

IFBA

Livro de Regras Oficial 2024

Eventos individuais e de equipe

Versão 1.6
11/04/2024



Presidente: Guenter Moeller

E-mail: guenter@themoellers.de

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

Copyright © IFBA 2024

O livro de regras oficial da IFBA é propriedade da IFBA.

Índice

A. Regras Gerais	4
1. Edição do livro de regras da IFBA	4
2. Diretrizes de segurança do Boomerang	4
3. Obrigações dos Concorrentes e Equipas	5
4. Requisitos do cronômetro	6
5. Direitos dos Concorrentes e das Equipas	8
6. Responsabilidades dos Funcionários	8
7. Campo de torneio e atribuições de lançamento	10
8. Responsabilidades de arbitragem das equipes (membros que julgam as equipes)	12
9. Listas de arremessos e julgamentos das equipes	12
10. Precisão da pontuação (precisão e rodada australiana)	13
11. Julgamento	13
12. Partidas de revezamento	15
13. Cronometragem	15
14. Arremesso Legal	16
15. Monitoramento das condições climáticas	16
16. Períodos gerais de aquecimento	16
17. Interferência intencional/Faltas 17	
18. Protestos	20
19. Penalidades	20
20. Arremesso com pouca mão	22
21. Lesão durante evento em equipe	22
B. Sistema de premiação.....	24
C. Nacionalidade 26	
D. Eventos 28	
1. Precisão 100: Individual	28
2. Precisão: Equipe	30
3. Rodada Australiana: Individual	31
4. Rodada Australiana: Equipe	35
5. Resistência: Individual	36
6. Revezamento de Resistência: Equipe	38
7. Captura rápida: Individual	41

8. Tempo Máximo no Ar (MTA) – Melhor 1 de 5: Individual	43
9. Tempo Máximo no Ar (MTA) – Melhor 3 de 5: Individual	45
10.MTA Relay: Evento de equipe cronometrado	45
11. Revezamento de 30 metros 49	
12. Equipe Super Catch	53
13. Truque de captura/Duplo 100: Individual	58
14. Truque de captura/Duplo 100: Equipe	61
15. Revezamento Team Tapir Terror: Evento de equipe cronometrado	61
16. Longa Distância	65
E. Glossário de Termos 71	
F. Organização do Torneio 84	
1. Ordem de Lançamento	84
2. Anúncios	84
3. Organização de Eventos	84
4. Composição da equipe	85
5. Uso de extras para eventos de equipe	85
6. Pontuação do Campeonato Mundial de 2024	86
7. Sistemas de pontuação	86
8. Cancelamento de Eventos 94	
9. Reagendamento de eventos em campeonatos de equipe 95	
10. Reagendamento de eventos em campeonatos individuais 96	
G. Recordes Mundiais de Gravação 97	

A. Regras Gerais

Estas regras gerais se aplicam tanto aos campeonatos por equipe quanto aos campeonatos individuais.

1. Edição do livro de regras da IFBA

- a) Este livro de regras será editado entre os Campeonatos Mundiais de Boomerang para contabilizar para novos eventos e mudanças em regras e procedimentos, bem como para esclarecer regras antigas.
- O Comitê de Regras da IFBA é o único responsável por adotar novos eventos, alterar regras, esclarecimento de regras preexistentes, edição de texto e formatação do Livro de Regras da IFBA.
- propostas para novos eventos ou alterações nas regras devem ser submetidas ao Comitê de Regras da IFBA Comissão para consideração. Para ajudar a facilitar o processo de edição, adotamos determinados prazos. Esses prazos criarão tempo adequado para competidores, equipes,
- Os organizadores e a equipe de julgamento do WBC devem se adaptar às novas regras e eventos. Esses prazos são os seguintes:
- b) Não é possível adicionar novos eventos no período de 12 meses que antecede o WBC. Se um o evento for proposto após esse prazo, ele será considerado no próximo livro de regras para o seguinte WBC.
- c) A versão final do Livro de Regras deve ser publicada 6 meses antes do início do WBC data. Isso inclui todas as alterações em eventos, regras e procedimentos.
- d) No entanto, alterações na gramática, sintaxe, formatação, etc. ainda podem ser feitas até Data de início do WBC.

2. Diretrizes de segurança do Boomerang

- a) Os bumerangues precisam de bastante espaço para uso seguro. Os bumerangues só devem ser usados em grandes espaços abertos onde eles têm bastante espaço para voar ou saltar sem perigo de bater em alguém ou em alguma coisa.
- b) Os lançadores são responsáveis pela segurança de todos dentro da trajetória de voo de sua própria bumerangues. Os lançadores devem sempre manter a visão em seus bumerangues durante voo.
- c) Se o lançador vir alguém em perigo de ser atingido, ele deve dar um sinal rápido, claro e alto, advertência verbal à pessoa em perigo, como gritar "CABEÇA".
- d) Segurança durante a prática

(i) Qualquer lançador que atinja uma pessoa com um bumerangue durante o seu voo de ida – e está claramente em falta – é desclassificado do seu próximo evento, mesmo que seja em outro dia.

(ii) Qualquer lançador que seja avisado por um oficial do torneio ou mestre de círculo para parar arremessando perigosamente em duas ocasiões distintas no mesmo dia, ou quem acerta alguém após ser avisado uma vez, é desclassificado do aquecimento, treino e competição pelo resto do dia.

(iii) Exceções:

a. O acidente é claramente culpa da vítima.

b. A vítima está em aquecimento ou prática organizada (na fila para arremesso) e não está prestando atenção aos bumerangues que retornam e é atingido por isso.

e) Segurança durante a competição

(i) Os competidores devem certificar-se de que o juiz do círculo deu o sinal de “círculo livre”. anúncio antes de lançar.

(ii) Não entre no círculo de outro lançador sem verificar se é seguro e informando ao lançador que você está entrando no círculo dele.

(iii) Os lançadores são responsáveis por mover os observadores do campo, juízes, espectadores ou qualquer pessoa antes de atirar para manter os outros fora de perigo. Se alguma dessas pessoas for atingida, O lançador não ganha pontos neste lançamento. Será concedido tempo para que as pessoas se movam, mas não são concedidos novos lançamentos se os observadores de campo, etc., forem atingidos em um lançamento. Exceção: O o acidente é claramente culpa da vítima.

3. Obrigações dos Concorrentes e Equipas

a) Ao participar da competição, os competidores e as equipes concordam em aceitar as decisões da os oficiais do torneio e os mestres de círculo.

b) Em eventos cronometrados, é responsabilidade do competidor garantir que os cronômetros estejam prontos antes de começar sua vez. Um lançador que lança antes que os cronômetros estejam prontos recebe nenhuma pontuação para esse turno. No entanto, é bom que o mestre do círculo também verifique para garantir certifique-se de que os observadores e cronometristas estejam prontos.

c) Em todos os eventos, é responsabilidade do lançador estar pronto para lançar quando se tornar sua vez. Se ele não lançar dentro do tempo designado após o juiz do círculo dá o anúncio de “círculo limpo”, ele perde a vez.

- d) Os competidores não podem falar desnecessariamente com o juiz ou o marcador de pontuação durante um evento.
- e) Quando os lançadores/equipes se reportam aos seus círculos, os nomes dos lançadores são inseridos nas folhas de pontuação. Se um lançador ou equipe não estiver totalmente presente para registrar no círculo mestre no início do evento, o lançador (em eventos de estilo individual) ou o a equipe (em eventos de estilo de equipe) receberá 0 naquele evento.
- f) É responsabilidade de cada lançador/equipe saber quando é a sua vez e esteja pronto para lançar ao sinal do oficial.
- g) Quando os lançadores/equipes estiverem inscritos no início do evento, não poderão ser feitas alterações. ser feita, exceto em caso de substituição por lesão em eventos de equipe. Consulte a seção: “Lesão durante evento em equipe”
- h) Aquecimento e arremessos de prática são permitidos em áreas designadas e em horários designados.
- i) Não são permitidos lançamentos de aquecimento, lançamentos de prática e verificações de alcance de ou sobre um círculo de competição no qual um evento está em andamento.
- (i) Os competidores pegos fazendo tais arremessos serão desclassificados de seu próximo evento, mesmo que seja em outro dia.
- j) Bumerangues de espuma com alcance inferior a 20 metros podem ser utilizados pelos competidores entre os eventos, durante os aquecimentos gerais e enquanto “no convés”. “No convés” pode ser o próximo grupo ou os próximos dois grupos dependendo do evento.
- (i) Durante o evento: Somente os lançadores “no convés” podem usar bumerangues de aquecimento de espuma. A área de aquecimento designada será designada pela equipe de jurados. A área de aquecimento estará longe o suficiente do campo de competição para que haja sem interferência com os concorrentes.
- (ii) Durante o evento: Os lançadores que não estejam “no convés” não podem lançar qualquer bumerangues (de espuma ou não). Isso inclui lançadores que estão observando, julgando, cronometrando, pontuando ou no intervalo.

4. Requisitos do cronômetro

- a) Todo lançador deve ter um cronômetro funcional que marque 1/100 de segundo e tenha um cronômetro de voltas.
- b) Os cronômetros devem ser do tipo portátil, não relógios de pulso ou smartphones
- c) Tenha sempre um cronômetro com você!

- d) Os lançadores devem ter um cronômetro para registrar a equipe e/ou individual torneio.
- e) Sempre use o botão LAP (não o botão de parada) no cronômetro, exceto em caso de lesão. ocorre em provas de resistência individuais. Consulte a seção: "Resistência: Individual"

5. Direitos dos Concorrentes e das Equipas

a) Os competidores podem substituir um bumerangue a qualquer momento entre os voos durante um evento.

O evento não deve ser retardado por mais de 15 segundos como resultado, ou a vez será perdida.

b) Apenas 1 bumerangue (1 par de bumerangues para duplicação) pode ser usado em qualquer

tempo. Se um lançador quiser trocar de bumerangue, aquele que está sendo substituído ou um

parte substancial dela deve ser devolvida ao alvo pelo competidor antes de qualquer

mais arremessos podem ser feitos.

c) Os lançadores são responsáveis por remover os obstáculos no campo de competição antes de sua

virar - excluindo obstáculos de campo previamente especificados. Atingir qualquer objeto que possa

foram removidos não é interferência e a pontuação deste turno é 0, exceto quando o

o turno consiste em mais de 1 arremesso, como Pegada Rápida, Resistência ou Super Equipe

Pegar.

d) Luvas legais podem ser usadas em qualquer competição. Luvas legais são aquelas que são usadas para

proteger a(s) mão(s) durante a captura, mas não usá-la como um auxílio para captura, como uma luva de beisebol.

6. Responsabilidades dos Funcionários

O diretor do torneio, o juiz principal, a equipe de julgamento e o mestre de círculo podem competir no

torneio em que são oficiais. Se o fizerem, devem ter suplentes designados para

desempenhar suas funções em qualquer ação ou decisão na qual estejam envolvidos como concorrentes.

a) Diretor do Torneio

(i) Organiza e é geralmente responsável por um torneio.

b) Oficiais do torneio

(i) Proporcionar controle adequado aos espectadores para manter sua segurança.

(ii) Preparar e distribuir folhetos aos espectadores. Os folhetos devem incluir informações apropriadas

avisos e deve incluir um programa.

(iii) Realizar uma reunião pré-torneio para fazer anúncios e revisar as regras.

(iv) Disponibilizar uma cópia das regras atuais do torneio a todos os competidores.

referência.

(v) Auxiliar autoridades e juízes conforme necessário na resolução de protestos.

(vi) Fornecer dispositivos sanitários/sanitários de campo.

(vii) Aprovar e publicar os resultados

c) Juízes Principais

(i) Organizar e facilitar a reunião dos capitães

(ii) Aceitação das condições do campo, incluindo a remoção de obstáculos e a vedação de áreas inseguras

(iii) Cronometrista do cronograma

(iv) Iniciar e parar o período de aquecimento

(v) Atribua juízes de equipe a círculos para que eles não julguem suas próprias equipes.

(vi) Preparar eventos de equipe

(vii) Responsável por verificar as condições meteorológicas e por fazer a chamada para pausar um evento. Consulte a seção: "Monitoramento das Condições Meteorológicas"

(viii) Tomada de decisão final

(ix) Revisa o livro de regras e avalia as mudanças quanto à sua viabilidade

d) Oficiais/Juízes

(i) Responsável pela condução justa do torneio.

(ii) Nomear juízes assistentes para desempenhar as suas funções quando não puder conduzir eventos ele mesmo (como quando várias estações de lançamento são usadas ou quando 2 ou mais eventos estão sendo executados simultaneamente).

(iii) Determine a pontuação a ser concedida para cada lançamento em cada evento.

(iv) Organizar e coletar dados de administradores e cronometristas para os controladores de pontuação.

(v) Julgue a interferência e as regras adequadamente.

(vi) Consultar o diretor do torneio e os juízes principais para resolver protestos.

(vii) Use qualquer método que pareça mais justo para determinar como uma ocorrência deve ser pontuado incluindo, mas não se limitando a, informações de testemunhas do ocorrência.

(viii) Se tiver dúvidas sobre a pontuação do lançamento, o benefício da dúvida deverá sempre vá até o lançador. O mestre do círculo não pode forçar o lançador a repetir o lançamento apenas porque o mestre do círculo está em dúvida sobre a pontuação.

e) Mestre do Círculo

(i) Garante que o campo esteja preparado para o evento.

(ii) Responsável pela condução justa dos eventos em cada círculo incluído no torneio.

Isso inclui interpretar as regras, organizar outros funcionários e administradores e gravando partituras.

(iii) Observa faltas de pé e decide sobre capturas legais/válidas.

(iv) Em eventos de revezamento, ele determina se o lançador atingiu o círculo central.

(v) Anuncia quando a curva começa e sinaliza que o círculo está livre.

(vi) Pode ser qualquer lançador que esteja familiarizado com as regras e entenda bem o inglês o suficiente para manter as pontuações.

(vii) Se tiver dúvidas sobre a pontuação do lançamento, o benefício da dúvida deverá sempre vá até o lançador. O mestre do círculo não pode forçar o lançador a repetir o lançamento apenas porque o mestre do círculo está em dúvida sobre a pontuação.

f) Marcadores de pontos

(i) Nomeado pelos juízes para registrar pontuações durante o evento.

a. As funções podem ser desempenhadas por qualquer pessoa aprovada pelo juiz principal quando necessário.

b. Registra todas as pontuações do evento.

g) Comissário de Campo (Comissário de Campo, Cronometrista)

(i) Nomeado pelos juízes para auxiliar na determinação do alcance, cronometragem, determinação de precisão ou pontos de captura conforme solicitado.

(ii) Todos os competidores devem desempenhar algumas funções de comissário quando forem suas vezes de lançar não iminente.

(iii) Pode ser atribuído antes do início de um evento/turno.

h) Anotador Principal/Analista de Pontuação

(i) Prepara planilhas de pontuação.

(ii) Verifica novamente os cálculos na planilha de pontuação.

(iii) Determina a classificação oficial em cada evento.

(iv) Compila dados para determinar a classificação geral.

(v) Analisa o livro de regras e avalia as mudanças quanto à sua viabilidade.

7. Campo de torneio e atribuições de lançamento

a) Campo

- (i) O campo do torneio deve ser plano, nivelado, com grama bem cortada e livre de obstáculos como árvores, postes de luz, traves, etc.
- (ii) Os obstáculos devem estar a pelo menos 10 metros de distância do círculo de alcance mais externo necessário para o evento.
- (iii) As marcações circulares devem ser imóveis e altamente visíveis. Todas as linhas circulares devem ser contínuo.
- (iv) A área do campo do torneio deve ser claramente definida e devidamente marcada. Isto é especialmente importante para os eventos da MTA.

b) Ordem de lançamento e classificação de eventos para competições individuais

- (i) A ordem dos lançadores não pode prejudicar ou favorecer nenhum lançador. Antes de no início do torneio, os lançadores serão classificados com base nos resultados do WBC anterior. Os lançadores que não compareceram ao WBC anterior serão sorteados atribuído à sementeira. Nota: Certifique-se de que há arremessadores experientes suficientes no último grupo a correr em círculo.
- (ii) Em cada evento, os lançadores serão divididos em grupos de 5, mas podem ser de 4 ou 3 dependendo do evento.
- (iii) Se necessário, podem ser utilizados lançadores "fictícios" para igualar os grupos em 5
- (iv) Os grupos serão classificados de modo que haja números iguais de alunos de nível alto, médio e baixo. grupos classificados em cada círculo.
 - a. Exemplo: Considere um pequeno torneio de 44 em que um dos eventos usará 3 círculos. Os agrupamentos no círculo podem ter a seguinte aparência:
 - o Círculo 1: Lançadores 1-5, 16-20, 31-35
 - o Círculo 2: Arremessadores 6-10, 21-25, 36-39
 - o Círculo 3: Lançadores 10-15, 26-30, 40-44 + mais 1 boneco
- (v) A ferramenta de atribuição de círculo (CAT) será usada pela equipe de pontuação para postar o círculo folhas de tarefas antes do torneio.
 - a. Os agrupamentos (números de classificação) serão publicados antes do início do torneio.
 - b. Após cada evento, os lançadores só precisarão encontrar sua classificação geral na tabela planilha de pontuação e procure esse número nas folhas de atribuição do círculo para próximo evento.

c) Equipe de Ordem de Arremesso

- (i) Em eventos de estilo tandem, pares de lançadores da mesma equipe não podem lançar os mesmos círculos ou círculos adjacentes.
- (ii) Eles também devem ser atribuídos a diferentes intervalos de tempo para o evento.
- (iii) Duas equipes não podem competir entre si no revezamento de trinta metros duas vezes durante um torneio de equipe.

8. Responsabilidades de arbitragem das equipes (membros que julgam as equipes)

- a) Pelo menos 1 arremessador de cada equipe deve arbitrar em cada evento. Cada equipe as atribuições de arbitragem são publicadas da mesma forma que as atribuições de círculo da equipe e ordens de lançamento. As exceções dependem do tamanho da equipe e podem ser aprovadas pelo juízes principais.
- b) Os membros das equipes que lançam podem ser solicitados a julgar, cronometrar e/ou observar o alcance antes e/ou após sua vez nos círculos onde estão competindo.
 - (i) A ausência ou o não cumprimento das ações exigidas poderá resultar na aplicação de cartão amarelo.
- c) Os oficiais de equipe designados (membros julgadores das equipes) devem estar em seus círculos por 5 minutos antes do evento começar e reportar ao mestre do círculo.

9. Listas de arremessos e julgamentos das equipes

- a) As equipes devem enviar os nomes dos seus 4 membros arremessadores para o círculo mestre após cada aquecimento do evento.
- b) As equipes devem enviar o nome de pelo menos 1 membro jurado para cada evento após aquecimento de cada evento para os juízes principais. As exceções dependem do tamanho da equipe e podem ser aprovado pelos juízes principais.
- c) Na reunião dos capitães, cada equipe receberá cópias das atribuições dos círculos e tarefa de julgamento. Essas folhas também serão afixadas.
- d) É responsabilidade de cada equipe garantir que seus membros arremessadores estejam em seus devidos lugares. círculos atribuídos no prazo. Se a lista de membros julgadores das equipes indicar que as equipes devem fornecer um funcionário, este membro da equipe também deve estar em sua função designada no horário marcado. A ausência pode resultar em penalidade pessoal.
- e) Equipes com apenas 5 membros ainda terão que entregar um membro jurado da equipe.

f) Equipes com apenas 4 membros também podem ser obrigadas a realizar um julgamento de equipe

membro e ser forçado a lançar com poucos jogadores. Consulte a seção: "Lançamento com poucos jogadores".

Isto pode ser apresentado aos juízes principais, mas a decisão dos juízes principais será

seja definitivo.

10. Precisão da pontuação (precisão e rodada australiana)

Localização da pontuação	Accura cy	Um ussie Redondo
Dentro do círculo de 2 metros	10	10
Em círculo de 2 metros*	9	9
Entre círculos de 2 e 4 metros	8	8
Em círculo de 4 metros*	7	7
Entre círculos de 4 e 6 metros	6	6
Em círculo de 6 metros*	5	5
Entre círculos de 6 e 8 metros	4	4
Em círculo de 8 metros*	3	3
Entre círculos de 8 e 10 metros	2	2
Em círculo de 10 metros*	1	1
Entre círculos de 10 e 20 metros	0	1
Em círculo de 20 metros*	0	1
* Também significa um pé de cada lado do círculo		

11. Julgamento

a) Os juízes podem usar todos os meios disponíveis para determinar como uma ocorrência deve ser

julgado, incluindo a ajuda de testemunhas que tenham um ponto de vista melhor do que o juiz.

b) A decisão do mestre de círculo pode ser contestada. Veja a seção: "Protestos"_____

- c) Violações claras, óbvias ou suspeitas de regras devem ser levadas ao conhecimento imediato
atenção do oficial necessário para fazer a chamada por qualquer oficial que veja a
violação. O oficial responsável por fazer a chamada o fará.

12. Partidas de revezamento

- a) As largadas paradas são feitas a partir do portão da equipe na linha de largada mediante sinal sonoro de um oficial do evento. Partidas corridas não podem ser utilizadas.
- b) Após o início do evento, nenhum lançador poderá tocar a área interna da competição círculo (incluindo a linha) até que ele seja marcado. Nenhuma parte do corpo do lançador pode se estender sobre a linha enquanto ele aguarda a marcação.
- c) Após ser marcado, ele pode entrar no círculo.

13. Cronometragem

- a) Método de Cronometragem:
 - (i) Três cronometristas primários e um cronometrista reserva serão designados antes de cada turno e todos os 4 manterão o tempo.
 - (ii) Se um cronometrista sentir que não iniciou ou parou seu cronômetro no momento apropriado momento em qualquer turno ele deve desqualificar seu tempo.
 - (iii) Se um ou mais dos temporizadores primários não estiverem dentro dos limites designados abaixo ou ele desqualificou seu tempo, um cronômetro reserva é usado no lugar do tempo desconsiderado:
 - a. Se forem utilizados os 3 tempos primários, os tempos são considerados válidos se o menor e os tempos mais longos estão dentro de 0,75 segundos um do outro. O tempo oficial é o tempo médio. Se os tempos mais longo e mais curto forem superiores a 0,75 segundos à parte, o 1 mais distante do tempo médio deve ser desconsiderado. Nesse caso, o backup é usado. Em seguida, o processo é repetido para garantir que o backup esteja dentro a tolerância de 0,75 segundos.
 - b. Nesse ponto, se apenas 2 cronômetros estiverem dentro da tolerância de 0,75s, o cronômetro oficial o tempo é o inferior dos 2 tempos.
 - c. Se apenas um cronômetro tiver o que parece ser um tempo válido, este é o cronômetro oficial tempo. Nota: O lançador não pode optar por lançar novamente se apenas um cronômetro tiver um tempo válido. Dar um novo arremesso é visto como dar uma vantagem ao arremessador para melhorar sua pontuação.

- (iv) Para eventos de equipe onde o tempo total e os tempos de volta são registrados (por exemplo, equipe revezamento e revezamento MTA) o cronometrista oficial é aquele com o tempo médio geral.

A partir deste cronômetro, todos os tempos de volta são tomados, se necessário.

14. Arremesso Legal

- a) Se não houver uma regra específica para o evento, um arremesso só será legal quando for feito de dentro do alvo. Não pisar na linha (falta de pé).

15. Monitoramento das condições climáticas

- a) Haverá no mínimo duas estações meteorológicas no campo para monitorar a velocidade do vento e temperatura. As estações de monitoramento devem ser espaçadas de modo que todos os competidores e os juízes têm acesso para pedir uma “verificação de vento”
- (i) Serão designados monitores meteorológicos para monitorar as mudanças nas condições e disponível para fazer uma leitura quando um competidor ou juiz solicitar uma.
- (ii) Os monitores podem ser a equipe de julgamento, um membro de julgamento da equipe, um competidor que não é competindo atualmente ou qualquer pessoa que o Juiz Principal considere capaz de realizar a tarefa.
- (iii) As regras atuais das condições meteorológicas são as seguintes
- a. Temperatura máxima 38C / 100,5F
 - b. Todos os eventos: velocidade média máxima do vento de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *
 - c. Duplicação: velocidade média máxima do vento de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *
- *A velocidade do vento será medida a 2 metros acima do solo no campo de jogo e monitorado continuamente em intervalos de 10 minutos
- (iv) Caso estes limites sejam ultrapassados, o juiz principal seguirá as regras para “Cancelamento de eventos”

16. Períodos gerais de aquecimento

- a) Haverá um período de aquecimento geral de 10 minutos antes de cada evento
- (i) Exceção 1: Não há aquecimento geral para a Rodada Australiana. Em vez disso, haverá Haverá um aquecimento controlado de 5 minutos para cada grupo antes de sua vez. Consulte a seção “Rodada Australiana”
- (ii) Exceção 2: 15 minutos para Super Catch, MTA e Revezamento MTA.

- b) O período de aquecimento começa logo após o término do evento anterior, incluindo qualquer protestos.
- c) Um sinal alto alertará os lançadores sobre o início (como uma buzina) e o fim (como (como dois gritos) de aquecimento.
- d) Nenhum bumerangue de estilo competitivo poderá ser lançado após o sinal que marca o fim da competição. aquecimento.
- e) Após o término do período de aquecimento, os lançadores e os árbitros têm 5 minutos para se apresentar. para seus círculos.
- f) O aquecimento do lançamento pode ocorrer nos campos do torneio ou nas áreas designadas área de prática. Os lançadores que utilizarem o campo de torneio devem evitar usar o centro do alvo. Veja eventos para exceções.
- g) Para as provas da rodada australiana e de precisão, os aquecimentos do primeiro grupo só poderão ser realizados ser feitas de maneiras e locais que outras equipes possam usar para se aquecer.
- (i) Exemplo: se, após o início do evento, outros grupos não puderem fazer o aquecimento arremessos que voam para o círculo de competição de 50 metros, então o primeiro grupo pode não ter arremessos de aquecimento que voem para o círculo de competição
- h) Nenhum lançamento fora da competição deverá ocorrer em qualquer lugar enquanto um evento estiver em andamento aceitar os lançadores "no convés" usando bumerangues de espuma em uma área designada. A única o lançamento de quaisquer outros bumerangues será feito em círculos ativos por lançadores competindo em suas jogadas ou no aquecimento oficial antes de suas jogadas.
- i) Qualquer lançador que esteja lançando ilegalmente após o término do aquecimento ou ilegalmente durante um evento, é desclassificado do evento para o qual está se aquecendo, ou de seu próximo evento (se ele já competiu no evento atual), mesmo que seja em outro dia.

17. Interferência intencional/Faltas

- a) Durante o Campeonato de Equipe
- (i) Se a interferência parecer intencional por parte de um lançador durante a sua vez em uma partida de equipe-evento de estilo, a equipe do lançador é desclassificada deste evento e não ganha nenhuma pontuação (um por todos e todos por um).
- (ii) Se a interferência parecer intencional por parte de um lançador durante a sua vez em tandem-evento de estilo, o lançador é desclassificado deste evento e não ganha nenhuma pontuação.

(iii) Se a interferência parecer intencional por parte de um competidor que não seja o lançador

durante sua vez:

(iv) Se o competidor que interfere for um dos membros da equipe que está arremessando, ele não ganha nada.

pontuação (a pontuação é cancelada caso o lançador já tenha lançado o evento).

(v) Se o competidor interferente for um membro da equipe que julga ou que não arremessa,

ele é desclassificado do próximo evento, mesmo que seja no dia seguinte. Esse membro

não será permitido em campo como competidor, juiz, nem membro extra para tal

próximo evento.

(vi) Em uma prova de equipe não há penalidades individuais, porque elas têm impacto apenas em

algumas equipes dependendo do número de arremessadores. Veja a seção: "Penalidades" para

como pontuar eventos de equipe.

b) Durante o Campeonato Individual

(i) Se a interferência parecer intencional por parte de um lançador durante a sua vez, o lançador

é desclassificado deste evento e não ganha nenhuma pontuação.

(ii) Se a interferência parecer intencional por parte de um competidor que não seja o lançador

durante sua vez, o competidor que interferiu é desclassificado deste evento.

c) Relançamentos

(i) Os mestres de círculo tentam evitar que os relançamentos criem uma vantagem injusta ou

desvantagem para qualquer equipe ou lançador.

(ii) As equipes e os lançadores têm a opção de recusar o novo lançamento para manter a pontuação

ganho durante a rodada onde ocorreu a interferência, a menos que o mestre do círculo

determina que a justiça exige um novo lançamento.

(iii) Se um novo lançamento for realizado, a pontuação do novo lançamento será considerada. Consulte as regras do evento para saber quando

relançamentos são realizados.

(iv) Se não existir nenhuma regra específica para o evento sobre quando realizar o relançamento, os relançamentos serão

feito assim que todos os competidores terminarem o evento em um determinado círculo ou

grupo de lançadores completou sua rodada - após o ato protestado ter ocorrido.

d) Atraso no Arremesso

(i) Após a pontuação do turno do lançador anterior, o mestre do círculo informará o próximo

lançador verbalmente, "Círculo está livre"

- (ii) Este lançador tem então 15 segundos para fazer seu lançamento.
- (iii) Ele deve estar indo em direção ao alvo e saber como vai lançar o mais rápido possível como o alvo está claro.
- (iv) Se ele não lançar em 15 segundos, ele perde a vez e recebe 0 por isso.
vez.

18. Protestos

- a) Qualquer reclamação deve ser comunicada imediatamente ao mestre de círculo. Será tratada em naquela época, se possível.
- b) Qualquer ato, ocorrência ou julgamento que cause vantagem ou desvantagem injusta a qualquer competidor ou grupo de competidores pode ser protestado. Por exemplo, se as regras forem se forem mal interpretados ou se forem dados conselhos errados, os desfavorecidos podem protestar. Isso pode resultar em uma repetição do evento.
- c) Nenhum protesto poderá ser feito mais de 30 segundos após o ato, ocorrência ou situação contestada. o julgamento ocorreu – a menos que as regras do evento determinem o contrário.
- d) Pontuações incorretas não precisam ser contestadas. Se houver evidências suficientes, qualquer erro de pontuação será corrigido.
- e) A colocação não poderá ser contestada, exceto por erros matemáticos ou lógicos.
- f) Os protestos devem ser resolvidos de forma rápida e justa, sem interromper o concurso em andamento. mais do que o necessário.
- g) Os protestos podem ser decididos pelo mestre de círculo ou, se a decisão do mestre de círculo for contestada, pelos oficiais do torneio (até 3). A decisão dos oficiais do torneio é final.
- h) Os protestos serão resolvidos imediatamente, se possível, ou em qualquer caso antes da próxima o evento começa. Se isso não for possível, os oficiais do torneio ou os mestres de círculo devem informar o manifestante quando esperar uma decisão e por que há um atraso.
- i) Se ocorrer interferência ou confusão durante a rodada de um lançador, mas ele ainda for capaz de continuar, ele deve completar sua rodada da melhor maneira possível e, em seguida, registrar o protesto dentro de 30 segundos após a conclusão da rodada.

19. Penalidades

- a) Os lançadores podem ser solicitados a julgar, cronometrar e/ou observar o alcance, antes e/ou depois de seu turno, nos círculos onde estão competindo. A ausência ou o não cumprimento dos requisitos ações podem resultar em cartão amarelo.

- b) Qualquer lançador que esteja lançando ilegalmente após o término do aquecimento ou ilegalmente durante um evento, é desclassificado do evento para o qual está se aquecendo, ou de seu próximo evento (se ele já competiu no evento atual), mesmo que seja em outro dia.
- c) As penalidades podem ser aplicadas pelos mestres de círculo na seguinte ordem:
- (i) Cartão amarelo: Advertência verbal
 - (ii) Cartão vermelho: Após 2 cartões amarelos ou 1 interferência intencional:
 - a. Em competição individual: o lançador será desclassificado da competição atual.
evento. Se ele não estiver competindo no evento atual, ele será desclassificado do próximo evento, mesmo que seja em outro dia.
 - b. Em competição por equipes: se o cartão vermelho for dado a um membro competidor, a regra é o mesmo que na competição individual (veja acima)
 - c. Em competição por equipes: se o cartão vermelho for de um membro não competidor, o resultado do evento atual para sua equipe é aumentado em 25% para revezamento de equipe e todos os eventos onde os menores pontos/tempos/capturas são melhores e diminuídos em 25% todos os outros eventos.

A pontuação resultante da penalidade é arredondada para o número inteiro mais próximo no caso de pontos (0,5 é arredondado para o pior resultado). No caso de tempos (exemplo revezamento de equipe) o tempo é arredondado para os próximos 0,01 segundos de acordo. Exemplo (139.005 segundos é arredondado para 139,00 segundos para MTA ou para 139,01 segundos para Revezamento de equipe)
- Qualquer pessoa que seja desclassificada de uma prova de equipe não poderá representar sua equipe como seu juiz designado, nem "treinador" não-arremessador para o evento. O jogador penalizado não poderá entrar em campo.
- d) Se a decisão do mestre de círculo sobre uma penalidade contra um lançador for contestada pelo lançador ou sua equipe, a decisão será encaminhada aos oficiais do torneio (até
- 3). As decisões dos oficiais do torneio são finais e não podem ser contestadas.
- e) Os oficiais do torneio também podem dar cartão amarelo, cartão vermelho ou até mesmo desqualificar um indivíduo ou uma equipe inteira imediatamente (e sem nenhuma carta anterior contra o lançador ou equipe), se ocorrer um ato grave.
- (i) A desqualificação pode ser
 - a. Para este evento

- b. Para o próximo evento, mesmo que seja em outro dia
 - c. O dia inteiro
 - d. O torneio inteiro
- f) A decisão dos oficiais do torneio é final e não pode ser contestada.
- g) Se um lançador que recebeu um cartão vermelho receber um cartão vermelho adicional, ele será desclassificado da partida.
torneio inteiro (equipe ou individual) e não pode ser substituído por um extra.
- h) Se uma equipe com 5 membros tiver um companheiro de equipe que recebe cartão vermelho ou cartão vermelho duplo,
a equipe ainda será obrigada a entregar um membro da equipe que os julgará, forçando-os a lançar
com falta de pessoal

20. Arremesso com pouca mão

- a) Equipes com menos de 4 membros arremessadores podem competir com poucos jogadores em todos os eventos
exceto nas provas de revezamento, onde o menor tempo é considerado a melhor pontuação.
- b) Em todos os eventos que não sejam de revezamento (exceto revezamento MTA), um mínimo de 2 lançadores devem
competir por uma pontuação de equipe.
- c) Nenhum lançador pode fazer mais de uma jogada em qualquer evento.
- (i) Exceção 1: o último corredor no revezamento de resistência
 - (ii) Exceção 2: No Team Super Catch, cada lançador tem direito a apenas 1 turno, já que o MTA
lançador e 3 turnos como lançador de contagem.

21. Lesão durante evento em equipe

- a) Se a lesão ocorrer durante um evento, a equipe poderá repetir o evento com uma
substituir.
- b) Se a equipe decidir não repetir o jogo, ela recebe a soma dos pontos dos outros 3 mais quaisquer
pontos obtidos pelo jogador lesionado antes da lesão ocorrer. Isso se aplica a
Precisão, Rodada Australiana, Captura de Truque, Super Captura e Revezamento MTA.
- c) Caso ocorra uma lesão durante uma prova de revezamento e a equipe decida não participar
replay, a pontuação é tratada como uma equipe jogando com poucos jogadores ou é definida para
capturas/giros que o time conseguiu fazer antes da lesão ocorrer.

B. Sistema de premiação

1. Campeão Mundial Individual

- a) O vencedor do torneio individual torna-se campeão mundial em título até o próximo campeonato será realizado.
- b) O vencedor de uma prova individual torna-se campeão mundial reinante no evento em que venceu até que o evento seja realizado no próximo campeonato mundial.
- c) A melhor arremessadora feminina se torna campeã mundial feminina até a próxima campeonato será realizado.
- d) O melhor participante com menos de 18 anos torna-se campeão mundial júnior até o próximo campeonato será realizado.
- e) O melhor participante com mais de 50 anos torna-se campeão mundial sênior reinante até o próximo campeonato será realizado.

2. Equipe Campeã Mundial

- a) Para que qualquer equipe se torne campeã mundial na geral ou em qualquer evento que essa equipe deve ter pelo menos 4 arremessadores da mesma nação. Este time se torna o time reinante campeão mundial até o próximo campeonato mundial com pelo menos 12 eventos será realizada. E também leva o troféu para seu país de origem.

C. Nacionalidade

1. Qualquer lançador que seja cidadão multinacional escolhe a nação que deseja representar sua vida. Um cidadão multinacional não tem permissão para mudar da nação inicialmente escolhida para outra nação no futuro.
2. Qualquer lançador que mude de cidadania está representando sua nova nação. Ele não tem permissão para representar sua antiga nação.

D. Eventos

1. Precisão 100: Individual

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos

a) Círculos

- (i) Contestado em círculos concêntricos de 2, 4, 6, 8 e 10 metros para pontuação de precisão e um círculo de alcance de 20 metros.

b) Obrigatório para pontuação

- (i) alcance de voo de 20 metros.
- (ii) O bumerangue deve parar sem tocar ou atingir ninguém ou nada exceto o chão.

c) Pontuação

- (i) Pontos marcados de acordo com o local onde o bumerangue parou.
- (ii) Tabela de pontos: veja a seção “Pontos de precisão de pontuação”.
- (iii) A pontuação oficial para cada lançador é o total de 10 lançamentos (5 turnos de 2 lançamentos).

d) Redondo

- (i) O evento inclui 1 rodada de 5 turnos para cada lançador.
- (ii) Durante cada turno, o lançador lança 2 vezes sozinho (não em conjunto).
- (iii) O lançador tem 15 segundos para fazer o primeiro lançamento após o mestre do círculo anunciar, "círculo limpo".
- (iv) Após o bumerangue pousar, a pontuação é registrada. Então, o mestre do círculo irá novamente anunciar, "círculo livre", e o lançador terá 15 segundos para fazer o segundo lance para completar a volta.
- (v) Ao sinal do mestre do círculo, é a vez do próximo lançador.
- (vi) Os competidores geralmente se apresentam em grupos de 5, mas grupos de 4 ou 3 podem ser usados se necessário. Cada lançador lança em rotação com os outros lançadores do grupo, até todos completarem seus 5 turnos. Então o próximo grupo começa sua rodada.

e) Aquecimento

- (i) Será realizado um aquecimento geral de 10 minutos antes do início do evento.
- (ii) Os lançamentos de aquecimento geral devem ser realizados fora do círculo de 10 metros para preservar as linhas.
- (iii) Será fornecido aquecimento individual de 3 minutos para cada grupo antes do início da rodada.
- (iv) Os arremessos individuais de aquecimento podem ser realizados dentro do círculo de 10 metros para alcance cheques.
- (v) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

f) Oficiais por círculo

- (i) Podem ser concorrentes
- (ii) 1 mestre de círculo que observa as faltas de pé e informa ao lançador quando é a sua vez começa anunciando: "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar a janela de lançamento de 15 segundos. Ele anunciará: "10 segundos restante" então conte regressivamente 5, 4, 3, 2, 1, pare.
- (iii) 1 juiz central, que observa as faltas de pé e anuncia a pontuação de cada uma lançar.

(iv) 1 marcador de pontos

(v) 3 administradores de campo

2. Precisão: Equipe

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos; Evento estilo tandem

Este evento em equipe segue as mesmas regras do evento individual com as modificações listadas:

a) Obrigatório para pontuação

- (i) O Bumerangue deve parar sem tocar em ninguém ou em nada, exceto no chão ou bumerangue do companheiro de equipe. (por exemplo, se um bumerangue cair em cima do outro um, ambos os bumerangues pontuam.) Isso só é verdade para os dois bumerangues lançados. não inclui outros bumerangues caídos no chão. É o arremessador responsabilidade de limpar o círculo de outros bumerangues antes que eles sejam lançados.
- (ii) Dois lançadores da mesma equipe lançam na mesma volta do mesmo touro-olho.

b) Pontuação

- (i) Cada arremessador da equipe é pontuado individualmente.
- (ii) A pontuação da equipe é a soma das pontuações dos 4 membros da equipe.
- (iii) Nenhuma continuação após uma pontuação perfeita (100p).

c) Redondo

- (i) Aquecimento individual de 3 minutos será fornecido a cada grupo antes do início da rodada.
- (ii) Quatro membros da equipe lançam dois pares em dois círculos diferentes.
- (iii) Os competidores formam grupos de 2, 3, 4 ou 5 pares.
- (iv) Cada grupo de pares lança em rotação com os outros pares do grupo, até que todos os pares completaram suas 5 voltas.

d) Prazos

- (i) Ao sinal do mestre do círculo ("círculo livre"), torna-se o primeiro lançador virar para o time.
- (ii) O primeiro lançador tem 15 segundos para fazer o lançamento.
- (iii) O segundo lançador de um par deve lançar dentro de 3 segundos do primeiro lançador.

(iv) Se o mestre do círculo determinar que mais de 3 segundos se passaram entre os lançamentos, ambos os arremessos são pontuados como zero.

(v) O mesmo vale para o primeiro e o segundo lançamento na volta.

e) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes.

(ii) 1 mestre de círculo que anuncia quando começa a vez de cada par de lançadores por anunciando, "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar a janela de lançamento de 15 segundos para o primeiro lançador e a janela de lançamento de 3 segundos para o segundo lançador. Ele anunciará: "10 segundos restantes" e então contagem regressiva "5, 4, 3, 2, 1, pare".

a. Uma vez que o primeiro lançador solta, o cronômetro continua a garantir que o segundo lançador solta seu bumerangue 3 segundos após o primeiro.

(iii) 2 juízes centrais - 1 para cada lançador, observam as faltas de pé e anunciam a pontuação para cada arremesso.

(iv) 1 marcador de pontos.

(v) 3 comissários de campo por lançador. 6 comissários de campo no total

3. Rodada Australiana: Individual

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos

a) Círculos

(i) Contestado em círculos concêntricos de 2, 4, 6, 8 e 10 metros para pontuação de precisão como bem como círculo de alcance de 20, 30, 40 e 50 metros.

(ii) Círculos de precisão padrão consistindo em alvos de 2 metros, 4, 6, 8 e 10 metros círculos

b) Diretrizes de rotação da rodada australiana:

(i) Todos os competidores da Rodada Australiana seguirão uma rotação definida que permitirá a para que o evento ocorra com mais fluidez. A rotação é a seguinte:

1. No convés*

2. Competir
3. Alcance do ponto
4. Alcance do ponto
5. Alcance do ponto
6. Faça uma pausa/espere até ser chamado para estar "no convés" **

*Os lançadores no convés farão o aquecimento na área designada para 4 rotações da competição

lançadores e serão chamados de volta pelo mestre do círculo. Eles são livres para usar espuma bumerangues, bolas, toalhas, etc., mas nenhum outro bumerangue.

**Os arremessadores do grupo de descanso não podem aquecer com os arremessadores no convés devido ao espaço limitação e segurança.

Nota: se o círculo AR tiver apenas 5 agrupamentos, a 6ª rotação (pausa/descanso) não será aplicada. aplicável.

c) Obrigatório para pontuação

- (i) O bumerangue deve percorrer pelo menos 20 metros
- (ii) A captura legal ou o bumerangue param no círculo de precisão.

d) Pontuação

- (i) A pontuação de cada lançamento é o total de pontos de precisão, recepção e distância.
- (ii) A pontuação oficial de cada lançador é o total dos 5 lançamentos.

e) Precisão da pontuação

- (i) O bumerangue deve cruzar o círculo de 30 metros para atingir precisão e distância pontos. Qualquer bumerangue com alcance inferior a 30 metros só pode ser premiado pontos de captura.
- (ii) Pontos de precisão pontuados de acordo com o local onde o bumerangue foi capturado ou chegou descanso após um arremesso legal de pelo menos 30 metros de alcance.
- (iii) Tabela de pontos: Consulte a seção "Pontos de precisão de pontuação".
- (iv) Se o lançador pegar/soltar nos círculos de precisão, a localização da captura/soltura determina a pontuação.
 - a. Para pontos de precisão quando o bumerangue é capturado:
 - Se um competidor fizer múltiplos contatos de seu bumerangue em diferentes áreas de pontuação antes de obter o controle, ele obtém os pontos de precisão mais baixos

de qualquer área de pontuação em que ele contactou o bumerangue. Por exemplo, se o bumerangue foi contactado pela primeira vez no 10, depois saltou para o 8, depois finalmente pego no 10 o lançador recebe 8 pontos de precisão.

b. Para pontos de precisão quando o bumerangue é lançado:

- Se um competidor fizer múltiplos contatos de seu bumerangue em diferentes áreas de pontuação antes de cair, ele obtém os pontos de precisão mais baixos de qualquer área de pontuação na qual ele contactou o bumerangue ou onde o bumerangue parou. Por exemplo, se o bumerangue foi contactado pela primeira vez no dia 10, então caiu no 8, depois caiu no 6, antes de saltar para o 8 o lançador recebe 6 pontos de precisão.

(v) Se um competidor cair após a captura ser concluída, a localização de seus pés (ou último contato de corpo para o solo) antes de sua queda determina sua localização.

(vi) Se um competidor estiver tocando o solo quando a captura for feita, os pontos de precisão serão com base na localização de todos os pontos de contato com o solo.

(vii) Se um competidor não estiver tocando o solo quando a captura for feita, a precisão os pontos são baseados no primeiro ponto de contato com o solo após o pegar.

f) Pontuação de captura

(i) Alcance de voo de 20 metros para atingir pontos de captura (em contraste com pontos de precisão: alcance mínimo de 30 metros).

(ii) A captura legal recebe 4 pontos, independentemente de onde for capturada. Os pontos de captura serão não pode ser baseado na precisão ou na localização da captura.

g) Distância de pontuação

(i) Os pontos de distância são atribuídos apenas se a precisão e/ou os pontos de captura forem obtidos em o arremesso:

(ii) 50 metros de distância ou mais: 6 pontos

(iii) 40 metros, mas menos de 50 metros: 4 pontos

(iv) 30 metros, mas menos de 40 metros: 2 pontos

(v) 20 metros, mas menos de 30 metros: 0 pontos

h) Redondo

- (i) O evento inclui 1 rodada de 5 turnos para cada lançador.
- (ii) Os competidores geralmente formam grupos de 5, mas grupos de 4 ou 3 podem ser usados como bem. Cada lançador lança em rotação com os outros lançadores do grupo, até todos completarem suas 5 voltas.
- (iii) Então o próximo grupo começa sua rodada.

i) Aquecimento

- (i) Não haverá aquecimento geral para a Rodada Australiana
- (ii) Em vez disso, o grupo de lançadores "no convés" terá uma área designada na qual eles pode aquecer com bumerangues de espuma, bolas, toalhas, etc.
- (iii) Será fornecido aquecimento controlado de 5 minutos a cada grupo antes do início da rodada.
- (iv) Os arremessos de aquecimento controlados podem ser realizados dentro do círculo de 10 metros para alcance cheques.
 - (a) O mestre do círculo controla este período de aquecimento. Os lançadores alinham-se e lançam um de cada vez quando recebem o chamado "círculo está limpo" do Mestre do Círculo.
- (v) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

j) Oficiais por círculo

- (i) Podem ser concorrentes.
- (ii) 1 mestre de círculo que anuncia quando começa a vez de cada lançador por anunciando, "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar a janela de lançamento de 15 segundos. Ele anunciará: "10 segundos restantes" e então contagem regressiva "5, 4, 3, 2, 1, pare".
- (iii) 1 juiz central que observa as faltas de pé e anuncia o alcance, a captura e precisão para cada lançador. O juiz central também pode ser o mestre do círculo.
- (iv) 1 marcador de pontos.
- (v) 1 coordenador de alcance.
- (vi) 3 comissários de campo em cada círculo de distância (30, 40 e 50 m). Dois comissários de campo pode ser movido para o círculo de 20 metros quando necessário.

4. Rodada Australiana: Equipe

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos; Evento estilo tandem

Este evento em equipe segue as mesmas regras do evento individual com as modificações listadas:

a) Diretrizes de rotação da rodada australiana:

(i) O mesmo que indivíduos – aplica-se a todos os pares de lançadores

b) Obrigatório para pontuação

(i) O Bumerangue deve parar sem tocar em ninguém ou em nada, exceto: _____

a. o lançador (enquanto pega)

b. o chão ou o bumerangue do companheiro de equipe. Por exemplo, se os bumerangues colidirem no ar ou um bumerangue pousa em cima do outro.

c) Pontuação

(i) Cada arremessador das equipes é pontuado individualmente.

(ii) A pontuação da equipe é a soma das pontuações individuais dos 4 membros da equipe.

(iii) Nenhuma continuação após uma pontuação perfeita (100p).

d) Redondo

(i) Quatro membros da equipe lançam 2 pares em 2 círculos separados.

(ii) Os competidores jogam em grupos de 2, 3 ou 4 pares.

(iii) Os pares em cada grupo jogam em rotação até que todos os pares tenham completado suas 5 voltas.

(iv) Então o próximo grupo começa sua rodada.

e) Prazos

(i) Ao sinal do mestre do círculo, "círculo livre", torna-se o primeiro lançador virar para o time.

(ii) O lançador tem 15 segundos para fazer o lançamento.

(iii) O segundo lançador de um par deve lançar dentro de **5 segundos** do primeiro lançador.

(iv) Exemplo: se o primeiro lançador lançar em 10 segundos, o segundo lançador deve lançar em 15 segundos (dentro de 5 segundos do primeiro arremessador).

(v) Se o mestre do círculo determinar que mais de 5 segundos se passaram entre os lançamentos, ambos os arremessos são pontuados como 0.

f) Interferência

- (i) Qualquer contato entre companheiros de equipe ou seus bumerangues não é considerado interferência.

g) Oficiais por círculo

- (i) Podem ser concorrentes.
- (ii) 1 mestre de círculo que anuncia quando começa a vez de cada par de lançadores por anunciando, "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar a janela de lançamento de 15 segundos para o primeiro lançador, bem como a janela de 5 segundos janela de lançamento para o segundo lançador. Ele anunciará: "10 segundos restante" e então faça a contagem regressiva "5, 4, 3, 2, 1, pare".
- (iii) 2 juízes centrais, 1 para cada lançador, que observam as faltas de pé e anunciam o alcance, captura e precisão para cada lançador.
- (iv) 1 marcador de pontos
- (v) 1 coordenador de campo para cada equipe
- (vi) Pelo menos 3 comissários de campo em cada círculo de distância (30, 40 e 50 m) para cada lançador. Pelo menos 9 comissários de campo no total por lançador. Dois comissários de campo podem ser movido para o círculo de 20 metros quando necessário.

5. Resistência: Individual

Evento de captura; Melhor: mais capturas

a) Círculos

- (i) Contestado em dois círculos concêntricos com linhas de alcance de 20 metros de raio e 2 metros alvos

b) Obrigatório para pontuação

- (i) alcance de voo de 20 metros.
- (ii) Capturas legais para todos os lançamentos legais feitos antes do final dos 5 minutos do lançador redondo.
- (iii) 1 captura é pontuada para cada captura legal.
- a. Se uma captura legal for feita, mas o bumerangue for largado na transição para o próximo arremesso, a captura ainda é pontuada.

- (iv) Apenas 1 bumerangue pode ser usado por vez. Se o lançador quiser trocar de bumerangue, o 1 a ser substituído ou uma parte substancial dele deve ser devolvido ao alvo por o competidor antes que mais capturas possam ser contabilizadas.

c) Pontuação

- (i) O número total de capturas legais é a pontuação do lançador.

d) Redondo

- (i) O evento inclui uma rodada de 5 minutos para cada lançador.
- (ii) A rodada começa quando o lançador lança seu primeiro arremesso após o mestre do círculo anunciou "círculo limpo".

e) Aquecimento

- (i) Aquecimento geral: 10 minutos (fora do círculo do alvo)
- (ii) Aquecimento individual: 1 minuto antes do início da rodada (dentro do alvo círculo)
 - a. O aquecimento individual começa assim que o mestre do círculo sinaliza que o o círculo está limpo.
 - b. O lançador pode iniciar sua rodada antes do aquecimento permitido terminar se ele desejos.
 - c. Não é permitido nenhum treino de arremessos após o aquecimento.

f) Relançamentos

- (i) Não há relançamentos, a menos que seja impossível obter uma pontuação justa na rodada original, ou a menos que a interferência resulte em um atraso durante a rodada do lançador envolvido como indicado abaixo.
- (ii) O problema na rodada original deve ser sério o suficiente para interromper a rodada.
- (iii) A simples interferência, como bater num comissário de campo, não é motivo suficiente para uma relançamento. No entanto, os observadores de campo devem sempre manter uma distância adequada de o círculo de 20 metros durante a rodada. Especialmente à medida que se movem ao redor do círculo durante ventos instáveis.
- (iv) Caso ocorra interferência, a rodada deverá ser continuada da melhor forma possível. Um protesto poderá ser arquivado após decorridos os 5 minutos.

g) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes.

(ii) 1 mestre de círculo que anuncia quando começa a vez de cada lançador por

anunciando, "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar

o período de 15 segundos em que o lançador deve iniciar sua rodada. Ele anunciará:

"10 segundos restantes" e então faça a contagem regressiva "5, 4, 3, 2, 1, pare". Ele também observa

faltas de pé e conta as capturas em voz alta. Ele deve contar alto o suficiente para que o alcance

os comissários podem ouvi-lo, para que possam verificar sua contagem após cada lançamento.

(iii) 1 marcador de pontos.

(iv) 3 comissários de campo para verificar cada lançamento em termos de alcance.

(v) 2 temporizadores: 1 temporizador para manter o tempo total (cinco minutos) e 1 temporizador de backup.

(vi) O cronômetro geral anuncia em voz alta "4 minutos restantes" e também "3 min, 2

min, 1 min, 30s, 15s, 10-1s, parar"

h) Lesões:

(i) Se ocorrer uma lesão, o mestre do círculo interrompe a rodada quando reconhece que o

A lesão é grave. Os cronometristas param o cronômetro com o botão "STOP" (não "LAP")
função.

(ii) O mestre do círculo anuncia que a rodada foi interrompida devido a uma lesão.

(iii) Ao lançar currículos, os cronometristas reiniciam o cronômetro quando o lançador vai

para recuperar seu bumerangue de onde estava quando o jogo parou e retomar seu
redondo.

6. Revezamento de Resistência: Equipe

Evento de captura; Melhor: mais capturas, evento estilo equipe

a) Círculos

(i) Contestado em círculos concêntricos com linhas de alcance de 20 metros de raio e com linhas de alcance de 2 metros

alvo

b) Obrigatório para pontuação

(i) alcance de voo de 20 metros.

(ii) As capturas legais são contadas para todos os lançamentos legais feitos antes do final da jogada do lançador.
um minuto.

(iii) 1 captura é pontuada para cada captura legal.

(iv) Cada lançador de cada equipe deve manter os dois pés no chão antes de começar. Veja

"Partidas de revezamento" na seção Regras gerais.

c) Pontuação

(i) Cada captura legal de cada lançador é contada.

(ii) A pontuação da equipe é o total de todas as capturas feitas pelos 4 membros da equipe.

d) Redondo

(i) Uma rodada de 5 minutos para cada equipe.

(ii) Cada lançador tem uma vez de 60 segundos. Se ainda houver tempo depois de todos os 4 lançadores terem feito o seu

Turnos de 60 segundos, então 1 lançador, mas não o 4º lançador, pode ter um segundo turno
pelo tempo restante.

(iii) O primeiro lançador faz uma largada parada no portão de sua equipe na linha de 20 metros

mediante sinal sonoro do mestre do círculo, por exemplo, através da contagem regressiva "3-2-1-VAI"

(iv) O membro da equipe inicial agora tem 60 segundos para correr até o centro do alvo e fazer

tantos arremessos legais quanto possível. As capturas de todos os arremessos legais são contabilizadas.

(v) Ao final de 60 segundos o lançador recuperará seu bumerangue e correrá para o

portão para marcar o próximo lançador. Na marcação, o próximo período de 60 segundos começa para
lançador 2. Isso é repetido para os lançadores 3 e 4.

(vi) Os lançadores não podem parar a sua rodada (sair do centro do alvo) antes do final da rodada.

60 segundos.

(vii) Após o juiz de cronometragem anunciar que os 60 segundos terminaram, não há mais arremessos

para essa vez – o lançador deve acertar o alvo após pegá-lo ou recuperá-lo

o último bumerangue lançado. Então ele marca o próximo lançador de sua equipe no local de sua equipe

portão na linha de 20 metros para iniciar a vez de 60 segundos do próximo lançador.

(viii) No final do quarto período de 60 segundos, o quarto lançador correrá de volta para o

portão para marcar o lançador de "limpeza" que correrá em direção ao alvo para fazer o máximo

capturas legais possíveis no tempo restante no cronômetro de 5 minutos.

(ix) Todos os tempos de volta devem ser registrados em caso de necessidade de um novo lançamento. Isto é especialmente importante importante para que o tempo restante para o 5º corredor possa ser calculado.

(x) Após o início do evento, nenhum lançador poderá tocar a área dentro da área de 20 metros círculo até ser marcado. Depois de ser marcado, ele começa parado.

(xi) Apenas 1 bumerangue pode ser usado por vez. Se o lançador quiser mudar bumerangues, o que está sendo substituído ou uma parte substancial dele deve ser devolvido no alvo pelo competidor antes que mais arremessos possam ser feitos.

e) Aquecimento

(i) Aquecimento geral: 10 minutos (fora do círculo do alvo)

(ii) Aquecimento individual: 2 minutos para a equipe antes do início da rodada (dentro o círculo do alvo).

(iii) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

f) Relançamentos

(i) Não há relançamentos, a menos que seja impossível obter uma pontuação justa na rodada original, ou a menos que a interferência resulte em um atraso durante a rodada do lançador envolvido como indicado abaixo. O problema na rodada original deve ser sério o suficiente para parar a rodada.

(ii) A interferência simples, como bater num comissário de campo, não é considerada uma razão suficiente para um novo lançamento.

(iii) Se ocorrer interferência, a volta e a rodada devem ser continuadas, bem como possível. Um protesto poderá ser apresentado após o término dos cinco minutos.

(iv) Em caso de novo lançamento, uma volta completa deve ser lançada novamente.

(v) Um novo lançamento só poderá ser concedido ao lançador em cujo turno o ato protestado ocorreu. Isso pode ser uma das voltas completas de 60 segundos ou menos de 60 segundos de volta do último lançador.

(vi) O giro completo de 5 minutos não será repetido em nenhum caso.

g) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes.

- (ii) 1 mestre de círculo que inicia a rodada com a contagem regressiva "3-2-1-VAI", observa faltas de pé, conta as capturas em voz alta e determina se o lançador tem marcado para o centro. Ele deve contar as capturas em voz alta o suficiente para que o alcance os comissários podem verificar a contagem após cada lançamento.
- (iii) 1 cronômetro oficial para cronometrar o tempo de cada lançador desde o início de sua vez (na marcação para todos, exceto o primeiro lançador) até o final dos 60 segundos. O cronômetro oficial deve anunciar quando o lançador tiver 10 segundos restantes e fazer a contagem regressiva dos últimos cinco segundos das quatro primeiras voltas.

Ele deve guardar o tempo restante para o último turno (caso ocorra um protesto).
- (iv) 1 juiz de portão para garantir que todas as etiquetas e a largada e chegada sejam legais
- (v) 1 temporizador de portão para manter o tempo total (cinco minutos), para anunciar 10 segundos restantes, e fazer a contagem regressiva dos últimos cinco segundos do último turno.
- (vi) 1 marcador de pontos
- (vii) 3 comissários de campo para verificar cada lançamento em termos de alcance.
- (viii) Um backup para o cronômetro de 60 segundos e o tempo restante para a última curva.
- (ix) Um backup para o cronômetro de 5 minutos.
- (x) Os portões são colocados aproximadamente a favor do vento em relação ao centro do alvo. Os marcadores são colocados em ambos os lados de cada portão. Cada portão tem aproximadamente 3m de largura e aproximadamente 4 metros de distância.

7. Captura rápida: Individual

Evento cronometrado; Melhor: tempo mais curto

a) Círculos

- (i) Contestado em círculos concêntricos com linhas de alcance de 20 metros de raio e 2 metros de largura.

alvos

b) Obrigatório para pontuação

- (i) alcance de voo de 20 metros.
- (ii) O período de tempo para 5 capturas legais (e um retorno completo e toque no touro)

olho se necessário) é cronometrado.

a. Se uma captura legal for feita, mas o bumerangue for largado na transição para o próximo arremesso, a captura ainda é pontuada.

(iii) Apenas 1 bumerangue pode ser usado por vez.

(iv) Se o lançador quiser trocar de bumerangue, o que está sendo substituído ou uma parte substancial dela deve ser devolvida ao alvo pelo lançador antes de qualquer mais arremessos podem ser feitos.

(v) O limite de tempo é de 1 minuto. Se 5 capturas legais não forem feitas até o limite de tempo decorrido, o número de capturas legais é a pontuação. Se o bumerangue estiver no ar em 1 minuto e depois pego, a captura conta. Se a captura for a 5ª captura, o tempo é dado como pontuação – o momento da captura é determinado pelo momento em que o lançador faz a 5ª captura dentro do alvo ou toca o alvo se a 5ª captura foi feita fora do centro do alvo.

c) Redondo

(i) O evento inclui 2 turnos para cada lançador.

(ii) Cada volta deve ser em um círculo diferente.

(iii) Um lançador lança de cada vez.

(iv) O lançador é responsável por garantir que os cronômetros estejam prontos antes de iniciar seu redondo.

d) Pontuação

(i) Tempo desde o lançamento do primeiro arremesso até o **arremessador tocar o alvo durante ou após a quinta captura. Se o lançador estiver** fora do centro do alvo quando fizer sua 5ª pega, os cronômetros param quando ele toca no alvo.

(ii) O tempo pode ser maior que 60 segundos se o lançamento final foi feito antes de 60 segundos limite

(iii) O tempo mais rápido de ambos os turnos é a pontuação do lançador.

e) Aquecimento

(i) Aquecimento geral: 10 minutos (fora do círculo do alvo)

(ii) Aquecimento individual: 1 minuto antes do início da rodada (dentro do alvo círculo)

(iii) O aquecimento cronometrado começa assim que o mestre do círculo sinaliza que o círculo está

claro. O lançador pode interromper seu aquecimento antes do término do aquecimento permitido se ele
desejos.

(iv) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

f) Relançamentos

(i) Os relançamentos (sempre uma volta completa) ocorrem após as voltas do grupo do lançador em

o círculo onde ocorreu o protesto, antes de passar para o próximo círculo se o primeiro
vez.

g) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes.

(ii) 1 mestre de círculo, que informa ao lançador quando iniciar sua rodada, anunciando:

"o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar os 15
segunda janela de lançamento. Ele anunciará: "10 segundos restantes" e então contará
para baixo "5, 4, 3, 2, 1, pare", O mestre do círculo também observa as faltas de pé, avisa quando
o lançador fez a captura, conta as capturas em voz alta e diz quando a
o lançador retornou ao centro. Ele deve contar alto o suficiente para que o alcance
os comissários podem ouvi-lo, para que possam verificar sua contagem após cada lançamento.

a. O mestre do círculo deve ajudar o lançador a garantir que os cronometristas e os observadores do campo estejam
preparar

(iii) 4 cronometristas: 3 cronometristas oficiais mais 1 reserva. O cronometrista reserva é designado antes

A curva começa. Use os cronômetros de volta. Consulte a seção "Cronometragem". _____

(iv) 1 marcador de pontos.

(v) 3 fiscais de campo ajudam a verificar as capturas legais e devem ser distribuídos ao redor do
círculo

8. Tempo Máximo no Ar (MTA) – Melhor 1 de 5: Individual

Evento cronometrado; Melhor: tempo mais longo

a) Círculos

(i) Contestado em círculos de raio de 50 metros com capturas legais permitidas

em qualquer lugar do campo do torneio

(ii) Aproximadamente 10 arremessadores em um grupo. Todos os grupos arremessam do mesmo círculo

b) Obrigatório para pontuação

- (i) Nenhum requisito de alcance mínimo.
- (ii) Lançamento legal de qualquer lugar dentro do círculo de 50 metros.
- (iii) Captura legal em qualquer lugar dentro dos limites predefinidos do campo do torneio.
 - a. Nota: Se o competidor não estiver completamente dentro dos limites do campo, ele deve ser tocando o limite do campo ou a área dentro dele quando ele toca o bumerangue durante a captura até que ele complete a captura. Se ele não estiver tocando o chão quando ele faz a captura, seu primeiro ponto de contato com o chão após a captura deve ocorrer no limite do campo ou dentro dele.

c) Pontuação

- (i) A pontuação é o tempo máximo do lançador que termina com uma captura legal com um máximo tempo possível de 50s
- (ii) Nenhum objeto pode ser usado para derrubar o bumerangue do ar e fazê-lo cair.
limites.
- (iii) Se um pássaro ou morcego derrubar o bumerangue do ar, será dado um novo lançamento no fim da rodada.

d) Redondo

- (i) O evento inclui 1 rodada de 5 turnos para cada lançador.
- (ii) O voo é cronometrado desde o momento do lançamento até o primeiro toque no bumerangue.
O tempo é registrado apenas se uma captura legal for feita. Cada volta é completada por todos lançadores no grupo em rotação antes do próximo turno ser iniciado.

e) Aquecimento

- (i) Aquecimento geral: 15 minutos
- (ii) Aquecimento individual: Nenhum.
- (iii) Não é permitido arremessos fora de hora após o término do aquecimento.

f) Relançamentos

- (i) Os relançamentos são feitos quando todos no grupo do lançador completaram seu último lançar.

g) Oficiais por grupo

- (i) Podem ser concorrentes

- (ii) 1 mestre de círculo que observa as faltas de pé
- (iii) 1 marcador de pontos
- (iv) 3 cronometristas para cada lançamento mais um cronometrista reserva que estará a favor do vento também
verifique a localização do lançador no momento da captura, certificando-se de que ele esteja dentro
o limite do campo.
- (v) 3 juízes a favor do vento no limite do campo para determinar se a captura foi feita
limites

h) Classificação do evento vs. classificação geral

- (i) O tempo máximo de 50s será usado para pontuação geral. No entanto, o evento
As classificações e troféus serão concedidos de acordo com os tempos reais de voo.

9. Tempo Máximo no Ar (MTA) – Melhor 3 de 5: Individual

Este evento individual segue as mesmas regras do MTA Melhor 1 de 5: Individual com os listados
modificação:

a) Pontuação

- (i) A pontuação oficial para cada lançador é o tempo total dos 3 tempos mais longos que terminam com
uma captura legal.
- (ii) O tempo total possível é 150s (50s vezes 3 arremessos)

b) Classificação do evento vs. classificação geral

- (i) O tempo máximo de 150s será usado para pontuação geral. No entanto, o evento
as colocações e troféus serão atribuídos de acordo com o tempo total real dos 3 melhores
voos.

10.MTA Relay: Evento de equipe cronometrado

Melhor: tempo acumulado de 4 voltas.

a) Objetivo

- (i) Quatro membros da equipe lançam bumerangues MTA em sucessão, cada lançamento sendo
executado antes que o bumerangue anterior seja capturado. O evento consiste em 4 cronometrados
voltas. As primeiras 3 voltas começam com o lançamento de cada bumerangue e **terminam** com o
lançamento do próximo bumerangue. A volta final começa no lançamento do 4º
bumerangue e termina quando é capturado. **As voltas são limitadas a 50s.** Portanto, o

o tempo máximo alcançável é de 200 segundos.

b) Círculos

(i) Contestado em círculos de raio de 50 metros.

(ii) No máximo duas equipes competindo ao mesmo tempo em um círculo

c) Obrigatório para pontuação

(i) Lançamento legal: feito dentro do círculo de raio de 50 metros.

a. Para o primeiro lançamento: O lançamento deve ser feito dentro de 15 segundos após o "círculo terminar".
claro".

b. Para os lançamentos 2, 3 e 4: o lançamento deve ser feito antes do lançador anterior
pega seu bumerangue.

(ii) Captura legal:

a. Uma captura feita dentro dos limites do campo resultante de um lançamento legal.

b. Embora sejam permitidas capturas legais em qualquer lugar dentro dos limites definidos do campo,
a captura final deve ser feita dentro do círculo de 50m.

c. Se a última captura não for feita dentro do círculo de 50m, o tempo total da equipe
terminará em qualquer **lançamento legal anterior feito antes de uma recepção legal** dentro dos 50m
círculo (seja 3º, 2º ou 1º).

d. Se nenhuma das capturas estiver dentro do **círculo de 50m**, a pontuação é zero

d) Pontuação

(i) A pontuação é o maior tempo corrigido das quatro rodadas.

(ii) O tempo corrigido de uma volta é a soma dos tempos de volta válidos consecutivos de
o cronômetro do meio, menos o tempo total excedente em 50,00s de todas as voltas.
Pontuação máxima: 50s+50s+50s+50s = 200s.

(iii) Exemplo com 4 lançamentos legais. Como registrar o tempo corrigido. Ponto mais central

Cronômetro: 1'40,0. Soma dos tempos excedentes: (50,1-50) = 0,1s. Tempo corrigido: 1'39,9.

	Lançador 1		Lançador 2		Lançador 3		Lançador 4	
Dentro dos limites	não		sim		não		sim	
pegar	sim		sim		sim		não	
	colo	dividir	colo	dividir	colo	dividir	colo	dividir

Temporizador 1	49,9 49,9	50,1		1'40.0				
Temporizador 2	50,1	50,1	49,8	1'39,9				
Temporizador 3	50,4 50,4	49,7		1'40.1				

e) Rodada

(i) O evento inclui 4 voltas para cada equipe. Se houver dois círculos de 50 metros disponíveis, serão feitas duas voltas em um círculo e as outras duas voltas no outro círculo.

(ii) Depois que uma equipe termina sua vez, os membros da equipe se tornam juízes de captura.

(iii) Após a equipe pegar os juízes, eles se tornarão cronometristas de volta

f) Vire

(i) Quatro membros da equipe lançam em sucessão.

a. A ordem de lançamento deve ser dada ao marcador de pontos antes de cada jogada.

b. Uma vez que a equipe se comprometeu com uma ordem para o turno, ela é final e

não pode ser alterado para aquele turno. No entanto, a equipe pode alterar sua ordem para voltas sucessivas.

c. É responsabilidade da equipe comunicar ao próximo lançador quando ele

deveria lançar seu bumerangue.

(ii) O turno termina quando:

a. todos os 4 bumerangues são legalmente lançados e capturados

· Pontuação: **Tempo corrigido com base em todos os 4 tempos de volta.**

b. um bumerangue não foi capturado legalmente ou foi derrubado (veja acima c) ii))

· Pontuação: **Tempo corrigido** desde o início do primeiro arremesso até o lançamento do último legalmente bumerangue lançado.

o 1º arremessador: 0 segundos (ex.: 1º arremessador derrubado)

o 2º lançador: Comece até o lançamento do 2º bumerangue (por exemplo, 1º pego, 2º derrubado)

o 3º lançador: Comece até o lançamento do 3º bumerangue (por exemplo, 2º pego, 3º derrubado)

o 4º lançador: Comece até o lançamento do 4º bumerangue (por exemplo, 3º pego, 4º derrubado)

c. um bumerangue não foi lançado legalmente (veja acima, c) i))

· Pontuação: **Tempo corrigido** desde o início até o lançamento do último arremesso legal

bumerangue

o 1º arremessador atrasado: 0s

o 2º lançador atrasado: 0s

o 3º lançador atrasado: Comece até o lançamento do 2º bumerangue

o 4º lançador atrasado: Comece até o lançamento do 3º bumerangue

g) Prazos

(i) Ao sinal do mestre do círculo, é a vez do primeiro lançador.

(ii) O lançador tem 15 segundos para fazer um lançamento legal.

(iii) O 2º, 3º e 4º lançadores devem fazer seu lançamento antes do lançador anterior pega seu bumerangue.

h) Aquecimento

(i) Aquecimento geral: 15 minutos

(ii) Aquecimento individual: nenhum

(iii) Não é permitido arremessos fora de hora após o aquecimento geral.

i) Oficiais por círculo

(i) 1 Juiz de Lançamento ("mestre do círculo") por grupo que:

a. designa e instrui os juízes e cronometristas antes do início de cada turno

b. inicia a curva com "círculo limpo"

c. observa os lançamentos legais (com o apoio do juiz de recepção)

d. emite um sinal sonoro a cada lançamento do bumerangue (como um grito)

e. conhece a ordem dos arremessadores para poder observá-los corretamente

(ii) 1 Juiz mestre de recepção (Assistente de juiz de lançamento)

a. Observa os juízes que estão pegando

b. comunica o status do voo ativo ao juiz de lançamento

c. sinaliza apenas capturas/quedas ilegais (como dois gritos)

· Nota: NÃO há sinal sonoro dos juízes em uma captura legal.

o horário da captura não é relevante para o evento, apenas o horário da liberação que é monitorado pelos temporizadores.

(iii) 4 juízes de recepção (um para cada lançador) que:

- a. corre com seu lançador designado
- b. observa uma captura legal
- c. Sinais de mão indicando captura ou queda ilegal para o juiz mestre de captura.

(iv) 4 cronometristas: 3 cronometristas oficiais mais 1 reserva.

- a. inicia o cronômetro no lançamento do primeiro bumerangue
- b. registrar voltas e divisões nos lançamentos do 2º, 3º, 4º lançamento e na recepção do 4º arremesso.

É responsabilidade da equipe informar os companheiros sobre um voo dos anos 50.

O lançamento subsequente pode ocorrer a qualquer momento antes da captura da bola. bumerangue anterior.

(v) Marcador de pontos

- a. Registrar a ordem de lançamento antes de cada lançamento
- b. Registrar tempos de volta e tempos totais de cada curva.

(vi) Três juízes de linha por círculo

- a. Posicionado a favor do vento na linha de 50 metros para ajudar os juízes de captura determinar capturas legais.

(vii) **Nota:** A equipe está livre para se movimentar pelo campo conforme necessário durante a rodada para

adaptar-se às mudanças nas condições do vento ou aproveitar o bom vento

condições. Mas é responsabilidade da equipe que o juiz de lançamento e o

os juízes de captura podem acompanhar seus movimentos.

11. Revezamento de 30 metros

Evento cronometrado; Melhor: menor tempo; Evento estilo equipe

a) Círculos

- (i) Contestado em círculos concêntricos com linhas de alcance de 30 metros de raio e 4 metros na mosca.

- (ii) 2 equipes jogam ao mesmo tempo em um círculo. Se houver um número ímpar de equipes, uma equipe não oficial de 4 será fornecida para correr contra a última equipe.

b) Obrigatório para pontuação

- (i) Alcance de voo de 30 metros.
- (ii) Captura legal – ou – recuperação do bumerangue após o segundo lançamento legal de 30 metros.
- (iii) Partida legal. Consulte a seção: "Partidas de revezamento".

c) Pontuação

- (i) O tempo termina quando o último lançador termina sua segunda volta cruzando a linha de 30 metros linha através do portão de seu time.
- (ii) O tempo da rodada da equipe é a pontuação da equipe.
- (iii) O limite de tempo é de 5 minutos. Se a equipe não completar a rodada de 2 voltas para cada dos 4 lançadores antes do tempo limite ter decorrido, a pontuação é o número de capturas legais feitas.
- (iv) Se o segundo lançamento do último lançador for feito dentro do tempo limite, a pontuação será o momento em que o lançador cruza a linha de 30 metros.

d) Redondo

- (i) O evento inclui 1 rodada de 2 turnos em rotação para cada um dos 4 lançadores.
- (ii) 2 equipes iniciam sua rodada simultaneamente em um círculo.
- (iii) O sinal sonoro do 'inicializador oficial' inicia a rodada, por exemplo, através de uma contagem regressiva "3-2-1-VAI"
- (iv) Cada membro da equipe deve entrar no círculo de 4 metros e fazer um arremesso legal.

Após capturar o bumerangue, o lançador deve tocar o círculo de 4 metros e então marque o próximo arremessador do seu time. A marcação deve ser feita no portão do time.
- (v) O lançador que aguarda a marcação deve manter ambos os pés no chão atrás dos 30m círculo antes de ser tocado por um membro da equipe que está chegando. As largadas em execução não podem ser usado.
- (vi) Após o início do evento, nenhum lançador poderá entrar ou tocar na área de jogo dentro do círculo de 30 metros, incluindo a linha de 30 metros, até ser marcado. Depois que ele estiver marcado, ele pode começar parado.

(vii) Se um lançador não conseguir pegar legalmente seu bumerangue após seu primeiro lançamento legal, ele deve retornar ao círculo de 4 metros e lançá-lo novamente. Ao pegá-lo legalmente - ou recuperando-o após um segundo lance legal, mesmo que ele não pegue - ele pode então volte para marcar o círculo de 4 metros e depois marque o próximo membro da equipe.

(viii) Após cada lançador terminar seu segundo turno, ele deve permanecer fora da área de 40 linha de metros atrás do portão de sua equipe. Todos os membros não arremessadores da competição equipes e não oficiais devem sempre permanecer fora da linha de 40 metros.

(ix) O alcance será verificado em cada lançamento. Se algum lançamento for curto, não conta como um arremesso legal e deve ser repetido.

(x) Não há limite para quantas vezes o bumerangue deve ser lançado para fazer alcance e, portanto, ser um arremesso legal.

(xi) Apenas 1 bumerangue pode ser usado por vez. Se o lançador quiser mudar bumerangues, sendo que o 1º deve ser substituído ou uma parte substancial dele deve ser devolvida a o círculo de 4 metros pelo competidor antes que mais capturas possam ser contadas.

e) Cronometragem do evento

(i) Os oficiais registram o momento em que cada lançador marca o próximo lançador de sua equipe usando função de volta.

f) Aquecimento

(i) Todos os lançamentos: fora do círculo de 10 metros

(ii) Aquecimento geral: 10 minutos

(iii) Aquecimento individual: 3 minutos para o grupo antes do início da rodada.

(iv) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

g) Relançamentos

(i) Deve ser contra o mesmo time, se possível.

(ii) Só pode ser chamado quando houver interferência intencional.

(iii) As equipes devem completar a bateria antes de apresentar uma reclamação de conduta intencional interferência no juiz central.

(iv) O tempo acumulado antes da marcação do lançador interferido permanece inalterado.

O novo lançamento começa com uma marcação, com o lançador interferido em posição de parada.

(v) O tempo para o novo lançamento começa a partir do momento em que o lançador afetado foi marcado. A cronometragem é feita: apenas para a volta interferida ou para o restante da volta a rodada completa, dependendo do critério do juiz do círculo. Por exemplo, se a interferência fez com que um bumerangue se quebrasse e fosse compartilhado por outro companheiro de equipe. Os juízes decidem qual caminho causa a menor vantagem ou desvantagem para qualquer equipe.

(vi) Se o juiz central decidir que houve interferência intencional, a equipe que interferiu é desclassificado e um novo lançamento é concedido. O novo lançamento deve ser contra o mesmo equipe mesmo desclassificada.

(vii) Se os juízes acreditarem que a interferência poderia ter sido razoavelmente evitada por a equipe afetada, um novo lançamento não será concedido.

(viii) O contato não intencional entre jogadores não é considerado interferência. O jogo deve continuar.

(ix) O contato não intencional entre bumerangues não é considerado interferência. continuará como se os bumerangues não tivessem se tocado.

(x) Se um oponente completou sua rodada e ganhou um tempo válido antes do houve interferência, sua pontuação permanece. O oponente compete contra o re-equipe de arremesso para tornar as condições comparáveis.

h) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes.

(ii) 2 mestres de círculo, 1 para cada equipe. Eles observam as faltas de pé no círculo de 4 metros e sinalizar de forma visível (cada mestre de círculo tem uma bandeira na cor da equipe) e audivelmente quando

a. um arremesso foi curto

b. uma captura foi ilegal e

c. quando o lançador pode retornar ao portão da equipe

d. Dois sons distintos (uma flauta e uma corneta) podem ser usados em cada círculo para anunciar um alcance curto com dois apitos. Nenhum som antes da captura significa: Alcance bom.

- (iii) 1 ou 2 marcadores de pontos
- (iv) 1 titular que anuncia “3, 2, 1, VAI”
- (v) 3 cronometristas por equipe mais um suplente por equipe para registrar o início e cada marcação usando a função lap.
- (vi) 2 juizes de portão: 1 para cada equipe. Eles observam as faltas nos pés e nas mãos da equipe.
portão e certifique-se de que o início e todas as tags sejam legais.
a. Se a largada ou a marcação não forem legais, o juiz do portão pode ordenar que o lançador retorne para o portão. O lançador deve cruzar de volta o portão completamente e então retomar sua vez.
- (vii) Use cronômetros de volta.
- (viii) 3 fiscais de campo por equipe (cada um com 1 bandeira na cor da equipe) na pista de 30 metros linha.
- (ix) 1 cronômetro para o limite de cinco minutos ou um cronômetro de volta para a equipe.

e. Notas:

- (i) As equipes têm portões aproximadamente a favor do vento em relação ao centro do alvo. Os marcadores são colocados em cada lado do portão, a aproximadamente 3 m de distância.
- (ii) Os portões das equipes adversárias devem estar separados por no mínimo 4m e no máximo 10m.
- (iii) Os 2 mestres do círculo estarão perto do alvo, 1 para cada equipe.
- (iv) O mestre do círculo de cada equipe deve alertar o lançador se seu bumerangue estiver curto ou se ele cometeu uma falta no pé.
- (v) Se ocorrer um erro de julgamento, a rodada será reconstruída da maneira mais justa possível, conforme determinado pelos oficiais do torneio. Se não for possível reconstruir a rodada de forma justa, a equipe ou equipes com o tempo ou tempos afetados irão repetir a vez contra o mesmo time.

12. Equipe Super Catch

Evento de captura; Melhor: mais capturas; Evento em estilo de equipe

a) Círculos

- (i) Contestado em 1 conjunto de 3 círculos de contagem (captura rápida) com uma linha de alcance de raio de 20 metros e um alvo de 2 metros mais o campo de duração designado (MTA ilimitado).
- (ii) O campo designado para MTA deverá estar dentro dos limites do campo conforme definido pelo juízes principais e diretores de torneios.
- (iii) A duração (MTA) do lançador será capaz de viajar para qualquer lugar no percurso designado campo.
- (iv) Se possível, 2 ou mais conjuntos de círculos de contagem são executados independentemente para economizar tempo.
cada conjunto de círculos: 1 lançador de duração de cada equipe lança de qualquer lugar o campo, mas apenas 1 equipe arremessa por vez.
- (v) Enquanto uma equipe compete, a próxima se prepara para lançar. A próxima equipe deve estar pronto para lançar 45 segundos após a equipe anterior começar a lançar (30 segundos voo esperado + 15 segundos para lançar). Assim que o voo da duração o bumerangue terminou e as pontuações foram registradas, 15 segundos começam (a menos que o o voo durou menos de 30 segundos - então a regra dos 45 segundos se aplica).

b) Obrigatório para pontuação

- (i) Lançador de duração: 1 lançador lança um bumerangue de duração. Qualquer tipo de bumerangue pode ser usado.
 - a. O lançamento pode ocorrer em qualquer lugar do campo de competição.
 - b. Captura legal do bumerangue de duração em qualquer lugar do campo de competição.
 - c. O tempo máximo de duração de 50s é possível mesmo se o bumerangue estiver no ar mais longo, mas uma captura legal ainda é necessária
 - d. Se o bumerangue não for capturado, a pontuação da rodada é zero. Cada
A duração do bumerangue deve ser cronometrada de modo que o máximo de 50 segundos possa ser contabilizados.
 - e. 2 cronometristas (1 oficial e 1 reserva são necessários)
 - A duração do bumerangue é cronometrada por pelo menos 2 cronômetros. O tempo é gravado para uso em um novo lançamento, caso seja necessário em uma das contagens círculos

- Os temporizadores farão uma **contagem regressiva** de 40 a 50s para que o juiz de duração pode fazer um sinal sonoro (pio) aos 50s

(ii) Lançadores de contagem

- 3 lançadores lançam bumerangues de contagem de 3 alvos diferentes.
- Qualquer tipo de bumerangue pode ser usado. É necessário um alcance mínimo de 20 metros cada arremesso para fazer uma recepção legal.
- Se uma captura legal for feita, mas o bumerangue for largado na transição para o próximo arremesso, a captura ainda é pontuada.
- Os lançadores de contagem começam a lançar quando a liberação do bumerangue de duração é sinalizado audivelmente (como um grito). Eles devem aguardar o sinal sonoro. Um a captura resultante de um lançamento efetuado antes do sinal sonoro não será considerada contado.
- Os lançadores de contagem param de lançar ao sinal sonoro (sucesso: como um grito ou falha: dois gritos). O sinal ocorrerá quando a duração O bumerangue é tocado pela primeira vez durante a captura ou aos 50 segundos do lançamento.
- Nenhum lançamento de contagem após o 50º ápice será contabilizado. No entanto, um lançamento feito antes o grito e o que for pego depois do grito são considerados bons.
- Apenas 1 bumerangue de contagem pode ser usado por vez. Se o lançador quiser mudar bumerangues, o 1 sendo substituído ou uma parte substancial dele deve ser retornado ao alvo pelo competidor antes que mais capturas possam ser feitas contado.

- (iii) O sinal sonoro será ouvido em momentos diferentes por pessoas em distâncias diferentes; portanto, é de responsabilidade exclusiva do juiz central determinar se a contagem o lançador lançou seu lance final antes ou depois que o sinal sonoro foi ouvido, não por quando ele vê a captura do MTA.

c) Pontuação

- Se o bumerangue de duração for capturado, a pontuação oficial da rodada será o total número de bumerangues capturados pelos 3 lançadores de contagem mais 1 durante o período bumerangue.
- Se o bumerangue não for capturado durante a duração, a pontuação oficial do turno será 0.

(iii) A pontuação de uma volta é registrada como a pontuação da pessoa que lançou a duração bumerangue.

(iv) A pontuação da equipe é o total das pontuações registradas para cada turno do lançador.

d) Redondo

(i) 4 turnos; cada membro da equipe lança um bumerangue de duração uma vez.

(ii) Em cada turno, um membro diferente da equipe lança um bumerangue de duração.

(iii) Os mesmos 4 membros da equipe participam de todos os 4 turnos.

(iv) As equipes arremessam em rotação.

(v) Se houver 2 conjuntos de círculos de contagem: depois que cada equipe completar 2 voltas em 1 conjunto de círculos de contagem, as equipes trocarão conjuntos de círculos de contagem e completarão seus últimos 2 turnos.

e) Aquecimento

(i) Todos os lançamentos: fora do círculo de 10 metros

(ii) Aquecimento geral: 15 minutos

(iii) Aquecimento individual: nenhum.

(iv) Nenhum arremesso de treino será permitido após o aquecimento para nenhum dos arremessadores.

f) Relançamentos

(i) Qualquer contato entre companheiros de equipe ou seus bumerangues não é considerado interferência.

(ii) A duração do bumerangue é cronometrada por pelo menos 2 cronômetros. O tempo é registrado para use em um novo lançamento caso seja necessário em um dos círculos de contagem.

(iii) Todos os mesmos lançadores devem participar.

(iv) O relançamento é realizado no final do evento.

g) Funcionários

(i) Podem ser concorrentes.

(ii) Um diretor de campo que determina qual conjunto de círculos será lançado se houver dois conjuntos de círculos.

(iii) 1 diretor de duração que alinha os próximos 6 lançadores de duração ao lado dele.

(iv) O grupo viaja junto para localizar onde o próximo lançador de duração deseja lançar.

(v) Para cada 1 dos conjuntos de círculos de contagem:

- a. 3 mestres de círculo (1 por círculo de contagem) que observam as faltas de pé e informam quando o lançador fez a captura e conte as capturas em voz alta. Ele deve contar em voz alta o suficiente para que os administradores de campo possam ouvi-lo, para que possam verificar sua contagem depois cada arremesso.
- b. 1 marcador de pontos por conjunto de 3 círculos de contagem
- c. 6 (pelo menos) comissários de campo (pelo menos 2 para cada círculo de contagem)

(vi) 1 juiz de captura de bumerangue de duração

(vii) 2 temporizadores de bumerangue de duração

(viii) Um temporizador de backup

(ix) 1 entrada

d. Notas:

(i) Se o bumerangue de duração sair do campo de competição e, portanto, ficar fora de vista

do juiz de captura e obviamente não pode retornar, ou se ele sai de vista, o a pontuação da rodada é 0.

(ii) Após o bumerangue sair do campo de competição, o lançador não poderá reclamar

interferência de qualquer coisa ou pessoa.

(iii) A rodada termina quando o bumerangue toca em algo pela primeira vez ou quando a duração

o lançador toca o bumerangue pela primeira vez. Se o lançador então legalmente

pega o bumerangue, a vez conta. Exceção: o bumerangue chega a um

parar, como ficar preso em uma árvore e depois for pego, a pontuação é 0. Se o bumerangue

continua a cair após atingir um objeto no campo e é pego, a captura

contagens.

(iv) Os bumerangues lançados antes do tempo de captura do bumerangue são contados se

uma captura legal é então feita.

(v) Qualquer lançador que fizer um lançamento fora de sua vez após o período oficial de aquecimento terá

terminou receberá uma pontuação de 0 para seu próximo turno. Se ele for um lançador de contagem, apenas seu

a pontuação é 0; se o lançador for o próximo lançador de duração, a pontuação de sua equipe para o próximo

rodada é 0

13. Truque de captura/Duplo 100: Individual

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos,

a) Círculos

(i) Contestado em círculos concêntricos com linhas de alcance de 20 metros de raio e 2 metros de largura.

alvo

b) Obrigatório para pontuação

(i) alcance de voo de 20 metros.

(ii) Captura(s) legal(is) de tipos exigidos por sua vez

c) Pontuação

(i) Os lançadores tentam 10 capturas com bumerangues lançados individualmente. Eles então

tente 10 pegadas adicionais em 5 arremessos com 2 bumerangues lançados

simultaneamente como "duplicadores".

(ii) Se um lançador obtiver uma pontuação perfeita de 100 pontos, ele continuará a lançar o

mesmos 15 arremessos em rotação. Ele continuará a arremessar até que não consiga fazer um

captura designada. Ele pode lançar sozinho se seu parceiro de lançamento não conseguiu fazer uma

captura designada. Na parte de duplicação da rodada, se ele deixar cair o primeiro

bumerangue que ele tenta pegar, não há pontos para a captura do segundo bumerangue de

o lançamento duplo é dado. Sua pontuação total pode, portanto, ser superior a 100

pontos.

(iii) As capturas devem ser feitas na seguinte ordem e valem o valor indicado

número de pontos:

Sequência de bumerangue único

Pegar	Pontos
Limpeza com a mão esquerda	3
Limpeza com a mão direita	3
Por trás das costas	4

Sequência de duplicação

Pegar	Total de pontos	
Atrás das costas	3 + 4	7
& Debaixo da perna		
Pegadinha de hacky	7 + 3	10
& Limpeza com a mão esquerda		

Debaixo da perna	3		
captura de águia	4		
Pegadinha de hacky	7		
Captura de túnel	5		
Uma mão atrás das costas	7		
Uma mão sob a perna	6		
Pegada de pé/perna	8		
Subtotal: Capturas individuais	50		

Túnel	5 + 3	8	
& Limpeza com a mão direita			
Uma mão atrás das costas	7 + 6	13	
& Uma mão sob a perna			
Pegada de pé/perna	8 + 4	12	
& Pegar águia			
Subtotal: Capturas duplas		50	

Total para todas as capturas simples e duplas		100
--	--	------------

d) Redondo

- (i) O evento inclui 1 rodada de 15 lançamentos para cada lançador.
- (ii) 2 lançadores lançam em rotação um com o outro. Após a vez do primeiro lançador feito, o segundo lançador recebe um sinal para iniciar sua vez. Depois que ele tiver terminando sua vez, um sinal é dado ao primeiro lançador para começar sua próxima vez
- (iii) Ambos os lançadores terão tempo suficiente para evitar interferir um no outro.

e) Na duplicação:

- (i) Se um bumerangue for curto, ambos serão considerados curtos.
- (ii) As 2 capturas necessárias para cada lançamento podem ser feitas em qualquer ordem.
- (iii) O lançador pode tentar realizar uma recepção uma segunda vez em 1 lançamento duplo.
Exemplo: Se ele errou a captura da águia no primeiro bumerangue, ele pode tentar a captura da águia pegue o segundo.
- (iv) Para receber pontos por ambas as capturas, o lançador deve pegar e manter o controle da bola.
a primeira captura enquanto completa a segunda captura.

o Se a primeira captura não for feita ou o controle não for mantido, mas a segunda for capturado, a segunda captura ainda conta, mas não a primeira.

o Se a primeira captura for feita, então não é mantida na posse do lançador quando a segunda captura é feita, somente a segunda captura conta.

f) Aquecimento

(i) Aquecimento geral: 10 minutos fora do círculo de 10 metros

(ii) Aquecimento individual: 2 minutos para cada grupo antes do início da sua rodada.

ser do alvo. O aquecimento cronometrado começa assim que o mestre do círculo sinaliza que o círculo esteja limpo. Os lançadores podem começar sua rodada antes do horário permitido o aquecimento acabou se eles desejarem.

(iii) Não é permitido nenhum arremesso de treino após o aquecimento.

g) Relançamentos

(ii) Os relançamentos são feitos no final da rodada para o grupo do lançador.

h) Oficiais por círculo

(i) Podem ser concorrentes

(ii) 1 mestre de círculo que informa ao lançador quando ele pode fazer cada lançamento anunciando, "o círculo está limpo". Nesse momento, ele iniciará um cronômetro para acompanhar a janela de lançamento de 15 segundos. Ele anunciará: "10 segundos restantes" e então contagem regressiva "5, 4, 3, 2, 1, pare", O mestre do círculo também observa as faltas de pé e indica quando o lançador fez a captura

(iii) Em condições de vento, os juizes principais podem permitir que os lançadores tenham 30 segundos no parte de duplicação do evento. Isso deve ser anunciado pelos jurados principais antes do início do evento e se aplicam a todos os lançadores.

(iv) 1 marcador de pontos

(v) 3 comissários de bordo também verificam se as capturas são feitas ou não. Eles devem ser distribuídos aproximadamente uniformemente ao redor do círculo completo.

i) Regra do excesso de vento para duplicação:

(i) Quando as condições de vento forem muito fortes para a duplicação, a duplicação será substituída por uma segunda rodada de Trick Catch. No entanto, a sequência de capturas permanecerá a mesma impresso na parte de duplicação da súmula.

- a. Se um lançador obtiver uma pontuação perfeita de 100 pontos, ele continuará a lançar o os mesmos 20 arremessos em rotação, **se assim o desejar. Se assim for**, ele continuará a arremessar até ele não consegue fazer uma recepção designada. Ele pode lançar sozinho se seu lançamento parceiro não conseguiu fazer uma captura designada. Sua pontuação total pode, portanto, ser mais de 100 pontos.
- b. O limite do vento para duplicação é definido como: velocidade média máxima do vento de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) Consulte as seções: “Monitoramento das condições meteorológicas” e “Cancelamento de eventos”

14. Truque de captura/Duplo 100: Equipe

Pontos atribuídos; Melhor: mais pontos; Evento estilo tandem

Este evento em equipe segue as mesmas regras do evento individual com as modificações listadas:

2 arremessadores são do mesmo time.

a) Pontuação

- (i) A pontuação da equipe é a soma das pontuações individuais dos quatro membros da equipe.
- (ii) Nenhuma continuação após uma pontuação perfeita (100p).**

b) Interferência

- (i) Qualquer contato entre companheiros de equipe ou seus bumerangues não é considerado interferência.
- (ii) Os relançamentos são feitos no final da rodada.

15. Revezamento Team Tapir Terror: Evento de equipe cronometrado

Melhor: tempo mais rápido

a) Objetivo

- (i) Quatro membros da equipe correm uma corrida de revezamento do círculo de 20 metros para o de 2 metros. círculo de metros com cada lançador executando tarefas variadas compostas por uma combinação de Precisão, Captura de Truque e Captura Rápida. O objetivo é realizar todas as tarefas no menor tempo possível ou para realizar o máximo possível dessas tarefas dentro de um limite de tempo de 6 minutos.

b) Regras:

- (i) Haverá um aquecimento de 2 minutos nos círculos antes da rodada.

(ii) As 4 voltas consistem em:

- a. Primeira volta: conclusão de 50 pontos de precisão
- b. Segunda volta: tentar fazer as primeiras 5 pegadas de truque [limpeza com a mão esquerda, mão limpa, atrás das costas, sob a perna, águia] então; depois dessas capturas, se qualquer um que cair, o lançador deve compensar 5 pontos por cada queda. O lançador pode escolher entre fazer a recepção (vale 5 pontos) ou lançar para obter pontos de precisão. Todos os pontos conquistados, seja pela precisão ou pelos 5 pontos pela pegada perfeita, são cumulativos. (Um lançamento de precisão de 10 pontos cancela duas capturas de truque). O lançador está livre para alternar entre tentativas de captura de truques e pontos de precisão, mas deve anunciar suas intenções aos juízes do círculo em cada lançamento.
- c. Terceira volta: tentar fazer as últimas 5 pegadas de truque [hacky, túnel, 1 mão atrás das costas, 1 mão sob a perna e pegada no pé] então; depois daqueles capturas, se alguma for descartada, o lançador deve compensar 5pts cada queda. O lançador pode escolher fazer a captura (vale 5 pontos) ou lance para pontos de precisão. Todos os pontos feitos, seja por precisão ou 5 pontos por a captura de truques é cumulativa. (Um lançamento de precisão de 10 pontos cancela dois truques capturas). O lançador é livre para alternar entre a captura de truque tentativas e pontos de precisão, mas deve anunciar suas intenções ao círculo juízes em cada lançamento.
- d. Quarta volta: conclusão de 1 rodada de captura rápida

(iii) Tocar no bumerangue resulta em 0 pontos de precisão. No entanto, o lançador é permitido parar/pegar seu bumerangue para receber 0 pontos e economizar tempo.

(iv) Os corredores começarão atrás de um portão (aproximadamente 3 m de largura marcado por cones) colocado na linha de 20 metros a favor do vento em relação ao alvo.

(v) Cada volta seguirá as regras de marcação nas regras gerais.

(vi) Todos os lançamentos devem ser feitos de dentro do alvo de 2 metros e devem passar a distância de 20 metros. linha de metro.

(vii) Caso o alcance do bumerangue seja curto, o lançamento deve ser repetido.

(viii) Após o corredor completar sua volta, ele deve marcar o alvo antes de marcar o próximo corredor ou cruzar a linha de chegada caso seja o 4º corredor.

c) Tempo

(i) Haverá 4 cronometristas de volta: 3 cronometristas oficiais e 1 cronometrista reserva designado.

- a. A rodada começará com uma contagem regressiva do Juiz de Portão de “3, 2, 1, JÁ”!
- b. Ao anúncio de “GO”, os 4 cronometristas iniciarão seus cronômetros e use a função de volta em cada etiqueta e pare seus relógios quando o quarto corredor cruza o portão após completar sua rodada.

(ii) Caso a equipe competidora atinja o limite de 6 minutos sem

completando a rodada é responsabilidade de um dos cronometristas anunciar “1 minuto restante, “30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, pare”. Nenhum cronômetro adicional é necessário para esta tarefa

d) Funcionários

(i) Haverá 3 juízes (Gate, Center e Assistant Center), pelo menos 3 juízes de alcance

comissários de bordo, 4 cronometristas e um marcador de pontos:

- a. O juiz de portão fica fora da linha de 20 metros e faz a contagem regressiva para iniciar o evento. Além disso, ele observa as marcações e largadas legais.
- b. O Juiz Central observa as faltas de pé, anuncia os pontos de precisão e declara que as capturas foram válidas ou inválidas. O Juiz Central pode pedir a opinião do Juiz Central Assistente se o Juiz Central achar que o assistente tem uma melhor visão dos pontos de captura ou precisão.
- c. O Juiz Central Assistente também observa falhas de pé, pontos de precisão e boas pegadas, mas só é chamado pelo Juiz Central, como apontado acima. No entanto, sua principal função é anunciar as capturas de truques antes do lançamento e manter o controle das capturas perdidas. Então, se o lançador decidir tentar novamente as capturas perdidas, para chamar essas capturas ou o ponto de precisão necessário total.
- d. O Score Keeper registra o tempo final de uma rodada bem-sucedida ou o tempo equivalente a uma rodada incompleta com base no gráfico na seção “pontuação” abaixo. Além disso, o responsável pela pontuação anotará os tempos das voltas.
- e. Os comissários de campo realizam a verificação do campo.
- f. 4 cronometristas: 3 cronometristas oficiais mais 1 reserva. O cronometrista reserva é designado

antes do início da curva. Use os cronômetros de volta. Consulte "Cronometragem" no _____
seção de regras gerais.

e) Pontuação de pontos de precisão e capturas de truques

(i) O Juiz Central (ou Juiz Assistente) é o único responsável por determinar a
valores de precisão e sua decisão é final. No entanto, como este é um evento de ritmo acelerado,
determinar o valor dos pontos de precisão às vezes pode ser difícil.

a. No caso de um bumerangue cair muito perto de uma linha, mas não claramente
tocando a linha, o CJ deve dar o benefício da dúvida ao lançador
e conceder o valor mais alto.

b. Se o lançador não gostar de uma decisão tomada pelo CJ, ele pode perguntar ao CJ
para verificar mais de perto, mas o tempo não vai parar. O lançador deve determinar
se vale a pena ou não pedir para o CJ dar uma olhada mais de perto.

(ii) O Juiz Central (ou CJ Assistente) é o único responsável por determinar se
as capturas de truques foram executadas com sucesso ou não e sua palavra é final. No entanto,
como na precisão, no caso de uma decisão difícil sobre a validade de um truque
pegar, o benefício da dúvida deve ir para o lançador, e ele deve ser premiado
5 pontos pela pegada capciosa.

f) Relançamentos

(i) Os relançamentos são feitos de forma análoga às regras do revezamento em equipe.

g) Pontuação do tempo caso o evento não tenha sido concluído dentro do limite de 6 minutos (360s):

Volta 1 (Precisão)	pontuação concluída	Resultado
	0-50	Pontos de precisão divididos até 10.
Volta 2 (Trick Catch 1) Número de capturas de truques ou compensações concluídas		
	1	6 pontos
	2	7 pontos
	3	8 pontos
	4	9 pontos
	5	10 pontos

Volta 3 (Trick Catch 2) Número de capturas de truques ou compensações concluídas		
	1	11 pontos
	2	12 pontos
	3	13 pontos
	4	14 pontos
	5	15 pontos
Volta 4 (Pegada Rápida)	capturas rápidas concluídas	
	1	16 pontos
	2	17 pontos
	3	18 pontos
	4	19 pontos
	5	Tempo em segundos , $360 \cdot 20 / 19 = 378,95s$ ou melhor. (Caso o lançador se machucou após pegar 5 e não retorna ao alvo).

16. Longa Distância

Evento de distância

Melhor: maior distância

a) Círculos

(i) Contestado em círculos de 2 metros de raio (que também têm alvos)

(ii) Campo: pelo menos 300m vezes 300m

b) Obrigatório para pontuação

(i) Alcance de voo de pelo menos 50 metros. O mínimo de 50 metros pode ser dispensado para novos lançadores ou juvenis.

(ii) Lançamento legal de dentro do centro do alvo de 2 metros e atrás (a favor do vento) do linha de base de 40 metros

(iii) A linha de base é uma linha reta móvel (feita de uma corda) que tem seu meio em o ponto central. O alvo é cortado ao meio pela linha de base. O final do a linha de base é marcada com um poste de cada lado. A linha de base geralmente é perpendicular à direção do vento. O lançador pode ter a linha ajustada para a direção do vento antes de cada lançamento. Somente se uma mudança severa do vento desabilitar um direção correta do lançamento, também o centro da linha pode ser deslocado. Decisão por discussão ou votação (mais da metade dos arremessadores do grupo de arremesso). A nova posição central é determinada pela discussão do grupo de arremesso com a decisão final do diretor do torneio.

(iv) Para que o lançamento seja válido, pelo menos um pé do lançador deve estar no chão dentro do semicírculo central durante o momento do lançamento do bumerangue. O O lançador não pode cruzar a linha de base em nenhum momento enquanto o bumerangue estiver no ar.

(v) O Boomerang deve cruzar a linha de base ao retornar, direta ou indiretamente (por trás) sem ser tocado ou bater em nada ou ninguém.

(vi) Para que um lançamento seja invalidado por um juiz de vara ("fora") o bumerangue deve ser claramente fora, ou seja, se o juiz do poste acredita que o bumerangue PODERIA ter tocou a linha imaginária que se estende verticalmente para cima a partir do poste, então o o arremesso é considerado uma pontuação válida.

(vii) Da mesma forma, se o juiz de linha acredita que o bumerangue toca o plano que se estende para cima a partir da linha de lançamento, o lançamento é uma pontuação válida. Para ser inválido, deve claramente NÃO tocaram ou cruzaram o plano. Além disso, um bumerangue que atinge o lançando a linha no retorno sem tocar o solo na frente da linha, mas não não cruzar a linha é uma pontuação válida.

(viii) Nenhuma captura necessária.

c) Pontuação

(i) A pontuação é a maior distância percorrida para fora entre seus lançamentos que retornam ou sobre a linha de base.

(ii) A distância é medida apenas em metros inteiros - sem centímetros - e a partir do ponto central até o ponto em seu voo mais distante do ponto central.

(iii) Quando dois telômetros a laser são usados, se houver discrepância, a pontuação é

média para cima. Exemplos: Telêmetro 1, 100 m, Telêmetro 2, 99 m = 100 m

pontuação. R1, 100m, R2 97m = pontuação de 99m.

(iv) Os empates são eliminados pela segunda maior pontuação.

(v) Para vencer ou se classificar no torneio (ou evento) LD, o lançador deve participar integralmente

em todo o evento. A exceção é quando um lançador é ferido gravemente o suficiente

que devem deixar o campo para procurar atendimento médico. Participar plenamente significa

jogando em pelo menos uma rodada e observando e/ou julgando em todas as rodadas seguintes

a critério do Juiz Chefe. A simples presença não se qualifica como

participação; nenhum lançador pode "ficar de fora" nas linhas laterais e vencer ou se classificar

evento ou torneio. No entanto, é possível que um lançador ganhe ou se classifique sem

jogando em todas as rodadas se ele participar totalmente, conforme descrito acima, em todo o

evento para satisfação do Juiz Chefe.

(vi) Um lançador não pode pedir nenhuma medida para economizar tempo se um lançamento válido de pontuação for considerado

estar bem abaixo das pontuações anteriores, mas sugere-se que todas as pontuações válidas sejam medidas

em caso de empate.

d) Redondo

(i) O evento inclui no máximo 20 lançamentos por dia e pode ser dividido em um

número arbitrário de rodadas pelo organizador, por exemplo 2 x 5 ou 2 x 6 lançamentos.

(ii) Ao sinal do mestre do círculo, é a vez do próximo lançador. Ele tem 15

segundos para fazer seu arremesso.

(iii) A colocação dos observadores de alcance e a orientação da linha de lançamento são de responsabilidade do lançador

responsabilidade. As preocupações são direcionadas ao juiz de linha (mestre do círculo) que irá ajustar

observadores e a linha de acordo.

(iv) Os competidores lançam em grupos de 5, 4 ou 3. Cada lançador lança em rotação com o

outros lançadores do grupo, até que todos os lançadores tenham completado seus turnos definidos.

Então o próximo grupo começa sua rodada.

(v) Se o tempo permitir, poderão ser feitas mais rodadas do que as inicialmente programadas.

e) Aquecimento

(i) Não há treino de arremessos após o aquecimento.

(ii) O aquecimento será organizado pelos oficiais.

f) Relançamentos

- (i) Os relançamentos são feitos imediatamente após a ocorrência do ato protestado.

g) Oficiais por círculo

- (i) Podem ser concorrentes.

- (ii) Um mestre de círculo que observa as falhas nos pés e mede a distância do coordenador de alcance até o ponto central.

- (iii) Dois juízes de linha de base para verificar se o bumerangue cruza a linha de base ao retornar.

- (iv) Um marcador de pontos/operador de bandeira (pode ser o mestre do círculo) que usa grandes vermelhos e bandeiras verdes para avisar os comissários de campo sobre as condições na linha de lançamento, bem como usando um walkie talkie. A bandeira verde é levantada quando o Mestre do Círculo chama "O a linha está quente" para alertar todos no campo que um bumerangue está prestes a ser lançado. O Mestre do Círculo deve avisar isso pelo walkie talkie. Quando o Mestre do Círculo vê que o campo está preparado (os comissários de campo estão de pé e as pessoas estão pagando atenção) o Mestre do Círculo avisa o lançador "O círculo está limpo". Imediatamente no lançamento, o operador da bandeira abaixa a bandeira verde rapidamente para alertar a todos que a O bumerangue está no ar. Então, ao retornar o bumerangue, a bandeira vermelha é agitada se não é uma pontuação, e a bandeira verde é acenada se for uma pontuação. Esta informação também devem ser comunicadas por walkie talkies.

- (v) Um coordenador de alcance

- (vi) Cerca de doze (mas pelo menos seis) comissários de bordo para acompanhar o voo do bumerangue com os olhos e braços estendidos. Eles orientam o coordenador de alcance até o ponto de maior distância.

h) Regras de segurança para viagens de longa distância

- (i) Certifique-se de que os espectadores estejam a uma distância suficientemente segura!

- (ii) A Corrida de Longa Distância é o evento bumerangue mais perigoso de todos. Embora o os bumerangues usados hoje em dia são consideravelmente mais leves do que costumavam ser, eles ainda são muito perigosos, talvez até mais. Podem ocorrer ferimentos graves se você é descuidado, por causa de:

- a. material fino e lâminas de ar afiadas

b. alta velocidade e taxa de rotação

c. trajetória de baixo retorno

(iii) o bumerangue às vezes não pode ser visto muito bem (pinte seus bumerangues em cores brilhantes)

(iv) Mesmo em um grupo de lançadores de bumerangues experientes deve haver:

(v) não é permitido o lançamento simultâneo de bumerangues de longa distância. Nem mesmo com lançamentos curtos. bumerangues de longo alcance.

(vi) apenas um bumerangue de longa distância no ar de cada vez! Os outros lançadores seguem o bumerangue com os olhos e avisar se necessário.

(vii) não é mais necessário atirar quando um bumerangue é perdido e os atiradores estão tentando encontrá-lo. Todos devem ajudar na busca antes de continuar jogando.

(viii) Os observadores DEVEM ficar de pé durante o lançamento. É permitido sentar em um banco ou no chão. entre arremessos.

i) Como saber onde é o ponto de retorno:

Existem vários administradores de campo no campo para determinar o ponto de retorno (mais distante ponto da trajetória de voo do bumerangue). Você deve estar ciente de que se o bumerangue estiver voando sobre você, é difícil para você julgar onde está o caminho projetado no solo. Apenas observando de longe ao lado você consegue determinar o ápice do voo caminho com precisão. Portanto, sugerimos colocar uma fileira de administradores de alcance à esquerda e à direita do corredor de lançamento esperado com uma distância de 20 metros entre o alcance mordomos dentro de uma fileira. Você também pode alinhar as duas fileiras de forma escalonada para obter uma melhor cobertura. Os comissários de campo devem ser distribuídos de forma que todos os lançamentos, incluindo o os mais curtos e os mais distantes, podem ser avistados com precisão. Envie o comissário de bordo mais distante suficientemente longe, pois sempre pode haver lances de "sorte". Um dos alcances A função do coordenador é garantir que os administradores de campo sejam distribuídos corretamente. Não usar mais administradores de alcance do que o necessário para cumprir a tarefa, porque com muitos administradores de alcance comissários de campo, eles costumam andar por aí e conversar! Seis comissários de campo mais um O coordenador de alcance é o mínimo. Doze devem ser suficientes em todos os casos.

j) Aqui está o que você deve fazer como um comissário de campo:

Siga o bumerangue em sua saída com o braço estendido e pare quando achar necessário.

atingiu seu ponto mais distante. Em seguida, projete esse ponto no chão abaixando seu braço verticalmente. Fixe o ponto no chão com os olhos e direcione o alcance coordenador até esse ponto. Pelo menos um outro administrador de alcance fará o mesmo, então o alcance o coordenador terá que se posicionar de forma que os 2 a 4 comissários de campo mais próximos estejam felizes com o resultado. A decisão final sobre o ponto mais distante é feita pelo alcance coordenador. Muitas vezes, há uma pequena conversa sobre o ponto mais distante, mas é isso parte interessante da observação: conversar até chegar a um acordo! Os administradores de campo que poderiam não ver o ápice da trajetória de voo perfeitamente não deve interferir! A distância máxima do bumerangue agora é definido como a distância do coordenador de alcance ao centro do círculo de lançamento. Se você tiver um telêmetro a laser (por exemplo, um Bushnell), você pode medir a distância imediatamente, caso contrário você deve colocar um marcador no chão e medir a distância no final da volta com uma fita de aço. Estimamos a precisão de a medição com este método de observação é de 2m no melhor dos casos, 5m em média e pior se os comissários de campo não estiverem muito bem posicionados ou se não estiverem prestando atenção. é útil distribuir finos pedaços de madeira (cerca de 2 m de comprimento) aos administradores de campo, com ajuda da qual é muito mais fácil seguir o bumerangue voador até seu ponto mais distante e então jogue-os no chão.

E. Glossário de Termos

Prazo	Definição
Armadilha para corpos	O bumerangue pode ficar preso contra o arremessador (corpo do arremessador) por qualquer captura para a qual não seja necessária uma captura limpa. [ver Captura, legal]
Bumerangue	O número de braços é irrestrito. Para ser um bumerangue, uma vara deve tender a retorno devido à precessão giroscópica causada pela sustentação assimétrica. a sustentação é criada por meio de um lançamento que dá ao objeto rotação e linearidade movimento. Furos: Não há limite de número e tamanho, mas não podem ser usados para auxiliar em pegando. Slots: Não há limite de número e tamanho, mas não podem ser usados para auxiliar em pegando. Abas: Não há limite de número e tamanho, mas não podem ser usadas para auxiliar em pegando. Adesivo: Nada que possa ajudar na captura é permitido. Materiais: Qualquer material não metálico. O metal pode ser embutido ou fixado com fita adesiva. mas pode não ter bordas afiadas expostas. Outros: Nenhum auxílio de lançamento, propulsão ou captura pode ser incorporado no bumerangue. Se um lançador quiser trocar de bumerangue durante um evento cronometrado, incluindo Super Catch, aquele que está sendo substituído ou uma parte substancial dele deve ser retornado ao alvo pelo competidor antes de quaisquer outros lançamentos válidos pode ser feito.

Olho de boi círculo	Área dentro do círculo de raio de 2 metros de onde são feitos os lançamentos (4-raio de metros para o evento de revezamento em equipe). A linha marcada está fora do alvo. Se um lançador tocar a linha durante o lançamento - antes do O bumerangue é lançado - nenhum ponto é marcado para o arremesso ou a captura. a área é designada como 10 pontos em Precisão e Rodada Australiana.
Capitão, equipe	Pessoa designada por uma equipe para representar a equipe quando a votação ou ação for obrigatório. Cada equipe pode enviar um representante alternativo para as reuniões, mas cada equipe tem apenas um voto em qualquer questão que requeira o voto da equipe capitães. Uma pessoa só pode ser capitã de uma equipe.
Pegar atrás do-voltar	, Captura legal durante a qual o bumerangue passa atrás do competidor costas ou a mão que pega está atrás das costas do competidor e se retira o bumerangue. (As capturas laterais são permitidas se a mão que as pega cruza atrás das costas do lançador e retira o bumerangue de (nas costas do lançador.)
Pegar quebrado bumerangue	, A captura legal de qualquer parte de um bumerangue quebrado é considerada uma captura legal. pegar se todos os outros requisitos forem atendidos.
Pegue, limpe	Antes que o bumerangue seja pego, “estalar”, “balançar” e tocar é permitido apenas com a(s) mão(s)/pé(s) necessária(s) para fazer a captura. a mão que pega vai da ponta dos dedos até antes do cotovelo começar. O cotovelo não faz parte da mão que pega. Os pés que pegam alcançam as pontas dos dedos dos pés até antes dos joelhos começarem. Os joelhos não fazem parte os pés que pegam. Somente durante uma pegada sob a perna ou atrás das costas, todas as partes do corpo, exceto a mão que não pega, os pés e a cabeça (razões de segurança) podem ser tocados pelo bumerangue antes da captura. A bumerangue, portanto, pode tocar o ombro do lançador antes de uma ação legal pegar embaixo da perna.

Pegar, águia	Pegada limpa com uma mão durante a qual a mão que pega se aproxima do bumerangue do topo do bumerangue. O bumerangue deve ser capturado no primeiro contato, sem bolhas.
Pegar, pé/ perna	Captura legal em que o bumerangue é capturado com os pés ou parte inferior perna. O bumerangue não pode tocar em nenhuma parte dos joelhos do lançador, ou em qualquer lugar acima dos joelhos. Os pés do competidor podem tocar o chão durante a captura, porém o bumerangue não pode tocar o chão
Pegar hackey	Captura legal após o bumerangue ter retornado ao ar após batendo no pé ou na perna. O Boomerang não pode tocar em nenhuma parte do joelhos do lançador ou em qualquer lugar acima dos joelhos durante a parte do hacky a captura. Um ou ambos os pés/pernas podem ser usados. O lançador tenta chutar ou 'hackear' o bumerangue do pé ou da perna, e então pegue-o antes do contato com o solo. Depois que o bumerangue for chutado, pode ser pego com qualquer pegada legal.

Captura, ato legal	de parar e obter controle total de um bumerangue voador após uma lançamento legal desde que o bumerangue não tenha tocado o solo durante o voo ou captura e desde que seu alcance seja suficiente. O controle total deve ser obtido antes que o bumerangue toque o solo. O O bumerangue pode ser capturado pelo lançador em qualquer captura para a qual um A captura limpa não é especificada. Um bumerangue pode ser "estourado" ou "balançado" mas não deve tocar o chão. Qualquer coisa que se projete além dos planos das superfícies superior ou inferior do bumerangue pode não pode ser usado para auxiliar na captura. Buracos, abertos ou fechados, também podem não pode ser usado para auxiliar na captura. Em qualquer caso, o bumerangue deve ser preso com pelo menos 2 dedos da mesma mão, ambas as mãos ou ambos os pés. Simplesmente enfiar um dedo, uma mão ou um pé, por exemplo, num buraco, não é uma captura. Nenhum dispositivo, mecanizado ou não, pode ser usado para auxiliar na captura de um bumerangue.
Pegue, um limpeza das mãos	Captura legal com a exigência adicional de que durante a captura o o bumerangue não pode tocar o competidor exceto na mão ou antebraço do lado especificado (esquerdo ou direito). O bumerangue não pode tocar o cotovelo do arremessador.
Pegue, um- mão atrás- as costas	Captura limpa com uma mão que atende aos requisitos de pegada por trás das costas pegar. Exceção: o bumerangue pode tocar as costas ou as nádegas ou as costas das pernas durante a captura, mas prendendo o bumerangue (plano ou em borda) contra qualquer parte do corpo para obter controle, não é permitido. Se o o bumerangue é retirado após o controle ser obtido, ele pode tocar o corpo (mesmo à força) desde que o controle seja mantido. Se o controle for perdido, ele deve ser recuperado pela mão que o pega sem prender.

Pegar Túnel	, Captura legal em que o bumerangue passa por baixo de uma perna enquanto ambos os pés permanecer em contato com o solo. As pernas ou joelhos podem tocar o chão. Durante a recepção, se a mão/braço do lançador estiver sob uma perna, mas o bumerangue ainda não passou por baixo da perna, o bumerangue deve ser retirado sob a perna para completar a captura. Controle pelo a mão que pega deve ser mantida até que a captura/retirada seja concluído.
Pegue, Dois- limpeza das mãos	Captura legal com as duas mãos. O bumerangue não pode tocar em nenhuma parte do corpo. o corpo, exceto as mãos/antebraços. Não pode tocar o corpo do lançador cotovelos.
Pegar, embaixo- a perna	Captura legal em que o bumerangue passa por baixo de uma perna. Durante a pegar, se a mão/braço do lançador estiver sob uma perna, mas a o bumerangue ainda não passou por baixo da perna, o bumerangue deve ser retirado sob a perna para completar a captura. Controle pelo receptor a mão deve ser mantida até que a captura/retirada seja concluída.
Pegar, embaixo- a perna, uma entregue	Captura limpa com uma mão que satisfaz todos os requisitos de proteção sob a perna pegar. Exceção: o bumerangue pode tocar a perna, o corpo ou as nádegas durante a captura, mas prendendo o bumerangue (plano ou na borda) contra a perna ou corpo para obter controle não é permitido. Quando o o bumerangue é retirado, após o controle ser obtido, ele pode tocar o corpo (mesmo à força) desde que o controle seja mantido. Se o controle for perdido, ele deve ser recuperado pela mão que o pega sem prender.
Pegar Não oficial	, Captura que não atenda a todos os requisitos de uma captura legal. Não contado como uma captura.

Auxílio para captura	Qualquer característica de um bumerangue, mão ou outro objeto que forneça uma vantagem de captura e, portanto, é proibido. Alguns exemplos são: a) Adesivos químicos ou mecânicos (velcro) aplicados no bumerangue, o lançador, ou sua roupa b) Qualquer extensão da mão, braço, perna, etc. do lançador. c) Qualquer item usado para interceptar um bumerangue.
Ponto central	Ponto no centro do alvo a partir do qual o raio de toda precisão e círculos de alcance são medidos.
O Mestre do Círculo	garante que o campo esteja preparado para o evento. Pessoa responsável pela condução justa dos eventos em cada círculo incluído o torneio. Isso inclui interpretar as regras, organizar outras oficiais e administradores, e registrando pontuações.
Concorrência campo	Área onde o torneio será realizado. Limites a serem especificados antes do início do concurso. a) Área reservada especificamente para a competição de bumerangue e especificamente autorizado para uso antes do início do evento. Estacionamento e áreas de espectadores, campos esportivos adjacentes em uso, ruas e quaisquer outras áreas designados como proibidos, antes do início da competição, não fazem parte do campo de competição. Terrenos adjacentes não são considerados parte do campo de competição. b) Área dos círculos de competição onde se realiza uma prova. Constituída por uma série de círculos concêntricos variando de 2m a 10m de raio (a cada 2m para precisão) e raio de 20 m a 50 m (a cada 10 m para alcance de voo).

	Contagem regressiva Anúncio verbal do mestre do círculo ou pessoa oficial ao lançador que indica os 15 segundos que o lançador deve realizar seu lançamento. Contagem regressiva deve ser feito assim: "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "Fora!" Se o lançador não conseguir lançar a tempo, a jogada é pontuada como 0. O mestre do círculo pode iniciar a contagem regressiva de 15 segundos quando o círculo estiver claro, e o próximo competidor entra no círculo de 8 pontos. Nenhum competidor deve atrasar a entrada no círculo de 8 pontos ou o mestre do círculo pode começar o 15 segundos antes do competidor entrar no círculo de 8 pontos.
Desqualificado de concorrência	Os arremessadores desqualificados não podem arremessar, treinar ou atuar como seus companheiros de equipe. Juiz designado para um evento. Ele deve permanecer fora do campo de competição durante o período da desqualificação.
Duração Bumerangue	O MTA na Equipe Super Catch. Qualquer bumerangue pode ser usado como duração (MTA) bumerangue.
Alcance de voo	veja Alcance de voo
Falha no pé	Ocorre quando durante o arremesso o pé do arremessador toca a linha que define o alvo para o evento. O pé do lançador toca a linha de o alvo antes ou durante o lançamento do bumerangue. O arremesso o movimento deve parar claramente sem que um pé toque a linha do touro-olho antes que o lançador saia do círculo de 2 metros para realizar uma recepção. Longa Distância o lançador não pode em nenhum momento tocar ou cruzar a linha da Círculo de 2 metros e linha de base de 40 metros.
Portão	Área de largada/chegada na linha de 20 ou 30 metros em um evento de revezamento. A largada, a chegada e todas as marcações devem ocorrer dentro do portão da equipe.

Chão	Conforme usado na definição legal de captura, ponto onde a Terra ou seu revestimentos são firmes o suficiente para afetar visivelmente o linear ou rotacional movimento de um bumerangue em voo ou durante uma captura.
Ele/Seu	Referência ao gênero masculino, inclui o gênero feminino.
Juízes principais	Grupo de 2 a 3 pessoas que tomam as decisões finais durante o torneio e organizar os eventos da equipe (por exemplo, preparar o material para o evento, designação dos juízes).
Eu indivíduo Aquecimento	Após o aquecimento geral e antes da vez de cada competidor, pode ser Aquecimento Individual. De acordo com os diferentes eventos, "Individual" significa lançador (por exemplo, em Fast Catch), par de lançadores (por exemplo, Trick Catch/Doubling), grupo de lançadores (por exemplo, em Precisão Individual 100) ou grupo de pares de lançadores (por exemplo, na Rodada Australiana da Equipe). O tempo de aquecimento individual é definido nas regras do evento. O aquecimento cronometrado começa assim que o mestre do círculo sinaliza que o círculo está claro. O lançador pode começar sua rodada antes do aquecimento permitido se ele desejar – desde que tenha anunciado que seu aquecimento acabou, e ele recebeu "círculo livre" ou "temporizadores prontos" como apropriado.

Interferência	Situação em que o voo de um bumerangue é alterado pelo contato com o bumerangue de outra pessoa em voo, uma pessoa, animal ou pré-designado obstrução. A interferência ocorre se um bumerangue for capturado ou desviado por alguém que não seja o seu lançador. A interferência pode ser chamada se um lançador for impedido de chegar ao seu bumerangue para ser capturado por uma pessoa ou animal. A interferência não pode ser chamada se o bumerangue atingir o solo antes a suposta interferência. A política de relançamento é definida nas regras de cada evento. Qualquer contato entre companheiros de equipe ou seus bumerangues não é considerado interferência.
Juiz	Pessoa responsável pela condução justa dos eventos incluídos no torneio. Isso inclui interpretar as regras, organizar outros funcionários e comissários de bordo e registro de pontuações. O juiz pode ser o mestre de círculo, o juiz principal ou um juiz do evento designado pelo diretor do torneio ou juiz principal. Um juiz pode ter mais de uma tarefa ao mesmo tempo se puder executar essas tarefas corretamente.
Círculos de metros	Linhas marcadas a uma distância especificada do ponto central no campo.
Não-pegar	Não realizar uma captura legal. Inclui capturas não oficiais e capturas feitas após um lançamento ou voo que não atendeu aos requisitos do evento. Não conta como uma captura.
Oficial	Por exemplo, o diretor do torneio, o juiz principal, o mestre de círculo ou o árbitro ou pessoa designada para arbitrar um evento. Os árbitros podem ser competidores ou não competidores. Um oficial pode ter mais de uma tarefa ao mesmo tempo como desde que ele possa executar essas tarefas corretamente.

Arbitragem Tarefas	Deveres que um indivíduo deve desempenhar quando designado pelo torneio diretor, juiz principal, mestre de círculo ou o árbitro ou outra pessoa para arbitrar em um evento. Os árbitros podem ser competidores ou não competidores.
Ponto de contato	Área do corpo que toca o solo. Por exemplo, toda a planta do pé ou a ponta do dedo do pé podem ser um ponto - o que quer que seja tocar o chão. Dois pés no chão equivalem a um ponto.
Alcance de voo	Círculo de metro mais externo sobre o qual o bumerangue voa em voo para fora (em direção ao vento) - entre quando é lançado do centro do alvo e quando retorna em direção ao lançador.
Faixa Mordomo	Juiz que supervisiona a verificação da distância de voo de um bumerangue. Um dos administradores de campo pode ser ou atuar como coordenador de campo que é o único que pode gritar "curto", se um bumerangue não conseguir cruzar a distância mínima. Ele deve ser especificado antes da rodada - normalmente o último na fila de observadores. O grito "curto" deve ser proferido antes da captura.
Relançar	Lançamento efetuado para obter uma nova pontuação em vez da pontuação perdida devido a interferência e/ou protesto em um lançamento realizado em um turno anterior. Pode também ser ordenado pelo juiz se o arremesso original não puder ser pontuado corretamente. os lançamentos são conduzidos e pontuados para garantir a imparcialidade do árbitro pontuações. A pontuação do relançamento substitui a pontuação anterior (caso seja existia). Sobre quando um novo lançamento será realizado, veja as regras para cada evento e Regras gerais > Cronometragem.
Cartão vermelho	Segunda penalidade ou interferência intencional aplicada à equipe ou indivíduo. Resulta em desclassificação. Veja Penalidades nas Regras Gerais.

Redondo	Uma sequência em um evento em que cada lançador (todos os lançadores) tem uma oportunidade de ter um número específico de voltas. As voltas podem ser em rotação com lançadores de outras equipes, consecutivamente ou simultaneamente por regras do evento.
Curto-Mão Arremesso	Um time está com poucos jogadores quando utiliza menos de quatro membros para arremessar. Isso pode ocorrer devido a uma penalidade.
Cronômetro	Cada lançador e juiz deve ter um cronômetro funcionando para cronometrar 1/100 de segundo e possui um cronômetro de volta. Os cronômetros devem ser os ponteiros tipo segurado, não o tipo de relógio de pulso. Cronômetros são necessários para registrar para o torneio de equipe e para o torneio individual. Use sempre cronômetros de volta. Dispositivos que possuem cronômetro apenas como função adicional e não como função primária, como celulares, não são permitidos.
T al mente Bumerangue	A captura rápida na equipe Super Catch. Qualquer bumerangue pode ser usado como tally (pegada rápida) bumerangue.
T andem Arremesso	2 lançadores lançam simultaneamente dentro de um tempo especificado. O segundo o lançador de uma dupla deve lançar dentro de um tempo especificado do primeiro lançador. Se o mestre do círculo decidir que decorreu mais do que o tempo especificado entre os arremessos, ambos os arremessos são pontuados 0.

Marcação	Toque de um lançador, cuja vez está terminando, para seu companheiro de equipe, cuja vez está começando, em um evento de revezamento. O lançador cuja vez está começando deve ter ambos os pés no chão dentro da área do portão e fora da área designada linha (20 metros ou 30 metros) até ser marcado. Quando for marcado, sua vez começa, e ele pode começar a correr (partida parada). O contato deve ser feito entre as mãos do lançador que termina sua vez e o lançador iniciando sua vez. Este contato deve ocorrer fora da linha de alcance no portão (atrás da linha de partida da equipe).
Arremesso, legal	Arremesso de um bumerangue de dentro do centro do alvo ou outro alvo designado área que satisfaz todos os requisitos de alcance do evento.
T hrowon comando	Os bumerangues devem ser lançados mediante comando verbal do juiz do evento. A liberação pode ocorrer a qualquer momento a partir do momento em que o comando é feito até dois segundos depois. Se o atraso for maior, o lançador perde a vez. Para um evento em que o lançamento não precisa ser feito sob comando, veja Contagem regressiva.
Torneio Diretor	Pessoa que organiza e é geralmente responsável por um torneio (ver também Regras Gerais > Responsabilidades dos Oficiais)
Torneio Funcionários	Veja Oficial
Armadilha	Veja Armadilha Corporal
Captura de túnel	Veja Captura, dois pés no chão sob a perna (Túnel)

Vez	Oportunidade do lançador de atuar em um evento. A sequência de voltas para cada competidor é definido em todos os eventos antes do início do torneio. Uma jogada começa quando a jogada do lançador anterior foi pontuada ou qualquer tempo depois, quando o juiz do evento indica que os oficiais estão prontos. O lançador deve fazer seu lançamento dentro de 15 segundos do início de sua virar, a menos que seja anunciado ou anunciado de outra forma antes do início do torneio. Prorrogações podem ser permitidas pelos juízes se feitas de forma justa e consistentemente.
Sem pontuação Redondo	Rodada em que uma pontuação oficial não pôde ser registrada devido a interferência, ou porque o juiz não conseguiu pontuar corretamente a rodada. Pode resultar em um novo lançamento. Se nenhum novo lançamento for feito (por exemplo, devido a uma lesão), os juízes determinam a pontuação de forma que nenhum lançador receba uma vantagem ou desvantagem.
Aquecimento	Há aquecimento geral em áreas designadas no campo de competição antes do início de cada evento. O tempo de aquecimento é definido no regulamento do evento.
Cartão amarelo. Penalidade de primeiro nível aplicada à equipe ou ao indivíduo. Veja Penalidades em	Regras Gerais.

F. Organizando o Torneio

Os tópicos desta seção fazem parte de um Manual de Torneio (ainda não escrito) que contém informações para diretores, organizadores e equipes de torneios. Essas informações são necessárias para organizar o torneio, mas não é necessário no livro de regras para os eventos de campo. No entanto, há informações disponíveis on-line sobre "Como organizar uma copa do mundo de bumerangue" http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. Ordem de Lançamento

- a) A ordem de lançamento deve ser determinada antes que os lançadores cheguem ao torneio.
- b) Serão feitos gráficos para cada dia de teste em equipe e para cada dia de teste individual.
- c) Cópias dessas listas serão entregues aos lançadores antes do primeiro evento e às equipes capitães antes da reunião dos capitães.
- d) Essas folhas devem ser afixadas.
- e) Quaisquer problemas possíveis devem ser levados ao conhecimento dos oficiais do torneio antes o torneio começa. Os diretores do torneio podem definir um prazo para solicitar alterações.

2. Anúncios

- a) Antes do início do primeiro evento, todos os lançadores serão informados o mais breve possível sobre o seguinte:
 - possível:
 - (i) Nomes dos oficiais do torneio, juízes, árbitros e responsáveis pela segurança, e suplentes.
 - (ii) Ordem de lançamento dos competidores. A ordem deve ser arbitrária. Deve ser definida e anunciado para todos os eventos antes do início do primeiro evento.
 - (iii) Regras gerais e regras básicas que se aplicam a todos os eventos.
 - (iv) Esses anúncios podem ser feitos na reunião dos capitães.

3. Organização de Eventos

- a) Para o início de cada dia de torneio, verifique o horário.
- b) Antes do início da competição, a ordem das provas de cada dia é afixada no site do torneio e no campo.

c) As ordens de lançamento, as atribuições de círculo e as atribuições de arbitragem estão disponíveis antes cada evento e são anunciados ou publicados no campo.

d) Eventos de equipe: agendamento

(i) Haverá 3-4 dias de jogos de equipe, além de um dia de clima, se necessário, durante os dias dos campeonatos.

Os eventos competitivos são realizados no máximo três dias consecutivos para minimizar o risco de ferimentos aumentando.

(ii) Os eventos de estilo de equipe são priorizados (Super Catch, Revezamento e Revezamento de Resistência)

(iii) Cada um dos eventos deve ser disputado pelo menos 2 vezes com um objetivo de 3 vezes.

e) Eventos Individuais

(i) Haverá 2 dias de jogos individuais durante os dias dos campeonatos.

4. Composição da equipe

a) O CMB deve sediar uma mistura de equipes de todos os países que realizam o lançamento:

(i) Seleções Nacionais (Dependendo do contingente máximo de equipes de 1 a 3 por nação)

(ii) Equipe Internacional Feminina (Dependendo do contingente máximo da equipe: 1-2 mulheres equipes)

(iii) Equipe de Veteranos: composta por idosos (50 ou 55 a determinar) que não qualificar-se para a seleção nacional ou que sejam de um país não membro.

(iv) Equipes mistas internacionais (dependendo do contingente máximo de 1 a 2 equipes)

Composto por lançadores de países membros ou não membros da IFBA que se qualificam para o WBC, mas não tem uma seleção nacional para disputar.

Nota: Apenas as seleções nacionais são convidadas diretamente pela comissão organizadora. A seleção multi-as equipes nacionais devem entrar em contato com a organização proativamente.

5. Uso de extras para eventos de equipe

a) As equipes podem ter 5 ou 6 membros arremessadores (4 membros da equipe arremessando e 1 julgando durante um evento).

b) As equipes veteranas e a equipe com o diretor do torneio podem ter mais arremessadores. *

- c) Equipes com menos de 6 arremessadores podem adicionar extras com a permissão do oficiais do torneio. Os extras não devem aumentar o tamanho da equipe para mais de 6. Todos os extras devem ser aprovado pelos oficiais do torneio antes de cada evento.
- d) Os figurantes poderão competir por apenas 1 equipe durante o torneio por equipes.
- e) Em caso de emergência ou lesão que faça com que uma equipe fique com 3 competidores ou menos, os oficiais do torneio podem aprovar o uso de extras nesse ponto. Se um membro da equipe pode voltar a juntar-se à equipa mais tarde, o membro da equipa substitui o extra que o substituiu originalmente.

6. Pontuação do Campeonato Mundial de 2024

- a) A pontuação do evento no torneio é feita de acordo com as regras do evento.
- b) A pontuação geral será feita com o sistema de pontuação relativo para a equipe e eventos individuais.
- c) A pontuação pode ser mantida e analisada em dispositivos eletrônicos, mas uma contabilidade em papel deve ser mantido para registro de todas as pontuações e classificações.
- d) O tamanho oficial do torneio é o número de:
 - (i) Taça por equipas: Equipas inscritas no início da primeira prova. Não há um mínimo número de equipes.
 - (ii) Taça individual: Lançadores inscritos no início do primeiro evento. Não há número mínimo de lançadores.

7. Sistemas de pontuação

- a) O sistema de pontuação baseado em classificação (RBSS)
 - (i) Colocação de pontos em cada evento
 - a. 1º lugar = 1 ponto de colocação, 2º lugar = 2 pontos de colocação, 3º lugar = 3 pontos de colocação pontos, último lugar = n pontos de classificação (número de equipes ou indivíduos inscritos)
 - b. Exemplo
 - o Equipe: Se houver 20 equipes, a equipe que ficar em 1º lugar em um evento receberá 1 ponto de colocação. O 2º lugar recebe 2 pontos de colocação, o 3º recebe 3 pontos de colocação pontos, o último recebe 20 pontos de colocação.

- o Individual: Se houver 100 indivíduos, o 1º colocado em um evento recebe 1 ponto, o 2º lugar recebe 2 pontos, o último recebe 100 pontos.
- c. Sistema de colocação ascendente: O máximo de pontos de colocação em um evento é igual ao número total de equipes ou lançadores no evento.
- d. Nenhum ponto adicional é concedido por vencer um evento.
- e. As equipes ou indivíduos empatados dividem os pontos de colocação dos lugares onde iriam ter tomado se não tivessem empatado.
- o Exemplo: Se 3 equipes empatarem em 2º lugar, elas dividirão a classificação pontos para o 2º, 3º e 4º lugares. A próxima equipe receberia a classificação pontos para o 5º lugar.
- f. Não pontuação, falha em competir ou qualquer equipe/lançador desqualificado em um evento ou no geral receberá n pontos de colocação (os piores pontos de colocação possíveis) em este evento ou em geral.
- g. O número de equipes/lançadores competidores (n) permanecerá o mesmo como se não houvesse nenhum desqualificados. A colocação de pontos para equipes/arremessadores desqualificados não é tratada como se houve um empate. As equipes/arremessadores desclassificados recebem pontos iguais aos tamanho oficial do torneio (pontos do último colocado).
- o Exemplo (50 competidores e 2 desclassificados): 1º lugar = 1 ponto de classificação, último lugar, mas não desclassificado = $n - 2$ pontos de colocação ($50 - 2 = 48$ pontos de colocação pontos), 2 lançadores desqualificados n pontos (50 pontos de colocação) por lançador.
- h. Equipes/indivíduos desclassificados recebem a pontuação máxima de classificação no evento. Eles não podem vencer o torneio. Se nenhuma outra equipe/indivíduo estiver desclassificados, eles ficarão em último lugar no torneio, não importa quão bons sejam outras pontuações foram.
- i. A equipe/indivíduo que acumular menos pontos de classificação em uma partida de teste é o vencedor da partida. A pontuação mais baixa em 1 partida é a melhor; a mais alta colocar pontos em 1 partida é o último.
- j. O campeão mundial por equipes é a equipe que acumula o menor número de colocações pontos de todos os dias. A pontuação geral mais baixa é a melhor, a mais alta é a melhor pontos no geral é o último.

k. O Campeão Mundial Individual é o indivíduo que acumula menos colocação de pontos de todos os dias. A menor colocação geral de pontos é a melhor, a mais alta a colocação geral de pontos é a última.

b) O sistema de pontuação relativa (RSS)

(i) O Sistema de Pontuação Relativa converte as pontuações dos eventos em uma pontuação geral usando uma função logarítmica. Isso difere do Sistema de Pontuação Baseado em Classificação que converte pontuações de eventos em uma pontuação geral usando pontos de posicionamento.

(ii) O RSS converte as pontuações de cada evento em pontos gerais de 0 a 1000 com o benchmark de 1000 pontos atribuído ao máximo de pontos possíveis no evento ou próximo ao recorde mundial atual. Isso significa que em alguns eventos é possível pontuar mais de 1000, mas tenha em mente que esses valores mais altos são ainda “relativo” a outras pontuações, portanto não há “recompensa” adicional para uma pontuação excepcional pontuação nesses eventos. Veja detalhes abaixo.

(iii) A matemática:

a. O vencedor é aquele que ganhar a maior soma de Pontos.

b. Para todas as fórmulas, $\lg$ é o logaritmo da base 10. $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ etc.

Os valores dos pontos devem ser arredondados para o próximo número inteiro. Pontuações perfeitas ou pontuações próximas aos recordes mundiais definem os benchmarks de 1000P.

c. Para eventos onde o maior número de pontos ou a maior pontuação é melhor, pontos para a classificação geral são atribuídos como

onde MAX é o benchmark de 1000P. Para Trick Catch/

Duplicação, precisão, rodada australiana de 100p.

d. Para eventos onde a menor pontuação é melhor, os pontos para a classificação geral são premiado como

onde MIN é o benchmark de 1000P.

Os eventos cronometrados têm um número de N tarefas ou rodadas a serem realizado (exemplo 5 capturas em Fast Catch. Ou $3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ tarefas em Tapir). Além disso, pode haver seja um limite de tempo t_{max} . Por exemplo, $t_{max} = 60s$ em Fast Catch.

Se um competidor realizasse n tarefas dentro do limite de tempo, seu a pontuação calculada será o tempo esperado para realizar tudo N tarefas.

e. Para rodadas completas, a pontuação é o tempo medido, mas não pior que t_{max} $N/(N-1)$.

f.

g. Por exemplo, se um lançador se machucar após a recepção no revezamento da equipe antes retornando ao portão, a pontuação é $300 \times 8/7 = 342.857s$ no revezamento por equipes. Uma pontuação zero é concedida com 0 pontos.

Nota: A escolha de MAX e MIN não tem impacto na classificação geral, exceto para pontuações muito próximas de zero.

h. Em eventos sem a melhor pontuação possível tecnicamente (Pegada Rápida/Anta/ Resistência) podem ser concedidos prêmios superiores a 1000P. Em eventos com limite/ tecnicamente a melhor pontuação possível (como precisão), 1000P é o maior número de pontos.

i. Os competidores que não comparecerem ou não jogarem nada (np) receberão -200P.

j. Veja o apêndice para tabelas dos eventos.

k. Regras práticas

Para pontuações maiores que 10% do benchmark 1000P (exemplo: 2c em Fast Catch ou 10P em Precisão) as seguintes regras práticas podem ser usadas:

A bate B	por fator 1,01 ou 1%	ex. 30s vs 29,7s em FC ca. Diferença de 2P	
A bate B	de fato. 1,1 ou 10% 88P vs 80P em ACC		aproximadamente 20P de diferença.

A bate B	de fato. 1,2 ou 20% 16,67	vs 20s em FC	aprox. 39P de diferença.
A bate B	de fato. 2 ou 100% 2c vs 1c	em FC	aproximadamente 148P de diferença.
o time A vence o time B de	fato. 3 ou 200% 99c vs 33c	no Super pegar	aprox. 230P de diferença.

Ao contrário dos sistemas baseados em posição, esses valores não dependem da presença de um lançador adicional/equipe C.

c) Tabelas de pontuação do sistema de pontuação relativa – versão curta – individual

(i) As tabelas completas estão disponíveis no livreto de tabelas do sistema de pontuação relativa

Pontos	FC		FIM	ACC/AR/ TC	MTA1/5	MTA3/5
1020	13,67		87			
1000	15h00		80	100	50,00	150,00
980	16,47		72	91	45,55	136,66
960	18,08		66	83	41,50	124,50
940	19,84		60	75	37,80	113,42
920	21,78		55	68	34,43	103,30
900	23,92		50	62	31,36	94,08
880	26,27		45	57	28,55	85,67
860	28,85		41	52	26,00	78,00
840	31,69		37	47	23,66	71,00
820	34,82		34	43	21,54	64,62
800	38,27		31	39	19,60	58,80
780	42,06		28	35	17,83	53,49
760	46,25		25	32	16,21	48,65
740	50,86		23	29	14,74	44,24
720	55,95		21	26	13h40	40,21
700	61,58		19	24	12,18	36,54
680	67,79		17	22	11,06	33,19
660	74,65		16	20	10,04	30,14
640	4c	659 14		18	9,11	27h35
620	3c	600 13		16	8,27	24,81
600	2c	518 11		14	7,49	22,49
580	1c	387 10		13	6,79	20,38

560		9	12	6.15	18h45
540		8	11	5,56	16,70
520		8	10	5.03	15.09
500		7	9	4,54	13,63

d) Tabelas de pontuação do sistema de pontuação relativa – versão curta – equipe

(i) As tabelas completas estão disponíveis no livreto de tabelas do sistema de pontuação relativa

Pontos	EQUIPE ACC/ AR/TC	EQUIPE MTA relé	EQUIPE FIM	EQUIPE super	EQUIPE relé	EQUIPE anta
1020			65	109	127,57	164,02
1000	400	200,00	60	100	140,00	180,00
980	364	182,22	54	91	153,66	197,56
960	332	166,01	49	83	168,67	216,86
940	302	151,22	45	75	185,16	238,06
920	275	137,74	41	68	203,28	261,36
900	250	125,44	37	62	223,21	286,98
880	228	114,23	34	57	245,12	315,16
860	208	104,00	31	52	269,23	346,15
840	189	94,67	28	47	295,76	19p 840
820	172	86,16	25	43	324,96	15p 790
800	156	78,40	23	39	7c 808 10p 705	
780	142	71,32	21	35	6c 776 5p 563	
760	129	64,87	19	32	5c 737	
740	117	58,98	17	29	4c 691	
720	107	53,62	16	26	3c 631	
700	97	48,72	14	24	2c 549	
680	88	44,25	13	22	1c 415	
660	80	40,18	12	20		
640	72	36,47	10	18		
620	66	33,08	9	16		
600	59	29,99	8	14		
580	54	27,18	8	13		
560	49	24,61	7	12		
540	44	22,26	6	11		
520	40	20,13	6	10		
500	36	18,18	5	9		

8. Cancelamento de Eventos

- a) Antes do início do torneio, o Diretor do Torneio publicará o
ordem em que os eventos seriam cancelados a cada dia devido a questões de tempo.
- b) Os torneios/eventos anunciados são realizados conforme o cronograma, independentemente do clima ou de outras condições climáticas.
ocorrências, a menos que os oficiais decidam fazer uma pausa no horário de início programado para
cancelar ou adiar.
- c) Em caso de chuva forte, vento forte ou outras condições perigosas, os oficiais do torneio
decidirá se continua com o evento ou faz uma pausa e aguarda o resultado
condição para clarear.
- d) Estas são as condições meteorológicas em que uma competição deve ser cancelada,
adiado ou retraído.
- (i) Temperatura máxima 38C / 100,5F
- (ii) Todos os eventos: velocidade média máxima do vento de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph) *
- (iii) Duplicação: velocidade média máxima do vento de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph) *
- *A velocidade do vento será medida a 2 metros acima do solo no campo de jogo e
monitorado continuamente em intervalos de 10 minutos
- e) Em caso de chuva leve, a competição continuará.
- f) Se o relâmpago for visível do campo e parecer estar se aproximando, o torneio
As autoridades farão uma pausa e esperarão a tempestade passar.
- g) Se os oficiais decidirem fazer uma pausa (em caso de chuva, relâmpagos, etc.), eles devem fazê-lo
entre as rodadas do evento, se possível. O restante do evento deve ser disputado no
mesmo dia, ou o evento será considerado cancelado e a pontuação do evento será
um dos seguintes:

- (i) Se o evento tiver rodadas (como a Rodada Australiana com cada equipe vencendo mais de uma vez), então as pontuações para o número de rodadas que todas as equipes completaram serão as pontuações do evento. Exemplo: Se cada equipe tivesse dois arremessadores, completaria a competição australiana Rodada, mas algumas equipes tiveram três arremessadores completando o evento, as pontuações para o Os dois primeiros arremessadores são os pontuadores da equipe para o evento. Quaisquer rodadas não iniciadas no o tempo da interrupção poderá ser completado quando o concurso for retomado, e o as pontuações serão incluídas na pontuação oficial da equipe.
- (ii) Se o evento for disputado uma vez por cada equipe (como a Team Endurance) e todas as se a equipe não tiver completado sua rodada, nenhuma pontuação será registrada para o evento.
- (iii) Quando e se o torneio puder ser reiniciado mais tarde no mesmo dia e se tiver muito tempo foi perdido para continuar o evento pausado, o próximo evento na programação ou de acordo ao cronograma será contestado.

9. Reagendamento de eventos em campeonatos de equipes

- a) O objetivo dos organizadores do torneio é completar todos os eventos durante a equipe torneio nos dias programados. Se o clima ou outros problemas reduzirem o total eventos para menos do que o número programado, um campeão ainda será declarado. O As diretrizes a seguir determinam o reagendamento de eventos caso sejam cancelados pela chuva.
- b) Se o primeiro ou o segundo dia forem completamente cancelados pela chuva, o dia será disputado no dia dia de chuva, usando a mesma ordem de eventos publicada anteriormente: Se o primeiro dia for choveu, os eventos programados para o segundo dia serão realizados no segundo dia e os eventos programados para o primeiro dia serão realizados para o dia da chuva. Se o segundo dia for cancelado por causa da chuva, os eventos programados para o segundo dia serão realizado para o dia de chuva.
- c) Se ambos os dias forem cancelados por chuva, os eventos programados para o 1º dia serão realizados na chuva dia.

10. Reagendamento de eventos em campeonatos individuais

- a) O objetivo dos organizadores do torneio é completar todos os eventos durante o torneio individual campeonatos nos dias programados. Se o clima ou outros problemas reduzirem o total eventos para menos do que o número programado, um campeão ainda será declarado. O As diretrizes a seguir determinam o reagendamento de eventos caso haja chuva em algum dia.
- b) Os Campeonatos Individuais são aprovados mesmo que continue chovendo até o segundo dia.
- c) Caso o primeiro dia do Campeonato Individual seja cancelado por qualquer motivo, o os eventos programados para o segundo dia serão realizados no segundo dia.
- d) No entanto, o diretor do torneio poderá decidir antes do início do torneio que o segundo dia pode ser realizado com um cronograma revisado para testar uma variedade de habilidades. Este cronograma revisado pode conter eventos de qualquer dia. O diretor do torneio definirá o cronograma revisado antes do início do torneio. Uma sugestão:
Rodada australiana, captura de truque/dobra 100 (ou apenas dobra 50), captura rápida, MTA 100.
- e) Caso o segundo dia seja cancelado devido ao mau tempo, a classificação será determinado pelas pontuações do primeiro dia ou no final do dia de chuva, se houver.

G. Gravando Recordes Mundiais

Esta seção não pertence ao Livro de Regras para Eventos. Provavelmente pertence ao IFBA site e no Manual do Torneio.

1. Recordes mundiais

a) As pontuações definidas durante a Copa por Equipes não contam para o Recorde Mundial.

2. Reconhecimento da IFBA

a) A IFBA reconhecerá um recorde mundial somente se:

- (i) O evento está contido no livro de regras mais atual da IFBA ou em um evento tradicional com regras comumente aceitas (exemplo: Mais Capturas Consecutivas).
- (ii) O recorde foi alcançado em um evento que foi disputado no máximo uma vez em um dia –ou- O recorde foi alcançado na primeira tentativa de um evento que foi contestado mais de uma vez por dia.
- (iii) Em qualquer caso, a IFBA pode (não deve) votar para aceitar ou não um recorde mundial.
- (iv) Estes eventos são listados:

- a. Precisão 100 (5 séries de 2 arremessos)
- b. Precisão 50 (5 séries de 1 arremesso)
- c. Captura rápida (2 rodadas)
- d. MTA 100 (3, 4 ou 5 arremessos)
- e. MTA ilimitado (3, 4 ou 5 arremessos) (pode ser a pontuação fora dos limites de um Evento MTA 100)
- f. MTA3+ (a soma das três melhores pontuações de cinco lançamentos)
- g. Rodada Australiana (máx. 100 pontos em 5 séries de 1 lançamento)
- h. Truque de captura/Duplo 100 (Sistema de Christchurch)
- i. Resistência (maior número de capturas em um período de 5 minutos)
- j. Longa Distância (melhor pontuação de uma ou duas rodadas de 5 séries de 1 arremesso)/(melhor pontuação de um máximo de 20 arremessos por dia)
- k. Malabarismo (a maioria das capturas consecutivas até que um dos dois bumerangues não esteja pego) (os dois primeiros arremessos devem ter o mínimo de 20m).

- I. Maior número de capturas consecutivas (maior número de capturas consecutivas até que o bumerangue não esteja mais presente).
pego, pré-qualificação de 20m necessária, mas não verificado em cada lançamento)

3. Condições para Relatórios de Registros

- a) Esses recordes devem ser alcançados durante um torneio reconhecido por um país da IFBA membro. Muito provavelmente, todos os países membros da IFBA apenas reconhecerão ou não reconhecerão um torneio dentro do seu território. Em outros casos - torneio de longa distância no Sahara - o Comitê Diretivo da IFBA decidirá.
- b) Cada país pode solicitar a adição de um evento à lista de recordes da IFBA (uma entrada na lista de recordes da IFBA).
é necessário então um livro de regras) propondo-o na assembleia geral.
- c) O Comitê Diretivo da IFBA providenciou todas as mudanças necessárias no livro de regras e/ou lista de registros até a próxima assembleia geral, no máximo.
- d) Se um competidor atingir uma pontuação perfeita em:
- (i) Precisão 100 (5 séries de 2 arremessos), ele continua a arremessar em séries de 2 arremessos até pelo menos um ou ambos os lançamentos não são um 10 perfeito (ex: 9 e 10). A pontuação total seria ser 109.
 - (ii) Precisão 50 (5 séries de 1 lançamento), ele continua a lançar em séries de 1 lançamento até que um o lançamento não é um 10 perfeito (ex: 9). A pontuação total seria 59.
 - (iii) Rodada Australiana (máx. 100 pontos em 5 séries de 1 lançamento), ele continua a lançar em conjuntos de 1 lançamento até que um lançamento não seja um 20 perfeito (ex: 19). A pontuação total seria 119.
 - (iv) Trick Catch/Doubling 100 (Sistema Christchurch), ele continua a lançar conjuntos de 1 lançamento (em duplicação: 1 lançamento com dois bumerangues) até um lançamento (em duplicação: 1 lançamento com dois bumerangues) não é uma captura. A pontuação total é 100 mais todos os pontos das capturas feitas (em duplicação: Se o primeiro bumerangue for capturado e o o segundo é descartado, os pontos pela captura são dados, mas o lançador tem que parar.
Se o primeiro bumerangue for lançado e o segundo for capturado, não há pontos pela captura.
são dadas e o lançador tem que parar).