

Asociación Internacional de Boomerang (IFBA)

# Reglamento oficial 2024

## Eventos individuales y por equipos

Versión 1.6  
11/04/2024



Presidente: Guenter Moeller

Correo electrónico:

[guenter@themoellers.de](mailto:guenter@themoellers.de) <http://>

[www.ifba-online.com](http://www.ifba-online.com)

Copyright © IFBA 2024 El libro de reglas oficial de la IFBA es propiedad de la IFBA.

Tabla de contenido

A. Reglas generales ..... 4

    1. Edición del reglamento de la IFBA ..... 4

    2. Pautas de seguridad para bumerán ..... 4

    3. Obligaciones de los concursantes y equipos ..... 5

    4. Requisitos del cronómetro ..... 6

    5. Derechos de los concursantes y equipos ..... 8

    6. Responsabilidades de los funcionarios ..... 8

    7. Campo de torneo y asignaciones de lanzamiento ..... 10

    8. Responsabilidades de los equipos como árbitros (miembros jueces de los equipos) ..... 12

    9. Listas de lanzamiento y evaluación de los equipos ..... 12

    10. Precisión de puntuación (Precisión y ronda australiana) ..... 13

    11. Juzgar ..... 13

    12. Inicio del relevo ..... 15

    13. Tiempo ..... 15

    14. Lanzamiento legal ..... 16

    15. Monitoreo de las condiciones meteorológicas ..... 16

    16. Períodos generales de calentamiento ..... 16

    17. Interferencia intencional/Faltas 17 ..... 17

    18. Protestas ..... 20

    19. Sanciones ..... 20

    20. Lanzamiento con pocas manos ..... 22

    21. Lesión durante una prueba por equipos ..... 22

B. Sistema de premios ..... 24

C. Nacionalidad 26 ..... 26

D. Eventos 28 ..... 28

    1. Precisión 100: Individual ..... 28

    2. Precisión: Equipo ..... 30

    3. Ronda australiana: individual ..... 31

    4. Ronda australiana: Equipos ..... 35

    5. Resistencia: Individual ..... 36

    6. Relevo de Resistencia: Equipo ..... 38

    7. Captura rápida: individual ..... 41

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| 8. Tiempo máximo en vuelo (MTA) – Mejor 1 de 5: Individual .....          | 43 |
| 9. Tiempo máximo en vuelo (MTA) – Mejores 3 de 5: Individual .....        | 45 |
| 10. Relevé MTA: Evento por equipos cronometrado .....                     | 45 |
| 11. Relevé de 30 metros49 .....                                           |    |
| 12. Equipo Super Catch .....                                              | 53 |
| 13. Truco de captura/Duplicación de 100: Individual .....                 | 58 |
| 14. Truco de captura/Duplicación de 100: Equipo .....                     | 61 |
| 15. Relevé Terror del Equipo Tapir: Evento por Equipos Cronometrado ..... | 61 |
| 16. Larga distancia .....                                                 | 65 |
| E. Glosario de términos 71 .....                                          |    |
| F. Organización del Torneo 84 .....                                       |    |
| 1. Orden de lanzamiento .....                                             | 84 |
| 2. Anuncios .....                                                         | 84 |
| 3. Organización de eventos .....                                          | 84 |
| 4. Composición del equipo .....                                           | 85 |
| 5. Uso de extras para eventos de equipo .....                             | 85 |
| 6. Puntuación del Campeonato Mundial 2024 .....                           | 86 |
| 7. Sistemas de puntuación .....                                           | 86 |
| 8. Cancelación de Eventos 94 .....                                        |    |
| 9. Reprogramación de eventos en campeonatos por equipos95 .....           |    |
| 10. Reprogramación de eventos en campeonatos individuales 96 .....        |    |
| G. Registro de récords mundiales 97 .....                                 |    |

## A. Reglas generales

Estas reglas generales se aplican tanto a los campeonatos por equipos como a los campeonatos individuales.

### 1. Edición del reglamento de la IFBA

- a) Este reglamento se editará entre los Campeonatos Mundiales Boomerang para tener en cuenta para nuevos eventos y cambios en las reglas y procedimientos, así como para aclarar las reglas antiguas. El Comité de Reglas de la IFBA es el único encargado de adoptar nuevos eventos, cambiar reglas, Aclaración de las reglas preexistentes, edición de texto y formato del Reglamento de la IFBA. Todos Las propuestas de nuevos eventos o cambios en las reglas deben enviarse a las Reglas de la IFBA. Comité para su consideración. Para facilitar el proceso de edición, hemos adoptado ciertos plazos. Estos plazos crearán tiempo suficiente para los competidores, equipos, Los organizadores y el personal de jueces del WBC se adaptarán a las nuevas reglas y eventos. Estos plazos... son los siguientes:
- b) No se pueden agregar nuevos eventos en el período de 12 meses previo al WBC. Si un Si se propone un evento después de esta fecha límite, se considerará para el próximo reglamento. El siguiente WBC.
- c) La versión final del Reglamento deberá publicarse 6 meses antes del inicio del WBC. fecha. Esto incluye todos los cambios en eventos, reglas y procedimientos.
- d) Sin embargo, todavía se pueden realizar cambios en la gramática, sintaxis, formato, etc. hasta el Fecha de inicio del WBC.

### 2. Pautas de seguridad para bumerán

- a) Los bumeranes necesitan mucho espacio para un uso seguro. Solo deben usarse en grandes espacios abiertos donde tienen mucho espacio para volar o rebotar sin peligro de Golpear a alguien o a algo.
- b) Los lanzadores son responsables de la seguridad de todos los que se encuentren dentro de su trayectoria de vuelo. bumeranes. Los lanzadores siempre deben mantener la vista en sus bumeranes durante vuelo.
- c) Si el lanzador ve a alguien en peligro de ser golpeado, debe dar un aviso rápido, claro y fuerte. advertencia verbal a la persona en peligro, como gritarle "¡CABEZAS!".
- d) Seguridad durante la práctica

- (i) Cualquier lanzador que golpee a una persona con un bumerán durante su vuelo de ida y vuelta, y tiene claramente la culpa y queda descalificado de su próximo evento, incluso si es en otro día.
- (ii) Cualquier lanzador al que un oficial del torneo o un maestro del círculo le advierta que se detenga Lanzar peligrosamente en dos ocasiones distintas durante el mismo día, o quién golpea Alguien, después de haber sido advertido una vez, es descalificado del calentamiento, la práctica y Competencia por el resto del día.
- (iii) Excepciones:
  - a. El accidente es claramente culpa de la víctima.
  - b. La víctima se encuentra en un calentamiento o práctica organizada (en la fila para lanzar) y No presta atención a los bumeranes que regresan y, como resultado, es golpeado.

e) Seguridad durante la competición

- (i) Los competidores deben asegurarse de que el juez de círculo haya dado la señal de "círculo libre". anuncio antes de lanzar.
- (ii) No entre en el círculo de otro lanzador sin verificar si es seguro y diciéndole al lanzador que estás entrando en su círculo.
- (iii) Los lanzadores son responsables de mover a los observadores de campo, jueces, espectadores o cualquier persona antes de lanzar para mantener a otros fuera de peligro. Si alguna de estas personas es golpeada, El lanzador no gana puntos en este lanzamiento. Se dará tiempo para que la gente se mueva. pero no se conceden nuevos lanzamientos si los observadores de rango, etc., son golpeados en un lanzamiento. Excepción: El El accidente es claramente culpa de la víctima.

### 3. Obligaciones de los concursantes y equipos

- a) Al participar en el concurso, los concursantes y los equipos aceptan las decisiones de los oficiales del torneo y los maestros del círculo.
- b) En eventos cronometrados, es responsabilidad del competidor asegurarse de que los cronometradores estén listos. antes de comenzar su turno. Un lanzador que lanza antes de que los cronómetros estén listos recibe No hay puntuación para ese turno. Sin embargo, es bueno que el maestro del círculo también verifique para asegurarse Por supuesto, los observadores y cronometradores están listos.
- c) En todos los casos, es responsabilidad del lanzador estar listo para lanzar cuando sea necesario. su turno. Si no lanza dentro del tiempo designado asignado después del juez de círculo da el anuncio de "círculo despejado", pierde su turno.

- d) Los concursantes no podrán hablar innecesariamente con el juez o el anotador durante un evento.
- e) Cuando los lanzadores/equipos se presentan en sus círculos, se ingresan los nombres de los lanzadores.
- en las hojas de puntuación. Si un lanzador o un equipo no está completamente presente para registrarse en el círculo maestro al inicio del evento, el lanzador (en eventos de estilo individual) o el
- El equipo (en eventos de estilo por equipos) recibirá un 0 en ese evento.
- f) Es responsabilidad de cada lanzador/equipo saber cuándo es su turno y
- Esté preparado para lanzar a la señal del oficial.
- g) Cuando los lanzadores/equipos se hayan registrado al inicio del evento, no se podrán realizar cambios.
- Se realizará, excepto en caso de sustitución por lesión en competiciones por equipos. Véase la sección:
- "Lesión durante una prueba por equipos"
- h) Los lanzamientos de calentamiento y práctica están permitidos en áreas designadas y en horarios designados.
- i) Los lanzamientos de calentamiento, los lanzamientos de práctica y los controles de rango no están permitidos desde o sobre un
- Círculo de competición en el que se desarrolla un evento.
- (i) Los concursantes que sean sorprendidos realizando tales lanzamientos serán descalificados de su siguiente evento.
- Aunque sea otro día.
- j) Los competidores podrán utilizar bumeranes de espuma con un alcance inferior a 20 metros.
- Entre eventos, durante los calentamientos generales y mientras se está "en cubierta". "En cubierta" podría ser
- el siguiente grupo o los dos siguientes grupos dependiendo del evento.
- (i) Durante el evento: Solo los lanzadores "en cubierta" pueden usar bumeranes de calentamiento de espuma.
- El área de calentamiento designada será asignada por el personal de jueces. El área de calentamiento
- Estará lo suficientemente lejos del campo de competencia como para que no haya
- No interferir con los competidores.
- (ii) Durante el evento: Los lanzadores que no estén "en cubierta" no podrán lanzar ningún
- bumeranes (de espuma o de otro tipo). Esto incluye a los lanzadores que están observando,
- juzgar, cronometrar, puntuar o tomar un descanso.

## 4. Requisitos del cronómetro

- a) Cada lanzador debe tener un cronómetro que funcione con una precisión de 1/100 de segundo y que tenga
- un cronómetro.
- b) Los cronómetros deben ser de tipo portátil, no de pulsera ni de teléfono inteligente.
- c) ¡Lleva siempre contigo un cronómetro!

d) Los lanzadores deberán contar con un cronómetro para registrarse para el equipo y/o individuo.  
torneo.

e) Utilice siempre el botón LAP (no el botón de parada) del cronómetro, excepto en caso de lesión.

Se presenta en pruebas de resistencia individuales. Véase la sección «Resistencia: Individual».

## 5. Derechos de los concursantes y equipos

- a) Los competidores pueden reemplazar un bumerán en cualquier momento entre vuelos durante un evento.

El evento no debe ralentizarse más de 15 segundos como resultado, o se perderá el turno.

- b) Solo se puede utilizar 1 bumerán (1 par de bumeranes para duplicar) a la vez.

tiempo. Si un lanzador quiere cambiar de bumeran, el que se reemplaza o un

El competidor debe devolver una parte sustancial de la misma al centro del blanco antes de cualquier

Se pueden realizar más lanzamientos.

- c) Los lanzadores son responsables de retirar los obstáculos en el campo de competencia antes de su lanzamiento.

Giro, excluyendo obstáculos de campo previamente especificados. Golpear cualquier objeto que pueda

haber sido eliminado no es interferencia y la puntuación de este turno es 0, excepto cuando el

El turno consta de más de un lanzamiento, como Atrapada rápida, Resistencia o Súper equipo

Atrapar.

- d) Se podrán utilizar guantes legales en cualquier competición. Los guantes legales son aquellos que se utilizan para

Proteger la(s) mano(s) durante la captura, pero no usarse como ayuda para atrapar, como un guante de béisbol.

## 6. Responsabilidades de los funcionarios

El director del torneo, el juez principal, el personal de jueces y el maestro de círculo pueden competir en el

torneo en el que sean oficiales. Si lo son, deben tener suplentes designados para

desempeñar sus funciones en cualquier acción o decisión en la que intervengan como competidores.

- a) Director del torneo

(i) Organiza y es generalmente responsable de un torneo.

- b) Oficiales del torneo

(i) Proporcionar un control adecuado de los espectadores para mantener su seguridad.

(ii) Preparar y distribuir volantes a los espectadores. Los volantes deben incluir información apropiada  
advertencias y debe incluir un programa.

(iii) Realizar una reunión previa al torneo para hacer anuncios y revisar las reglas.

(iv) Poner a disposición de todos los concursantes una copia de las reglas actuales del torneo.  
referencia.

(v) Ayudar a los funcionarios y jueces según sea necesario para resolver las protestas.

(vi) Proporcionar dispositivos sanitarios y sanitarios en el campo.



(vii) Aprobar y publicar los resultados

c) Jueces principales

(i) Organizar y facilitar la reunión de capitanes

(ii) Aceptación de la condición del campo, incluyendo la eliminación de obstáculos y cercas.  
de zonas inseguras

(iii) Cronometrador del programa

(iv) Iniciar y detener el periodo de calentamiento

(v) Asignar jueces de equipo a círculos para que no juzguen a sus propios equipos.

(vi) Preparar eventos de equipo

(vii) Responsable de verificar las condiciones meteorológicas y de tomar la decisión de pausar  
un evento. Ver sección: «Monitoreo de las condiciones meteorológicas».

(viii) Toma de decisiones finales

(ix) Revisa el reglamento y evalúa los cambios en cuanto a su viabilidad.

d) Oficiales/Jueces

(i) Responsable del desarrollo justo del torneo.

(ii) Designar jueces auxiliares para que desempeñen sus funciones cuando no pueda dirigir los eventos  
él mismo (como cuando se utilizan varias estaciones de lanzamiento o cuando se realizan 2 o más eventos)  
se están ejecutando simultáneamente).

(iii) Determinar la puntuación que se otorgará por cada lanzamiento en cada evento.

(iv) Organizar y recopilar datos de los comisarios y cronometradores para los anotadores.

(v) Juzgar las interferencias y las reglas apropiadamente.

(vi) Consultar con el director del torneo y los jueces principales para resolver las protestas.

(vii) Utilizar cualquier método que parezca más justo para determinar cómo debe ser tratada una ocurrencia.  
Se puntuó incluyendo, pero no limitado a, información de testigos de la  
aparición.

(viii) Si tiene dudas sobre el resultado del lanzamiento, se le debe otorgar el beneficio de la duda.  
Siempre acude al lanzador. El maestro del círculo no puede obligar al lanzador a repetir.  
el lanzamiento solo porque el maestro del círculo tiene dudas sobre la puntuación.

e) Maestro del Círculo

(i) Se asegura de que el campo esté preparado para el evento.

- (ii) Responsable del desarrollo justo de los eventos en cada círculo incluido en el torneo.

Esto incluye interpretar las reglas, organizar a otros oficiales y comisarios, y grabación de partituras.

- (iii) Observa las faltas en los pies y decide sobre las capturas legales/válidas.
- (iv) En las pruebas de relevo, determina si el lanzador ha tocado el círculo central.
- (v) Anuncia cuando comienza el turno y señala que el círculo está despejado.
- (vi) Puede ser cualquier lanzador que esté familiarizado con las reglas y entienda bien el inglés.  
suficiente para mantener las puntuaciones.
- (vii) Si tiene dudas sobre el resultado del lanzamiento, se le debe otorgar el beneficio de la duda.  
Siempre acude al lanzador. El maestro del círculo no puede obligar al lanzador a repetir.  
el lanzamiento solo porque el maestro del círculo tiene dudas sobre la puntuación.

#### f) Anotadores

- (i) Designado por los jueces para registrar las puntuaciones durante el evento.
  - a. Las funciones podrán ser desempeñadas por cualquier persona aprobada por el juez principal cuando:  
necesario.
  - b. Registra todas las puntuaciones del evento.

#### g) Mayordomo (Mayorista de campo, Cronometrador)

- (i) Designado por los jueces para ayudar en la determinación del alcance, el tiempo y la determinación de  
Precisión o puntos de captura según se solicite.
- (ii) Todos los competidores deben realizar algunas tareas de comisario cuando les toque el turno de lanzar.  
no inminente
- (iii) Puede asignarse antes del inicio de un evento/turno.

#### h) Anotador principal/Analista de puntuaciones

- (i) Prepara hojas de puntuación.
- (ii) Vuelve a verificar los cálculos en la hoja de puntuación.
- (iii) Determina la clasificación oficial en cada evento.
- (iv) Recopila datos para determinar la clasificación general.
- (v) Revisa el reglamento y evalúa los cambios para determinar su viabilidad.

## 7. Campo de torneo y asignaciones de lanzamiento

#### a) Campo

(i) El campo del torneo debe ser plano, nivelado, con césped bien cortado y libre de obstáculos.

como árboles, postes de luz, postes de portería, etc.

(ii) Los obstáculos deben estar al menos a 10 metros del círculo de alcance más externo requerido para el evento.

(iii) Las marcas circulares deben ser inamovibles y muy visibles. Todas las líneas circulares deben ser continuo

(iv) El área del campo del torneo debe estar claramente definida y debidamente marcada. Esto es especialmente importante para los eventos de la MTA.

b) Orden de lanzamiento y clasificación de eventos para la competencia individual

(i) El orden de los lanzadores no puede perjudicar ni favorecer a ningún lanzador. Antes de

Al inicio del torneo, los lanzadores se clasificarán según los resultados de la

WBC anterior. Los lanzadores que no asistieron al WBC anterior serán seleccionados al azar.

asignados a la clasificación. Nota: Asegúrese de que haya suficientes lanzadores experimentados en el último grupo en correr un círculo.

(ii) En cada evento, los lanzadores serán clasificados en grupos de principalmente 5, pero pueden ser 4 o 3. dependiendo del evento.

(iii) Si es necesario, se pueden utilizar lanzadores "ficticios" para igualar los grupos a 5.

(iv) Los grupos se ordenarán de manera que haya un número igual de personas de alto, medio y bajo nivel. grupos clasificados en cada círculo.

a. Ejemplo: Consideremos un pequeño torneo de 44 en el que uno de los eventos utilizará 3

Círculos. Las agrupaciones en el círculo podrían verse así:

o Círculo 1: Lanzadores 1-5, 16-20, 31-35

o Círculo 2: Lanzadores 6-10, 21-25, 36-39

o Círculo 3: Lanzadores 10-15, 26-30, 40-44 + más 1 muñeco

(v) El personal de puntuación utilizará la herramienta de asignación de círculos (CAT) para publicar los resultados del círculo.

Hojas de asignaciones antes del torneo.

a. Las agrupaciones (números de clasificación) se publicarán antes de que comience el torneo.

b. Después de cada evento, los lanzadores solo necesitarán encontrar su clasificación general en la

Luego, busque ese número en la hoja de puntuación del círculo para las hojas de asignación.

próximo evento.

c) Equipo de orden de lanzamiento

(i) En eventos de estilo tándem, las parejas de lanzadores del mismo equipo no pueden lanzar en los mismos círculos o círculos adyacentes.

(ii) También se les deberían asignar franjas horarias diferentes para el evento.

(iii) Dos equipos no pueden competir entre sí en el Relevé de Treinta Metros dos veces.

Durante un torneo por equipos.

## 8. Responsabilidades de los equipos como árbitros (miembros jueces de los equipos)

a) Se requiere que al menos un lanzador de cada equipo oficie en cada evento. El equipo

Las asignaciones de arbitraje se publican de la misma manera que las asignaciones del círculo del equipo.

y órdenes de lanzamiento. Las excepciones dependen del tamaño del equipo y pueden ser aprobadas por el

jueces principales.

b) Es posible que se requiera que los miembros del equipo de lanzamiento juzguen, cronometren y/o detecten el alcance antes

y/o después de su turno en los círculos donde están compitiendo.

(i) La ausencia o el no cumplimiento de las acciones requeridas podrá resultar en una tarjeta amarilla.

c) Los oficiales de equipo designados (miembros jueces de los equipos) deben estar en sus círculos 5 minutos

Antes de que comience el evento e informar al maestro del círculo.

## 9. Listas de lanzamiento y evaluación de los equipos

a) Los equipos deben enviar los nombres de sus 4 miembros lanzadores al círculo.

Maestro después de cada evento de calentamiento.

b) Los equipos deben enviar al menos el nombre de un miembro del jurado para cada evento después

Calentamiento de cada evento para los jueces principales. Las excepciones dependen del tamaño del equipo y pueden

ser aprobado por los jueces principales.

c) En la reunión de capitanes, cada equipo recibirá copias de las asignaciones del círculo y

Asignación de evaluación. Estas hojas también se publicarán.

d) Es responsabilidad de cada equipo asegurarse de que sus miembros lanzadores estén a su alcance.

círculos asignados a tiempo. Si la lista de miembros del jurado de los equipos indica que los equipos deben...

proporcionar un funcionario, este miembro del equipo también debe cumplir con su deber asignado a tiempo.

La ausencia podrá acarrear una sanción personal.

e) Los equipos con solo 5 integrantes aún deberán traer un miembro del equipo como juez.

f) A los equipos con solo 4 miembros también se les podría exigir que entreguen una evaluación del equipo.

miembro y verse obligado a lanzar con menos personal. Véase la sección: «Lanzamiento con menos personal».

Esto se puede solicitar a los jueces principales, pero la decisión de los jueces principales será

ser definitivo.

## 10. Precisión de puntuación (Precisión y ronda australiana)

| Ubicación de puntuación                             | Precisión<br>cy | Un ussie<br>Redondo |
|-----------------------------------------------------|-----------------|---------------------|
| Dentro del círculo de 2 metros                      | 10              | 10                  |
| En un círculo de 2 metros*                          | 9               | 9                   |
| Entre círculos de 2 y 4 metros                      | 8               | 8                   |
| En un círculo de 4 metros*                          | 7               | 7                   |
| Entre círculos de 4 y 6 metros                      | 6               | 6                   |
| En un círculo de 6 metros*                          | 5               | 5                   |
| Entre círculos de 6 y 8 metros                      | 4               | 4                   |
| En círculo de 8 metros*                             | 3               | 3                   |
| Entre círculos de 8 y 10 metros                     | 2               | 2                   |
| En un círculo de 10 metros*                         | 1               | 1                   |
| Entre círculos de 10 y 20 metros                    | 0               | 1                   |
| En círculo de 20 metros*                            | 0               | 1                   |
| *También significa un pie en cada lado del círculo. |                 |                     |

## 11. Juzgar

a) Los jueces podrán utilizar cualquier medio disponible para determinar cómo debe ser juzgado un suceso.

juzgados, incluida la ayuda de testigos que tenían un mejor punto de vista que el juez.

b) La decisión del maestro de círculo puede ser objeto de protesta. Véase la sección «Protestas».

c) Las violaciones claras, obvias o sospechadas de las normas deben ponerse en conocimiento de la autoridad competente de inmediato.

Atención del funcionario requerido para hacer la llamada por cualquier funcionario que vea la violación. El oficial obligado a tomar la decisión lo hará entonces.

## 12. Inicio del relevo

a) Las salidas detenidas se realizan desde la puerta del equipo en la línea de salida tras una señal audible.

De un oficial del evento. No se pueden usar salidas corriendo.

b) Una vez iniciado el evento, ningún lanzador podrá tocar el área dentro de la competencia.

círculo (incluida la línea) hasta que sea tocado. Ninguna parte del cuerpo del lanzador puede extenderse sobre la línea mientras espera la etiqueta.

c) Después de ser tocado, podrá ingresar al círculo.

## 13. Tiempo

a) Método de cronometraje:

(i) Se designarán tres cronometradores principales y un cronometrador de respaldo antes de cada turno y

Los cuatro mantendrán el ritmo.

(ii) Si un cronometrador considera que no inició o detuvo su cronómetro en el momento apropiado

momento en cualquier turno deberá descalificar su tiempo.

(iii) Si uno o más de los cronometradores principales no están dentro de los límites designados a continuación o

Ha descalificado su tiempo, se utiliza un cronómetro de respaldo en lugar del tiempo descartado:

a. Si se utilizan los 3 tiempos primarios, los tiempos se consideran válidos si el más corto

y los tiempos más largos están dentro de 0,75 segundos entre sí. El tiempo oficial es

El tiempo medio. Si los tiempos más largos y más cortos son superiores a 0,75 segundos

Aparte, el 1 más alejado del tiempo medio debe descartarse. En ese caso, el

Se utiliza una copia de seguridad. Luego, se repite el proceso para asegurarse de que la copia de seguridad esté dentro

la tolerancia de 0,75 segundos.

b. En ese momento, si solo 2 cronómetros están dentro de la tolerancia de 0,75 s, el oficial

el tiempo es el inferior de los 2 tiempos.

c. Si solo un cronómetro tiene lo que parece ser un tiempo válido, este es el oficial.

tiempo. Nota: El lanzador no puede optar por volver a lanzar si solo se obtuvo un cronómetro.

un tiempo válido. Dar un nuevo lanzamiento se considera una ventaja para el lanzador.

para mejorar su puntuación.

- (iv) Para eventos de equipo en los que se registran el tiempo total y los tiempos de vuelta (por ejemplo, relevo y relevo MTA) el cronometrador oficial es el que tiene el tiempo general medio.

Desde este cronómetro se toman todos los tiempos de vuelta, si es necesario.

## 14. Lanzamiento legal

- a) Si no existe una regla específica para el evento, un lanzamiento solo es legal cuando se realiza desde dentro de El centro del blanco. No pisar la línea (falta de pie).

## 15. Monitoreo de las condiciones meteorológicas

- a) Habrá al menos dos estaciones meteorológicas en el campo para monitorear la velocidad del viento y temperatura. Las estaciones de monitoreo deben estar espaciadas de manera que todos los competidores y Los jueces tienen acceso a solicitar un "control de viento"
- (i) Se asignarán monitores meteorológicos para realizar un seguimiento de las condiciones cambiantes y estar Disponible para dar una lectura cuando un competidor o juez lo solicite.
- (ii) Los monitores pueden ser personal de evaluación, un miembro de evaluación de un equipo, un competidor que no sea actualmente compitiendo o cualquier persona que el Juez Principal considere capaz de realizar la tarea.
- (iii) Las normas actuales sobre las condiciones climáticas son las siguientes:
- a. Temperatura máxima 38 °C / 100,5 °F
  - b. Todos los eventos: vientos con una velocidad media máxima de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph)\*
  - c. Duplicación: velocidad media máxima del viento de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph)\*
- \*La velocidad del viento se medirá a 2 metros sobre el suelo en el campo de juego.
- y monitoreados continuamente durante intervalos de 10 minutos
- (iv) En caso de que se crucen estos límites, el juez principal seguirá las reglas para "Cancelación de eventos"

## 16. Períodos generales de calentamiento

- a) Habrá un período de calentamiento general de 10 minutos antes de cada evento.
- (i) Excepción 1: No habrá un calentamiento general para la Ronda Australiana. En su lugar, habrá Habrá un calentamiento controlado de 5 minutos para cada grupo antes de su turno. Ver sección "Ronda australiana"
- (ii) Excepción 2: 15 minutos para Super Catch, MTA y MTA Relay.



- b) El período de calentamiento comienza poco después de que finalice el evento anterior, incluido cualquier protestas.
- c) Una señal fuerte alertará a los lanzadores del comienzo (como un pitido) y del final (como como dos gritos) de calentamiento.
- d) No se podrán lanzar bumeranes de competición después de la señal que marca el final de la carrera. calentamiento.
- e) Una vez finalizado el período de calentamiento, los lanzadores y los oficiales tienen 5 minutos para presentarse a sus círculos.
- f) Los lanzamientos de calentamiento pueden realizarse en los campos del torneo o en los campos designados. Área de práctica. Los lanzadores que utilicen el campo de torneo deben evitar usar las dianas. Consulte los eventos para conocer las excepciones.
- g) Para la ronda australiana y los eventos de Precisión, los calentamientos del primer grupo solo podrán Se realizarán de manera y en lugares que otros equipos puedan utilizar para calentar.
- (i) Ejemplo: si, después de que comience el evento, no se permitirá que otros grupos tengan sesiones de calentamiento, Los lanzamientos que vuelan hacia el círculo de competencia de 50 metros, entonces el primer grupo puede No tener lanzamientos de calentamiento que vuelen hacia el círculo de competencia
- h) No se permitirá ningún lanzamiento fuera de la competición en ningún lugar mientras un evento esté en curso. Acepta a los lanzadores de espuma "en cubierta" en un área designada. El único El lanzamiento de cualquier otro bumerán se realizará en círculos activos por lanzadores que compiten en sus turnos o en el calentamiento oficial antes de sus turnos.
- i) Cualquier lanzador que esté lanzando ilegalmente después del final del calentamiento o ilegalmente durante un evento, es descalificado del evento para el cual está calentando, o de su próximo evento (si ya ha competido en el evento actual), aunque sea en otro día.

## 17. Interferencia intencional/Faltas

- a) Durante el Campeonato por Equipos
- (i) Si la interferencia parece ser intencional por parte de un lanzador durante su turno en una jugada de equipo-evento de estilo, el equipo del lanzador queda descalificado de este evento y no obtiene ningún puntaje (uno para todos y todos para uno).
- (ii) Si la interferencia parece ser intencional por parte de un lanzador durante su turno en un tándem, evento de estilo, el lanzador queda descalificado de este evento y no obtiene ningún puntaje.

(iii) Si la interferencia parece ser intencional por parte de un competidor distinto del lanzador durante su turno:

(iv) Si el competidor que interfiere es uno de los miembros del equipo que lanza, no gana Puntuación (la puntuación se cancela en caso de que el lanzador ya haya lanzado el evento).

(v) Si el competidor que interfiere es un miembro del equipo que juzga o que no lanza, Está descalificado del siguiente evento, incluso si es al día siguiente. Ese miembro No se permitirá estar en el campo como competidor, juez ni miembro extra para ese próximo evento.

(vi) En una prueba por equipos no hay penalizaciones personales, porque éstas tienen impacto únicamente en Algunos equipos dependen de su número de lanzadores. Ver sección: "Sanciones" para Cómo puntuar eventos por equipos.

b) Durante el Campeonato Individual

(i) Si la interferencia parece ser intencional por parte de un lanzador durante su turno, el lanzador es descalificado de este evento y no obtiene ningún puntaje.

(ii) Si la interferencia parece ser intencional por parte de un competidor distinto del lanzador Durante su turno, el competidor que interfiere queda descalificado de este evento.

c) Repeticiones

(i) Los maestros del círculo intentan evitar que los relanzamientos creen una ventaja injusta o desventaja para cualquier equipo o lanzador.

(ii) Los equipos y lanzadores tienen la opción de rechazar el relanzamiento para mantener el puntaje. ganado durante la ronda en la que se produjo la interferencia, a menos que el maestro del círculo determina que la justicia exige un nuevo lanzamiento.

(iii) Si se realiza un nuevo lanzamiento, el puntaje del mismo cuenta. Consulte las reglas del evento para saber cuándo Se realizan relanzamientos.

(iv) Si no existe una regla específica para el evento que determine cuándo realizar el relanzamiento, los relanzamientos se realizan se realizará tan pronto como todos los competidores hayan terminado el evento en un círculo determinado o un El grupo de lanzadores completó su ronda, después de que ocurrió el acto protestado.

d) Retraso en el lanzamiento

(i) Después de que se cuente el turno del lanzador anterior, el maestro del círculo le dirá al siguiente El lanzador dice verbalmente: "El círculo está despejado".

(ii) Este lanzador tiene entonces 15 segundos para realizar su lanzamiento.

(iii) Debería dirigirse al centro del blanco y saber cómo va a lanzar lo antes posible.

porque el blanco está claro.

(iv) Si no lanza dentro de 15 segundos, pierde su turno y recibe un 0 por ello.

doblar.

## 18. Protestas

- a) Cualquier protesta debe ser reportada al maestro del círculo inmediatamente. Será atendida en  
En ese momento, si es posible.
- b) Cualquier acto, suceso o sentencia que cause una ventaja o desventaja injusta a  
Cualquier concursante o grupo de concursantes puede ser objeto de protesta. Por ejemplo, si las reglas son...  
Si se da un consejo malinterpretado o erróneo, los desfavorecidos pueden protestar. Esto puede  
dar lugar a una nueva repetición del evento.
- c) No se podrá realizar ninguna protesta más de 30 segundos después del acto, suceso o  
se llevó a cabo el juicio, a menos que las reglas del evento establezcan lo contrario.
- d) Las puntuaciones incorrectas no tienen que ser protestadas. Si hay suficiente evidencia disponible, cualquier  
Se corregirá el error de puntuación.
- e) La colocación no podrá ser protestada salvo por errores matemáticos o lógicos.
- f) Las protestas deben resolverse de manera rápida y justa, sin interrumpir el desarrollo del concurso.  
más de lo necesario.
- g) Las protestas pueden ser decididas por el maestro del círculo o, si se protesta la decisión del maestro del círculo,  
Por los oficiales del torneo (hasta 3). La decisión de los oficiales del torneo es inapelable.
- h) Las protestas deberán resolverse inmediatamente, si es posible, o en todo caso antes de la siguiente  
comienza el evento. Si esto no es posible, los oficiales del torneo o los maestros del círculo deben informar al  
manifestante cuándo esperar una decisión y por qué hay un retraso.
- i) Si ocurre interferencia o confusión durante la ronda de un lanzador, pero éste todavía puede  
continuar, debe completar su ronda lo mejor posible, luego presentar la protesta dentro  
30 segundos de haber finalizado su ronda.

## 19. Sanciones

- a) Se puede requerir que los lanzadores evalúen, cronometran y/o localicen el alcance, antes y/o después de su lanzamiento.  
turno, en los círculos donde compiten. Ausencia o incumplimiento de los requisitos  
Las acciones pueden resultar en una tarjeta amarilla.

- b) Cualquier lanzador que esté lanzando ilegalmente después del final del calentamiento o ilegalmente durante un evento, es descalificado del evento para el cual está calentando, o de su próximo evento (si ya ha competido en el evento actual), aunque sea en otro día.
- c) Las penalizaciones podrán ser impuestas por los maestros del círculo en el siguiente orden:
- (i) Tarjeta amarilla: Amonestación verbal
  - (ii) Tarjeta roja: Después de 2 tarjetas amarillas o 1 interferencia intencional:
    - a. En la competición individual: un lanzador será descalificado de la prueba actual. evento. Si no está compitiendo en el evento actual, será descalificado del próximo evento aunque sea otro día.
    - b. En competición por equipos: si se muestra la tarjeta roja a un miembro de la competición, se aplicará la regla es lo mismo que en la competición individual (ver arriba)
    - c. En competición por equipos: si la tarjeta roja proviene de un miembro que no compite, El resultado del evento actual para su equipo se incrementa en un 25% para el relevo por equipos y todos los eventos donde los puntos/tiempos/capturas más pequeños son mejores y se reducen en 25% todos los demás eventos.
      - La puntuación resultante del penalti se redondea al entero más cercano en caso de puntos (0,5 se redondea al peor resultado). En caso de tiempos (ejemplo Relevo por equipos), el tiempo se redondea a los siguientes 0,01 segundos según corresponda. Ejemplo (139,005 segundos se redondea a 139,00 segundos para MTA o a 139,01 segundos para Relevo por equipos)
      - Cualquier persona que sea descalificada de una prueba por equipos no podrá representar a su equipo. equipo como su juez designado ni “entrenador” que no lanza para el evento. El jugador sancionado no podrá ingresar al campo de juego.
- d) Si la decisión de un maestro de círculo sobre una penalización contra un lanzador es protestada por el lanzador o su equipo, la decisión se enviará a los oficiales del torneo (hasta 3). Las decisiones de los oficiales del torneo son definitivas y no pueden ser protestadas.
- e) Los oficiales del torneo también pueden mostrar tarjeta amarilla, tarjeta roja o incluso descalificar a un individuo. o a todo un equipo inmediatamente (y sin ninguna tarjeta previa contra el lanzador o equipo), si ocurre un acto grave.
- (i) La descalificación podrá ser
    - a. Para este evento

- b. Para el próximo evento, aunque sea otro día
  - c. Todo el día
  - d. Todo el torneo
- f) La decisión de los oficiales del torneo es definitiva y no puede ser protestada.
- g) Si un lanzador con tarjeta roja recibe otra tarjeta roja, será descalificado del juego.  
todo el torneo (por equipos o individual) y no podrá ser sustituido por un extra.
- h) Si un equipo de 5 miembros tiene un compañero que recibe una tarjeta roja o doble tarjeta roja,  
El equipo aún tendrá que entregar a un miembro del equipo que lo juzgue, obligándolo a lanzar  
falto de mano de obra

## 20. Lanzamiento con pocas manos

- a) Los equipos con menos de 4 miembros lanzadores podrán competir con menos personal en todos los eventos.  
excepto las pruebas de relevo donde el tiempo más corto se considera como mejor puntuación.
- b) En todos los eventos que no sean de estilo relevo (excepto el relevo MTA) se requiere un mínimo de 2 lanzadores.  
competir por una puntuación de equipo.
- c) A ningún lanzador se le permitirá más de un turno en ningún evento.
  - (i) Excepción 1: el último corredor en el Relevo de Resistencia
  - (ii) Excepción 2: En Team Super Catch, cada lanzador tiene solo 1 turno como MTA  
lanzador y 3 turnos como lanzador de conteo.

## 21. Lesión durante una prueba por equipos

- a) Si la lesión ocurre durante un evento, el equipo podrá repetir el evento con un  
sustituto.
- b) Si el equipo decide no volver a jugar, recibe la suma de puntos de los otros 3 más cualquier  
puntos obtenidos por el jugador lesionado antes de que se produjera la lesión. Esto se aplica a  
Precisión, ronda australiana, truco de captura, súper captura y relevo MTA.
- c) En caso de que se produzca una lesión durante una prueba de relevos y el equipo decida no participar  
repetición, el marcador se maneja como si el equipo lanzara con un jugador menos o se establece en el  
capturas/giros que el equipo logró hacer antes de que ocurriera la lesión.



## B. Sistema de premios

### 1. Campeón del mundo individual

- a) El ganador del torneo individual se convierte en el actual campeón mundial hasta el  
Se celebrará el próximo campeonato.
- b) El ganador de un evento individual se convierte en el actual campeón mundial en el caso de que  
Ganado hasta que el evento se celebre en el próximo campeonato mundial.
- c) La mejor lanzadora se convierte en la actual campeona mundial femenina hasta la siguiente edición.  
Se celebrará el campeonato.
- d) El mejor participante menor de 18 años se convierte en el actual campeón mundial junior hasta el  
Se celebrará el próximo campeonato.
- e) El mejor participante mayor de 50 años se convierte en el actual campeón mundial senior hasta el  
Se celebrará el próximo campeonato.

### 2. Campeón del mundo por equipos

- a) Para que cualquier equipo se convierta en campeón del mundo en la clasificación general o en cualquier evento, ese equipo  
Debe tener al menos cuatro lanzadores de la misma nación. Este equipo se convierte en el equipo reinante.  
campeón del mundo hasta el próximo campeonato mundial con al menos 12 eventos será  
celebrado. También lleva el trofeo a su país de origen.





## C. Nacionalidad

1. Cualquier lanzador que sea ciudadano multinacional elige la nación que quiere representar.  
su vida. A un ciudadano multinacional no se le permite cambiar de la nación elegida inicialmente a  
Otra nación en el futuro.
2. Cualquier lanzador que cambie de ciudadanía representa a su nueva nación. No se le permite...  
representar a su antigua nación.



## D. Eventos

### 1. Precisión 100: Individual

Puntos otorgados; Mejor: más puntos

#### a) Círculos

- (i) Se disputará en círculos concéntricos de 2, 4, 6, 8 y 10 metros para la puntuación de precisión.  
y un círculo de alcance de 20 metros.

#### b) Requerido para la puntuación

- (i) Alcance de vuelo de 20 metros.
- (ii) El bumerán debe detenerse sin tocar ni golpear a nadie ni a nada.  
excepto el suelo.

#### c) Puntuación

- (i) Los puntos se obtienen según el lugar donde se detiene el bumerán.
- (ii) Tabla de puntos: ver sección "Puntos de precisión en la puntuación".
- (iii) La puntuación oficial de cada lanzador es el total de 10 lanzamientos (5 turnos de 2 lanzamientos).

## d) Redonda

- (i) El evento incluye 1 ronda de 5 turnos para cada lanzador.
- (ii) Durante cada turno, el lanzador lanza 2 veces por sí solo (no en tándem).
- (iii) El lanzador tiene 15 segundos para realizar el primer lanzamiento después de que el maestro del círculo anuncie, "círculo claro".
- (iv) Después de que su bumerán aterrice, se registra la puntuación. Luego, el maestro del círculo volverá a...  
anunciar, "círculo despejado", y el lanzador tendrá 15 segundos para hacer el segundo  
lanzar para completar el turno.
- (v) A la señal del maestro del círculo, es el turno del siguiente lanzador.
- (vi) Los concursantes generalmente lanzan en grupos de 5, pero se pueden usar grupos de 4 o 3 si  
necesario. Cada lanzador lanza en rotación con los demás lanzadores del grupo, hasta que  
Todos han completado sus 5 turnos. Entonces, el siguiente grupo comienza su ronda.

## e) Calentamiento

- (i) Se proporcionará un calentamiento general de 10 minutos antes del inicio del evento.
- (ii) Los lanzamientos de calentamiento general se realizarán fuera del círculo de 10 metros para  
preservar las líneas.
- (iii) Se proporcionará un calentamiento individual de 3 minutos a cada grupo antes del inicio.  
de la ronda.
- (iv) Los lanzamientos de calentamiento individuales se pueden realizar dentro del círculo de 10 metros para el alcance.  
cheques.
- (v) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

## f) Funcionarios por círculo

- (i) Pueden ser competidores
- (ii) 1 maestro de círculo que vigila las faltas de pie y le dice al lanzador cuándo es su turno.  
Comienza anunciando: "El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para...  
Lleva la cuenta de los 15 segundos de lanzamiento. Anunciará: "10 segundos  
restante" y luego cuente hacia atrás 5, 4, 3, 2, 1, deténgase.
- (iii) 1 juez central, que vigila las faltas de pie y anuncia la puntuación de cada una.  
tirar.

(iv) 1 anotador

(v) 3 administradores de rango

## 2. Precisión: Equipo

Puntos otorgados; Mejor: mayor cantidad de puntos; Evento estilo tándem

Este evento de equipo sigue las mismas reglas que el evento individual con las modificaciones enumeradas:

### a) Requerido para la puntuación

(i) El bumerán debe detenerse sin tocar a nadie ni a nada, excepto

el suelo o el bumerán de un compañero de equipo (por ejemplo, si un bumerán cae encima del otro).

uno, ambos bumeranes puntúan.) Esto solo es cierto para los dos bumeranes lanzados.

No incluye otros bumeranes que estén en el suelo. Es responsabilidad de los lanzadores.

responsabilidad de limpiar el círculo de otros bumeranes antes de lanzarlos.

(ii) Dos lanzadores del mismo equipo lanzan en el mismo turno desde el mismo blanco.

ojo.

### b) Puntuación

(i) Cada lanzador del equipo recibe su puntuación individualmente.

(ii) La puntuación del equipo es la suma de las puntuaciones de los 4 miembros del equipo.

(iii) No hay continuación después de una puntuación perfecta (100p).

### c) Redonda

(i) Se proporcionará un calentamiento individual de 3 minutos a cada grupo antes del inicio.  
de la ronda.

(ii) Cuatro miembros del equipo lanzan dos pares en dos círculos diferentes.

(iii) Los concursantes lanzan en grupos de 2, 3, 4 o 5 pares.

(iv) Cada grupo de parejas lanza en rotación con las otras parejas del grupo, hasta que todas  
Las parejas han completado sus 5 turnos.

### d) Plazos

(i) A la señal del maestro del círculo ("círculo libre"), pasa a ser el turno del primer lanzador.

Turno para el equipo.

(ii) El primer lanzador tiene 15 segundos para realizar el lanzamiento.

(iii) El segundo lanzador de una pareja debe lanzar dentro de los 3 segundos posteriores al primer lanzador.

(iv) Si el maestro del círculo determina que han transcurrido más de 3 segundos entre lanzamientos,

Ambos lanzamientos se puntúan con cero.

(v) Lo mismo ocurre con el primer y segundo lanzamiento del turno.

e) Funcionarios por círculo

(i) Pueden ser competidores.

(ii) 1 maestro de círculo que anuncia cuándo comienza el turno para cada par de lanzadores

Anunciando: "El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para controlar

La ventana de lanzamiento de 15 segundos para el primer lanzador y la ventana de lanzamiento de 3 segundos

Ventana para el segundo lanzador. Anunciará: "Quedan 10 segundos" y luego

cuenta regresiva "5, 4, 3, 2, 1, parar".

a. Una vez que el primer lanzador suelta el balón, el cronómetro continúa para asegurarse de que el balón esté en su lugar.

El segundo lanzador lanza su bumerán 3 segundos después del primero.

(iii) 2 jueces centrales - 1 por cada lanzador, vigilarán las faltas de pie y anunciarán la puntuación para

cada lanzamiento.

(iv) 1 anotador.

(v) 3 encargados de campo por lanzador. 6 encargados de campo en total

### 3. Ronda australiana: individual

Puntos otorgados; Mejor: más puntos

a) Círculos

(i) Se disputará en círculos concéntricos de 2, 4, 6, 8 y 10 metros para obtener una puntuación de precisión como

así como un círculo de alcance de 20, 30, 40 y 50 metros.

(ii) Círculos de precisión estándar que consisten en un centro de diana de 2 metros, 4, 6, 8 y 10 metros.

círculos

b) Pautas de rotación de la ronda australiana:

(i) Todos los competidores en la Ronda Australiana seguirán una rotación establecida que permitirá

Para que el evento se desarrolle con mayor fluidez, la rotación es la siguiente:

1. En cubierta\*

2. Competir
3. Rango de puntos
4. Rango de puntos
5. Rango de puntos
6. Descansar/esperar hasta que te llamen para estar "en cubierta" \*\*

\*Los lanzadores en cubierta calentarán en el área designada para 4 rotaciones de la competencia.

Los lanzadores serán llamados de vuelta por el maestro del círculo. Pueden usar espuma.

bumeranes, pelotas, toallas, etc. pero ningún otro bumeran.

\*\*Los lanzadores del grupo de descanso no pueden calentar con los lanzadores en espera debido al espacio.

limitación y seguridad.

Nota: si el círculo AR solo tiene 5 agrupaciones, la sexta rotación (descanso) no será apropiada.

aplicable.

#### c) Requerido para la puntuación

- (i) El bumerán debe recorrer al menos 20 metros.
- (ii) Las capturas legales o paradas tipo bumerán se realizan en el círculo de precisión.

#### d) Puntuación

- (i) La puntuación de cada lanzamiento es la suma total de los puntos de precisión, captura y distancia.
- (ii) La puntuación oficial de cada lanzador es el total de los 5 lanzamientos.

#### e) Precisión de puntuación

- (i) El bumerán debe cruzar el círculo de 30 metros para lograr precisión y distancia.

puntos. Cualquier bumerán con un alcance inferior a 30 metros solo puede otorgarse

puntos de captura.

- (ii) Puntos de precisión obtenidos según el lugar donde se atrapó o llegó el bumerán.

descansar después de un lanzamiento legal con un alcance de vuelo de al menos 30 metros.

- (iii) Tabla de puntos: Ver sección "Puntos de precisión en la puntuación".

- (iv) Si el lanzador atrapa/deja caer la pelota en los círculos de precisión, la ubicación de la atrapada/deja caer la pelota determina la puntuación.

a. Para obtener puntos de precisión al atrapar el bumerán:

- Si un competidor hace múltiples contactos de su bumerán en diferentes

áreas de puntuación antes de obtener el control, obtiene los puntos de precisión más bajos



de cualquier área de puntuación en la que haya hecho contacto con el bumerán. Por ejemplo, si  
El bumerán fue contactado por primera vez en el 10, luego se tambaleó hacia el 8, luego  
Finalmente atrapado en el 10, el lanzador recibe 8 puntos de precisión.

b. Para obtener puntos de precisión al dejar caer el bumerán:

- Si un competidor hace múltiples contactos de su bumerán en diferentes  
áreas de puntuación antes de caer, obtiene los puntos de precisión más bajos de todos  
Área de puntuación en la que contactó el bumerán o donde el bumerán  
se detuvo. Por ejemplo, si el bumerán fue contactado por primera vez en el 10,  
Luego se tambaleó en el 8, luego cayó en el 6, antes de rebotar en el 8  
El lanzador recibe 6 puntos de precisión.

(v) Si un competidor cae después de completar la captura, la ubicación de sus pies (o el último contacto)  
del cuerpo al suelo) antes de que su caída determine su ubicación.

(vi) Si un concursante está tocando el suelo cuando se realiza la captura, se otorgan puntos de precisión.  
basado en la ubicación de todos los puntos de contacto con el suelo.

(vii) Si un concursante no está tocando el suelo cuando se realiza la captura, la precisión  
Los puntos se basan en el primer punto de contacto con el suelo después de la  
atrapar.

#### f) Puntuación de captura

- (i) Alcance de vuelo de 20 metros para lograr puntos de captura (en contraste con los puntos de precisión:  
alcance mínimo de 30 metros).
- (ii) La captura legal se otorgará 4 puntos sin importar dónde se capture. Los puntos de captura se otorgarán  
no debe basarse en la precisión o ubicación de la captura.

#### g) Distancia de puntuación

- (i) Los puntos de distancia se otorgan solo si se obtienen puntos de precisión y/o captura en  
el lanzamiento:
- (ii) Distancia de 50 metros o más: 6 puntos
- (iii) 40 metros pero menos de 50 metros: 4 puntos
- (iv) 30 metros pero menos de 40 metros: 2 puntos
- (v) 20 metros pero menos de 30 metros: 0 puntos

## h) Redonda

- (i) El evento incluye 1 ronda de 5 turnos para cada lanzador.
- (ii) Los concursantes generalmente lanzan en grupos de 5, pero se pueden usar grupos de 4 o 3 como Bueno. Cada lanzador lanza en rotación con los demás lanzadores del grupo, hasta que Todos han completado sus 5 turnos.
- (iii) Luego el siguiente grupo comienza su ronda.

## i) Calentamiento

- (i) No habrá un calentamiento general para la Ronda Australiana
- (ii) En cambio, el grupo de lanzadores "en cubierta" tendrá un área designada en la que Puede calentar con bumeranes de espuma, pelotas, toallas, etc.
- (iii) Se proporcionará un calentamiento controlado durante 5 minutos a cada grupo antes del inicio. de la ronda.
- (iv) Los lanzamientos de calentamiento controlados se pueden realizar dentro del círculo de 10 metros para el alcance. cheques.
- (a) El maestro del círculo controla este período de calentamiento. Los lanzadores se alinean y lanzan. uno a la vez cuando se recibe el llamado de "el círculo está despejado" del Maestro del Círculo.
- (v) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

## j) Funcionarios por círculo

- (i) Pueden ser competidores.
- (ii) 1 maestro de círculo que anuncia cuándo comienza el turno de cada lanzador Anunciando: "El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para controlar La ventana de lanzamiento de 15 segundos. Anunciará: "Quedan 10 segundos" y luego cuenta regresiva "5, 4, 3, 2, 1, parar".
- (iii) 1 juez central que vigila las faltas de pie y anuncia el rango, la recepción y Precisión de cada lanzador. El juez central también puede ser el maestro del círculo.
- (iv) 1 anotador.
- (v) 1 coordinador de rango.
- (vi) 3 vigilantes de campo en cada círculo de distancia (30, 40 y 50 m). Dos vigilantes de campo. Se puede mover al círculo de 20 metros cuando sea necesario.

## 4. Ronda australiana: Equipos

Puntos otorgados; Mejor: mayor cantidad de puntos; Evento estilo tándem

Este evento de equipo sigue las mismas reglas que el evento individual con las modificaciones enumeradas:

a) Pautas de rotación de la ronda australiana:

- (i) Igual que para individuos: se aplica a todos los pares de lanzadores

b) Requerido para la puntuación

- (i) El bumerán debe detenerse sin tocar a nadie ni a nada, excepto: \_\_\_\_\_

- a. el lanzador (mientras atrapa)

- b. El suelo o el bumerán de un compañero. Por ejemplo, si los bumeranes chocan en el aire o un bumerán cae encima de otro.

c) Puntuación

- (i) Cada lanzador del equipo recibe su puntuación individualmente.

- (ii) La puntuación del equipo es la suma de las puntuaciones individuales de los 4 miembros del equipo.

- (iii) No hay continuación después de una puntuación perfecta (100p).

d) Redonda

- (i) Cuatro miembros del equipo lanzan en 2 pares en 2 círculos separados.

- (ii) Los concursantes lanzan en grupos de 2, 3 o 4 pares.

- (iii) Las parejas de cada grupo lanzan en rotación hasta que todas las parejas hayan completado sus 5 turnos.

- (iv) Luego el siguiente grupo comienza su ronda.

e) Plazos

- (i) A la señal del maestro del círculo, "el círculo está libre", se convierte en el turno del primer lanzador.

- Turno para el equipo.

- (ii) El lanzador tiene 15 segundos para realizar el lanzamiento.

- (iii) El segundo lanzador de una pareja debe lanzar dentro de los 5 segundos posteriores al primer lanzador.

- (iv) Ejemplo: si el primer lanzador lanza en 10 segundos, el segundo lanzador debe lanzar en 15 segundos (dentro de los 5 segundos del primer lanzamiento).

- (v) Si el maestro del círculo determina que han transcurrido más de 5 segundos entre lanzamientos,

- Ambos lanzamientos se puntúan como 0.

## f) Interferencia

- (i) No se considera ningún contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes.  
interferencia.

## g) Funcionarios por círculo

- (i) Pueden ser competidores.
- (ii) 1 maestro de círculo que anuncia cuándo comienza el turno para cada par de lanzadores  
anunciando, "el círculo está despejado". En ese momento iniciará un cronómetro para realizar un seguimiento  
la ventana de lanzamiento de 15 segundos para el primer lanzador, así como la de 5 segundos  
Ventana de lanzamiento para el segundo lanzador. Anunciará: "10 segundos"  
restante" y luego cuente hacia atrás "5, 4, 3, 2, 1, parar".
- (iii) 2 jueces centrales, 1 por cada lanzador, que vigilan las faltas de pie y anuncian el alcance,  
captura y precisión para cada lanzador.
- (iv) 1 anotador
- (v) 1 coordinador de campo para cada equipo
- (vi) Al menos 3 vigilantes de campo en cada círculo de distancia (30, 40 y 50 m) para cada  
Lanzador. Al menos 9 vigilantes de campo por lanzador. Se pueden asignar dos vigilantes de campo.  
se trasladó al círculo de 20 metros cuando fue necesario.

## 5. Resistencia: Individual

Evento de captura; Mejor: más capturas

## a) Círculos

- (i) Disputado en dos círculos concéntricos con líneas de alcance de radio de 20 metros y 2 metros  
ojos de buey

## b) Requerido para la puntuación

- (i) Alcance de vuelo de 20 metros.
- (ii) Recepciones legales para todos los lanzamientos legales realizados antes del final del período de 5 minutos del lanzador.  
redondo.
- (iii) Se puntúa 1 captura por cada captura legal.
  - a. Si se realiza una captura legal pero el bumerán se cae en la transición a la siguiente  
lanzar, la captura todavía se anota.

(iv) Solo se puede usar un bumerán a la vez. Si el lanzador quiere cambiar de bumerán,

El 1 que se reemplaza o una parte sustancial del mismo debe ser devuelto al centro del blanco por el competidor antes de que se puedan contabilizar más capturas.

c) Puntuación

(i) El número total de capturas legales es la puntuación del lanzador.

d) Redonda

(i) El evento incluye una ronda de 5 minutos para cada lanzador.

(ii) La ronda comienza cuando el lanzador realiza su primer lanzamiento después del maestro del círculo.

Ha anunciado "círculo despejado".

e) Calentamiento

(i) Calentamiento general: 10 minutos (fuera del círculo de la diana)

(ii) Calentamiento individual: 1 minuto antes del inicio de la ronda (dentro del centro de la diana)

círculo)

a. El calentamiento individual comienza tan pronto como el maestro del círculo señala que el

El círculo está claro.

b. El lanzador puede comenzar su ronda antes de que finalice el calentamiento permitido si

deseos.

c. No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

f) Repeticiones

(i) No se permitirán nuevos lanzamientos a menos que sea imposible obtener una puntuación justa de la ronda original, o

a menos que la interferencia resulte en un retraso durante la ronda del lanzador involucrado

se indica a continuación.

(ii) El problema en la ronda original debe ser lo suficientemente grave como para detener la ronda.

(iii) Una simple interferencia, como golpear a un encargado del campo de prácticas, no es motivo suficiente para una

relanzar. Sin embargo, los observadores de campo siempre deben mantener una distancia adecuada de

El círculo de 20 metros durante la ronda. Especialmente mientras se mueven alrededor del círculo.

durante vientos cambiantes.

(iv) Si ocurre una interferencia, la ronda debe continuar lo mejor posible. Una protesta

Podrá presentarse una vez transcurridos los 5 minutos.

## g) Funcionarios por círculo

(i) Pueden ser competidores.

(ii) 1 maestro de círculo que anuncia cuándo comienza el turno de cada lanzador

Anunciando: "El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para controlar

El período de 15 segundos en el que el lanzador debe comenzar su ronda. Anunciará:

"Quedan 10 segundos" y luego cuenta regresiva "5, 4, 3, 2, 1, alto". También observa

faltas de pie y cuenta las atrapadas en voz alta. Debe contar lo suficientemente fuerte como para que el rango

Los comisarios pueden oírlo, por lo que pueden verificar su recuento después de cada lanzamiento.

(iii) 1 anotador.

(iv) 3 supervisores de campo para verificar el alcance de cada lanzamiento.

(v) 2 temporizadores: 1 temporizador para mantener el tiempo general (cinco minutos) y 1 temporizador de respaldo.

(vi) El cronómetro general anuncia en voz alta "quedan 4 minutos" y luego también "3 min, 2 min, 1 min, 30 s, 15 s, 10-1 s, detener"

## h) Lesiones:

(i) Si se produce una lesión, el maestro del círculo detiene la ronda cuando reconoce que la

La lesión es grave. Los cronómetros detienen el cronómetro con el botón "STOP" (no "LAP").  
función.

(ii) El maestro del círculo anuncia que la ronda se detuvo debido a una lesión.

(iii) Cuando se reanuda el lanzamiento, los cronómetros reiniciarán el cronómetro cuando el lanzador se retire.  
para recuperar su bumerán de donde estaba cuando se detuvo el juego y reanuda su  
redondo.

## 6. Relevo de Resistencia: Equipo

Evento de captura; Mejor: más capturas, evento estilo equipo

## a) Círculos

(i) Disputado en círculos concéntricos con líneas de alcance de radio de 20 metros y con líneas de alcance de 2 metros.  
diana

## b) Requerido para la puntuación

(i) Alcance de vuelo de 20 metros.

(ii) Las recepciones legales se contabilizan para todos los lanzamientos legales realizados antes del final del turno del lanzador.  
un minuto.

(iii) Se puntúa 1 captura por cada captura legal.

(iv) Cada lanzador de cada equipo debe mantener ambos pies en el suelo antes de comenzar. Ver  
"Salidas de relevos" en la sección de reglas generales.

#### c) Puntuación

(i) Se contabiliza cada captura legal de cada lanzador.

(ii) La puntuación del equipo es la suma de todas las capturas realizadas por los 4 miembros del equipo.

#### d) Redonda

(i) Una ronda de 5 minutos para cada equipo.

(ii) Cada lanzador tiene un turno de 60 segundos. Si queda tiempo después de que los 4 lanzadores hayan terminado su turno,  
Turnos de 60 segundos, luego 1 lanzador, pero no el cuarto lanzador, puede tener un segundo turno  
por el tiempo restante.

(iii) El primer lanzador hace una salida parada desde la puerta de su equipo en la línea de 20 metros.  
Ante una señal audible del maestro del círculo, por ejemplo, contando hacia atrás "3-2-1-YA"

(iv) El miembro del equipo que inicia ahora tiene 60 segundos para correr hasta el centro del blanco y hacer  
Tantos lanzamientos legales como pueda. Se cuentan las recepciones de todos los lanzamientos legales.

(v) Al final de los 60 segundos, el lanzador recuperará su bumerán y correrá hacia el  
puerta para tocar al siguiente lanzador. En el toque comienza el siguiente período de 60 segundos para  
lanzador 2. Esto se repite para los lanzadores 3 y 4.

(vi) Los lanzadores no pueden detener su ronda (abandonar el centro del blanco) antes del final de la  
60 segundos.

(vii) Después de que el juez de cronometraje anuncie que han transcurrido los 60 segundos, no se realizarán más lanzamientos.  
Para ese turno, el lanzador debe tocar el centro del blanco después de atrapar o recuperar  
El último bumerán lanzado. Luego toca al siguiente lanzador de su equipo en el área de lanzamiento de su equipo.  
puerta en la línea de 20 metros para iniciar el turno de 60 segundos del siguiente lanzador.

(viii) Al final del cuarto período de 60 segundos, el cuarto lanzador correrá de regreso al  
puerta para marcar al lanzador de "limpieza" que correrá hacia el centro del blanco para hacer tantos  
capturas legales como sea posible en el tiempo restante del cronómetro de 5 minutos.

(ix) Todos los tiempos de vuelta deben registrarse en caso de que sea necesario repetir el cálculo. Esto es especialmente importante.

importante para poder calcular el tiempo restante para el 5º corredor.

(x) Una vez iniciado el evento, ningún lanzador podrá tocar el área dentro de los 20 metros.

círculo hasta que lo tocan. Después de ser tocado, comienza de pie.

(xi) Solo se puede usar un bumerán a la vez. Si el lanzador quiere cambiar...

bumeranes, el que se reemplaza o una parte sustancial del mismo debe ser devuelto

al centro del blanco por parte del competidor antes de que se puedan realizar más lanzamientos.

#### e) Calentamiento

(i) Calentamiento general: 10 minutos (fuera del círculo de la diana)

(ii) Calentamiento individual: 2 minutos para el equipo antes del inicio de su ronda (dentro el círculo de la diana).

(iii) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

#### f) Repeticiones

(i) No se permitirán nuevos lanzamientos a menos que sea imposible obtener una puntuación justa de la ronda original, o a menos que la interferencia resulte en un retraso durante la ronda del lanzador involucrado se indica a continuación. El problema en la ronda original debe ser lo suficientemente grave como para detenerlo. la ronda.

(ii) Una simple interferencia, como golpear a un encargado de campo, no se considera una razón suficiente para un nuevo lanzamiento.

(iii) Si ocurre interferencia, el turno y la ronda deben continuar, así como

Es posible. Se podrá presentar una protesta una vez transcurridos los cinco minutos.

(iv) En caso de relanzamiento, se deberá relanzar un giro completo.

(v) Un nuevo lanzamiento sólo podrá concederse al lanzador en cuyo turno se cometió el acto protestado. ocurrió. Esto podría ser uno de los turnos completos de 60 segundos o el de menos de 60 Segundos turno del último lanzador.

(vi) El turno completo de 5 minutos no se volverá a lanzar en ningún caso.

#### g) Funcionarios por círculo

(i) Pueden ser competidores.



- (ii) 1 maestro de círculo que inicia la ronda contando regresivamente "3-2-1-YA", observa faltas de pie, cuenta las atrapadas en voz alta y determina si el lanzador ha etiquetado al centro. Debe contar las capturas lo suficientemente alto para que el rango Los comisarios pueden verificar el recuento después de cada lanzamiento.
- (iii) 1 cronometrador oficial para cronometrar el tiempo de cada lanzador desde el inicio de su turno (en la etiqueta para todos menos el primer lanzador) hasta el final de los 60 segundos. El cronometrador oficial debe Anunciar cuando al lanzador le quedan 10 segundos y luego contar los últimos cinco segundos de los primeros cuatro turnos.  
  
Debe conservar el tiempo restante para el último turno (en caso de que se produzca una protesta).
- (iv) 1 juez de puerta para garantizar que todas las etiquetas y la salida y llegada sean legales
- (v) 1 cronómetro de puerta para llevar el tiempo total (cinco minutos), para anunciar que quedan 10 segundos, y contar los últimos cinco segundos del último turno.
- (vi) 1 anotador
- (vii) 3 supervisores de campo para verificar el alcance de cada lanzamiento.
- (viii) Una copia de seguridad del cronómetro de 60 segundos y del tiempo restante para el último turno.
- (ix) Una copia de seguridad para el temporizador de 5 minutos.
- (x) Las puertas se colocan aproximadamente a sotavento del centro de la diana. Los marcadores son colocados a ambos lados de cada puerta. Cada puerta tiene aproximadamente 3 m de ancho y aproximadamente a 4 metros de distancia.

## 7. Captura rápida: individual

Evento cronometrado; Mejor: tiempo más corto

### a) Círculos

- (i) Disputado en círculos concéntricos con líneas de alcance de radio de 20 metros y 2 metros ojos de buey

### b) Requerido para la puntuación

- (i) Alcance de vuelo de 20 metros.
- (ii) El lapso de tiempo para 5 capturas legales (y un regreso completo y toque del toro)  
  
(ojo si es necesario) está cronometrado.

a. Si se realiza una captura legal pero el bumerán se cae en la transición a la siguiente

lanzar, la captura todavía se anota.

(iii) Solo se podrá utilizar un bumerán a la vez.

(iv) Si el lanzador desea cambiar de bumeran, el que se reemplaza o un

Una parte sustancial de ella debe ser devuelta al centro del blanco por el lanzador antes de cualquier

Se pueden realizar más lanzamientos.

(v) El límite de tiempo es de 1 minuto. Si no se realizan 5 capturas legales antes de que se cumpla el tiempo límite,

transcurrido, el número de capturas legales es el puntaje. Si el bumerán está en el aire a las 1

minuto y luego se captura, la captura cuenta. Si la captura es la quinta, el tiempo es

Dado como puntuación, el momento de la captura se determina por el momento en que el lanzador

hace la quinta captura dentro del ojo de buey o toca el ojo de buey si la quinta captura

se realizó fuera del centro del blanco.

#### c) Redonda

(i) El evento incluye 2 turnos para cada lanzador.

(ii) Cada giro debe realizarse en un círculo diferente.

(iii) Un lanzador lanza a la vez.

(iv) El lanzador es responsable de asegurar que los cronómetros estén listos antes de comenzar su lanzamiento.

redondo.

#### d) Puntuación

(i) Tiempo desde el lanzamiento del primer lanzamiento hasta que el lanzador toca el centro del blanco durante o después

La quinta captura. Si el lanzador está fuera del centro de la diana cuando hace su quinta captura.

Atrapa, los cronómetros se detienen cuando toca el centro del blanco.

(ii) El tiempo puede ser mayor a 60 segundos si el lanzamiento final se realizó antes de los 60 segundos.

límite

(iii) El tiempo más rápido de ambos turnos es la puntuación del lanzador.

#### e) Calentamiento

(i) Calentamiento general: 10 minutos (fuera del círculo de la diana)

(ii) Calentamiento individual: 1 minuto antes del inicio de la ronda (dentro del centro de la diana)

círculo)

(iii) El calentamiento cronometrado comienza tan pronto como el maestro del círculo señala que el círculo está claro. El lanzador puede detener su calentamiento antes de que finalice el calentamiento permitido si desea.

(iv) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

#### f) Repeticiones

(i) Los relanzamientos (siempre un turno completo) se realizan después de los turnos en el grupo del lanzador en el círculo donde ocurrió la protesta, antes de pasar al siguiente círculo si el primero doblar.

#### g) Funcionarios por círculo

(i) Pueden ser competidores.

(ii) 1 maestro de círculo, que le indica al lanzador cuándo comenzar su ronda anunciando,

"El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para registrar los 15...

Segunda ventana de lanzamiento. Anunciará: "Quedan 10 segundos" y luego contará.

abajo "5, 4, 3, 2, 1, alto", El maestro del círculo también observa las faltas de pie, dice cuándo

El lanzador ha realizado la captura, cuenta las capturas en voz alta y dice cuándo

El lanzador ha regresado al centro. Debe contar lo suficientemente fuerte como para que el alcance

Los comisarios pueden oírlo, por lo que pueden verificar su recuento después de cada lanzamiento.

a. El maestro del círculo debe ayudar al lanzador a asegurarse de que los cronometradores y los observadores de rango estén listos

(iii) 4 cronometradores: 3 cronometradores oficiales más 1 suplente. El cronometrador suplente se designa antes

Comienza el turno. Usa los cronómetros de vuelta. Consulta la sección "Cronometraje".

(iv) 1 anotador.

(v) 3 administradores de pastizales ayudan a verificar las capturas legales y deben estar distribuidos por todo el círculo

## 8. Tiempo máximo en vuelo (MTA) – Mejor 1 de 5: Individual

Evento cronometrado; Mejor: tiempo más largo

#### a) Círculos

(i) Disputadas desde círculos de radio de 50 metros con capturas legales permitidas

En cualquier lugar del campo del torneo

(ii) Aproximadamente 10 lanzadores en un grupo. Todos los grupos lanzan desde el mismo círculo.

## b) Requerido para la puntuación

- (i) No hay requisito de alcance mínimo.
- (ii) Lanzamiento legal desde cualquier lugar dentro del círculo de 50 metros.
- (iii) Captura legal en cualquier lugar de los límites del campo del torneo predefinidos.
  - a. Nota: Si el concursante no está completamente dentro del límite del campo, deberá tocar el límite del campo o el área dentro del mismo cuando toca el bumerán durante la captura hasta que la complete. Si no está tocando el suelo cuando hace la captura, su primer punto de contacto con el suelo después de la captura debe estar en o dentro del límite del campo.

## c) Puntuación

- (i) El puntaje es el tiempo más largo del lanzador que termina con una recepción legal con un máximo tiempo posible de 50s
- (ii) No se podrá utilizar ningún objeto para derribar el bumerán en el aire y hacerlo caer.  
límites.
- (iii) Si un pájaro o un murciélago derriba el bumerán en el aire, se realizará un nuevo lanzamiento.  
Fin de la ronda.

## d) Redonda

- (i) El evento incluye 1 ronda de 5 turnos para cada lanzador.
- (ii) El vuelo se cronometra desde el momento de la liberación hasta que se toca el bumerán por primera vez.  
El tiempo se registra solo si se realiza una captura legal. Cada turno es completado por todos.  
lanzadores en el grupo en rotación antes de que comience el siguiente turno.

## e) Calentamiento

- (i) Calentamiento general: 15 minutos
- (ii) Calentamiento individual: Ninguno.
- (iii) No se permiten lanzamientos fuera de turno una vez finalizado el calentamiento.

## f) Repeticiones

- (i) Los nuevos lanzamientos se realizan cuando todos los miembros del grupo del lanzador han completado su último lanzamiento.  
tirar.

## g) Funcionarios por grupo

- (i) Pueden ser competidores

(ii) 1 maestro de círculo que vigila las faltas de pie

(iii) 1 anotador

(iv) 3 cronometradores para cada lanzamiento más un cronometrador de respaldo que estará a favor del viento para también

verificar la ubicación del lanzador en el momento de la captura, asegurándose de que se encuentra dentro

el límite del campo.

(v) 3 jueces a favor del viento en el límite del campo para determinar que la captura fue en

límites

h) Posición en el evento vs. clasificación general

(i) Se utilizará un tiempo máximo de 50 segundos para la puntuación general de la clasificación. Sin embargo, el evento

Las clasificaciones y trofeos se otorgarán de acuerdo a los tiempos de vuelo reales.

## 9. Tiempo máximo en vuelo (MTA) – Mejores 3 de 5: Individual

Este evento individual sigue las mismas reglas que MTA Mejor 1 de 5: Individual con el indicado

modificación:

a) Puntuación

(i) La puntuación oficial de cada lanzador es el tiempo total de los 3 tiempos más largos que terminan con

una captura legal

(ii) El tiempo total posible es 150 s (50 s multiplicado por 3 lanzamientos)

b) Posición en el evento vs. clasificación general

(i) Se utilizará un tiempo máximo de 150 s para la puntuación general de la clasificación. Sin embargo, el evento

Las clasificaciones y los trofeos se otorgarán de acuerdo con el tiempo total real de los 3 mejores.

vuelos.

## 10. Relevé MTA: Evento por equipos cronometrado

Mejor: tiempo acumulado de 4 vueltas.

a) Objetivo

(i) Cuatro miembros del equipo lanzan bumeranes MTA en sucesión, y cada lanzamiento es

se ejecuta antes de que se atrape el bumerán anterior. El evento consta de 4 tiempos

vueltas. Las primeras 3 vueltas comienzan con el lanzamiento de cada bumerán y **terminan** con el

Lanzamiento del siguiente bumerán. La última vuelta comienza con el lanzamiento del cuarto.

bumerán y termina cuando se atrapa. **Las vueltas están limitadas a 50 segundos.** Por lo tanto, el

El tiempo máximo alcanzable es de 200 segundos.

b) Círculos

- (i) Disputadas desde círculos con un radio de 50 metros.
- (ii) Como máximo dos equipos compitiendo a la vez en un círculo

c) Requerido para la puntuación

- (i) Lanzamiento legal: realizado desde dentro del círculo de radio de 50 metros.
  - a. Para el primer lanzamiento: El lanzamiento debe realizarse dentro de los 15 segundos posteriores a que se complete el círculo.  
claro".
  - b. Para los lanzamientos 2, 3 y 4: el lanzamiento debe realizarse antes del lanzador anterior.  
atrapa su bumerán.
- (ii) Captura legal:
  - a. Una captura realizada dentro del límite del campo como resultado de un lanzamiento legal.
  - b. Aunque se permiten capturas legales en cualquier lugar del límite del campo definido,  
La captura final debe realizarse dentro del círculo de 50 m.
  - c. Si la última captura no se realiza dentro del círculo de 50 m, el tiempo total del equipo  
Terminará en cualquier lanzamiento legal previo realizado antes de una recepción legal dentro de los 50 m.  
círculo (ya sea 3º, 2º o 1º).
  - d. Si ninguna de las capturas se realizó dentro del círculo de 50 m, la puntuación es cero.

d) Puntuación

- (i) La puntuación es el tiempo corregido más alto de las cuatro rondas.
- (ii) El tiempo corregido de una ronda es la suma de los tiempos de vuelta válidos consecutivos de  
el cronómetro más intermedio, menos el exceso de tiempo total sobre 50,00 s de todas las vueltas.  
Puntuación máxima: 50s+50s+50s+50s = 200s.
- (iii) Ejemplo con 4 lanzamientos legales. Cómo registrar el tiempo corregido. Punto más central.  
Cronómetro: 1'40.0. Suma de tiempos excedentes: (50.1-50) = 0.1 s. Tiempo corregido: 1'39.9.

|                       | Lanzador 1 |         | Lanzador 2 |         | Lanzador 3 |         | Lanzador 4 |         |
|-----------------------|------------|---------|------------|---------|------------|---------|------------|---------|
| Dentro de los límites | No         |         | Sí         |         | No         |         | Sí         |         |
| atrapar               | Sí         |         | Sí         |         | Sí         |         | No         |         |
|                       | regazo     | dividir | regazo     | dividir | regazo     | dividir | regazo     | 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) Redonda

(i) El evento incluye 4 vueltas para cada equipo. Si hay dos círculos de 50 metros disponibles,

Se realizarán dos vueltas en un círculo y las otras dos vueltas en el otro círculo.

(ii) Después de que un equipo termina su turno, los miembros del equipo se convierten en jueces de captura.

(iii) Después de que el equipo haya estado atrapando a los jueces, se convertirán en cronometradores de vueltas.

## f) Girar

(i) Cuatro miembros del equipo lanzan en sucesión.

a. El orden de lanzamiento debe ser entregado al encargado de anotar antes de cada turno.

b. Una vez que el equipo se ha comprometido con un orden para el turno, este es definitivo y

No se puede cambiar para ese turno. Sin embargo, el equipo puede cambiar su orden para turnos sucesivos.

c. Es responsabilidad del equipo comunicar al siguiente lanzador cuando

Debería lanzar su bumerán.

(ii) El turno termina cuando:

a. los 4 bumeranes se lanzan y atrapan legalmente

· Puntuación: **Tiempo corregido basado en los 4 tiempos de vuelta.**

b. un bumerán no fue capturado legalmente o se dejó caer (ver arriba c) ii) )

· Puntuación: **Tiempo corregido** desde el inicio del primer lanzamiento hasta el lanzamiento del último legalmente bumerán lanzado.

o 1.er lanzador: 0 segundos (por ejemplo, 1.er lanzador)

o 2do lanzador: Comienza hasta que se suelte el 2do bumerán (por ejemplo, 1º atrapado, 2º abandonó)

o 3er lanzador: Comienza hasta que se suelte el 3er bumerán (por ejemplo, 2º atrapado, 3º abandonó)

o 4º lanzador: Comienza hasta que se suelte el 4º bumerán (por ejemplo, 3º atrapado, 4º abandonó)

c. un bumerán no fue lanzado legalmente (ver arriba, c) i) )

· Puntuación: **Tiempo corregido** desde el inicio hasta la liberación del último lanzamiento legal.

bumerang

o 1er lanzador tarde: 0s

o 2do lanzador tarde: 0s

o 3er lanzador tarde: Comienza hasta el lanzamiento del 2do bumerán

o 4º lanzador tardío: Comienza hasta el lanzamiento del 3er bumerán

#### g) Plazos

(i) A la señal del maestro del círculo, es el turno del primer lanzador.

(ii) El lanzador tiene 15 segundos para realizar un lanzamiento legal.

(iii) El 2º, 3º y 4º lanzador deben realizar su lanzamiento antes que el lanzador anterior.

atrapa su bumerán.

#### h) Calentamiento

(i) Calentamiento general: 15 minutos

(ii) Calentamiento individual: ninguno

(iii) No se permiten lanzamientos fuera de turno una vez finalizado el calentamiento general.

#### i) Funcionarios por círculo

(i) 1 Juez de Lanzamiento ("maestro de círculo") por grupo que:

a. asigna e instruye a los jueces y cronometradores antes de que comience cada turno

b. comienza el turno con "el círculo está despejado"

c. vigila los lanzamientos legales (con el apoyo del juez maestro de recepción)

d. hace una señal audible en cada lanzamiento del bumerán (como un ulular)

e. conoce el orden de los lanzadores para poder observarlos correctamente

(ii) 1 Juez maestro de recepción (Asistente del juez de lanzamiento)

a. Observa a los jueces de captura.

b. comunica el estado del vuelo activo al juez de lanzamiento

c. solo señala capturas o caídas ilegales (como dos ululaciones)

· Nota: NO hay señal audible de los jueces en una captura legal.



El momento de la captura no es relevante para el evento, solo el momento de la liberación.

que se controla mediante los cronómetros.

(iii) 4 jueces de captura (uno por cada lanzador) que:

- a. corre con su lanzador designado
- b. vigila una captura legal
- c. Señales manuales de captura o caída ilegal al juez maestro de captura.

(iv) 4 cronometradores: 3 cronometradores oficiales más 1 suplente.

- a. inicia el cronómetro al lanzar el primer bumerán
- b. registrar vueltas y tiempos parciales en los lanzamientos del 2.º, 3.º y 4.º lanzamiento y la recepción del 4to lanzamiento.

Es responsabilidad del equipo informar a los compañeros sobre un vuelo de 50 segundos.

El lanzamiento posterior puede ocurrir en cualquier momento antes de la captura del bumerán anterior.

(v) Anotador

- a. Registrar el orden de lanzamiento antes de cada lanzamiento.
- b. Registrar los tiempos de vuelta y los tiempos generales de cada turno.

(vi) Tres jueces de línea por círculo

- a. Colocado a favor del viento en la línea de 50 metros para ayudar a los jueces de captura. determinar las capturas legales.

(vii) Nota: El equipo es libre de moverse por el campo según sea necesario durante la ronda para

adaptarse a las condiciones cambiantes del viento o aprovechar el buen viento condiciones. Pero es responsabilidad del equipo que el juez de lanzamiento y el

Los jueces de captura pueden seguir sus movimientos.

## 11. Relevé de 30 metros

Evento cronometrado; Mejor: tiempo más corto; Evento estilo equipo

a) Círculos

- (i) Disputado en círculos concéntricos con líneas de alcance de radio de 30 metros y 4 metros ojos de buey.

- (ii) Dos equipos lanzan a la vez en un círculo. Si hay un número impar de equipos, un

Se proporcionará un equipo no oficial de 4 para competir contra el último equipo.

b) Requerido para la puntuación

- (i) Alcance de vuelo de 30 metros.

- (ii) Recepción legal —o— recuperación del bumerán luego del segundo lanzamiento legal de 30 metros.

- (iii) Salida legal. Véase la sección: «Salidas por relevo».

c) Puntuación

- (i) El tiempo termina cuando el último lanzador termina su segundo turno cruzando la línea de 30 metros.

línea a través de la puerta de su equipo.

- (ii) El tiempo de la ronda del equipo es la puntuación del equipo.

- (iii) El tiempo límite es de 5 minutos. Si el equipo no completó la ronda de 2 turnos para cada uno

De los 4 lanzadores antes de que transcurra el tiempo límite, la puntuación es el número de

Se realizaron capturas legales.

- (iv) Si el segundo lanzamiento del último lanzador se realizó dentro del límite de tiempo, la puntuación es

el momento en que el lanzador cruza la línea de 30 metros.

d) Redonda

- (i) El evento incluye 1 ronda de 2 turnos en rotación para cada uno de los 4 lanzadores.

- (ii) 2 equipos comienzan su ronda simultáneamente en un círculo.

- (iii) La señal audible del 'lanzador oficial' inicia la ronda, por ejemplo, contando hacia atrás.

"3-2-1-YA"

- (iv) Cada miembro del equipo debe ingresar al círculo de 4 metros y realizar un lanzamiento legal.

Después de atrapar el bumerán, el lanzador debe tocar el círculo de 4 metros y

Luego, toca al siguiente lanzador de su equipo. El toque debe hacerse en la puerta del equipo.

- (v) El lanzador que espera el toque debe mantener ambos pies en el suelo detrás de los 30 m.

círculo antes de ser tocado por el miembro entrante del equipo. Las salidas en carrera no pueden

utilizarse.

- (vi) Una vez iniciado el evento, ningún lanzador podrá ingresar ni tocar el área de juego dentro

del círculo de 30 metros, incluida la línea de 30 metros, hasta que lo toquen. Después de que lo toquen

etiquetado, puede tomar una salida desde parado.

(vii) Si un lanzador no logra atrapar legalmente su bumerán después de su primer lanzamiento legal,

Debe regresar al círculo de 4 metros y lanzarlo de nuevo. Al atraparlo legalmente, o

recuperarlo después de un segundo lanzamiento legal incluso si no lo atrapa - entonces puede

Regresa para tocar el círculo de 4 metros y luego toca al siguiente miembro del equipo.

(viii) Después de que cada lanzador termine su segundo turno, deberá permanecer fuera del área de 40 pies.

línea de metros detrás de la puerta de su equipo. Todos los miembros no lanzadores de la competencia

Los equipos y los no oficiales deben permanecer siempre fuera de la línea de 40 metros.

(ix) Se comprobará el alcance en cada lanzamiento. Si algún lanzamiento es corto, no cuenta como...

Lanzamiento legal y debe repetirse.

(x) No hay límite en la cantidad de veces que se debe lanzar el bumerán para lograrlo.

alcance y por lo tanto ser un lanzamiento legal.

(xi) Solo se puede usar un bumerán a la vez. Si el lanzador quiere cambiar...

bumeranes, el 1 que se reemplaza o una parte sustancial del mismo debe ser devuelto a

el círculo de 4 metros por parte del competidor antes de que se puedan contar más capturas.

#### e) Cronometrar el evento

(i) Los oficiales registran el momento en que cada lanzador toca al siguiente lanzador de su equipo utilizando

función de vuelta.

#### f) Calentamiento

(i) Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros

(ii) Calentamiento general: 10 minutos

(iii) Calentamiento individual: 3 minutos para el grupo antes del inicio de su ronda.

(iv) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

#### g) Repeticiones

(i) Debe ser contra el mismo equipo si es posible.

(ii) Sólo se podrá invocar cuando se produzca una interferencia intencional.

(iii) Los equipos deben completar la serie antes de presentar una reclamación por agresión intencional.

interferencia al juez central.

(iv) El tiempo acumulado antes del toque del lanzador interferido no cambia.

El relanzamiento comienza desde un toque con el lanzador interferido desde una posición de inicio parada.

- (v) El tiempo para el nuevo lanzamiento comienza desde el momento en que el lanzador afectado fue etiquetado. El cronometraje se realiza: solo para la vuelta interferida o para el resto de la ronda completa depende de la discreción del juez de círculo. Por ejemplo, si la interferencia provocó que se rompiera un bumerán que iba a ser compartido por otro. Compañero de equipo. Los jueces deciden qué camino causa la menor ventaja o desventaja. A cualquier equipo.
- (vi) Si el juez central decide que hubo interferencia intencional, el equipo que interfirió es descalificado y se concede un nuevo lanzamiento. El nuevo lanzamiento debe ser contra el mismo equipo a pesar de estar descalificado.
- (vii) Si los jueces consideran que la interferencia podría haberse evitado razonablemente el equipo afectado, no se concederá un nuevo lanzamiento.
- (viii) El contacto involuntario entre jugadores no se considera interferencia. El juego deberá continuar.
- (ix) El contacto involuntario entre bumeranes no se considera interferencia. Jugar continuará como si los bumeranes no se hubieran tocado.
- (x) Si un oponente completó su ronda y obtuvo un tiempo válido antes del Si se produjo una interferencia, su puntuación se mantiene. El oponente compite contra el re-equipo de lanzamiento para hacer las condiciones comparables.

#### h) Funcionarios por círculo

- (i) Pueden ser competidores.
- (ii) 2 maestros de círculo, uno por cada equipo. Vigilan las faltas de pie en el círculo de 4 metros. y hacer señales visibles (cada maestro de círculo tiene una bandera del color del equipo) y audibles. cuando
- un tiro fue corto
  - una captura fue ilegal y
  - cuándo el lanzador puede regresar a la puerta del equipo

Se pueden usar dos sonidos distinguibles (una flauta y una bocina) en cada círculo para anunciar un alcance corto con dos ululaciones. Si no se escucha ningún sonido antes de la captura, significa que el alcance es bueno.

(iii) 1 o 2 anotadores

(iv) 1 abridor que anuncia "3, 2, 1, ¡YA!"

(v) 3 cronometradores por equipo más un suplente por equipo para registrar el inicio y cada etiqueta utilizando la función de vuelta.

(vi) 2 jueces de puerta: 1 por cada equipo. Vigilan las faltas de pies y manos en la puerta del equipo. puerta y asegúrese de que el inicio y todas las etiquetas sean legales.

a. Si el inicio o un toque no es legal, el juez de puerta puede ordenar al lanzador que regrese. a la puerta. El lanzador debe cruzar de nuevo la puerta completamente y luego reanudar su turno.

(vii) Utilice cronómetros de vuelta.

(viii) 3 vigilantes de campo por equipo (cada uno tiene 1 bandera del color del equipo) en el campo de 30 metros. línea.

(ix) 1 cronometrador para el límite de cinco minutos o un cronometrador de vueltas para el equipo.

e. Notas:

(i) Los equipos tienen puertas aproximadamente a favor del viento desde el centro del blanco. Los marcadores son colocados a cada lado de la puerta a una distancia aproximada de 3 m.

(ii) Las puertas de los equipos oponentes deben estar separadas por no menos de 4 m y no más de 10 metros.

(iii) Los 2 maestros de círculo estarán cerca del centro del blanco, 1 por cada equipo.

(iv) El maestro de círculo de cada equipo debe avisar al lanzador si su bumerán es corto o si ha cometido una falta de pie.

(v) Si se comete un error de evaluación, la ronda se reconstruirá de la manera más justa. posible, según lo determinen los oficiales del torneo. Si no es posible reconstruir la ronda de manera justa, el equipo o los equipos con el tiempo o los tiempos afectados serán repetir su turno contra el mismo equipo.

## 12. Equipo Super Catch

Evento de captura; Mejor: más capturas; Evento de estilo por equipos

## a) Círculos

- (i) Se disputará en 1 conjunto de 3 círculos de conteo (captura rápida) con una línea de alcance de radio de 20 metros.  
y un ojo de buey de 2 metros más el campo de duración designada (MTA ilimitado).
- (ii) El campo designado para MTA deberá estar dentro del límite del campo según lo definido por la  
jueces principales y directores de torneo.
- (iii) El lanzador de duración (MTA) podrá viajar a cualquier lugar en el área designada.  
campo.
- (iv) Si es posible, se ejecutan 2 o más conjuntos de círculos de conteo de forma independiente para ahorrar tiempo. Para  
cada conjunto de círculos: 1 lanzador de duración de cada equipo lanza desde cualquier lugar  
el campo, pero sólo un equipo lanza a la vez.
- (v) Mientras un equipo compite, el siguiente se prepara para lanzar. El siguiente equipo debe ser  
listo para lanzar 45 segundos después de que el equipo anterior comenzó a lanzar (30 segundos  
vuelo esperado + 15 segundos para lanzar). Tan pronto como el vuelo de la duración  
El boomerang ha terminado y se registran las puntuaciones, comienzan los 15 segundos (a menos que el  
(Si el vuelo duró menos de 30 segundos, entonces se aplica la regla de los 45 segundos).

## b) Requerido para la puntuación

- (i) Lanzador de duración: 1 lanzador lanza un bumerán de duración. Cualquier tipo de  
Se puede utilizar un bumerán.
  - a. El lanzamiento podrá realizarse en cualquier lugar del campo de competición.
  - b. Captura legal de duración del boomerang en cualquier lugar del campo de competición.
  - c. El tiempo máximo de duración es de 50 segundos, incluso si el bumerán está en el aire.  
más largo, pero aún se requiere una captura legal
  - d. Si no se atrapa el bumerán de duración, la puntuación es cero para la ronda. Cada  
La duración del boomerang debe cronometrarse de manera que se puedan alcanzar los 50 segundos como máximo.  
contabilizado.
  - e. 2 cronometradores (se necesitan 1 oficial y 1 suplente)
    - La duración del bumerán se mide con al menos dos cronómetros. El tiempo es  
grabado para su uso en un relanzamiento en caso de que se necesite uno en uno de los conteos  
círculos

- Los cronómetros darán un conteo de 40 a 50 segundos para que el juez de duración

Puede emitir una señal audible (ulular) a los 50 segundos.

(ii) Lanzadores de conteo

- 3 lanzadores lanzan bumeranes conteo desde 3 objetivos distintos.
- Se puede utilizar cualquier tipo de bumerán. Se requiere un alcance mínimo de 20 metros.  
cada lanzamiento para hacer una atrapada legal.
- Si se realiza una captura legal pero el bumerán se cae en la transición a la siguiente lanzar, la captura todavía se anota.
- Los lanzadores de conteo comienzan a lanzar cuando se suelta el bumerán de duración.  
Se les dará una señal audible (como un ulular). Deben esperar la señal audible.  
La captura resultante de un lanzamiento realizado antes de la señal audible no será contado.
- Los lanzadores de conteo dejan de lanzar ante la señal audible (éxito: como uno pitido o fallo: dos pitidos). La señal se producirá cuando la duración  
El bumerán se toca por primera vez durante la captura o a los 50 segundos del lanzamiento.
- Ningún lanzamiento de conteo después del pitido de los 50 contará. Sin embargo, un lanzamiento realizado antes  
El ulular y lo atrapado después del ulular se consideran buenos.
- Solo se puede usar un bumerán de conteo a la vez. Si el lanzador quiere...  
cambiar bumeranes, el 1 que se reemplaza o una parte sustancial de él debe ser  
devuelto al blanco por el competidor antes de que se puedan realizar más capturas  
contado.

(iii) La señal audible será oída en diferentes momentos por personas a diferentes distancias;

Por lo tanto, es responsabilidad exclusiva del juez central determinar si el conteo

El lanzador lanzó su último lanzamiento antes o después de que se escuchara la señal audible, no por cuando ve la captura del MTA.

c) Puntuación

- Si se atrapa el bumerán de duración, la puntuación oficial de la ronda es la suma total  
Número de bumeranes atrapados por los 3 lanzadores de conteo más 1 durante la duración  
bumerang.
- Si no se atrapa el bumerán de duración, la puntuación oficial del turno es 0.

(iii) La puntuación de un turno se registra como la puntuación de la persona que lanza la duración bumerang.

(iv) La puntuación del equipo es el total de las puntuaciones registradas para el turno de cada lanzador de duración.

d) Redonda

(i) 4 turnos; cada miembro del equipo lanza un bumerán de duración una vez.

(ii) En cada turno, un miembro diferente del equipo lanza un bumerán de duración.

(iii) Los mismos 4 miembros del equipo participan en los 4 turnos.

(iv) Los equipos lanzan en rotación.

(v) Si hay 2 conjuntos de círculos de conteo: después de que cada equipo complete 2 turnos en 1 conjunto de

Círculos de conteo: los equipos cambiarán conjuntos de círculos de conteo y completarán sus últimos 2 turnos.

e) Calentamiento

(i) Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros

(ii) Calentamiento general: 15 minutos

(iii) Calentamiento individual: ninguno.

(iv) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento para ninguno de los lanzadores.

f) Repeticiones

(i) No se considera ningún contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes.  
interferencia.

(ii) La duración del bumerán se cronometra con al menos dos cronómetros. Se registra el tiempo para  
Úselo en un relanzamiento en caso de que sea necesario en uno de los círculos de conteo.

(iii) Deben participar todos los mismos lanzadores.

(iv) El relanzamiento se realiza al final del evento.

g) Funcionarios

(i) Pueden ser competidores.

(ii) Un director de campo que indica qué conjunto de círculos se va a lanzar si hay dos conjuntos  
de círculos.

(iii) 1 director de duración que alinea a los siguientes 6 lanzadores de duración a su lado.

(iv) El grupo viaja junto para determinar dónde quiere lanzar el próximo lanzador de duración.



(v) Para cada uno de los conjuntos de círculos de conteo:

a. 3 maestros de círculo (1 por círculo de conteo) que observan las faltas de pie, dicen cuándo

El lanzador ha atrapado la pelota y cuenta las atrapadas en voz alta. Debe contar en voz alta.

Suficiente para que los encargados del campo puedan escucharlo, para que puedan verificar su conteo después.  
cada lanzamiento.

b. 1 anotador por cada conjunto de 3 círculos de conteo

c. 6 (al menos) encargados de campo (al menos 2 por cada círculo de conteo)

(vi) 1 juez de captura de bumerán de duración

(vii) 2 temporizadores de bumerán de duración

(viii) Un temporizador de respaldo

(ix) 1 entrante

d. Notas:

(i) Si el bumerán de duración se sale del campo de competición y, por lo tanto, queda fuera de la vista

del juez de captura y obviamente no puede regresar, o si sube fuera de la vista, el

La puntuación de la ronda es 0.

(ii) Después de que el bumerán salga del campo de competición, el lanzador no podrá reclamar

interferencia de cualquier cosa o persona.

(iii) La ronda termina cuando el bumerán toca algo por primera vez o cuando se agota la duración

El lanzador toca el bumerán por primera vez. Si el lanzador entonces legalmente

atrapa el bumerán, el turno cuenta. Excepción: el bumerán llega a un

Si se detiene, por ejemplo, queda atrapado en un árbol y luego lo atrapan, la puntuación es 0. Si el bumerán

continúa cayendo después de golpear un objeto en el campo y es atrapado, la captura

cuenta.

(iv) Los bumeranes lanzados antes de que se alcance el tiempo de captura se cuentan si

Luego se realiza una captura legal.

(v) Cualquier lanzador que realice un lanzamiento fuera de turno después del período oficial de calentamiento ha

recibirá una puntuación de 0 para su siguiente turno. Si es un lanzador de conteo, solo su

la puntuación es 0; si el lanzador es el siguiente lanzador de duración, la puntuación de su equipo para el siguiente

la ronda es 0

13. Truco de captura/Duplicación de 100: Individual

Puntos otorgados; Mejor: más puntos,

a) Círculos

- (i) Disputado en círculos concéntricos con líneas de alcance de radio de 20 metros y 2 metros diana

b) Requerido para la puntuación

- (i) Alcance de vuelo de 20 metros.
- (ii) Capturas legales de los tipos requeridos por turno

c) Puntuación

- (i) Los lanzadores intentan 10 trucos de captura con bumeranes lanzados individualmente. Luego... Intentar 10 trucos de captura adicionales en 5 lanzamientos con 2 bumeranes lanzados simultáneamente como “duplicadores”.
  - (ii) Si un lanzador obtiene una puntuación perfecta de 100 puntos, continuará lanzando la pelota. Los mismos 15 lanzamientos en rotación. Continuará lanzando hasta que no logre hacer un recepción designada. Puede lanzar solo si su compañero de lanzamiento no ha logrado hacer una captura designada. En la parte de duplicación de la ronda, si deja caer la primera bumerán que intenta atrapar, no hay puntos por atrapar el segundo bumerán. Se dan los tiros dobles. En consecuencia, su puntuación total puede ser superior a 100. agujas.
  - (iii) Las capturas deberán realizarse en el orden siguiente, y tendrán el valor indicado
- Número de puntos:

Secuencia de bumerán único

| Atrapar                      | Agujas |
|------------------------------|--------|
| Limpieza a la izquierda      | 3      |
| Limpieza con la mano derecha | 3      |
| Detrás de la espalda         | 4      |

Secuencia de duplicación

| Atrapar                                 | Puntos totales |    |
|-----------------------------------------|----------------|----|
| Detrás de la espalda                    | 3 + 4          | 7  |
| Y debajo de la pierna                   |                |    |
| Captura hacky & Limpieza a la izquierda | 7 + 3          | 10 |

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| Debajo de la pierna                | 3 |
| Captura de águila                  | 4 |
| Captura hacky                      | 7 |
| Captura de túnel                   | 5 |
| Una mano detrás de la espalda      | 7 |
| Una mano debajo de la pierna       | 6 |
| Agarre de pie/pierna               | 8 |
| Subtotal: Capturas individuales 50 |   |

|                                |       |    |
|--------------------------------|-------|----|
| Túnel                          | 5 + 3 | 8  |
| & Limpieza a la derecha        |       |    |
| Una mano detrás de la espalda  | 7 + 6 | 13 |
| & Una mano debajo de la pierna |       |    |
| Agarre de pie/pierna           | 8 + 4 | 12 |
| y captura de águila            |       |    |
| Subtotal: Capturas dobles      |       | 50 |

|                                              |  |     |
|----------------------------------------------|--|-----|
| Total de todas las capturas simples y dobles |  | 100 |
|----------------------------------------------|--|-----|

## d) Redonda

- (i) El evento incluye 1 ronda de 15 lanzamientos para cada lanzador.
- (ii) 2 lanzadores lanzan en rotación entre sí. Después del turno del primer lanzador, se realiza, se le da una señal al segundo lanzador para que comience su turno. Después de que haya Terminado su turno, se da una señal al primer lanzador para comenzar con su siguiente turno.
- (iii) A ambos lanzadores se les dará tiempo suficiente para evitar interferir entre sí.

## e) En duplicación:

- (i) Si un bumerán es corto, ambos se consideran cortos.
- (ii) Las 2 capturas requeridas para cada lanzamiento se pueden realizar en cualquier orden.
- (iii) El lanzador puede intentar realizar una atrapada una segunda vez en un lanzamiento doble.  
Ejemplo: Si no logró atrapar el águila en el primer bumerán, puede intentar el águila.  
Agarrar el segundo.
- (iv) Para recibir puntos por ambas recepciones, el lanzador debe atrapar y mantener el control de la primera captura mientras se completa la segunda captura.

o Si la primera captura no se realiza o el control no se mantiene, pero la segunda

Si se captura, la segunda captura todavía cuenta, pero no la primera.

o Si se realiza la primera captura, entonces no se mantiene en posesión del lanzador cuando

Se realiza una segunda captura, solo cuenta la segunda captura.

f) Calentamiento

(i) Calentamiento general: 10 minutos fuera del círculo de 10 metros

(ii) Calentamiento individual: 2 minutos para cada grupo antes del inicio de su ronda. Puede

Estar en el centro del blanco. El calentamiento cronometrado comienza tan pronto como el maestro de círculo dé la señal.

que el círculo esté despejado. Los lanzadores pueden comenzar su ronda antes de su límite permitido.

El calentamiento ha terminado si así lo desean.

(iii) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

g) Repeticiones

(ii) Los nuevos lanzamientos se realizan al final de la ronda para el grupo del lanzador.

h) Funcionarios por círculo

(i) Pueden ser competidores

(ii) 1 maestro de círculo que le indica al lanzador cuándo puede realizar cada lanzamiento

Anunciando: "El círculo está despejado". En ese momento, iniciará un cronómetro para controlar

La ventana de lanzamiento de 15 segundos. Anunciará: "Quedan 10 segundos" y luego

cuenta regresiva "5, 4, 3, 2, 1, alto", el maestro del círculo también observa las faltas de pie y

Indica cuándo el lanzador ha realizado la captura

(iii) En condiciones de viento, los jueces principales pueden permitir que los lanzadores tengan 30 segundos en la

Parte de duplicación del evento. Esto deberá ser anunciado por los jueces principales.

antes del inicio del evento y se aplicarán a todos los lanzadores.

(iv) 1 anotador

(v) 3 administradores de campo también verifican si se realizan capturas o no. Deben ser

Distribuida aproximadamente de manera uniforme alrededor del círculo completo.

i) Regla de exceso de viento para duplicar:

(i) Cuando las condiciones del viento sean demasiado fuertes para duplicar, la duplicación se reemplazará con una

Segunda ronda de Trick Catch. Sin embargo, la secuencia de capturas se mantendrá como

impreso en la parte de duplicación de la planilla.

- a. Si un lanzador obtiene una puntuación perfecta de 100 puntos, continuará lanzando la pelota.

Los mismos 20 lanzamientos en rotación **si así lo desea. Si es así**, continuará lanzando hasta

No logra realizar una atrapada designada. Puede lanzar solo si su lanzamiento

El compañero no ha logrado realizar una captura designada. Su puntuación total puede ser...

ser más de 100 puntos.

- b. El límite del viento para la duplicación se define como: velocidad media máxima del viento de 5 m/s

(18,0 km/h, 11,1 mph) Consulte las secciones: "Monitoreo de las condiciones climáticas" y \_\_\_\_\_

"Cancelación de eventos"

#### 14. Truco de captura/Duplicación de 100: Equipo

Puntos otorgados; Mejor: mayor cantidad de puntos; Evento estilo tándem

Este evento de equipo sigue las mismas reglas que el evento individual con las modificaciones enumeradas:

2 lanzadores son del mismo equipo.

##### a) Puntuación

- (i) La puntuación del equipo es la suma de las puntuaciones individuales de los cuatro miembros del equipo.

**(ii) No hay continuación después de una puntuación perfecta (100p).**

##### b) Interferencia

- (i) No se considera ningún contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes.

interferencia.

- (ii) Los nuevos lanzamientos se realizan al final de la ronda.

#### 15. Relevé Terror del Equipo Tapir: Evento por Equipos Cronometrado

Mejor: tiempo más rápido

##### a) Objetivo

- (i) Cuatro miembros del equipo corren una carrera de relevos desde el círculo de 20 metros hasta el de 2.

círculo de metros con cada lanzador ejecutando distintas tareas compuestas por una combinación

de Precisión, Atrapados con Truco y Atrapados Rápidos. El objetivo es completar todas las tareas.

En el menor tiempo posible o para realizar tantas tareas como sea posible

dentro de un límite de tiempo de 6 minutos.

##### b) Reglas:

- (i) Habrá un calentamiento de 2 minutos en los círculos antes de la ronda.

(ii) Las 4 vueltas constan de:

a. Primera vuelta: completar 50 puntos de precisión

b. Segunda vuelta: intenta hacer las primeras 5 capturas de truco [mano izquierda limpia, mano derecha

[mano limpia, detrás de la espalda, debajo de la pierna, águila] entonces; después de esas capturas, si

Si se deja caer alguna, el lanzador debe recuperar 5 puntos por cada caída. El lanzador puede

Elige entre atrapar la pelota (vale 5 puntos) o lanzarla para obtener puntos de precisión. Todos

Los puntos obtenidos, ya sea por precisión o por 5 puntos por el truco de captura, son acumulativos.

(Un lanzamiento de precisión de 10 puntos cancela dos recepciones con truco). El lanzador es libre de

alternar entre intentos de captura con truco y puntos de precisión, pero

Debe anunciar sus intenciones a los jueces del círculo en cada lanzamiento.

c. Tercera vuelta: intentar hacer las últimas 5 capturas de truco [hacky, túnel, 1 mano]

detrás de la espalda, 1 mano debajo de la pierna y el pie agarra] luego; después de esos

Atrapados, si alguno se cayó, el lanzador debe recuperar 5 puntos.

cada gota. El lanzador puede elegir entre atrapar la bola (valor de 5 puntos) o

Lanzamiento para puntos de precisión. Todos los puntos obtenidos, ya sea por precisión o 5 puntos por

Las capturas de truco son acumulativas. (Un lanzamiento de precisión de 10 puntos cancela dos capturas de truco)

capturas). El lanzador es libre de cambiar entre trucos de captura y trucos de captura.

Intentos y puntos de precisión pero debe anunciar sus intenciones al círculo.

jueces en cada lanzamiento.

d. Cuarta vuelta: finalización de 1 ronda de captura rápida

(iii) Tocar el bumerán resulta en 0 puntos de precisión. Sin embargo, el lanzador es

se le permite detener/atrapar su bumerán para recibir 0 puntos y ahorrar tiempo.

(iv) Los corredores comenzarán desde detrás de una puerta (de aproximadamente 3 m de ancho marcada con conos).

colocado en la línea de 20 metros a favor del viento desde el centro del blanco.

(v) Cada vuelta seguirá las reglas de etiquetado establecidas en las reglas generales.

(vi) Todos los lanzamientos deben realizarse desde dentro del centro del blanco de 2 metros y deben pasar la línea de 20 metros.

línea de metro.

(vii) En caso de que un bumerán tenga corto alcance, el lanzamiento deberá repetirse.

(viii) Después de que el corredor haya completado su vuelta, debe tocar el centro del blanco antes de tocar

el siguiente corredor o cruzar la línea de meta en caso de ser el 4º corredor.

## c) Tiempo

(i) Habrá 4 cronometradores de vuelta: 3 cronometradores oficiales y 1 cronometrador de reserva designado.

a. La ronda comenzará con una cuenta regresiva del Juez de Puerta: "¡3, 2, 1, YA!".

b. Al anuncio de "YA", los 4 cronometradores comenzarán a cronometrar y

Utilice la función de vuelta en cada etiqueta y luego detenga sus relojes cuando el cuarto corredor cruza la puerta después de completar su ronda.

(ii) En el caso de que el equipo competidor alcance el límite de 6 minutos sin

Al finalizar la ronda, es responsabilidad de uno de los cronometradores anunciar

"Queda 1 minuto, "30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, para". No hay temporizador adicional.

necesario para esta tarea

## d) Funcionarios

(i) Habrá 3 jueces (jueces de Puerta, de Centro y de Centro Asistente), al menos 3 de rango

comisarios, 4 cronometradores y un anotador:

a. El Juez de Puerta se sitúa fuera de la línea de 20 metros y da la cuenta regresiva a

Comienza el evento. Además, vigila las etiquetas legales y la salida.

b. El juez central vigila las faltas de pie, anuncia los puntos de precisión y declara

que las capturas fueron válidas o no. El Juez Central puede pedir la opinión del

Juez Central Asistente si el Juez Central considera que el asistente tiene una mejor

Vista de los puntos de captura o precisión.

c. El Juez Central Asistente también vigila las faltas de pie, los puntos de precisión y

buenas capturas pero solo lo pide el juez central como se indicó anteriormente.

Sin embargo, su trabajo principal es anunciar las capturas de truco antes del lanzamiento y

Llevar un registro de las atrapadas fallidas. Luego, si el lanzador decide volver a intentarlo

Las capturas caídas, para anunciar esas capturas o el punto de precisión necesario total.

d. El anotador anota el tiempo final de una ronda exitosa o el tiempo

equivalente a una ronda incompleta según la tabla de la sección "puntuación"

Abajo. Además, el anotador anotará los tiempos de vuelta.

e. Los supervisores del campo realizan la verificación del campo.

f. 4 cronometradores: 3 cronometradores oficiales y 1 suplente. El cronometrador suplente es designado

Antes de que comience el turno. Use los cronómetros de vuelta. Consulte "Cronometraje" en la Sección de reglas generales.

e) Puntuación de puntos de precisión y capturas con truco

(i) El Juez Central (o Juez Auxiliar) es el único responsable de determinar la

valores de precisión y su decisión es definitiva. Sin embargo, dado que se trata de un evento de ritmo rápido, Determinar el valor de los puntos de precisión a veces puede resultar difícil.

a. En el caso de que un bumerán caiga muy cerca de una línea, pero no claramente

Al tocar la línea, el CJ debe darle el beneficio de la duda al lanzador.

y otorgar el valor más alto.

b. Si al lanzador no le gusta una decisión que ha tomado el CJ, puede preguntarle al CJ

Para comprobar más de cerca, pero el tiempo no se detiene. El lanzador debe determinar

Si vale la pena o no pedirle al CJ que eche un vistazo más de cerca.

(ii) El Juez Central (o Juez Auxiliar) es el único responsable de determinar si

Las capturas con truco se ejecutaron con éxito o no, y su palabra es inapelable. Sin embargo,

como en la precisión, en el caso de una decisión difícil sobre la validez de un truco

Atrapar, el beneficio de la duda debería corresponder al lanzador, y se le debería otorgar

5 puntos por la captura con truco.

f) Repeticiones

(i) Los relanzamientos se realizan de manera análoga a las reglas del relevo por equipos.

g) Contabilizar el tiempo si el evento no se completó dentro del límite de 6 minutos (360 s):

| Vuelta 1 (Precisión)                                                            | puntuación completada | Resultado                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|----------------------------------------------|
|                                                                                 | 0-50                  | Los puntos de precisión se dividen a las 10. |
| Vuelta 2 (Trick Catch 1) Número de trucos de captura o compensación completados |                       |                                              |
|                                                                                 | 1                     | 6 puntos                                     |
|                                                                                 | 2                     | 7 puntos                                     |
|                                                                                 | 3                     | 8 puntos                                     |
|                                                                                 | 4                     | 9 puntos                                     |
|                                                                                 | 5                     | 10 puntos                                    |



|                                                                                 |                              |                                                                                                                                                                                        |
|---------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vuelta 3 (Trick Catch 2) Número de trucos de captura o compensación completados |                              |                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                 | 1                            | 11 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 2                            | 12 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 3                            | 13 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 4                            | 14 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 5                            | 15 puntos                                                                                                                                                                              |
| Vuelta 4 (Captura rápida)                                                       | capturas rápidas completadas |                                                                                                                                                                                        |
|                                                                                 | 1                            | 16 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 2                            | 17 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 3                            | 18 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 4                            | 19 puntos                                                                                                                                                                              |
|                                                                                 | 5                            | <p>Tiempo en segundos ,</p> <p><math>360 \cdot 20 / 19 = 378,95</math> s o</p> <p>mejor. (En caso de que el lanzador se lesionó después de ser atrapado 5 y no vuelve a la diana).</p> |

## 16. Larga distancia

Evento a distancia

Mejor: mayor distancia

### a) Círculos

(i) Se disputa en círculos de 2 metros de radio (que también tienen dianas)

(ii) Campo: al menos 300 m por 300 m

### b) Requerido para la puntuación

(i) Un alcance de vuelo de al menos 50 metros. El mínimo de 50 metros puede no aplicarse a los nuevos lanzadores o juveniles.

(ii) Lanzamiento legal desde dentro del centro del blanco a 2 metros y detrás (a favor del viento) del línea de base de 40 metros

(iii) La línea de base es una línea recta móvil (hecha con una cuerda) que tiene su centro en el punto central. La diana está cortada por la mitad por la línea de base. El final de la línea de base está marcada con un poste a cada lado. La línea de base suele ser perpendicular a la dirección del viento. El lanzador puede tener la línea ajustada a la dirección del viento antes de cada lanzamiento. Solo si un cambio de viento severo incapacita a un lanzador de lanzamiento correcta, también puede desplazarse el centro de la línea. Decisión por discusión o votación (más de la mitad de los lanzadores del grupo de lanzamiento). La nueva posición central se determina mediante discusión entre el grupo de lanzamiento y la decisión final del director del torneo.

(iv) Para que el lanzamiento sea válido, al menos un pie del lanzador debe estar en el suelo dentro del semicírculo central durante el momento de liberación del bumerán. El lanzador no puede cruzar la línea de base en ningún momento mientras el bumerán esté en el aire.

(v) Boomerang debe cruzar la línea de base al regresar, ya sea directa o indirectamente. (por detrás) sin ser tocado ni golpear a nada ni a nadie.

(vi) Para que un juez de poste invalide un lanzamiento ("afuera"), el bumerán debe estar claramente afuera, es decir, si el juez de la pértiga cree que el bumerán PODRÍA haber tocó la línea imaginaria que se extendía verticalmente hacia arriba desde el poste, luego el lanzamiento se considera una puntuación válida.

(vii) Asimismo, si el juez de línea cree que el bumerán toca el plano que se extiende Desde la línea de lanzamiento, el lanzamiento es válido. Para ser inválido, debe... claramente NO han tocado ni cruzado el avión. Además, un bumerán que impacta el Lanzar la línea al regresar sin tocar el suelo frente a la línea pero no No cruzar la línea es una puntuación válida.

(viii) No es necesaria ninguna captura.

#### c) Puntuación

(i) La puntuación es la distancia más larga recorrida hacia afuera entre sus lanzamientos que regresan a o sobre la línea de base.

(ii) La distancia se mide únicamente en metros completos -no en centímetros- y desde el punto central al punto en su vuelo más alejado del punto central.

(iii) Cuando se utilizan dos telémetros láser, si hay una discrepancia, la puntuación es

Promedio ascendente. Ejemplos: Telémetro 1, 100 m, telémetro 2, 99 m = 100 m

Puntuación. R1, 100m, R2 97m = puntuación de 99m.

(iv) Los empates se eliminan utilizando la segunda puntuación más alta.

(v) Para ganar o ubicarse en el torneo (o evento) de LD, un lanzador debe participar plenamente

en todo el evento. La excepción es cuando un lanzador se lesiona lo suficientemente gravemente.

que deben abandonar el campo para buscar atención médica. Participar plenamente significa

Lanzar en al menos una ronda y observar y/o juzgar en todas las rondas posteriores en

a discreción del Juez Principal. La simple asistencia no califica como

participación; ningún lanzador puede "sentarse" al margen y ganar o ubicarse en el

evento o torneo. Sin embargo, es posible que un lanzador gane o se ubique sin

lanzando en todas las rondas si participa plenamente, como se describe anteriormente, en toda la

evento a satisfacción del Juez Principal.

(vi) Un lanzador no puede pedir ninguna medida para ahorrar tiempo si se considera que un lanzamiento válido es válido.

estar muy por debajo de las puntuaciones anteriores, pero se sugiere que se midan todas las puntuaciones válidas

en caso de empate.

#### d) Redonda

(i) El evento no incluye más de 20 lanzamientos por día y puede dividirse en un

Número arbitrario de rondas por parte del organizador, por ejemplo 2 x 5 o 2 x 6 lanzamientos.

(ii) A la señal del maestro de círculo, es el turno del siguiente lanzador. Tiene 15

segundos para realizar su lanzamiento.

(iii) La colocación de los observadores de rango y la orientación de la línea de lanzamiento son responsabilidad del lanzador.

responsabilidad. Las inquietudes se dirigen al juez de línea (jefe de círculo) quien ajustará

observadores y la línea en consecuencia.

(iv) Los concursantes lanzan en grupos de 5, 4 o 3. Cada lanzador lanza en rotación con el

otros lanzadores del grupo, hasta que todos los lanzadores hayan completado sus turnos definidos.

Luego el siguiente grupo comienza su ronda.

(v) Si el tiempo lo permite, se podrán realizar más rondas de las programadas inicialmente.

#### e) Calentamiento

(i) No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el calentamiento.

(ii) El calentamiento será organizado por los oficiales.

## f) Repeticiones

- (i) Los nuevos lanzamientos se realizan inmediatamente después de ocurrido el acto protestado.

## g) Funcionarios por círculo

- (i) Pueden ser competidores.

- (ii) Un maestro de círculo que vigila las faltas de pie y mide la distancia desde el coordinador de rango al punto central.

- (iii) Dos jueces de línea de base para verificar si el bumerán cruza la línea de base al devolver.

- (iv) Un anotador/operador de banderas (puede ser el maestro del círculo) que utiliza banderas rojas y banderas verdes para avisar a los encargados del campo de tiro sobre las condiciones en la línea de lanzamiento, así como usando un walkie-talkie. La bandera verde se iza cuando el Maestro de Círculo dice "El La línea está caliente" para alertar a todos en el campo de que un bumerán está a punto de ser lanzado. El maestro del círculo debería llamar por radio. Cuando el maestro del círculo vea... que el campo está preparado (los encargados del campo están de pie y la gente está prestando atención) Atención) El Maestro del Círculo le avisa al lanzador: "El círculo está despejado". Inmediatamente Al momento del lanzamiento, el operador de la bandera baja rápidamente la bandera verde para alertar a todos de que el El bumerán está en el aire. Luego, al regresar, se ondea la bandera roja si No es un marcador, y se ondea la bandera verde si lo es. Esta información También debería comunicarse mediante walkie-talkies.

- (v) Un coordinador de alcance

- (vi) Alrededor de doce (pero al menos seis) administradores de campo para seguir el vuelo del Bumerán con la mirada y los brazos extendidos. Dirigen al coordinador de campo. hasta el punto de mayor distancia.

## h) Normas de seguridad en largas distancias

- (i) ¡Asegúrese de que los espectadores se encuentren a una distancia suficientemente segura!

- (ii) La larga distancia es el evento bumerán más peligroso de todos. Aunque

Los bumeranes que se utilizan hoy en día son considerablemente más ligeros que antes, Siguen siendo muy peligrosos, quizás incluso más. Pueden producirse lesiones graves si Eres descuidado, por:

- a. material fino y láminas aerodinámicas afiladas

b. alta velocidad y tasa de rotación

c. trayectoria de retorno baja

(iii) el bumerán a veces no se puede ver muy bien (pinta tus bumeranes en colores brillantes)

(iv) Incluso en un grupo de lanzadores de bumeranes experimentados debería haber:

(v) no se permiten lanzamientos simultáneos de bumeranes de larga distancia. Ni siquiera con bumeranes cortos. bumeranes de alcance.

(vi) ¡Solo un bumerán de larga distancia en el aire a la vez! Los demás lanzadores lo siguen. el bumerán con la mirada y avisa si es necesario.

(vii) no más lanzamientos cuando se pierde un bumerán y los lanzadores intentan encontrarlo.

Todo el mundo debería ayudar con la búsqueda antes de continuar con el lanzamiento.

(viii) Los observadores DEBEN permanecer de pie durante el lanzamiento. Se permite sentarse en un taburete o en el suelo. entre lanzamientos.

i) Cómo saber dónde está el punto de retorno:

Hay varios administradores de rango en el campo para determinar el punto de retorno (el más lejano).

punto de la trayectoria de vuelo del bumerán). Debes tener en cuenta que si el bumerán está volando sobre ti, te resulta difícil juzgar dónde está la trayectoria proyectada en el suelo. Solo

Al observar desde lejos hacia un lado, ¿puedes determinar el vértice del vuelo?

ruta con precisión. Por lo tanto, sugerimos colocar una fila de administradores de rango a la izquierda y

A la derecha del corredor de lanzamiento previsto con una distancia de 20 metros entre el campo de tiro.

mayordomos dentro de una fila. También puedes alinear las dos filas de forma escalonada para obtener una

mejor cobertura. Los encargados del campo de tiro deben estar distribuidos de tal manera que todos los lanzamientos, incluido el

Los más cortos y lejanos se pueden detectar con precisión. Envíen al mayordomo de rango más lejano.

suficientemente lejos, ya que siempre puede haber lanzamientos "afortunados". Una de las gamas

La función del coordinador es garantizar que los encargados del campo de tiro se distribuyan correctamente. No

Utilizar más administradores de campo de los necesarios para cumplir la tarea, porque con demasiados administradores de campo

Los encargados del campo suelen pasearse y charlar. Seis encargados de campo más uno.

El coordinador de campo es el mínimo. Doce deberían ser suficientes en todos los casos.

j) Esto es lo que debes hacer como administrador de campo:

Sigue el bumerán en su camino con el brazo extendido y detente cuando creas que va a salir.

llegó a su punto más lejano. Luego, proyecte ese punto hacia el suelo bajando su  
Brazo verticalmente. Fije el punto en el suelo con la mirada y dirija el alcance.  
coordinador hasta ese momento. Al menos otro administrador de campo hará lo mismo, por lo que el campo  
El coordinador deberá ubicarse de tal manera que los 2 a 4 supervisores de campo más cercanos estén  
Contento con el resultado. La decisión final sobre el punto más lejano la toma el campo de tiro.  
coordinador. A menudo, hay una pequeña conversación sobre el punto más lejano, pero esa es la  
Lo interesante del avistamiento: ¡hablar hasta llegar a un acuerdo! Los administradores de campo que podrían...  
No ver el vértice de la trayectoria de vuelo con precisión no debería interferir. La distancia máxima...  
del bumerán ahora se define como la distancia desde el coordinador de alcance hasta el centro  
del círculo de lanzamiento. Si tienes un telémetro láser (por ejemplo, un Bushnell), puedes...  
Mida la distancia inmediatamente, de lo contrario debe colocar un marcador en el suelo y  
Medir la distancia al final de la ronda con una cinta métrica. Calculamos la precisión de  
La medida con este método de localización es de 2 m en el mejor de los casos, 5 m en promedio y  
Peor aún si los encargados del campo de tiro no están bien ubicados o si no prestan atención.  
Es útil distribuir palos de madera finos (de unos 2 m de largo) a los encargados del campo de tiro, con la  
Con su ayuda es mucho más fácil seguir el bumerán volador hasta su punto más lejano y  
luego déjalos caer al suelo.

## E. Glosario de términos

| Término         | Definición                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Trampa corporal | El bumerán puede quedar atrapado contra el lanzador (cuerpo del lanzador) durante cualquier captura para la cual no se requiere una captura limpia. [ver Captura, legal]                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|                 | <p>Bumerán. El número de brazos es ilimitado. Para ser un bumerán, un palo debe tender a...<br/>         retorno debido a la precesión giroscópica causada por la sustentación asimétrica.<br/>         La sustentación se crea debido a un lanzamiento que le da al objeto rotación y linealidad.<br/>         movimiento.</p> <p>Agujeros: No hay límite en número ni tamaño, pero no se pueden usar para ayudar en atractivo.</p> <p>Ranuras: No hay límite en número ni tamaño, pero no se pueden usar para ayudar en atractivo.</p> <p>Aletas: No hay límite en número ni tamaño, pero no se pueden usar para ayudar.<br/>         atractivo.</p> <p>Adhesivo: No se permite nada que pueda facilitar la adherencia.</p> <p>Materiales: Cualquier material no metálico. El metal puede estar incrustado o pegado con cinta adhesiva.<br/>         pero es posible que no tenga bordes afilados expuestos.</p> <p>Otros: No se podrán incorporar ayudas de lanzamiento, propulsión o captura.<br/>         en el bumerán.</p> <p>Si un lanzador quiere cambiar de bumeran durante un evento cronometrado, incluido<br/>         Super Catch, el que se reemplaza o una parte sustancial del mismo debe ser<br/>         devuelto al blanco por el competidor antes de realizar más lanzamientos válidos<br/>         se puede hacer</p> |

|                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ojo de buey círculo        | <p>Área dentro del círculo de radio de 2 metros desde donde se realizan los lanzamientos (4-radio de metros para el evento de relevos por equipos). La línea marcada está fuera del blanco. Si un lanzador toca la línea durante el lanzamiento, antes de que</p> <p>Se suelta el bumerán: no se obtienen puntos por lanzarlo ni atraparlo.</p> <p>El área está designada con 10 puntos en Precisión y Ronda Australiana.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Capitán del equipo         | <p>Persona designada por un equipo para representar al equipo cuando se realiza una votación o acción requerido. Cada equipo puede enviar un representante suplente a las reuniones, pero cada equipo sólo tiene un voto en cualquier asunto que requiera el voto del equipo. Capitanes. Una persona sólo puede ser capitán de un equipo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Atrapar detrás de-el-atrás | <p>Captura legal durante la cual el bumerán pasa por detrás del competidor. atrás o la mano que atrapa está detrás de la espalda del competidor y se retira el bumerán. (Se permiten las capturas laterales si la mano que atrapa cruza por detrás de la espalda del lanzador y retira el bumerán de detrás de la espalda del lanzador.)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Atrapar roto bumerang      | <p>La captura legal de cualquier parte de un bumerán roto se considera una captura legal. captura si se cumplen todos los demás requisitos.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Atrapar, limpiar           | <p>Antes de atrapar el bumerán, se recomienda hacer "pop", "bobbling" y tocar.</p> <p>Permitido solo con la mano/manos/pie/pies necesarios para realizar la captura. El</p> <p>La mano que atrapa se extiende desde las puntas de los dedos hasta antes del codo.</p> <p>El codo no es parte de la mano que atrapa. Los pies que atrapan se extienden desde las puntas de los dedos de los pies hasta antes de que comiencen las rodillas. Las rodillas no son parte de</p> <p>Los pies de captura. Solo durante una captura debajo de la pierna o detrás de la espalda, todas las partes del cuerpo excepto la mano que no atrapa, los pies y la cabeza</p> <p>(Por razones de seguridad) pueden ser tocados por el bumerán antes de la captura.</p> <p>Por lo tanto, el bumerán puede tocar el hombro del lanzador antes de una distancia legal. atrapar debajo de la pierna.</p> |



|                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atrapar, águila Atrapar | <p>con una sola mano, durante la cual la mano que atrapa se acerca al bumerán desde la parte superior del bumerán. El bumerán debe ser atrapado al primer contacto, sin balanceo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Atrapar, pie/<br>pierna | <p>Captura legal durante la cual el bumerán se atrapa con los pies o la parte inferior pierna. El bumerán no puede tocar ninguna parte de las rodillas del lanzador, o En cualquier lugar por encima de las rodillas. Los pies del competidor pueden tocar el suelo. Durante la captura, sin embargo, el bumerán no puede tocar el suelo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Atrapar<br>hacky        | <p>Captura legal después de que el bumerán haya regresado al aire después Golpear el pie o la parte inferior de la pierna. El bumerán no puede tocar ninguna parte del las rodillas del lanzador o en cualquier lugar por encima de sus rodillas durante la parte hacky de La captura. Se pueden usar uno o ambos pies/piernas. El lanzador intenta patear o hacer un movimiento brusco con el bumerán para sacarlo del pie o de la parte inferior de la pierna, y Luego, cógelo antes de que toque el suelo. Después de que el bumerán haya sido... pateado, puede ser atrapado con cualquier captura legal.</p> |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Captura, acto legal                               | <p>de detener y obtener el control total de un bumerán volador después de un Lanzamiento legal siempre que el bumerán no haya tocado el suelo durante El vuelo o la captura y siempre que su alcance sea suficiente. El control total debe obtenerse antes de que el bumerán toque el suelo.</p> <p>El bumerán puede quedar atrapado contra el lanzador en cualquier atrapada para la cual un No se especifica una captura limpia. Un bumerán puede ser "explotado" o "balanceado". pero no debe permitirse que toque el suelo. Cualquier cosa que sobresalga más allá de los planos de las superficies superior o inferior del bumerán puede No se deben utilizar para ayudar a atrapar. Los agujeros, ya sean abiertos o cerrados, también pueden No debe utilizarse para ayudar a atrapar. En cualquier caso, el bumerán debe ser atrapado con al menos 2 dedos de la misma mano, ambas manos o ambos pies.</p> <p>Simplemente meter un dedo, una mano o un pie a través de un agujero, por ejemplo, no es una trampa.</p> <p>No se podrá utilizar ningún dispositivo, mecanizado o de otro tipo, para facilitar la captura de un bumerang.</p> |
| Atrapa, uno<br>limpieza a mano                    | <p>Captura legal con el requisito adicional de que durante la captura el El bumerán no puede tocar al competidor excepto en la mano o el antebrazo.</p> <p>del lado especificado (izquierdo o derecho). El bumerán no puede tocar el codo del lanzador.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Atrapa, uno-<br>mano detrás-<br>la parte de atrás | <p>Captura limpia con una sola mano que satisface los requisitos de captura por detrás de la espalda. atrapar. Excepción: el bumerán puede tocar la espalda o las nalgas o la espalda.</p> <p>de las piernas durante la captura pero atrapando el bumerán (ya sea plano o sobre borde) contra cualquier parte del cuerpo para obtener control, no está permitido. Si el El bumerán se retira después de obtener el control y puede tocar el cuerpo.</p> <p>(incluso por la fuerza) mientras se mantenga el control. Si se pierde el control, debe ser recuperado por la mano que atrapa sin atrapar.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Atrapar<br>Túnel                             | ,<br>Recepción legal en la que el bumerán pasa por debajo de una pierna mientras ambos pies permanecer en contacto con el suelo. La parte inferior de las piernas o las rodillas pueden tocar el suelo. Durante la recepción, si la mano o el brazo del lanzador que atrapa la pelota está debajo de una pierna, pero el bumerán aún no ha pasado por debajo de la pierna, el bumerán debe retirarse por debajo de la pierna para completar la captura. Control por el La mano que atrapa debe mantenerse hasta que se realice la captura/retirada. terminado. |
| Atrapar, dos-<br>limpieza a mano             | Atrapar legalmente con ambas manos. El bumerán no debe tocar ninguna parte del cuerpo. El cuerpo, excepto las manos y los antebrazos. No puede tocar la mano del lanzador. codos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Atrapar, sub-<br>la pierna                   | Recepción legal en la que el bumerán pasa por debajo de una pierna. Durante la atrapar, si la mano o el brazo del lanzador que atrapa la pelota está debajo de una pierna, pero la El bumerán aún no ha pasado por debajo de la pierna, el bumerán debe estar Se retira bajo la pierna para completar la captura. Control por la captura. La mano debe mantenerse hasta que se complete la captura/retirada.                                                                                                                                                   |
| Atrapar, sub-<br>la pierna, una<br>entregado | Captura limpia con una sola mano que satisface todos los requisitos debajo de la pierna. atrapar. Excepción: el bumerán puede tocar la pierna, el cuerpo o las nalgas. durante la captura, pero atrapando el bumerán (ya sea plano o de canto) contra la pierna o el cuerpo para obtener el control no está permitido. Cuando el El bumerán se retira y, una vez obtenido el control, puede tocar el cuerpo. (incluso por la fuerza) mientras se mantenga el control. Si se pierde el control, debe ser recuperado por la mano que atrapa sin atrapar.         |
| Atrapar<br>No oficial                        | ,<br>Captura que no cumple todos los requisitos de una captura legal. No contado como captura                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ayuda para atrapar  | <p>Cualquier característica de un bumerán, una mano u otro objeto que proporcione una</p> <p>La ventaja de captura está prohibida. Algunos ejemplos son:</p> <p>a) Adhesivos químicos o mecánicos (Velcro) aplicados al bumerán, el lanzador, o su ropa</p> <p>b) Cualquier extensión de la mano, brazo, pierna, etc. del lanzador.</p> <p>c) Cualquier elemento utilizado para interceptar un bumerán.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Punto central Punto | <p>en el centro del blanco desde el cual se determina el radio de toda precisión y</p> <p>Se miden los círculos de alcance.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Maestro de círculo  | <p>Se asegura de que el campo esté preparado para el evento.</p> <p>Persona responsable del correcto desarrollo de los eventos en cada círculo incluido en el torneo. Esto incluye interpretar las reglas, organizar otras oficiales y comisarios, y registrar puntuaciones.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Competencia campo   | <p>Zona donde se celebrará el torneo. Los límites se especificarán antes del Inicio del concurso.</p> <p>a) Zona específicamente reservada para la competición de bumerán y específicamente autorizado para su uso antes del inicio del evento. Estacionamiento y áreas para espectadores, campos deportivos adyacentes en uso, calles y cualquier otra área designados como fuera de los límites, antes del inicio de la competencia, no forman parte del campo de competición. Los terrenos adyacentes no se consideran parte del campo de competición.</p> <p>b) Zona de círculos de competición en la que se celebra un evento. Compuesta por un serie de círculos concéntricos que van desde 2 m hasta 10 m de radio (cada 2 m para mayor precisión) y un radio de 20 m a 50 m (cada 10 m para el alcance del vuelo).</p> |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cuenta regresiva             | <p>Anuncio verbal del maestro del círculo o persona oficial a un lanzador que indica los 15 segundos que el lanzador debe realizar su lanzamiento. Cuenta regresiva.</p> <p>Debería hacerse así:</p> <p>"15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "¡Fuera!"</p> <p>Si el lanzador no logra lanzar a tiempo, el turno se puntúa como 0.</p> <p>El maestro del círculo puede comenzar la cuenta regresiva de 15 segundos cuando el círculo esté claro, y el siguiente competidor entra al círculo de 8 puntos. Ningún competidor debe retrasar la entrada al círculo de 8 puntos o el maestro del círculo puede comenzar el 15 segundos antes de que el competidor entre al círculo de 8 puntos.</p> |
| Descalificado de competencia | <p>Los lanzadores descalificados no podrán lanzar, entrenar ni actuar como lanzadores de su equipo. Juez designado para un evento. Debe permanecer fuera del campo de competencia. mientras dure la descalificación.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Duración Bumerang            | <p>El MTA en el Equipo Super Catch. Cualquier bumerán puede usarse como duración. (MTA) bumerán.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Alcance de vuelo             | <p>véase Alcance de vuelo</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Falta de pie                 | <p>Se produce cuando durante su lanzamiento, el pie del lanzador toca la línea que define el blanco del evento. El pie del lanzador toca la línea de el blanco antes o mientras lanza su bumerán. El lanzamiento El movimiento debe detenerse claramente sin que un pie toque la línea del toro. ojo antes de que el lanzador salga del círculo de 2 metros para realizar una captura. En Larga Distancia el lanzador no podrá en ningún momento tocar o cruzar la línea de la Círculo de 2 metros y línea de base de 40 metros.</p>                                                                                                                                                                 |
| Puerta                       | <p>Zona de salida/llegada en la línea de 20 o 30 metros en una prueba de relevos.</p> <p>La salida, la llegada y todos los relevos deben tener lugar dentro de la puerta de un equipo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Suelo                       | <p>Tal como se utiliza en la definición de captura legal, punto donde la Tierra o sus</p> <p>Los recubrimientos son lo suficientemente firmes como para afectar notablemente el comportamiento lineal o rotacional.</p> <p>movimiento de un bumerán en vuelo o durante una captura.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Él/Su                       | Referencia al género masculino, incluye el género femenino.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Jueces principales          | <p>Grupo de 2 a 3 personas que toman las decisiones finales durante el torneo y</p> <p>organizar los eventos del equipo (por ejemplo, preparar el material para el evento,</p> <p>asignación de los jueces).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Individual<br>Calentamiento | <p>Después del calentamiento general y antes del turno de cada competidor hay</p> <p>Puede ser un calentamiento individual. Según los diferentes eventos,</p> <p>"Individual" significa lanzador (por ejemplo, en Fast Catch), pareja de lanzadores (por ejemplo,</p> <p>Truco de captura/duplicación), grupo de lanzadores (por ejemplo, en precisión individual)</p> <p>100) o un grupo de parejas de lanzadores (por ejemplo, en la ronda australiana por equipos).</p> <p>El tiempo de calentamiento individual está definido en las reglas del evento.</p> <p>El calentamiento cronometrado comienza tan pronto como el maestro del círculo señala que el círculo está</p> <p>claro. El lanzador puede comenzar su ronda antes de que finalice su calentamiento permitido.</p> <p>Terminado si así lo desea, siempre que haya anunciado que su calentamiento ha terminado.</p> <p>y se le ha dado "el círculo está despejado" o "los cronómetros están listos" como</p> <p>adecuado.</p> |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Interferencia     | <p>Situación en la que el vuelo de un bumerán se altera por el contacto con el bumerán de otra persona en vuelo, una persona, un animal o un designado previamente obstrucción. La interferencia ocurre si un bumerán es atrapado o desviado por alguien que no sea su lanzador. Se puede llamar interferencia si un lanzador es impedido de llegar a su bumerán para atraparlo por una persona o animal.</p> <p>No se podrá considerar interferencia si el bumerán toca el suelo antes de la supuesta interferencia. La política de repetición de lanzamientos se define en las reglas de cada evento.</p> <p>No se considera ningún contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes. interferencia.</p> |
| Juez              | <p>Persona responsable del correcto desarrollo de los eventos incluidos en el torneo.</p> <p>Esto incluye interpretar las reglas, organizar a otros oficiales y comisarios y registro de puntuaciones. El juez puede ser el maestro de círculo, El juez principal o un juez del evento designado por el director del torneo. o juez principal. Un juez puede tener más de una tarea a la vez si puede Realice estas tareas correctamente.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Círculos de metro | Líneas que marcan la distancia especificada desde el punto central del campo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| No atrapar        | No realizar una captura legal. Incluye capturas no oficiales y capturas realizado después de un lanzamiento o vuelo que no cumplió con los requisitos de la evento. No cuenta como captura.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Oficial           | <p>Por ejemplo, el director del torneo, el juez principal, el maestro del círculo o el árbitro o Persona designada para officiar en un evento. Los oficiales pueden ser competidores. o no competidores. Un funcionario puede tener más de una tarea a la vez como siempre que pueda realizar estas tareas correctamente.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Arbitraje<br>Tareas | Deberes que debe desempeñar un individuo cuando es designado por el torneo director, juez principal, maestro de círculo o el árbitro u otra persona a Oficiar en un evento. Los oficiales pueden ser competidores o no competidores.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Punto de contacto   | Zona del cuerpo que toca el suelo. Por ejemplo, toda la La parte inferior del pie o la punta de un dedo del pie podrían ser un punto, lo que sea Tocar el suelo. Dos pies en el suelo son un punto.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Rango de vuelo      | Círculo métrico más externo sobre el que vuela el bumerán en vuelo hacia afuera (hacia el viento) - entre el momento en que se lanza desde el centro del blanco y cuando regresa hacia el lanzador.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Rango<br>Mayordomo  | Juez que supervisa el control de la distancia de vuelo de un bumerán.<br><br>Uno de los administradores de campo puede ser o actuar como coordinador de campo.<br><br>El único que puede gritar "corto", si un bumerán no logra cruzar la distancia mínima. Debe especificarse antes de la ronda, normalmente El último de la fila de observadores. El grito de "corto" debe ser pronunciado. Antes de la captura.                                                                                                                                                                                   |
| Re-lanzar           | Lanzamiento realizado para obtener un nuevo puntaje en lugar del puntaje perdido debido a interferencia y/o protesta en un lanzamiento durante un turno anterior. También puede ser ordenado por el juez si el lanzamiento original no pudo ser puntuado correctamente. Los lanzamientos se realizan y se puntúan para garantizar la imparcialidad del árbitro. puntuaciones. La puntuación del relanzamiento sustituye a la puntuación anterior (en caso de que existía).<br><br>Para saber cuándo se realizará un relanzamiento, consulte las reglas para cada evento y Reglas generales > Tiempo. |
| Tarjeta roja        | Segunda penalización o interferencia intencional impuesta a un equipo o individuo. Resulta en descalificación. Ver Penalizaciones en el Reglamento General.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |



|                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Redondo                       | <p>Una secuencia en un evento en la que cada lanzador (todos los lanzadores) tiene un Oportunidad de tener un número específico de turnos. Los turnos pueden ser rotatorios.</p> <p>con lanzadores de otros equipos, de forma consecutiva o simultánea por reglas del evento.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Corto-<br>Mano<br>Lanzamiento | <p>Un equipo lanza con menos personal cuando utiliza menos de 4 lanzadores.</p> <p>Esto puede deberse a una penalización.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Cronógrafo                    | <p>Cada lanzador y juez debe tener un cronómetro que funcione y que cronometra hasta 1/100 de segundo y tiene un cronómetro de vuelta. Los cronómetros deben ser de mano.</p> <p>tipo de mano, no del tipo reloj de pulsera. Se requieren cronómetros para registrar para el torneo por equipos y para el torneo individual.</p> <p>Utilice siempre cronómetros de vueltas en el cronómetro.</p> <p>Dispositivos que tienen un cronómetro solo como función adicional y no como</p> <p>No se permiten dispositivos que tengan funciones principales como los teléfonos móviles.</p> |
| Tal mente<br>Bumerang         | <p>La Captura Rápida en el Equipo Super Captura. Cualquier bumerán puede usarse como...</p> <p>Tally (captura rápida) bumerán.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Tándem<br>Lanzamiento         | <p>Dos lanzadores lanzan simultáneamente en un tiempo determinado. El segundo</p> <p>El lanzador de una pareja debe lanzar dentro de un tiempo específico después del primer lanzador.</p> <p>Si el maestro del círculo determina que ha transcurrido más tiempo del especificado</p> <p>Entre lanzamientos, ambos lanzamientos se puntúan con 0.</p>                                                                                                                                                                                                                               |

|                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Etiqueta               | <p>Toque de un lanzador, cuyo turno está por terminar, a su compañero de equipo, cuyo turno está comenzando, en una prueba de relevos. El lanzador cuyo turno es comenzar debe tener Ambos pies en el suelo dentro del área de la puerta y fuera del área designada.</p> <p>línea (20 o 30 metros) hasta que lo toquen. Cuando lo toquen, su turno comienza, y puede empezar a correr (salida parada). Se debe hacer contacto.</p> <p>entre las manos del lanzador que termina su turno y el lanzador iniciando su turno. Este contacto debe tener lugar fuera de la línea de alcance en el puerta (detrás de la línea de salida del equipo).</p> |
| Lanzamiento, legal     | <p>Lanzamiento de un bumerán desde dentro del ojo de buey u otro punto designado</p> <p>Área que satisface cualquier requisito de alcance del evento.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Throwon<br>dominio     | <p>Los bumeranes deberán lanzarse mediante orden verbal del juez del evento.</p> <p>La liberación puede tener lugar en cualquier momento desde el momento en que se da la orden.</p> <p>Se realizó hasta dos segundos después. Si el retraso es mayor, el lanzador pierde su turno.</p> <p>Para un evento en el que el lanzamiento no tiene que ser por orden, consulte Cuenta atrás.</p>                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Torneo<br>Director     | <p>Persona que organiza y es generalmente responsable de un torneo (ver También Reglas Generales &gt; Responsabilidades de los Oficiales)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Torneo<br>funcionarios | Ver Oficial                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Trampa                 | Ver Trampa corporal                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Captura de túnel       | Ver Captura, con los dos pies en el suelo debajo de la pierna (Túnel)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Doblar                                                                                       | <p>Oportunidad del lanzador de participar en un evento. La secuencia de turnos para</p> <p>Cada competidor se establece en todos los eventos antes del inicio del torneo.</p> <p>Un turno comienza cuando se ha anotado el turno del lanzador anterior o cualquier momento posterior cuando el juez del evento indique que los oficiales están listos.</p> <p>El lanzador debe realizar su lanzamiento dentro de los 15 segundos posteriores al inicio de su turno a menos que se anuncie o anuncie lo contrario antes del inicio del torneo. Los jueces podrán permitir extensiones si se realizan de manera justa y consecuentemente.</p> |
| Sin puntuación<br>Redondo                                                                    | <p>Ronda en la que no se pudo registrar una puntuación oficial debido a interferencia, o porque el juez no pudo puntuar correctamente el round.</p> <p>Puede resultar en un nuevo lanzamiento. Si no se realiza un nuevo lanzamiento (por ejemplo, debido a una lesión), los jueces determinan la puntuación de manera que ningún lanzador reciba una ventaja o desventaja.</p>                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Calentamiento                                                                                | <p>Hay un calentamiento general en áreas designadas en el campo de competición.</p> <p>Antes del inicio de cada evento. El tiempo de calentamiento se define en las reglas del evento.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Tarjeta amarilla. Sanción de primer nivel impuesta a un equipo o individuo. Ver Sanciones en | Reglas generales.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

## F. Organización del torneo

Los temas de esta sección son parte de un Manual de Torneo (aún no escrito) que contiene Información para directores de torneos, organizadores y equipos. Esta información es necesaria para organizar el torneo, pero no es necesario en el reglamento para las pruebas de campo. Sin embargo, ¿Hay información disponible en línea sobre "Cómo organizar una Copa del Mundo con bumerán"? [http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC\\_DetrásDeLaEscena\\_v04.pdf](http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_DetrásDeLaEscena_v04.pdf)

### 1. Orden de lanzamiento

- a) El orden de lanzamiento deberá determinarse antes de que los lanzadores lleguen al torneo.
- b) Se realizarán gráficos para cada día de prueba de equipo y para cada día de prueba individual.
- c) Se entregarán copias de estas listas a los lanzadores antes del primer evento y al equipo.  
Capitanes antes de la reunión de capitanes.
- d) Estas hojas deberán ser publicadas.
- e) Cualquier posible problema deberá ser llevado a la atención de los oficiales del torneo antes  
Comienza el torneo. Los directores del torneo pueden establecer una fecha límite para solicitar cambios.

### 2. Anuncios

- a) Antes del inicio del primer evento, a todos los lanzadores se les informará lo siguiente lo antes posible:  
posible:
  - (i) Nombres de los oficiales del torneo, jueces, árbitros y oficiales de seguridad, y suplentes.
  - (ii) Orden en que los competidores lanzan. El orden debe ser arbitrario. Debe establecerse y anunciado para todos los eventos antes de que comience el primer evento.
  - (iii) Reglas generales y reglas básicas que se aplican a todos los eventos.
  - (iv) Estos anuncios podrán realizarse en la reunión de capitanes.

### 3. Organización de eventos

- a) Para el inicio de cada jornada de torneo, consultar el horario.
- b) Antes de iniciar la competición, se publicará en el sitio web el orden de los eventos de cada día.  
Sitio web del torneo y en el campo.

c) Las órdenes de lanzamiento, las asignaciones de círculos y las asignaciones de arbitraje están disponibles antes cada evento y se anuncian o publican en el campo.

d) Eventos de equipo: programación

(i) Habrá 3 o 4 días de partidos por equipos más un día de mal tiempo, si es necesario, durante los días de los campeonatos.

Los eventos competitivos se realizan como máximo tres días seguidos para minimizar el riesgo. lesiones crecientes.

(ii) Se priorizan los eventos de estilo equipo (Super Catch, Relay y Endurance Relay)

(iii) Cada uno de los eventos deberá disputarse al menos 2 veces con un objetivo de 3 veces.

e) Eventos individuales

(i) Habrá 2 días de partidos individuales durante los días de los campeonatos.

#### 4. Composición del equipo

a) El WBC debería albergar una mezcla de equipos de todos los países lanzadores:

(i) Equipos nacionales (dependiendo del contingente máximo de equipos, 1-3 por nación)

(ii) Equipo Internacional de Mujeres (Dependiendo del contingente máximo del equipo, 1-2 mujeres) equipos)

(iii) Equipo de Veteranos: formado por personas mayores (50 o 55 años a determinar) que no califican para el equipo nacional o son de un país no miembro.

(iv) Equipos mixtos internacionales (dependiendo del contingente máximo de equipos, 1-2 equipos)

Compuesto por lanzadores de países miembros o no miembros de la IFBA que califican para el WBC pero no tienen un equipo nacional para participar.

Nota: Solo los equipos nacionales son invitados directamente por el comité organizador. Los equipos multinacionales

Los equipos nacionales deben contactar a la organización de manera proactiva.

#### 5. Uso de extras para eventos de equipo

a) Los equipos pueden tener 5 o 6 miembros lanzadores (4 miembros del equipo lanzando y 1 juzgando) durante un evento).

b) Los equipos de veteranos y el equipo con el director del torneo podrán tener más lanzadores.\*

- c) Los equipos con menos de 6 lanzadores podrán añadir extras con el permiso del  
Oficiales del torneo. Los extras no deben aumentar el tamaño del equipo a más de 6. Todos los extras deben  
ser aprobado por los oficiales del torneo antes de cada evento.
- d) Los extras sólo podrán competir por 1 equipo durante el torneo por equipos.
- e) En caso de emergencia o lesión que reduzca el tamaño del equipo a 3 competidores o menos,  
Los oficiales del torneo pueden aprobar el uso de extras en ese momento. Si un miembro del equipo...  
Puede volver a unirse al equipo más tarde, el miembro del equipo reemplaza al extra que lo reemplazó.  
originalmente.

## 6. Puntuación del Campeonato Mundial 2024

- a) La puntuación de los eventos en el torneo se realiza de acuerdo con las reglas del evento.
- b) La puntuación global se realizará con el sistema de puntuación relativa tanto para el equipo como para los equipos.  
eventos individuales.
- c) La puntuación se puede mantener y analizar en dispositivos electrónicos, pero es necesario llevar una contabilidad en papel.  
Se conservará un registro de todas las puntuaciones y clasificaciones.
- d) El tamaño oficial del torneo es el número de:
- (i) Copa por equipos: Equipos inscritos al inicio del primer evento. No hay mínimo  
Número de equipos.
  - (ii) Copa individual: Lanzadores registrados al inicio del primer evento. No hay  
Número mínimo de lanzadores.

## 7. Sistemas de puntuación

- a) El sistema de puntuación basado en rangos (RBSS)
- (i) Colocación de puntos en cada evento
    - a. 1er lugar = 1 punto de colocación, 2do lugar = 2 puntos de colocación, 3er lugar = 3 puntos de colocación  
puntos, último lugar = n puntos de colocación (número de equipos o individuos inscritos)
    - b. Ejemplo
      - o Equipo: Si hay 20 equipos, el equipo del 1.er lugar en un evento recibe 1  
punto de colocación. El 2do lugar recibe 2 puntos de colocación, el 3er lugar recibe 3 puntos de colocación.  
puntos, el último recibe 20 puntos de colocación.

- o Individual: Si hay 100 individuos, el individuo que ocupe el 1er lugar en un evento recibe 1 punto, el 2do lugar recibe 2 puntos, el último recibe 100 puntos.
- c. Sistema de clasificación ascendente: Los puntos de clasificación máximos en un evento son iguales a Número total de equipos o lanzadores en el evento.
- d. No se otorgan puntos adicionales por ganar un evento.
- e. Los equipos o individuos empatados dividen los puntos de clasificación de los lugares que les corresponderían. Habrían tomado si no hubieran atado.
- o Ejemplo: Si 3 equipos empatan en el 2do lugar, se dividirían la clasificación. puntos para el 2.º, 3.er y 4.º puesto. El siguiente equipo recibiría la clasificación. puntos por el 5to lugar.
- f. No puntuación, no competir o cualquier equipo/lanzador descalificado en un evento o en general recibirá n puntos de ubicación (los peores puntos de ubicación posibles) en este evento o en general.
- g. El número de equipos/lanzadores que compiten (n) seguirá siendo el mismo que si no hubiera ninguno. descalificados. La colocación de puntos para equipos/lanzadores descalificados no se considera como si Hubo un empate. Los equipos/lanzadores descalificados reciben puntos iguales a los Tamaño oficial del torneo (puntos para el último lugar).
- o Ejemplo (50 competidores y 2 descalificados): 1er lugar = 1 punto de clasificación, último lugar pero no descalificado =  $n - 2$  puntos de colocación ( $50 - 2 = 48$  puntos de colocación puntos), 2 lanzadores descalificados n puntos (50 puntos de clasificación) por lanzador.
- h. Los equipos/individuos descalificados recibirán el máximo de puntos de clasificación para el evento. No pueden ganar el torneo. Si no hay otros equipos o individuos Descalificados, quedarán últimos en el torneo, sin importar lo buenos que sean. Otras puntuaciones fueron.
- i. El equipo/individuo que acumule menos puntos de clasificación en un partido de prueba es El ganador del partido. El que tenga la puntuación más baja en un partido es el mejor; el que tenga la puntuación más alta La colocación de puntos en 1 partido es la última.
- j. El Campeón del Mundo por Equipos es el equipo que acumula menos posiciones. Puntos de todos los días. El puesto más bajo en general es el mejor, el puesto más alto Los puntos en general son los últimos.

k. El Campeón Mundial Individual es el individuo que menos acumula

Puntuación de todos los días. La puntuación más baja en general es la mejor, la más alta

La colocación general de puntos es la última.

b) El sistema de puntuación relativa (RSS)

(i) El sistema de puntuación relativa convierte las puntuaciones de los eventos en una puntuación general mediante el uso de

una función logarítmica. Esto difiere del sistema de puntuación basado en rangos que

Convierte las puntuaciones de eventos en una puntuación general mediante el uso de puntos de ubicación.

(ii) El RSS convierte las puntuaciones de cada evento en puntos generales de 0 a 1000 con

el punto de referencia de 1000 puntos asignado a los puntos máximos posibles en el

evento o cerca del récord mundial actual. Esto significa que en algunos eventos es

Es posible obtener una puntuación superior a 1000, pero tenga en cuenta que esos valores más altos son

Sigue siendo "relativo" a otras puntuaciones, por lo que no hay una "recompensa" añadida por una puntuación excepcional.

Puntuación en esos eventos. Ver detalles a continuación.

(iii) Las matemáticas:

a. El ganador será el que obtenga la mayor suma de puntos.

b. Para todas las fórmulas,  $\lg$  es el logaritmo de base 10.  $\lg(10) = 1$ ,  $\lg(100) = 2$ , etc.

Los valores de los puntos se redondearán al siguiente número entero. Puntuaciones perfectas o

Las puntuaciones cercanas a los récords mundiales definen los puntos de referencia de 1000P.

c. Para los eventos en los que el mayor número de puntos o la puntuación más alta sean los mejores,

Los puntos para la clasificación general se otorgan como

donde MAX es el punto de referencia de 1000P. Para Trick Catch/

Duplicación, precisión, ronda australiana, eso son 100p.

d. Para los eventos en los que la puntuación más baja es la mejor, se otorgan puntos para la clasificación general.

premiado como

donde MIN es el punto de referencia 1000P.



Los eventos cronometrados tienen una cantidad de N tareas o rondas a realizar.

logrado (ejemplo 5 capturas en Fast Catch. O

$3 \times 10p + 6c + 5c = 14$  tareas en Tapir). Además puede haber

sea un límite de tiempo  $t_{max}$  . Por ejemplo,  $t_{max} = 60$  s en Captura rápida.

Si un competidor no realizó ninguna tarea dentro del límite de tiempo, su

La puntuación calculada será el tiempo esperado para lograr todo

N tareas.

e. Para las rondas completadas, la puntuación es el tiempo medido, pero no peor que  $t_{max}$ .

$N/(N-1)$ .

F.

g. Por ejemplo, si un lanzador se lesiona después de la recepción en el relevo por equipos antes

Al regresar a la puerta, el resultado es  $300 \times 8/7 = 342.857s$  en Relevos por Equipos.

Una puntuación de cero equivale a 0 puntos.

Nota: La elección de MAX y MIN no tiene impacto en la clasificación general, excepto

para puntuaciones muy cercanas a cero.

h. En eventos sin la mejor puntuación técnicamente posible (Captura rápida/Tapir/ Resistencia) se pueden otorgar más de 1000P. En eventos con límite/ Técnicamente, la mejor puntuación posible (como Precisión), 1000P es el número más alto de agujas.

i. Los competidores que no se presenten o no lancen en absoluto (np) recibirán -200P.

j. Véase el apéndice para las tablas de los eventos.

k. Reglas generales

Para puntuaciones superiores al 10 % del valor de referencia de 1000P (ejemplo: 2c en Fast

Para obtener una captura o una precisión de 10P, se pueden utilizar las siguientes reglas generales:

|             |                                              |                                                         |                  |
|-------------|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------|------------------|
| A vence a B | por el factor 1,01 o 1 %                     | ej. 30 s vs 29,7 s en FC, diferencia de aprox. 2 puntos |                  |
| A vence a B | De hecho, 1,1 o 10 % 88P frente a 80P en ACC |                                                         | aprox. 20P diff. |

|                                 |                                                        |                   |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------|-------------------|
| A vence a B                     | De hecho, 1,2 o 20% 16,67 frente a 20 en FC            | aprox. 39P diff.  |
| A vence a B                     | De hecho, 2 o 100% 2c vs 1c en FC                      | aprox. 148P diff. |
| El equipo A le gana al equipo B | por hecho. 3 o 200% 99c contra 33c en Super<br>atrapar | aprox. 230P diff. |

A diferencia de los sistemas basados en la posición, estos valores no dependen de la presencia de un lanzador adicional/equipo C.

c) Tablas de puntos del sistema de puntuación relativa – versión corta – individual

(i) Las tablas completas están disponibles en el folleto de tablas del sistema de puntuación relativa.

| Agujas | FC        |        | FIN | ACC/AR/<br>TC | MTA1/5 | MTA3/5 |
|--------|-----------|--------|-----|---------------|--------|--------|
| 1020   | 13.67     |        | 87  |               |        |        |
| 1000   | 15.00     |        | 80  | 100           | 50.00  | 150.00 |
| 980    | 16.47     |        | 72  | 91            | 45.55  | 136.66 |
| 960    | 18.08     |        | 66  | 83            | 41.50  | 124,50 |
| 940    | 19.84     |        | 60  | 75            | 37.80  | 113.42 |
| 920    | 21.78     |        | 55  | 68            | 34.43  | 103.30 |
| 900    | 23.92     |        | 50  | 62            | 31.36  | 94.08  |
| 880    | 26.27     |        | 45  | 57            | 28.55  | 85.67  |
| 860    | 28.85     |        | 41  | 52            | 26.00  | 78.00  |
| 840    | 31.69     |        | 37  | 47            | 23.66  | 71.00  |
| 820    | 34.82     |        | 34  | 43            | 21.54  | 64.62  |
| 800    | 38.27     |        | 31  | 39            | 19.60  | 58.80  |
| 780    | 42.06     |        | 28  | 35            | 17.83  | 53.49  |
| 760    | 46.25     |        | 25  | 32            | 16.21  | 48.65  |
| 740    | 50.86     |        | 23  | 29            | 14.74  | 44.24  |
| 720    | 55,95     |        | 21  | 26            | 13.40  | 40.21  |
| 700    | 61.58     |        | 19  | 24            | 12.18  | 36.54  |
| 680    | 67,79     |        | 17  | 22            | 11.06  | 33.19  |
| 660    | 74.65     |        | 16  | 20            | 10.04  | 30.14  |
| 640    | 4c        | 659 14 |     | 18            | 9.11   | 27.35  |
| 620    | 3c        | 600 13 |     | 16            | 8.27   | 24.81  |
| 600    | 2c        | 518 11 |     | 14            | 7.49   | 22.49  |
| 580    | 1 centavo | 387 10 |     | 13            | 6.79   | 20.38  |

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

d) Tablas de puntos del sistema de puntuación relativa – versión corta – equipo

(i) Las tablas completas están disponibles en el folleto de tablas del sistema de puntuación relativa.

| Puntos EQUIPO | ACC/<br>AR/TC | EQUIPO MTA<br>relé | EQUIPO<br>FIN | EQUIPO<br>súper | EQUIPO<br>relé | EQUIPO<br>tapir |
|---------------|---------------|--------------------|---------------|-----------------|----------------|-----------------|
| 1020          |               |                    | 65            | 109             | 127.57         | 164.02          |
| 1000          | 400           | 200.00             | 60            | 100             | 140.00         | 180.00          |
| 980           | 364           | 182.22             | 54            | 91              | 153.66         | 197.56          |
| 960           | 332           | 166.01             | 49            | 83              | 168.67         | 216.86          |
| 940           | 302           | 151.22             | 45            | 75              | 185.16         | 238.06          |
| 920           | 275           | 137,74             | 41            | 68              | 203.28         | 261.36          |
| 900           | 250           | 125.44             | 37            | 62              | 223.21         | 286.98          |
| 880           | 228           | 114.23             | 34            | 57              | 245.12         | 315.16          |
| 860           | 208           | 104.00             | 31            | 52              | 269.23         | 346.15          |
| 840           | 189           | 94.67              | 28            | 47              | 295.76         | 19p 840         |
| 820           | 172           | 86.16              | 25            | 43              | 324.96         | 15 peniques 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. Cancelación de eventos

- a) Antes del inicio del torneo, el Director del Torneo publicará el orden en que se cancelarían los eventos cada día por razones de tiempo.
- b) Los torneos/eventos anunciados se llevan a cabo según lo programado, independientemente del clima u otras circunstancias. ocurrencias a menos que los oficiales decidan tomar un descanso a la hora de inicio programada para cancelarlo o posponerlo.
- c) En caso de fuertes lluvias, fuertes vientos u otras condiciones peligrosas, los oficiales del torneo decidirá si continúa con el evento o toma un descanso y espera el condición para aligerar.
- d) Estas son las condiciones climáticas en las que se debe cancelar una competición, pospuesto o suspendido.
- (i) Temperatura máxima 38 °C / 100,5 °F
  - (ii) Todos los eventos: velocidad media máxima del viento de 6 m/s (21,6 km/h, 13,4 mph)\*
  - (iii) Duplicación: velocidad media máxima del viento de 5 m/s (18,0 km/h, 11,1 mph)\*
- \*La velocidad del viento se medirá a 2 metros sobre el suelo en el campo de juego y monitoreados continuamente durante intervalos de 10 minutos
- e) En caso de lluvia leve la competición seguirá adelante.
- f) Si se ven rayos desde el campo y parece que se acercan, se suspenderá el torneo.
- Los funcionarios tomarán un descanso y esperarán a que pase la tormenta.
- g) Si los oficiales deciden tomar un descanso (en caso de lluvia, relámpagos, etc.), deberán hacerlo.
- entre rondas del evento si es posible. El resto del evento debe disputarse en el mismo día, o el evento se considerará cancelado y se perderá la puntuación del evento.
- uno de los siguientes:

- (i) Si el evento tiene rondas (como la Ronda Australiana con cada equipo ganando más de una vez), entonces las puntuaciones para el número de rondas que todos los equipos han completado serán Serán las puntuaciones del evento. Ejemplo: Si cada equipo tuviera dos lanzadores, completaría el Campeonato Australiano. Ronda pero algunos equipos tenían tres lanzadores para completar el evento, las puntuaciones para el Los dos primeros lanzadores son los puntajes del equipo para el evento. Cualquier ronda que no haya comenzado en el El tiempo de interrupción podrá completarse cuando se reanude el concurso, y el Las puntuaciones se incluirán en la puntuación oficial del equipo.
- (ii) Si el evento es disputado una vez por cada equipo (como el Equipo de Resistencia) y cada Si el equipo no ha completado su ronda, no se registrará ninguna puntuación para el evento.
- (iii) Cuando y si el torneo puede reiniciarse más tarde en el día y ha transcurrido demasiado tiempo se ha perdido para continuar el evento pausado, el próximo evento en el cronograma o según El cronograma será objeto de controversia.

## 9. Reprogramación de eventos en campeonatos por equipos

- a) El objetivo de los organizadores del torneo es completar todos los eventos durante el equipo. torneo en los días programados. Si el clima u otros problemas reducen el total eventos a menos del número programado, aún así se declarará un campeón. El Las siguientes pautas determinan la reprogramación de eventos si los mismos se suspenden por lluvia.
- b) Si el primer o segundo día se suspende completamente por lluvia, entonces el día se disputará el mismo día. día de lluvia, utilizando el mismo orden de eventos que se publicó anteriormente: Si el primer día es En caso de lluvia, los eventos programados para el segundo día se realizarán para el segundo día. día y los eventos programados para el primer día se realizarán el día de lluvia. Si Si el segundo día se suspende por lluvia, los eventos programados para el segundo día se suspenderán. realizado para el día de lluvia.
- c) Si ambos días se suspenden por lluvia, los eventos programados para el primer día se llevan a cabo bajo la lluvia. día.

## 10. Reprogramación de eventos en campeonatos individuales

- a) El objetivo de los organizadores del torneo es completar todos los eventos durante el torneo individual. campeonatos en los días programados. Si el clima u otros problemas reducen el total eventos a menos del número programado, aún así se declarará un campeón. El Las siguientes pautas determinan la reprogramación de eventos si un día se suspende por lluvia.
- b) Los Campeonatos Individuales se aprueban aunque siga lloviendo hasta el segundo día.
- c) Si el primer día del Campeonato Individual se cancela por cualquier motivo, el Los eventos programados para el segundo día se realizarán el segundo día.
- d) Sin embargo, el director del torneo podrá decidir antes del inicio del mismo: que el segundo día podría realizarse con un calendario revisado para probar una variedad de habilidades. Este calendario revisado puede contener eventos de cualquier día. El director del torneo... Se establecerá el calendario revisado antes del inicio del torneo. Una sugerencia: Ronda australiana, truco de captura/duplicación de 100 (o simplemente duplicación de 50), captura rápida, MTA 100.
- e) Si el segundo día se cancela debido al mal tiempo, la clasificación será la siguiente: determinado por los puntajes del primer día o al final del día de lluvia, si lo hay.



## G. Grabación de récords mundiales

Esta sección no pertenece al Reglamento de Eventos. Probablemente debería estar en el IFBA.  
sitio web y en el Manual del Torneo.

### 1. Récords mundiales

a) Las puntuaciones obtenidas durante la Copa por Equipos no cuentan para un récord mundial.

### 2. Reconocimiento de la IFBA

a) La IFBA reconocerá un récord mundial sólo si:

(i) El evento está contenido en el reglamento más actual de la IFBA o es un evento tradicional  
con reglas comúnmente aceptadas (ejemplo: Mayor cantidad de capturas consecutivas).

(ii) El récord se logró en un evento que se disputó no más de una vez en un  
día –o- El récord se logró en el primer intento de un evento que fue disputado  
Más de una vez al día.

(iii) En cualquier caso, la IFBA puede (no debe) votar para aceptar o no un récord mundial.

(iv) Se enumeran los siguientes eventos:

a. Precisión 100 (5 series de 2 lanzamientos)

b. Precisión 50 (5 series de 1 lanzamiento)

c. Captura rápida (2 rondas)

d. MTA 100 (3, 4 o 5 lanzamientos)

e. MTA ilimitado (3, 4 o 5 lanzamientos) (puede ser el puntaje fuera de límites de un  
Evento MTA 100)

f. MTA3+ (la suma de las tres mejores puntuaciones de cinco lanzamientos)

g. Ronda australiana (máximo 100 puntos en 5 series de 1 lanzamiento)

h. Truco de captura/Doblar 100 (Sistema Christchurch)

i. Resistencia (mayor número de capturas en un período de 5 minutos)

j. Larga distancia (mejor puntuación de una o dos rondas de 5 series de 1 lanzamiento)/(mejor  
puntuación de un máximo de 20 lanzamientos al día)

k. Malabarismo (la mayoría de las capturas seguidas hasta que uno de los dos bumeranes no esté  
atrapado) (los dos primeros lanzamientos deben tener el mínimo de 20m).

I. Mayoría de capturas consecutivas (mayor cantidad de capturas seguidas hasta que el bumerán no esté

Atrapado, se necesita precalificación de 20 m, pero no se verifica en cada lanzamiento)

### 3. Condiciones para la presentación de informes de registros

a) Estos récords deben lograrse durante un torneo reconocido por un país de la IFBA.

miembro. Lo más probable es que todos los países miembros de la IFBA solo reconozcan o no reconozcan

un torneo dentro de su territorio. En otros casos - Torneo de larga distancia en el

Sahara – El Comité Directivo de la IFBA decidirá.

b) Cada país puede solicitar agregar un evento a la lista de registros de la IFBA (una entrada en la lista de la IFBA)

Por lo tanto, es necesario un reglamento interno y proponerlo en la junta general.

c) El Comité Directivo de la IFBA ha organizado todos los cambios necesarios en el reglamento y/o

o lista de registros hasta la próxima junta general a más tardar.

d) Si un competidor logra una puntuación perfecta en:

(i) Precisión 100 (5 series de 2 lanzamientos), continúa lanzando en series de 2 lanzamientos hasta

Al menos uno o ambos lanzamientos no son un 10 perfecto (ej: 9 y 10). La puntuación total sería

tener 109 años.

(ii) Precisión 50 (5 series de 1 lanzamiento), continúa lanzando en series de 1 lanzamiento hasta que uno

El lanzamiento no es un 10 perfecto (ej.: 9). La puntuación total sería 59.

(iii) Ronda australiana (máximo 100 puntos en 5 series de 1 lanzamiento), continúa lanzando

En series de 1 lanzamiento hasta que un lanzamiento no sea un 20 perfecto (ej: 19). La puntuación total

Serían 119.

(iv) Trick Catch/Doble 100 (Sistema Christchurch), continúa lanzando en series de

1 lanzamiento (en duplicación: 1 lanzamiento con dos bumeranes) hasta un lanzamiento (en duplicación:

Un lanzamiento con dos bumeranes no se considera una captura. La puntuación total es 100 más todos los

puntos de las capturas realizadas (en duplicación: Si se atrapa el primer bumerán y el

Se cae el segundo, se dan los puntos por la captura, pero el lanzador tiene que parar.

Si se cae el primer bumerán y se atrapa el segundo, no hay puntos por la captura.

se dan y el lanzador tiene que parar).