए, तब तक टूर्नामेंट। अगर निष्पक्षता से किया जाए तो जजों द्वारा विस्तार की अनुमति दी जा सकती है लगातार.
अनस्कोर्ड गोल	वह राउंड जिसमें आधिकारिक स्कोर दर्ज नहीं किया जा सका क्योंकि हस्तक्षेप के कारण, या क्योंकि जज सही ढंग से राउंड का स्कोर नहीं कर सके। इसके परिणामस्वरूप पुनः थ्रो करना पड़ सकता है। यदि पुनः थ्रो नहीं किया जाता है (उदाहरण के लिए, किसी दुर्घटना के कारण चोट), जज स्कोर निर्धारित करते हैं ताकि किसी भी फेंकने वाले को कोई अंक न मिले लाभ या हानि.
जोश में आना	प्रतियोगिता के मैदान पर निर्दिष्ट क्षेत्रों में सामान्य वार्म-अप होता है प्रत्येक इवेंट की शुरुआत से पहले वार्म-अप समय निर्धारित किया जाता है। इवेंट नियमों में वार्म-अप समय निर्धारित किया गया है।
पीला कार्ड टीम या व्यक्ति	को दिया जाने वाला प्रथम स्तरीय दंड। दंड देखें सामान्य नियम.

एफ. टूर्नामेंट का आयोजन

इस अनुभाग में दिए गए विषय टूर्नामेंट हैंडबुक (अभी तक नहीं लिखी गई) का हिस्सा हैं, जिसमें निम्नलिखित शामिल हैं:

टूर्नामेंट निर्देशकों, आयोजकों और टीमों के लिए जानकारी। यह जानकारी ज़रूरी है

टूर्नामेंट चलाने के लिए नियम पुस्तिका में इसकी आवश्यकता नहीं है, लेकिन मैदानी स्पर्धाओं के लिए नियम पुस्तिका में इसकी आवश्यकता नहीं है। हालाँकि,

"बुमेरांग विश्व कप कैसे चलाएं" के बारे में ऑनलाइन जानकारी उपलब्ध है [http://](http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf)

www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. फेंकने का क्रम

क) फेंकने का क्रम फेंकने वालों के टूर्नामेंट में पहुंचने से पहले निर्धारित किया जाना चाहिए।

ख) प्रत्येक टीम परीक्षण दिवस और प्रत्येक व्यक्तिगत परीक्षण दिवस के लिए चार्ट बनाए जाएंगे।

ग) इन सूचियों की प्रतियां प्रथम आयोजन से पहले फेंकने वालों को और टीम को दी जाएंगी

कप्तानों की बैठक से पहले कप्तानों के बीच हुई बातचीत।

घ) ये शीटें पोस्ट की जानी हैं।

ई) किसी भी संभावित समस्या को टूर्नामेंट के अधिकारियों के ध्यान में लाया जाना चाहिए।

टूर्नामेंट शुरू होने के बाद टूर्नामेंट निर्देशक बदलाव के लिए अनुरोध करने की समयसीमा तय कर सकते हैं।

2. घोषणाएँ

क) पहले इवेंट के शुरू होने से पहले सभी फेंकने वालों को निम्नलिखित बातें बताई जाएंगी

संभव:

(i) टूर्नामेंट अधिकारियों, जजों, रेफरी और सुरक्षा अधिकारियों के नाम, और

वैकल्पिक.

(ii) जिस क्रम में प्रतियोगी फेंकते हैं। क्रम मनमाना होना चाहिए। यह निश्चित और निर्धारित होना चाहिए।

प्रथम आयोजन शुरू होने से पहले सभी आयोजनों के लिए घोषणा कर दी जाती है।

(iii) सामान्य नियम और आधारभूत नियम जो सभी आयोजनों से संबंधित हैं।

(iv) ये घोषणाएं कप्तानों की बैठक में की जा सकती हैं।

3. कार्यक्रमों का आयोजन

क) प्रत्येक टूर्नामेंट दिवस की शुरुआत के लिए समय सारिणी की जांच करें।

ख) प्रतियोगिता शुरू होने से पहले, प्रत्येक दिन की घटनाओं का क्रम पोस्ट किया जाता है

टूर्नामेंट की वेबसाइट और मैदान पर।

c) थ्रोइंग ऑर्डर, सर्कल असाइनमेंट और ऑफिसिएटिंग असाइनमेंट पहले उपलब्ध हैं

प्रत्येक इवेंट के लिए एक विशेष कार्यक्रम निर्धारित किया जाता है तथा मैदान पर इसकी घोषणा या पोस्टिंग की जाती है।

घ) टीम इवेंट: शेड्यूलिंग

(i) दिन के दौरान 3-4 टीम मैच दिन होंगे और यदि आवश्यक हुआ तो मौसम के आधार पर एक दिन भी होगा।

चैंपियनशिप का.

जोखिम को कम करने के लिए प्रतिस्पर्धी कार्यक्रम लगातार तीन दिनों तक आयोजित किए जाते हैं।

चोटें बढ़ रही हैं।

(ii) टीम शैली की स्पर्धाओं को प्राथमिकता दी जाती है (सुपर कैच, रिले और एंड्योरेंस रिले)

(iii) प्रत्येक स्पर्धा में कम से कम 2 बार प्रतिस्पर्धा होनी चाहिए तथा लक्ष्य 3 बार होना चाहिए।

ई) व्यक्तिगत कार्यक्रम

(i) चैंपियनशिप के दौरान 2 व्यक्तिगत मैच होंगे।

4. टीम मेकअप

क) डब्ल्यूबीसी को सभी थ्रोइंग देशों की टीमों के मिश्रण की मेजबानी करनी चाहिए:

(i) राष्ट्रीय टीमों (प्रति राष्ट्र अधिकतम 1-3 टीम दल पर निर्भर)

(ii) अंतर्राष्ट्रीय महिला टीम (अधिकतम टीम दल 1-2 महिलाओं पर निर्भर करता है)
टीमों)

(iii) अनुभवी टीम: वरिष्ठों से बनी (50 या 55 निर्धारित किए जाने वाले) जिन्होंने ऐसा नहीं किया
जो राष्ट्रीय टीम के लिए अर्हता प्राप्त कर चुके हैं या जो गैर-सदस्य राष्ट्र से हैं।

(iv) अंतर्राष्ट्रीय मिश्रित टीमों (अधिकतम टीम दल पर निर्भर करते हुए 1-2 टीमों)
आईएफबीए सदस्य या गैर-सदस्य देशों के थ्रोअर्स से बना है जो अर्हता प्राप्त करते हैं
डब्ल्यूबीसी के लिए, लेकिन उनके पास कोई राष्ट्रीय टीम नहीं है।

नोट: केवल राष्ट्रीय टीमों को ही संगठन समिति द्वारा सीधे आमंत्रित किया जाता है।

राष्ट्रीय टीमों को संगठन से सक्रिय रूप से संपर्क करना चाहिए।

5. टीम इवेंट के लिए अतिरिक्त चीजों का उपयोग

a) टीम में 5 या 6 थ्रोइंग सदस्य हो सकते हैं (4 टीम सदस्य थ्रोइंग और 1 जर्जिंग)
किसी घटना के दौरान)।

ख) अनुभवी टीमों और टूर्नामेंट निदेशक वाली टीम में अधिक थ्रोअर हो सकते हैं।*

ग) 6 से कम श्रोत्र वाली टीम अनुमति लेकर अतिरिक्त श्रोत्र जोड़ सकती है।

टूर्नामेंट के अधिकारी। अतिरिक्त खिलाड़ियों की वजह से टीम का आकार 6 से ज्यादा नहीं होना चाहिए। सभी अतिरिक्त खिलाड़ियों को

प्रत्येक आयोजन से पहले टूर्नामेंट अधिकारियों द्वारा अनुमोदन किया जाएगा।

d) टीम टूर्नामेंट के दौरान एक्स्ट्रा खिलाड़ी केवल एक टीम के लिए प्रतिस्पर्धा कर सकते हैं।

ई) किसी आपातकालीन स्थिति या चोट के कारण टीम में खिलाड़ियों की संख्या 3 या उससे कम हो जाने पर,

टूर्नामेंट के अधिकारी उस समय अतिरिक्त के उपयोग को मंजूरी दे सकते हैं। यदि कोई टीम सदस्य

बाद में टीम में फिर से शामिल हो सकता है, टीम का सदस्य उस अतिरिक्त सदस्य की जगह ले लेता है जिसने उसकी जगह ली थी

मौलिक रूप से।

6. विश्व चैंपियनशिप 2024 का स्कोरिंग

क) टूर्नामेंट में इवेंट स्कोरिंग इवेंट नियमों के अनुसार की जाती है।

ख) समग्र स्कोरिंग टीम और टीम दोनों के लिए सापेक्ष स्कोरिंग प्रणाली के साथ की जाएगी

व्यक्तिगत घटनाएँ.

ग) स्कोरिंग को इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों पर रखा और विश्लेषित किया जा सकता है, लेकिन कागजी लेखा-जोखा आवश्यक है

सभी स्कोर और स्थानों के रिकार्ड के लिए रखा जाएगा।

d) आधिकारिक टूर्नामेंट का आकार निम्नलिखित की संख्या है:

(i) टीम कप: पहले इवेंट की शुरुआत में पंजीकृत टीमों। कोई न्यूनतम सीमा नहीं है

टीमों की संख्या.

(ii) व्यक्तिगत कप: पहले इवेंट की शुरुआत में पंजीकृत श्रोत्र।

फेंकने वालों की न्यूनतम संख्या.

7. स्कोरिंग सिस्टम

क) रैंक आधारित स्कोरिंग प्रणाली (आरबीएसएस)

(i) प्रत्येक इवेंट में अंक निर्धारित करना

a. पहला स्थान = 1 प्लेसिंग पॉइंट, दूसरा स्थान = 2 प्लेसिंग पॉइंट, तीसरा स्थान = 3 प्लेसिंग पॉइंट

अंक, अंतिम स्थान = n स्थान अंक (प्रवेशित टीमों या व्यक्तियों की संख्या)

ख. उदाहरण

o टीम: यदि 20 टीमों हैं, तो किसी इवेंट में प्रथम स्थान प्राप्त करने वाली टीम को 1 पुरस्कार मिलता है

प्लेसिंग पॉइंट. दूसरे स्थान पर आने वाले को 2 प्लेसिंग पॉइंट मिलते हैं, तीसरे स्थान पर आने वाले को 3 प्लेसिंग पॉइंट मिलते हैं

अंतिम को 20 स्थान अंक प्राप्त होते हैं।

o व्यक्तिगत: यदि 100 व्यक्ति हैं, तो किसी स्पर्धा में प्रथम स्थान प्राप्त करने वाला व्यक्ति

1 अंक प्राप्त होता है, दूसरे स्थान पर 2 अंक प्राप्त होते हैं, अंतिम स्थान पर 100 अंक प्राप्त होते हैं।

सी. आरोही प्लेसमेंट प्रणाली: किसी इवेंट में अधिकतम प्लेसिंग पॉइंट बराबर होते हैं

प्रतियोगिता में टीमों या फेंकने वालों की कुल संख्या।

घ. किसी प्रतियोगिता को जीतने पर कोई अतिरिक्त अंक नहीं दिए जाएंगे।

ई. बराबरी पर रहने वाली टीमों या व्यक्ति उन स्थानों के अंक बांट लेते हैं जहां वे होना चाहते थे

अगर वे बंधे नहीं होते तो ले लिया है।

o उदाहरण: यदि 3 टीमों दूसरे स्थान के लिए बराबरी पर हैं, तो वे स्थान को आपस में बांट लेंगी

दूसरे, तीसरे और चौथे स्थान के लिए अंक। अगली टीम को स्थान मिलेगा

5वें स्थान के लिए अंक.

एफ. किसी स्पर्धा में स्कोर न करना, प्रतिस्पर्धा में असफल होना, या किसी टीम/श्रोअर का अयोग्य घोषित होना

या कुल मिलाकर n प्लेसिंग पॉइंट (संभवतः सबसे खराब प्लेसिंग पॉइंट) प्राप्त होंगे

इस घटना या समग्र रूप से।

छ. प्रतिस्पर्धी टीमों/फेंकने वालों की संख्या (एन) वैसी ही रहेगी जैसे कि कोई भी नहीं था

अयोग्य घोषित किया गया। अयोग्य घोषित की गई टीमों/फेंकने वालों के लिए अंक निर्धारित करना ऐसा नहीं माना जाता है जैसे कि

बराबरी हुई। अयोग्य घोषित की गई टीमों/श्रोअर्स को बराबर अंक दिए जाते हैं

आधिकारिक टूर्नामेंट का आकार (अंतिम स्थान पर अंक)।

o उदाहरण (50 प्रतियोगी और 2 अयोग्य): प्रथम स्थान = 1 स्थान अंक,

अंतिम स्थान लेकिन अयोग्य नहीं = $n - 2$ प्लेसिंग अंक ($50 - 2 = 48$ प्लेसिंग अंक)

अंक), 2 अयोग्य घोषित श्रोअर n अंक (50 प्लेसिंग अंक) प्रति श्रोअर।

ज. अयोग्य घोषित टीमों/व्यक्तियों को प्रतियोगिता के लिए अधिकतम स्थान अंक प्राप्त होंगे।

वे टूर्नामेंट नहीं जीत सकते। यदि कोई अन्य टीम/व्यक्ति नहीं है

अगर वे अयोग्य घोषित कर दिए जाते हैं, तो वे टूर्नामेंट में अंतिम स्थान पर रहेंगे, चाहे उनका प्रदर्शन कितना भी अच्छा क्यों न हो।

अन्य स्कोर थे.

i. वह टीम/व्यक्ति जो टेस्ट मैच में सबसे कम अंक अर्जित करता है, वह है

मैच का विजेता। 1 मैच में सबसे कम प्लेसिंग पॉइंट सबसे अच्छा है; सबसे ज़्यादा

1 मैच से अधिक अंक रखना अंतिम है।

j. विश्व टीम चैंपियन वह टीम है जो सबसे कम स्थान प्राप्त करती है

सभी दिनों के अंक। सबसे कम अंक पाने वाला कुल मिलाकर सबसे अच्छा है, सबसे ज़्यादा अंक पाने वाला

कुल मिलाकर अंक अंतिम है।

क. विश्व व्यक्तिगत चैंपियन वह व्यक्ति है जो सबसे कम अंक अर्जित करता है

सभी दिनों के अंक रखना। कुल मिलाकर सबसे कम अंक रखना सबसे अच्छा है, सबसे ज़्यादा अंक रखना सबसे अच्छा है
कुल मिलाकर अंक देना अंतिम है।

ख) सापेक्ष स्कोरिंग प्रणाली (आरएसएस)

(i) सापेक्ष स्कोरिंग प्रणाली इवेंट स्कोर को समग्र स्कोर में परिवर्तित करती है

एक लघुगणकीय फ़ंक्शन। यह रैंक आधारित स्कोरिंग सिस्टम से अलग है जो

प्लेसिंग पॉइंट्स का उपयोग करके इवेंट स्कोर को समग्र स्कोर में परिवर्तित करता है।

(ii) आरएसएस प्रत्येक इवेंट में स्कोर को 0 से 1000 तक के समग्र अंकों में परिवर्तित करता है

1000 अंकों का बेंचमार्क या तो अधिकतम संभव अंकों के लिए निर्धारित किया गया है

इवेंट या मौजूदा विश्व रिकॉर्ड के करीब। इसका मतलब है कि कुछ इवेंट में यह

1000 से अधिक अंक प्राप्त करना संभव है, लेकिन ध्यान रखें कि उच्चतर मान

अभी भी अन्य अंकों के सापेक्ष इसलिए किसी असाधारण अंक के लिए कोई अतिरिक्त "पुरस्कार" नहीं है

उन स्पर्धाओं में स्कोर। नीचे विस्तृत जानकारी देखें।

(iii) गणित:

क. विजेता वह है जो सबसे अधिक अंक अर्जित करता है।

b. सभी सूत्रों के लिए, $\lg$ आधार 10 का लघुगणक है। $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ आदि।

अंक मानों को अगली पूर्णांक संख्या तक पूर्णांकित किया जाना चाहिए। पूर्ण स्कोर या
विश्व रिकॉर्ड के करीब स्कोर 1000P बेंचमार्क को परिभाषित करते हैं।

ग. उन घटनाओं के लिए, जहां अंकों की अधिकतम संख्या या उच्चतम स्कोर सर्वोत्तम है,

समग्र रैंकिंग के लिए अंक इस प्रकार दिए जाते हैं

जहां MAX 1000P बेंचमार्क है। ट्रिपल कैच के लिए/

दोहरीकरण, सटीकता, ऑस्ट्रेलियाई राउंड जो कि 100p है।

घ. उन घटनाओं के लिए, जहां सबसे छोटा स्कोर सबसे अच्छा है, समग्र रैंकिंग के लिए अंक हैं

के रूप में सम्मानित किया गया

जहाँ MIN 1000P बेंचमार्क है।

समयबद्ध घटनाओं में N कार्यों या दौरों की संख्या होती है जिन्हें पूरा करना होता है

संपन्न (उदाहरण के लिए फास्ट कैच में 5 कैच। या

$3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ कार्य टैपिर में) इसके अतिरिक्त हो सकता है

एक समय सीमा tmax हो। उदाहरण के लिए फास्ट कैच में tmax = 60s।

यदि किसी प्रतियोगी ने समय सीमा के भीतर n कार्य पूरे कर लिए, तो उसका

गणना स्कोर सभी को पूरा करने के लिए अपेक्षित समय होगा

एन कार्य.

ई. पूर्ण किए गए राउंड के लिए स्कोर मापा गया समय है, लेकिन tmax से खराब नहीं है

$\frac{एन}{(एन-1)}$.

एफ।

उदाहरण के लिए, यदि कोई थ्रोअर टीम रिले में कैच लेने के बाद घायल हो जाता है

गेट पर लौटते समय, टीम रिले में स्कोर $300 \times \frac{8}{7} = 342.857s$ है।

शून्य अंक के साथ 0 अंक प्रदान किये जायेंगे।

नोट: MAX और MIN के चयन का समग्र रैंक पर कोई प्रभाव नहीं पड़ता, सिवाय

शून्य के बहुत करीब स्कोर के लिए।

h. तकनीकी रूप से सर्वोत्तम संभव स्कोर के बिना इवेंट में (फास्ट कैच/टापिर/

धीरज) 1000P से अधिक पुरस्कार दिया जा सकता है। सीमा/

तकनीकी रूप से सर्वोत्तम संभव स्कोर (जैसे सटीकता), 1000P सबसे अधिक संख्या है

अंक.

i. जो प्रतियोगी उपस्थित नहीं होंगे या बिल्कुल भी गेंद नहीं फेंकेंगे (एनपी) उन्हें -200पी मिलेगा।

जे. घटनाओं की तालिकाओं के लिए परिशिष्ट देखें।

क. अंगूठे के नियम

1000P बेंचमार्क के 10% से अधिक स्कोर के लिए (उदाहरण: फास्ट में 2c

कैच या सटीकता में 10P) के लिए निम्नलिखित नियमों का उपयोग किया जा सकता है:

A ने B को हराया	कारक 1.01 या 1%	उदाहरणार्थ 30 सेकंड बनाम FC में 29.7 सेकंड लगभग 2P का अंतर
A ने B को हराया	तथ्य के अनुसार. 1.1 या 10% ACC में 88P बनाम 80P	लगभग 20P अंतर

A ने B को हराया	तथ्य के अनुसार. 1.2 या 20% 16.67 बनाम 20s एफसी में	लगभग 39P अंतर
A ने B को हराया	तथ्य के अनुसार. 2 या 100% 2c बनाम 1c FC में	लगभग 148P अंतर
टीम ए ने टीम बी को तथ्य से हराया। 3 या 200% सुपर में 99c बनाम 33c	पकड़ना	लगभग 230P अंतर

स्थिति-आधारित प्रणालियों के विपरीत, ये मान किसी की उपस्थिति पर निर्भर नहीं करते हैं

अतिरिक्त प्रक्षेपक/टीम सी.

सी) सापेक्ष स्कोरिंग प्रणाली अंक तालिकाएं - लघु संस्करण - व्यक्तिगत

(i) पूर्ण तालिकाएं सापेक्ष स्कोरिंग सिस्टम तालिका पुस्तिका में उपलब्ध हैं _____

अंक	एफसी	अंत	एसीसी/एआर/ टीसी	एमटीए1/5	एमटीए3/5
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	4सी	659 14	18	9.11	27.35
620	-3 सी	600 13	16	8.27	24.81
600	2सी	518 11	14	7.49	22.49
580	1सी	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) सापेक्ष स्कोरिंग प्रणाली अंक तालिकाएं - लघु संस्करण - टीम

(i) पूर्ण तालिकाएं सापेक्ष स्कोरिंग सिस्टम तालिका पुस्तिका में उपलब्ध हैं

अंक टीम एसीसी/ एआर/टीसी	टीम एमटीए रिले	टीम अंत	टीम बहुत अच्छा	टीम रिले	टीम टपीर
1020		65	109	127.57	164.02
1000	400	200.00	60	100	140.00
980	364	182.22	54	91	153.66
960	332	166.01	49	83	168.67
940	302	151.22	45	75	185.16
920	275	137.74	41	68	203.28
900	250	125.44	37	62	223.21
880	228	114.23	34	57	245.12
860	208	104.00	31	52	269.23
840	189	94.67	28	47	295.76
820	172	86.16	25	43	324.96
800	156	78.40	23	39	7सी 808 10पी 705
780	142	71.32	21	35	6सी 776 8पी 563
760	129	64.87	19	32	5सी 737
740	117	58.98	17	29	4सी 691
720	107	53.62	16	26	3सी 631
700	97	48.72	14	24	2सी 549
680	88	44.25	13	22	1सी 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. कार्यक्रमों का रद्द होना

क) टूर्नामेंट की शुरुआत से पहले, टूर्नामेंट निदेशक टूर्नामेंट की तारीख प्रकाशित करेगा।

समय संबंधी कारणों से प्रत्येक दिन कार्यक्रम रद्द किए जाएंगे।

ख) विज्ञापित टूर्नामेंट/कार्यक्रम मौसम या अन्य परिस्थितियों की परवाह किए बिना निर्धारित समय पर आयोजित किए जाते हैं

जब तक अधिकारी निर्धारित समय पर ब्रेक लेने का निर्णय नहीं लेते, तब तक कोई घटना नहीं होगी।

इसे रद्द या स्थगित करें.

ग) भारी बारिश, तेज हवा या अन्य खतरनाक परिस्थितियों के मामले में, टूर्नामेंट अधिकारी

यह निर्णय लिया जाएगा कि कार्यक्रम जारी रखा जाए या विराम लिया जाए और परिणाम की प्रतीक्षा की जाए।

हालत हल्का करने के लिए.

घ) ये वे मौसम की स्थितियाँ हैं जिनमें प्रतियोगिता रद्द कर दी जानी चाहिए,

स्थगित, या स्थगित।

(i) अधिकतम तापमान 38C / 100.5F

(ii) सभी कार्यक्रम: अधिकतम औसत वायु गति 6 मीटर/सेकेंड (21.6 किमी/घंटा, 13.4 मील प्रति घंटा) *

(iii)दोगुना होना: अधिकतम औसत वायु गति 5 मीटर/सेकेंड (18.0 किमी/घंटा, 11.1 मील प्रति घंटा) *

*खेल के मैदान पर हवा की गति ज़मीन से 2 मीटर ऊपर मापी जाएगी और

10 मिनट के अंतराल पर लगातार निगरानी की जाती है

ई) हल्की बारिश होने पर भी प्रतियोगिता जारी रहेगी।

च) यदि मैदान से बिजली चमकती दिखाई दे और वह नजदीक आती दिखे, तो टूर्नामेंट

अधिकारी विश्राम लेंगे और तूफान के गुजर जाने का इंतजार करेंगे।

छ) यदि अधिकारी अवकाश लेने का निर्णय लेते हैं (बारिश, बिजली गिरने आदि की स्थिति में), तो उन्हें ऐसा करना होगा।

यदि संभव हो तो इवेंट के राउंड के बीच में। इवेंट का बाकी हिस्सा प्रतियोगिता के आधार पर होना चाहिए

उसी दिन, अन्यथा इवेंट को रद्द माना जाएगा और इवेंट के लिए स्कोरिंग की जाएगी

निम्न में से एक:

(i) यदि प्रतियोगिता में राउंड हैं (जैसे ऑस्ट्रेलियाई राउंड जिसमें प्रत्येक टीम 100 से अधिक अंक प्राप्त करती है)

एक बार), तो सभी टीमों द्वारा पूरे किए गए राउंड की संख्या के लिए स्कोर

इवेंट स्कोर हो। उदाहरण: यदि प्रत्येक टीम में दो पूर्ण ऑस्ट्रेलियाई थ्रोअर हों

राउंड लेकिन कुछ टीमों के पास तीन फेंकने वाले थे, इस आयोजन को पूरा करने के लिए, स्कोर

पहले दो थ्रोअर इवेंट के लिए टीम स्कोर हैं। कोई भी राउंड जो शुरू नहीं हुआ है

प्रतियोगिता पुनः शुरू होने पर व्यवधान का समय पूरा हो सकता है, और

स्कोर आधिकारिक टीम स्कोर में शामिल किए जाएंगे।

(ii) यदि प्रतियोगिता में प्रत्येक टीम (जैसे टीम एंडोरेस) द्वारा एक बार भाग लिया जाता है और प्रत्येक

यदि किसी टीम ने अपना राउंड पूरा नहीं किया है, तो उस इवेंट के लिए कोई स्कोर दर्ज नहीं किया जाएगा।

(iii) कब और यदि टूर्नामेंट दिन में बाद में पुनः शुरू हो सकता है और बहुत अधिक समय हो गया है

रुकी हुई घटना, शेड्यूल पर अगली घटना या उसके अनुसार जारी रखने के लिए खो दिया गया है

समय सारणी में बदलाव को चुनौती दी जाएगी।

9. टीम चैंपियनशिप में कार्यक्रमों का पुनर्निर्धारण

क) टूर्नामेंट आयोजकों का लक्ष्य टीम के दौरान सभी घटनाओं को पूरा करना है

निर्धारित दिनों पर टूर्नामेंट। यदि मौसम या अन्य समस्याएँ कुल संख्या को कम कर देती हैं

यदि निर्धारित संख्या से कम इवेंट्स में भाग लिया जाता है, तो भी एक चैंपियन घोषित किया जाएगा।

यदि बारिश के कारण कार्यक्रम रद्द हो जाए तो निम्नलिखित दिशा-निर्देशों के तहत कार्यक्रमों का पुनर्निर्धारण किया जाएगा।

ख) यदि पहला या दूसरा दिन पूरी तरह से बारिश के कारण रद्द हो जाता है, तो उस दिन मुकाबला दूसरे दिन खेला जाएगा।

बारिश के दिन, पहले प्रकाशित घटनाओं के समान क्रम का उपयोग करते हुए: यदि पहला दिन है

बारिश के कारण दूसरे दिन के निर्धारित कार्यक्रम दूसरे दिन आयोजित किए जाएंगे।

पहले दिन के लिए निर्धारित कार्यक्रम बारिश के दिन आयोजित किए जाएंगे और पहले दिन के लिए निर्धारित कार्यक्रम बारिश के दिन आयोजित किए जाएंगे।

यदि दूसरा दिन बारिश के कारण रद्द हो जाता है, तो दूसरे दिन के लिए निर्धारित कार्यक्रम स्थगित कर दिए जाएंगे।

बारिश के दिन के लिए आयोजित किया गया।

ग) यदि दोनों दिन बारिश हो जाए तो पहले दिन के लिए निर्धारित कार्यक्रम बारिश के दिन आयोजित किए जाएंगे।

दिन।

10. व्यक्तिगत चैंपियनशिप में कार्यक्रमों का पुनर्निर्धारण

क) टूर्नामेंट आयोजकों का लक्ष्य व्यक्तिगत टूर्नामेंट के दौरान सभी स्पर्धाओं को पूरा करना है।

निर्धारित दिनों पर चैंपियनशिप। यदि मौसम या अन्य समस्याएँ कुल संख्या को कम कर देती हैं

यदि निर्धारित संख्या से कम इवेंट्स में भाग लिया जाता है, तो भी एक चैंपियन घोषित किया जाएगा।

यदि किसी दिन बारिश हो जाए तो निम्नलिखित दिशा-निर्देशों के तहत कार्यक्रमों का पुनर्निर्धारण किया जाएगा।

ख) व्यक्तिगत चैंपियनशिप को मंजूरी दे दी जाती है, भले ही दूसरे दिन भी बारिश जारी रहे

दिन।

ग) यदि व्यक्तिगत चैंपियनशिप का पहला दिन किसी कारणवश रद्द हो जाता है, तो

दूसरे दिन के लिए निर्धारित कार्यक्रम दूसरे दिन भी आयोजित किए जाएंगे।

द) हालाँकि, टूर्नामेंट निदेशक टूर्नामेंट शुरू होने से पहले निर्णय ले सकता है

दूसरे दिन विभिन्न प्रकार के कौशलों का परीक्षण करने के लिए संशोधित कार्यक्रम चलाया जा सकता है।

इस संशोधित कार्यक्रम में किसी भी दिन के कार्यक्रम शामिल हो सकते हैं। टूर्नामेंट निदेशक

टूर्नामेंट की शुरुआत से पहले संशोधित कार्यक्रम तय किया जाएगा। एक सुझाव:

ऑस्ट्रेलियाई राउंड, ट्रिपल कैच/डबलिंग 100 (या सिर्फ डबलिंग 50), फास्ट कैच, एमटीए

100.

ई) यदि दूसरे दिन खराब मौसम के कारण आयोजन रद्द हो जाता है, तो प्लेसमेंट रद्द कर दिया जाएगा।

पहले दिन के स्कोर के आधार पर या बारिश वाले दिन के अंत में, यदि कोई हो, निर्धारित किया जाएगा।

जी. विश्व रिकॉर्ड रिकॉर्डिंग

यह अनुभाग इवेंट्स के लिए नियम पुस्तिका में नहीं आता है। यह संभवतः IFBA में आता है वेबसाइट और टूर्नामेंट हैंडबुक में।

1. विश्व रिकॉर्ड

क) टीम कप के दौरान बनाए गए स्कोर विश्व रिकॉर्ड में नहीं गिने जाते।

2. आईएफबीए मान्यता

क) आईएफबीए किसी विश्व रिकॉर्ड को तभी मान्यता देगा, यदि:

- (i) यह आयोजन नवीनतम IFBA नियम पुस्तिका या पारंपरिक आयोजन में शामिल है सामान्य रूप से स्वीकृत नियमों के साथ (उदाहरण: सबसे अधिक लगातार कैच)।
- (ii) यह रिकॉर्ड एक ऐसी प्रतियोगिता में हासिल किया गया जो एक वर्ष में एक से अधिक बार नहीं लड़ी गई।
दिन -या- यह रिकॉर्ड एक प्रतियोगिता के पहले प्रयास में हासिल किया गया था
एक दिन में एक से अधिक बार.
- (iii) किसी भी स्थिति में, आईएफबीए विश्व रिकॉर्ड को स्वीकार करने या न करने के लिए मतदान कर सकता है (अनिवार्य नहीं)।
- (iv) ये घटनाएँ सूचीबद्ध हैं:
 - a. सटीकता 100 (2 थ्रो के 5 सेट)
 - ख. सटीकता 50 (1 थ्रो के 5 सेट)
 - सी. फास्ट कैच (2 राउंड)
 - डी. एमटीए 100 (3, 4, या 5 थ्रो)
 - ई. एमटीए असीमित (3, 4, या 5 थ्रो) (आउट-ऑफ-बाउंड्स स्कोर हो सकता है)
एमटीए 100 इवेंट)
 - एफ. एमटीए3+ (पांच थ्रो के सर्वश्रेष्ठ तीन स्कोर का योग)
 - जी. ऑस्ट्रेलियाई राउंड (1 थ्रो के 5 सेट से अधिकतम 100 अंक)
 - h. ट्रिक कैच/डबलिंग 100 (क्राइस्टचर्च सिस्टम)
 - i. धीरज (5 मिनट की अवधि में सबसे अधिक कैच)
 - j. लंबी दूरी (1 थ्रो के 5 सेटों के एक या दो राउंड से सर्वश्रेष्ठ स्कोर)/(सर्वश्रेष्ठ
एक दिन में अधिकतम 20 थ्रो से स्कोर प्राप्त करें)
 - क. करतब दिखाना (जब तक दो बूमरैंग में से एक पकड़ में न आ जाए, तब तक लगातार सबसे अधिक कैच पकड़ना)
पकड़ा गया) (पहले दो थ्रो न्यूनतम 20 मीटर के होने चाहिए)।

एल. सबसे लगातार कैच (बूमरैंग के न होने तक लगातार सबसे अधिक कैच)

पकड़ा गया, 20 मीटर पूर्व-योग्यता आवश्यक है, लेकिन हर थ्रो पर जांच नहीं की जाती है)

3. रिकॉर्ड रिपोर्ट करने की शर्तें

a) ये रिकॉर्ड IFBA देश द्वारा मान्यता प्राप्त टूर्नामेंट के दौरान हासिल किए जाने चाहिए

सदस्य। सबसे अधिक संभावना है कि सभी IFBA देश के सदस्य केवल पहचानेंगे या नहीं पहचानेंगे

अपने क्षेत्र के भीतर एक टूर्नामेंट। अन्य मामलों में - लंबी दूरी की टूर्नामेंट

सहारा - आईएफबीए निर्देश समिति निर्णय लेगी।

ख) प्रत्येक देश आईएफबीए रिकॉर्ड सूची (आईएफबीए में एक प्रविष्टि) में एक घटना को जोड़ने के लिए कह सकता है

नियम पुस्तिका की आवश्यकता है) इसे आम बैठक में प्रस्तावित किया जाना चाहिए।

ग) आईएफबीए निर्देश समिति ने नियम पुस्तिका में सभी आवश्यक परिवर्तन किए हैं और/या

या अगली आम बैठक तक रिकॉर्ड सूची तैयार रखें।

d) यदि कोई प्रतियोगी निम्नलिखित में पूर्ण अंक प्राप्त करता है:

(i) सटीकता 100 (2 फेंकों के 5 सेट), वह 2 फेंकों के सेट में फेंकना जारी रखता है जब तक

कम से कम एक या दोनों थ्रो पूर्ण 10 नहीं हैं (उदाहरण: 9 और 10)। कुल स्कोर होगा

109 हो।

(ii) सटीकता 50 (1 फेंक के 5 सेट), वह एक फेंक के सेट में फेंकना जारी रखता है जब तक कि एक

थ्रो परफेक्ट 10 नहीं है (उदाहरण: 9)। कुल स्कोर 59 होगा।

(iii) ऑस्ट्रेलियाई राउंड (1 थ्रो के 5 सेट से अधिकतम 100 अंक), वह फेंकना जारी रखता है

1 थ्रो के सेट में तब तक जब तक कि एक थ्रो परफेक्ट 20 न हो जाए (उदाहरण: 19)। कुल स्कोर

119 होगा.

(iv) ट्रिक कैच/डबलिंग 100 (क्राइस्टचर्च सिस्टम), वह सेट में फेंकना जारी रखता है

1 फेंक (दोगुना करने में: दो बूमरैंग के साथ 1 फेंक) एक फेंक (दोगुना करने में:

1 थ्रो के साथ दो बूमरैंग) को पकड़ा नहीं जाता है। कुल स्कोर 100 प्लस सभी है

किए गए कैच के अंक (दोगुने में: यदि पहला बूमरैंग पकड़ा जाता है और दूसरा

यदि दूसरा गेंद गिरती है, तो कैच के लिए अंक दिए जाते हैं, लेकिन फेंकने वाले को रुकना पड़ता है।

यदि पहला बूमरैंग गिरा दिया जाता है और दूसरा पकड़ लिया जाता है, तो पकड़ने पर कोई अंक नहीं मिलेगा

(यदि तीर दिया जाता है और फेंकने वाले को रुकना पड़ता है)