

SBF

Regelwerk 2005

Herausgeber: Swiss Boomerang Federation, nach Vorlage des DBC

*Das Regelwerk ist gültig in der aktuellen Version des offiziellen SBF-Organs "swissboomerangs.ch",
bis Änderungen durch die Regelkommission, den Vorstand oder die Jahreshauptversammlung erfolgen.*

Mitglieder der Regelkommission

Manuel Schütz
Stauffacherstr 40
3014 Bern
manuel1860@hotmail.com

Frederic Declercq
Ch. du Mont-Blanc 2
1303 Penthaz
declercq@bluewin.ch

1 Allgemeine Regeln

1.1 Bekanntmachung von Veranstaltungen (Ausschreibung)

Veranstaltungen (Ort, Zeit, Disziplinen und ihre Reihenfolge) müssen mindestens 14 Tage vorab in den Organen der SBF (Newsletter, www.swissboomerangs.ch) angekündigt werden.

1.2 Ankündigungen zu Beginn einer Veranstaltung

Vor dem Beginn der ersten Disziplin müssen folgende Punkte festgelegt und allen Teilnehmern schriftlich oder mündlich angekündigt werden:

- Die Namen von Veranstalter und Hauptschiedsrichter.
- Die Reihenfolge, in der die Teilnehmer werfen. Diese Reihenfolge muß zufällig sein und vor Beginn der jeweiligen Disziplin feststehen.
- Die Allgemeinen Regeln für jede Disziplin.
- Die Regelungen der Einwurfzeiten und Probewürfe.

1.3 Änderungen im Veranstaltungsablauf

Änderungen im Veranstaltungsablauf dürfen unter ganz bestimmten Voraussetzungen durchgeführt werden, z.B. ab einer bestimmten Windstärke oder durch ein Votum der Teilnehmer.

Soll ein Votum der Teilnehmer eine Änderung veranlassen, sind mindestens 75% der Stimmen aller anwesenden Teilnehmer dafür erforderlich.

Das Votum muß vor Beginn der ersten Disziplin einer Veranstaltung stattfinden, ansonsten müssen alle Teilnehmer darüber informiert werden, wann die Wahl stattfinden soll.

Kriterien, die zu einer Änderung der Reihenfolge der Disziplinen führen, müssen vom Veranstalter schriftlich aufgezeichnet werden.

Nicht fristgerecht angemeldete Disziplinen werden nicht in der Rangliste gewertet. Ausgenommen sind fristgerecht angekündigte Disziplinen, die durch andere aus dem selben Pool ersetzt werden.

1.4 Ausfall/Abbruch und Unterbrechung von Veranstaltungen

Eine Veranstaltung/Disziplin fällt aus/wird abgebrochen oder unterbrochen:

- bei Gefahr
- Wenn dies mindestens 75% der zur Startzeit anwesenden Teilnehmer beschließen.

Müssen weitere Disziplinen ausfallen, sind Wertungen bereits erfolgter Disziplinen als endgültig zu betrachten.

1.4.1 Allgemeiner Abbruch einer Disziplin

Wird eine Disziplin abgebrochen, müssen alle Werfer in der entsprechenden Disziplin zum Zeitpunkt des Abbruchs auf dem gleichen Stand sein. Ist dies nicht möglich, muß diese Disziplin aus der Wertung fallen.

1.4.2 Wiederaufnahme von Disziplinen

Wird eine Disziplin unterbrochen muß diese am selben Tag und am selben Ort wieder aufgenommen werden, sonst werden die Wertungen gelöscht.

1.5 Verschieben von Disziplinen

Würden Disziplinen verschoben, müssen sie im Rahmen der selben Veranstaltung nachgeholt werden.

Keine der zuvor durchgeführten Disziplinen darf erneut durchgeführt werden.

1.6 Teilnahme an Disziplinen innerhalb eines Turniers

Alle geworfenen Disziplinen, die den Kriterien von 1.17 Absatz 3 genügen, gehen in die Rangliste ein. Die nicht geworfenen Disziplinen zählen nicht für die Rangliste, dafür aber für die Turnierwertung.

1.7 Offizielle einer Veranstaltung

Offizielle einer Veranstaltung sind:

- der Veranstaltungsleiter
- der Hauptschiedsrichter
- die Schiedsrichter und deren Helfer

Die Offiziellen können an der Veranstaltung teilnehmen. Wenn sie teilnehmen, müssen sie Stellvertreter benennen.

1.8 Der Veranstaltungsleiter

Der Veranstaltungsleiter:

- trifft erforderliche Maßnahmen vor und nach einer Veranstaltung und führt die Veranstaltung durch.
- klärt versicherungsrechtliche Fragen.
- stellt ausreichend Kopien aktueller Regeln zur Verfügung.
- trifft Vorsorge für die Sicherheit der Spieler und Zuschauer.

- macht die Ergebnislisten nach jeder Disziplin den Teilnehmern zugänglich.
- übermittelt die Ergebnisse innerhalb eines Monats dem Vorsitzenden der Regelkommission.
- legt der Regelkommission Nachweise über erreichte Rekorde vor.

1.9 Der Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter:

- ist verantwortlich für den regelgerechten Ablauf der Veranstaltung.
- setzt Schiedsrichter für Disziplinen ein, die er nicht selbst leiten kann, unterweist ggf. Schiedsrichter und Teilnehmer in der Auslegung und Anwendung der Regeln bzw. vergewissert sich über deren Kenntnisstand.
- urteilt über Störungen und Regelverstöße.
- entscheidet während der Veranstaltung in letzter Instanz über Proteste.
- kann Würfe wiederholen lassen, an deren korrekter Wertung Zweifel bestehen.
- Gibt die Regelungen der Einwurfzeiten und Probewürfe vor jeder Disziplin bekannt.

1.10 Die Schiedsrichter

werden vom Hauptschiedsrichter benannt. Die Schiedsrichter sind verantwortlich für die regelgerechte Durchführung einer Disziplin und die Aufzeichnung der Ergebnisse.

1.11 Helfer einer Disziplin

werden von den Schiedsrichtern benannt, für Zeitnahme, Flugweitenbestimmung und Flugweitenkontrolle, Genauigkeitsbestimmung, Fangpunktebestimmung und anderes.

1.12 Spielfeld

Das Gesamtspielfeld für die Durchführung einer Veranstaltung muß eben und frei von Hindernissen sein. Es kann mehrere einzelne Spielfelder enthalten.

Hindernisse müssen mindestens 10 m weit vom größten benötigten Spielfeldkreis entfernt sein.

Die Spielfeldmarkierungen müssen unverrückbar und deutlich erkennbar sein. Alle Kreislinien müssen durchgehend gezogen sein.

Der Spielfeldaufbau darf keine Händigkeit bevorzugen oder benachteiligen.

Vor Beginn der Veranstaltung muß eine Spielfeldbegehung durch den Veranstalter und den Hauptschiedsrichter stattfinden.

Ein Einzelspielfeld muß so markiert sein, wie es für die jeweilige Disziplin erforderlich ist.

Ein vollständiges Spielfeld besteht aus:

- Zentralkreismittelpunkt
- Kreis mit 2 m-Radius ("Zentralkreis" oder "Abwurfkreis")

- Kreis mit 4 m-Radius
- Kreis mit 6 m-Radius
- Kreis mit 8 m-Radius
- Kreis mit 10 m-Radius
- Kreis mit 20 m-Radius
- Kreis mit 30 m-Radius
- Kreis mit 40 m-Radius
- Kreis mit 50 m-Radius

1.13 Zeitnahme

Die mittlere aus drei ordnungsgemäß gemessenen Zeiten stellt die offizielle Wertungszeit dar. Erforderlich sind 3 Zeitnehmer und ggf. ein Alternativ-Zeitnehmer. Sollten Zeiten der vorgesehenen Zeitnehmer nicht gewertet werden können, wird diejenige des Alternativ-Zeitnehmers mit in die Wertung aufgenommen.

Kürzeste und längste Zeit aller drei Zeitnehmer dürfen sich um nicht mehr als 0.75 sec. unterscheiden. Sollte der Fall eintreten, wird *die* Zeit nicht gewertet, die weiter von der mittleren Zeit entfernt liegt.

Für eine Wertung sind mindestens 2 Zeiten erforderlich. die sich um nicht mehr als 0.5 sec. unterscheiden dürfen.

Sind nur 2 Stoppuhren verfügbar oder bleiben beim Einsatz mehrerer Stoppuhren nur 2 wertbare Zeiten übrig, so zählt die schlechtere der beiden Zeiten.

1.14 Die Teilnehmer

Mit Teilnahme am Wettbewerb verpflichten sich die Werfer, den Anweisungen der Schiedsrichter Folge zu leisten.

In Disziplinen mit Zeitmessung muß sich der Teilnehmer unmittelbar vor seinem Durchgang vergewissern, ob die Zeitnehmer bereit sind. Vorheriges Werfen kann den Verlust des Durchgangs bedeuten.

Ein Teilnehmer muß rechtzeitig vor seinem Durchgang zur Verfügung stehen.

Übungswürfe oder Würfe zur Überprüfung der Flugweite dürfen nicht auf Spielfeldern erfolgen, auf denen gerade eine Disziplin abläuft.

Wenn ein Schiedsrichter feststellt, daß ein Teilnehmer den Wettkampf gefährdet, kann dieser von der Disziplin ausgeschlossen werden. Würfe, die durch eine Gefährdung beeinträchtigt wurden, können ggf. wiederholt werden.

Ein Teilnehmer muß, sofern er nicht unmittelbar vor seinem eigenen Durchgang steht, als Helfer, zur Verfügung stehen.

Stört ein Teilnehmer vorsätzlich einen anderen Werfer bei dessen Wurf, so wird sein Ergebnis in der Disziplin, in der die Störung erfolgte, mit 0 gewertet.

Betrachtet der Schiedsrichter eine Störung als ungewöhnlich schwerwiegend, kann der verantwortli-

che Teilnehmer von den nachfolgenden Disziplinen oder der gesamten Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Ein Teilnehmer kann ebenfalls bei besonders unsportlichen Verhalten ausgeschlossen werden. Allgemein können Ausschlüsse dann stattfinden, wenn Hauptschiedsrichter und Veranstaltungsleiter zustimmen.

Bumerangs können in jeder Disziplin gewechselt werden.

Handschuhe dürfen in jedem Wettbewerb verwendet werden.

1.15 Rethrows

Ein Wurf (Fast Catch/Endurance: Ein Durchgang) muss dann wiederholt werden, wenn

- Ein Schiedsrichter oder einer dessen Assistenten einen Werfer behindern. Richtlinie: Niemand darf näher als 2m beim Werfer stehen während sich dessen Bumerang in der Luft befindet.
- Ein Bumerang auf ein Hindernis (exklusive Spotter) trifft, welches durch den Werfer vor Beginn seiner Runde nicht entfernt werden konnte oder während der Runde entsteht. (zB. Kandalaber, streunender Hund)
- Der Bumerang nach Erreichen der maximalen Distanz einen Spotter trifft.
- Vor Erreichen der maximalen Distanz einen Spotter trifft, welcher näher als 3m zur Linie mit der minimal erforderlichen Distanz steht.

1.16 Proteste

Jede Handlung, Begebenheit oder jedes Schiedsrichterurteil, das Teilnehmer bevor- oder benachteiligt, kann Gegenstand eines Protestes sein. Er muß spätestens 5 min. nach dem letzten Wurf der betreffenden Disziplin den zuständigen Schiedsrichter zur Kenntnis gebracht werden.

Ein Protest ist nur gültig, wenn er nach Beendigung des Durchgangs eingebracht wird. Ein Durchgang, der vorzeitig abgebrochen wird, zählt mit dem schlechtestmöglichen Ergebnis plus der bis dahin erbrachten Leistung.

Glaubt ein Teilnehmer, der Protest wäre ungerecht behandelt worden, kann er ihn dem Hauptschiedsrichter zur Entscheidung vorlegen. Dies muß spätestens 5 min nach dem ersten Bescheid (durch den Schiedsrichter der jeweiligen Disziplin) auf den Protest hin geschehen.

Proteste müssen sofort entschieden werden, in jedem Fall bis zu Beginn der darauffolgenden Disziplin. Dies gilt nicht für Rechenfehler, die nach Ende der Wettkämpfe erfolgen.

1.17 Wettbewerbsergebnisse

In jeder Einzeldisziplin werden Platzierungen vergeben. Der Sieger einer Einzeldisziplin erhält

den gleichnamigen Titel. Bei Meisterschaften erhält er den Titel: [Klassifizierung]-Meister in [Disziplin], z.B. Schweizer Meister in Fast-Catch. In jeder Disziplin erhält das beste Ergebnis den ersten Rang, das zweitbeste Ergebnis den zweiten Rang usw. Ein Resultat welches durch Teilnahme erzielt wurde ist um einen Platz besser zu stellen als durch Nicht-Teilnahme.

Belegen mehrere Personen den gleichen Rang, erhalten sie für die Gesamtwertung die Punkte, die sich durch Mitteln ihrer Platzierungen ergeben. Platz 1,2 und 3 müssen ggf. durch ein Stechen vergeben werden.

Die Rangpunkte jedes Teilnehmers aus den Einzeldisziplinen werden zusammengezählt.

Der Teilnehmer mit der niedrigsten Summe der Einzelrangpunkte erzielt den ersten Rang in der Gesamtwertung. Der Teilnehmer mit der zweitniedrigsten Summe der Einzelrangpunkte erzielt den zweiten Rang der Gesamtwertung usw.

Nehmen 11 oder mehr Werfer an den Wettkämpfen teil, erfolgt eine in der jeweiligen Klasse zusätzliche Titelvergabe.

Ausnahme: Bei den Frauen und Jugendlichen gibt es auf jeden Fall eine zusätzliche Titelvergabe.

Bei der Siegerehrung sollen die Platzierungen in der Gesamtwertung gewürdigt werden.

Der Sieger der Gesamtwertung erhält den gleichnamigen Titel. Bei Meisterschaften erhält er den Titel: Meister (Name der Veranstaltung, z. B. Schweizer Meister, Internationaler Schweizer Meister etc.) in der Gesamtwertung.

Die Ergebnislisten sind nur bis zum Abschluß der Veranstaltung anfechtbar. Alle Ergebnisse sind mit der Ausgabe der rechnerisch korrekten Auswertung endgültig.

1.18 Rangliste

Es wird eine jährliche Rangliste für SBF-Mitglieder geführt, die an Veranstaltungen teilgenommen haben.

Es werden die Ergebnisse eines Wurfers berücksichtigt, die der Disziplin entsprechend regelwerk-konform durchgeführt wurden.

Es werden Disziplinen aus der Schweiz und ausländischen Turnieren anerkannt, an denen wenigstens 11 Mitglieder der SBF oder eines von der SBF anerkannten Clubs teilgenommen haben.

Disziplinen aus Internationalen Turnieren (einschließlich Europa- und Weltmeisterschaften) werden bei Übernahme in die SBF Rangliste wie SBF-Disziplinen gewertet. Das bedeutet, dass alle Ergebnisse (auch die der internationalen Werfer) bei der Berechnung berücksichtigt werden. In der SBF Rangliste werden nur SBF-Mitglieder mit Wohnsitz Schweiz geführt.

Alle regelwerk-konformen Disziplinen die mindestens 3 mal im Berechnungszeitraum veranstaltet wurden fließen in die Rangliste ein. Kein Ergebnis kann gestrichen werden.

Berücksichtigt wird nur noch die normierte Durchschnittsplazierung = tatsächliche Plazierung mal (100 / Teilnehmerzahl) in den 6 Ranglistendisziplinen. Hat ein Werfer 3 oder mehrere Ergebnisse in jeder Disziplin bzw. jedem Disziplinenpool, so wird die durchschnittliche normierte Plazierung (dnP) durch Mittelwertbildung aus allen Ergebnissen während eines Jahres berechnet.

Die so entstandenen sechs dnP's werden wiederum gemittelt.

Die resultierende Zahl entscheidet über die Position des Werfers in der Rangliste.

Das Endergebnis der aktuellen Rangliste geht als Vorjahresergebnis VE NICHT in die Berechnung der Rangliste des nächsten Jahres ein.

Wenn weniger als drei Ergebnisse in einer Disziplin vorliegen, wird jedes fehlende Ergebnis mit 100% bewertet.

Hat ein Werfer in der aktuellen Saison in allen Ranglistendisziplinen keine Wertung erzielt, so wird er nicht in der endgültigen "Jahresrangliste" aufgeführt.

Ergebnisse von Veranstaltungen, die innerhalb der Zeit vor der aktuellen JHV und nach der JHV des letzten Jahres durchgeführt werden, gehen in die Rangliste ein.

Ergebnislisten müssen bis spätestens eine Woche vor der JHV, der Regelkommission vorliegen, um für die Rangliste gewertet werden zu können. Die Ergebnisse müssen in Form einer offiziellen Ergebnisliste aus der jeweiligen Veranstaltung vorliegen.

Der Erstplatzierte der Gesamtrangliste ist Schweizer-Pokalsieger.

Die Gesamtrangliste wird aus folgenden sechs Disziplinenpools ermittelt:

(die mit * gekennzeichneten Disziplinen sind die Standarddisziplinen)

1. Endurance* (s. 2.4)
2. Fast Catch* (s. 2.5)
Variante: Keine
3. Accuracy* (s. 2.2)
Accuracy 100
4. MTA 100* (s. 2.6a)
MTA unlimited (s. 2.6b), MTA 100 3/5 (s.2.6d)
5. Australische Runde* (s. 2.1a)
6. Trickfangen 100* (s. 2.3e)
Trickfangen 10/50 (s.2.3f).

1.19 SBF-Rekorde

Als Rekord wird das jeweils beste Ergebnis einer Disziplin bezeichnet.

Ein Rekord wird dann anerkannt, wenn eine Disziplin Bestandteil einer öffentlich ausgeschriebenen Veranstaltung war, gemäß des SBF-Regelwerks durchgeführt wurde und mindestens 11 oder mehr SBF-Mitglieder oder von der SBF anerkannter Bumerang Organisationen an dieser Veranstaltung teilnahmen. Wird innerhalb eines Turnieres eine Disziplin mehrmals geworfen, zählt für den Landesrekord nur das erstgeworfene Ergebnis. Weitwurf: An einem Tag können nur die ersten 20 Würfe als Rekord gewertet werden. Folgende Informationen müssen der Regelkommission vorliegen, damit ein Rekord anerkannt werden kann:

- Die Ergebnisliste mit gekennzeichneten Rekordergebnis
- Bei im Ausland erzielten Rekorden ist der Werfer dafür verantwortlich, daß die Ergebnisliste innerhalb von 4 Wochen der Regelkommission vorliegt.
- Die SBF stellt eine Liste der Rekorde in jeder Disziplin.

2 Wettkampfdisziplinen

(mit * ist Standarddisziplin im jeweiligen Pool)

2.1 Australische Runde (Australian Round)

Standardmässig wird ohne weitere Spezifizierung unter 'Australische Runde' 'Australische Runde 50' verstanden.

2.1a Australische Runde 50* (Australian Round 50)

Pro Wurf werden Punkte vergeben für die Genauigkeit bei der Rückkehr, für das Fangen und das Erreichen von Entfernungskreisen. Die größte Summe der Punkte aus den drei Wertungsteilen gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Wüfren statt. Alle Wüfren zählen.

Wertung

Punkte für den Wertungsteil „Genauigkeit“ werden nur vergeben bei Flugwerten von mehr als 30 m. Je nachdem, in welchem Kreis der Bumerang liegenbleibt oder gefangen wird, können folgende Punkte erzielt werden:

- Im 2 m-Kreis: 10 Punkte
- (Auf der 2-m-Linie: 9 Punkte)
- Im 4 m-Kreis: 8 Punkte
- (Auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- Im 6 m-Kreis: 6 Punkte
- (Auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- Im 8 m-Kreis: 4 Punkte
- (Auf der 8 m-Linie: 3 Punkte)
- Im 10 m-Kreis: 2 Punkte
- (Auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Punkte für das **Fangen** werden vergeben für einen

- Fang im Kreis mit 20 m-Radius: 4 Punkte (auf der Linie: 3 Punkte)
- Fang im Kreis mit 50 m-Radius: 2 Punkte (auf der Linie: 1 Punkt).

Punkte für die **Entfernung** werden beim Erreichen von Entfernungskreisen wie folgt vergeben:

- 30 m-Kreis: 2 Punkte
- 40 m-Kreis: 4 Punkte
- 50 m-Kreis: 6 Punkte.

Punkte für die Entfernung werden nur vergeben, wenn für denselben Wurf Punkte für die Genauigkeit oder Punkte für das Fangen erzielt wurden.

Die **Gesamtpunktzahl** wird aus 5 Wüfren ermittelt. Beim Erreichen von 100P wird solange weitergeworfen, bis die maximale Punktzahl von 20P pro Wurf nicht mehr erreicht wird. Der erste Wurf mit weniger als 20P wird noch gewertet.

Fangort

Das Körperteil, das beim Fang den Boden berührt, bestimmt den Wertungsort für den Wertungsteil Genauigkeit.

Wenn ein Teilnehmer seinen Bumerang in einer bestimmten Punktezone berührt, aber die endgültige Kontrolle über den Bumerang erst in einer anderen Punktezone erhält, wird die jeweils geringere Punktezahl vergeben nach den Kriterien:

Erster Ort der Berührung des Bumerangs durch den Werfer oder Ort der endgültigen Kontrolle über den Bumerang oder Ort, an dem der Bumerang liegen bleibt.

Fängt ein Teilnehmer ohne Bodenkontakt, gilt als Fangort die erste Bodenberührung des jeweiligen Körperteils nach dem Fang.

Offizielle

1 Schiedsrichter
mindestens 6 Linienrichter auf den entscheidenden Entfernungskreisen

2.1b Australische Runde 40 (Australian Round 40)

Regeln wie 2.1a. Weiten von 50 m werden nicht berücksichtigt

2.1c Australische Runde 30 (Australian Round 30)

Regeln wie 2.1a. Weiten von 40 m und 50 m werden nicht berücksichtigt

2.2 Genauigkeitswerfen

(Accuracy)

2.2a Accuracy 50*

Punkte werden vergeben für die Genauigkeit bei der Rückkehr eines Bumerangs.
Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Der Bumerang darf vom Werfer nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Würfeln statt. Alle Würfe zählen.

Wertung

Je nach Ort, an dem der Bumerang liegenbleibt, werden folgende Punkte vergeben:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der 2 m-Linie: 9 Punkte)
- 4 m-Kreis: 8 Punkte
auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- 6 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- 8 m-Kreis: 4 Punkte
(auf der 8m-Linie: 3 Punkte)
- 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Die Gesamtpunktzahl wird aus 5 Würfeln ermittelt.
Beim Erreichen von 50 Punkte wird solange weitergeworfen und aufsummiert, bis keine 10P mehr fallen. Der erste Wurf, der keine 10P ist, wird noch gewertet.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

2.2b Accuracy 100 (5x2)*

Punkte werden vergeben für die Genauigkeit bei der Rückkehr eines Bumerangs.
Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Der Bumerang darf vom Werfer nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 mal 2 Würfeln, ohne Probewurf statt. Alle Würfe zählen.

Wertung

Je nach Ort, an dem der Bumerang liegenbleibt, werden folgende Punkte vergeben:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der 2 m-Linie: 9 Punkte)
- 4 m-Kreis: 8 Punkte
auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- 6 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- 8 m-Kreis: 4 Punkte
(auf der 8m-Linie: 3 Punkte)
- 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Die Gesamtpunktzahl wird aus 10 Würfeln ermittelt.

Beim Erreichen von 100 Punkten wird solange weitergeworfen, bis aus 2 Würfeln nicht mehr 20Punkte fallen, wobei die Punkte aus den 2 letzten Würfeln mitgerechnet werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

2.2c Accuracy 50 – Tioli (Take it, or leave it)

Gilt nicht als Ranglistendisziplin, kann aber z.B. beim Stechen durchgeführt werden.

Punkte werden vergeben für die Genauigkeit bei der Rückkehr eines Bumerangs.
Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Der Bumerang darf vom Werfer nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Wertungs-Würfeln statt. Nach dem jeweils ersten Wurf muss der Werfer entscheiden, ob das erzielte Ergebnis in die Wertung eingehen soll, andernfalls macht er direkt einen weiteren Wurf, der dann zwangsläufig in die Wertung eingeht.

Wertung

Je nach Ort, an dem der Bumerang liegenbleibt, werden folgende Punkte vergeben:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der 2 m-Linie: 9 Punkte)
- 4 m-Kreis: 8 Punkte
auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- 6 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- 8 m-Kreis: 4 Punkte
(auf der 8m-Linie: 3 Punkte)

- 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Die Gesamtpunktzahl wird aus 5 Wertungs-Würfen ermittelt.

Offizielle

- 1 Schiedsrichter
- 3 Linienrichter

2.3 Trickfangen
(Trick Catch)

2.3a Trickfangen 12
(Trickcatch 12)

Punkte werden vergeben für die erfolgreiche Durchführung von geforderten Fängen.

Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Fänge wie gefordert.

Durchgänge

Es findet 1 Durchgang mit 12 Würfeln statt.
Reihenfolge der Würfe und geforderten Fänge innerhalb eines Durchgangs:

1. Wurf: Fang beidhändig, sauber
2. Wurf: Fang links, einhändig mit Körperunterstützung
3. Wurf: Fang rechts, einhändig mit Körperunterstützung
4. Wurf: Fang einhändig links, sauber
5. Wurf: Fang einhändig rechts, sauber
6. Wurf: Fang hinter dem Rücken, beidhändig
7. Wurf: Fang unter einem Bein, beidhändig
8. Wurf: Tunnelfang beidhändig
9. Wurf: Tunnelfang einhändig
10. Wurf: Fang einhändig hinter dem Rücken
11. Wurf: Fang einhändig unter einem Bein
12. Wurf: Fang mit den Füßen

Wertung

Für jeden gültig Fang wird 1 Punkt vergeben.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge. Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird und alle zusätzlichen Punkte der gültigen Fänge addiert.

Offizielle

- 1 Schiedsrichter
- 3 Linienrichter

2.3b Trickfangen 12/50
(Trickcatch 12/50)

Punkte werden vergeben für die erfolgreiche Durchführung von geforderten Fängen. Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf aus dem 2 m-Kreis. Mindest-Flugweite ist 20 m. Fangen des Bumerangs wie gefordert.

Durchgänge

Es findet 1 Durchgang mit 12 Würfeln statt.

Wertung

Reihenfolge der geforderten Fänge und deren Punkte innerhalb eines Durchgangs:

Würfe	Fangart	Punkte
1. Wurf:	Fang beidhändig, sauber	1
2. Wurf:	Fang links, einhändig mit Körperunterstützung	1
3. Wurf:	Fang rechts, einhändig mit Körperunterstützung	1
4. Wurf:	Fang einhändig links, sauber	2
5. Wurf:	Fang einhändig rechts, sauber	2
6. Wurf:	Fang hinter dem Rücken, beidhändig	3
7. Wurf:	Fang unter einem Bein, beidhändig	3
8. Wurf:	Tunnelfang beidhändig	6
9. Wurf:	Tunnelfang einhändig	7
10. Wurf:	Fang einhändig hinter dem Rücken	7
11. Wurf:	Fang einh. unter einem Bein	7
12. Wurf:	Fang mit den Füßen	10
Gesamtpunktzahl		50

Es werden die Punkte für jeden gültigen Fang zur Gesamtpunktzahl aufsummiert. Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird und alle zusätzlichen Punkte der gültigen Fänge addiert.

Durchziehen

Die Fänge 6, 7 und 8 müssen durchgezogen werden (s. Spielregel-Wörterbuch).

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

2.3c Doppelwurf (Doubling)

Es werden gleichzeitig zwei Bumerangs mit einer Hand abgeworfen.

Punkte werden vergeben für die erfolgreiche Durchführung von geforderten Fängen.
Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf aus dem 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite für beide Bumerangs ist 20 m, ist ein Bumerang zu kurz ist der Wurf ungültig.
Fangen beider Bumerangs wie gefordert.
Der zuerst gefangene Bumerang muß bis zum Fang des zweiten gehalten werden.
Die beiden Bumerangs dürfen nicht miteinander verbunden werden.

Durchgänge

Es findet 1 Durchgang mit 6 Würfeln statt.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird 1 Punkt vergeben.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge. Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird. Wird der erste Bumerang (Insider) nicht gefangen, erhält man für beide Fänge keine Punkte.

Reihenfolge der Doppelwürfe und geforderten Fänge innerhalb eines Durchgangs:

1. Wurf: beide Fänge beidhändig, sauber
2. Wurf: beide Fänge einhändig mit Körperunterstützung
3. Wurf: ein Fang links, sauber
ein Fang rechts, sauber
4. Wurf: ein Fang beidhändig hinter dem Rücken
ein Fang beidhändig unter einem Bein
5. Wurf: ein Fang einhändig hinter dem Rücken
ein Fang einhändig unter dem Bein
6. Wurf: ein Fang beliebig
ein Fang mit den Füßen

Scheitert ab dem 3. Wurf der erste Fangversuch (mit Berührung) so ist beim 2. Fang der andere geforderte Fang erforderlich.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

Bemerkung

Beide Fänge des 4. Wurfs müssen durchgezogen werden (s. Spielregel-Wörterbuch).

2.3d Trickfangen mit Doppelwurf (Trickcatch + Doubling)

Die Regeln sind den beiden Einzeldisziplinen zu entnehmen.

Es werden erst sechs Fänge wie Trickfangen und dann drei Doppelwürfe wie bei Doppelwurf durchgeführt.

Fänge bei Einzelwürfen:

1. Wurf: Fang beidhändig
2. Wurf: Fang einhändig links, sauber
3. Wurf: Fang einhändig rechts, sauber
4. Wurf: Fang hinter dem Rücken
5. Wurf: Fang unter dem Bein
6. Wurf: Fang mit den Füßen

Fänge bei Doppelwürfen:

1. Wurf: beide Fänge beliebig
2. Wurf: ein Fang einhändig links, sauber
ein Fang einhändig rechts, sauber
3. Wurf: ein Fang beliebig
ein Fang mit den Füßen

Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird. Doubling: Wird der erste Bumerang (Insider) nicht gefangen, erhält man für beide Fänge keine Punkte.

Bemerkung

Die Fänge 4 und 5 müssen "durchgezogen" werden (s. Spielregel-Wörterbuch).

11 + 12	Fang hinter dem Rücken, beidhändig	3
	Fang unter einem Bein, beidhändig	3
13 + 14	Kick-Fang	6
	Fang einhändig links, sauber	2
15 + 16	Tunnelfang beidhändig	6
	Fang einhändig rechts, sauber	2
17 + 18	Fang einhändig hinter dem Rücken	7
	Fang einhändig unter einem Bein	7
19 + 20	Fang mit den Füßen	10
	Fang von oben	4
	Punktzahl Doppelwürfe	50
	Gesamtpunktzahl	100

2.3e Trickfangen 100* (Trickcatch 100)

Punkte werden vergeben für die erfolgreiche Durchführung von geforderten Fängen. Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf aus dem 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite ist 20 m. Beim Doppelwurf für beide Bumerangs 20 m, ist ein Bumerang zu kurz ist der Wurf ungültig.
Fangen des Bumerangs wie gefordert.
Der zuerst gefangene Bumerang muß bis zum Fang des zweiten gehalten werden.

Durchgänge

Es findet 1 Durchgang mit 10 Würfeln und 5 Doppelwürfen statt.

Wertung

Reihenfolge der geforderten Fänge und deren Punkte innerhalb eines Durchgangs:

Würfe	Fangart	Punkte
1.	Fang einhändig links, sauber	2
2.	Fang einhändig rechts, sauber	2
3.	Fang hinter dem Rücken, beidhändig	3
4.	Fang unter einem Bein, beidhändig	3
5.	Fang von oben	4
6.	Kick-Fang	6
7.	Tunnelfang beidhändig	6
8.	Fang einhändig hinter dem Rücken	7
9.	Fang einhändig unter einem Bein	7
10	Fang mit den Füßen	10
	Punktzahl Einzelwürfe	50

Es werden die Punkte für jeden gültigen Fang zur Gesamtpunktzahl aufsummiert.

Der nicht vollendete 1. Fang eines Doppelwurfes (1 Wurf = zwei Fänge) darf mit dem 2. Fang wiederholt werden. Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird. Gilt auch für Doubling: Wird der erste Bumerang (Insider) nicht gefangen, erhält man für beide Fänge keine Punkte.

Durchziehen

Die Fänge 3, 4, 7, 11, 12 und 15 müssen durchgezogen werden (s. Spielregel-Wörterbuch).

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

2.3f Trickfangen 10/50

(Trickcatch 10/50)

Punkte werden vergeben für die erfolgreiche Durchführung von geforderten Fängen. Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf aus dem 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite ist 20 m.
Fangen des Bumerangs wie gefordert.

Durchgänge

Es findet 1 Durchgang mit 10 Würfeln statt.

Wertung

Reihenfolge der geforderten Fänge und deren Punkte innerhalb eines Durchgangs:

Würfe	Fangart	Punkte
1.	Fang einhändig links, sauber	2
2.	Fang einhändig rechts, sauber	2
3.	Fang hinter dem Rücken, beidhändig	3
4.	Fang unter einem Bein, beidhändig	3
5.	Fang von oben	4
6.	Kick-Fang	6
7.	Tunnelfang beidhändig	6
8.	Fang einhändig hinter dem Rücken	7
9.	Fang einhändig unter einem Bein	7
10	Fang mit den Füßen	10
	Punktzahl Einzelwürfe	50

Es werden die Punkte für jeden gültigen Fang zur Gesamtpunktzahl aufsummiert. Bei voller Punktzahl wird weitergeworfen bis nicht mehr gefangen wird und die Punkte aller gültigen Fänge dazuaddiert.

Durchziehen

Die Fänge 3,4 und 7 müssen durchgezogen werden (s. Spielregel-Wörterbuch).

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

2.4 Ausdauer* (Endurance)

Die höchste Anzahl gültiger Fänge innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne von 5 min. (Variante mit 3 min. möglich) gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Der letzte Abwurf, der als Fang gezählt werden kann, muß vor Ablauf der 5 Minuten Zeitspanne erfolgen.
Ein Wechsel des Bumerangs kann nur erfolgen, wenn der Werfer den zuvor benutzten Bumerang oder ein Teil davon im 2 m-Kreis gegen einen anderen austauscht.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang statt.
Der Durchgang/die Zeitnahme beginnt in dem Moment, in dem ein Kommando (vorrangig) oder in dem der erste Abwurf (nachrangig) erfolgt.

Wertung

Jeder gültige Fang wird als *ein Punkt gezählt*.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge.

Bemerkung

Der Schiedsrichter hat vor Beginn des Durchgangs mit dem Werfer die Ansage-Modalitäten zur Anzahl der Fänge und zur abgelaufenen Zeit zu klären.
Ein Wurf gilt als zu kurz, wenn **kein** Linienrichter die Hand hebt.
Nur der Schiedsrichter hat dem Werfer zu kurze Würfe sofort deutlich mitzuteilen.

Offizielle

1 Schiedsrichter
2 Fangzähler
3 Linienrichter
2 Zeitnehmer

2.5 Schnelles Fangen* (Fast Catch)

Die kürzeste Zeit, in der 5 gültige Fänge gelingen, gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Zeitlimit: 60 Sekunden (ab Windstärke 5 zur besseren Differenzierung der Ergebnisse: 120 Sekunden).
Ein Wechsel des Bumerangs kann nur erfolgen, wenn der Werfer den zuvor benutzten Bumerang oder ein Teil davon im 2 m-Kreis gegen einen anderen austauscht.

Durchgänge

Es finden 2 Durchgänge statt.

Wertung

Die Zeitnahme beginnt im Moment des ersten Abwurfs.

Die Zeitnahme endet mit dem 5. gültigen Fang und mit Berührung des 2 m-Kreises oder dessen Linie sofern dessen Abwurf vor Ablauf der 60/120 Sekunden erfolgte oder nach 60/120 Sekunden.
Gelingen 5 gültige Fänge nicht innerhalb der oben genannten Bedingungen, gilt als Wertung die Anzahl der gültigen Fänge.
Nur der bessere Durchgang kommt in die Wertung.

Bemerkung

Der Schiedsrichter hat vor Beginn des Durchgangs mit dem Werfer die Ansage-Modalitäten zur Anzahl der Fänge zu klären.

Ein Wurf gilt als zu kurz, wenn kein Linienrichter die Hand hebt.
Nur der Schiedsrichter hat dem Werfer zu kurze Würfe sofort deutlich mitzuteilen.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter
3 Zeitnehmer

2.6 Langzeitflug (Maximum Time Aloft)

2.6a Langzeitflug 100* (Maximum Time Aloft 100)

Die längste Flugzeit gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis.
Gültiger Fang im 50 m-Kreis.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt. Als Variante sind auch 4 oder 3 Würfe möglich

Wertung

Die Zeitnahme beginnt mit dem Abwurf.
Die Zeitnahme endet mit der ersten erneuten Berührung des Bumerangs.
Der Durchgang mit der längsten Flugdauer geht in die Wertung ein.

Bemerkung

Beim Fang muß der Werfer einen Teil des 50 m-Kreises einschließlich dessen Linie berühren.
Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muß bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Linie des 50 m-Kreises berührt werden.
Erfolgt der Fang außerhalb des 50 m-Kreises, so kann das Ergebnis in der Disziplin Langzeitflug in die Rekordliste aufgenommen werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Zeitnehmer (ein Zeitnehmer muß mit dem Werfer mitlaufen um den (un)gültigen Fang festzustellen)

2.6b Langzeitflug unbegrenzt (MTA unlimited)

Die längste Flugzeit gewinnt.

Erfordernisse

Gültiger Fang.

Wertung

Die Zeitnahme beginnt mit dem Abwurf
Die Zeitnahme endet mit der ersten Berührung nach dem Abwurf.
Der Durchgang mit der längsten Flugzeit geht in die Wertung ein.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt.

Bemerkung

Störungen, die eine Wiederholung rechtfertigen würden, können nur innerhalb der ausgewiesenen Fläche anerkannt werden.

Der Veranstalter hat die Möglichkeit, eine Spielfeldbegrenzung festzulegen. Ein Bumerang, der die Spielfeldbegrenzung verläßt, kann für diesen Wurf nicht mehr gewertet werden. Im Zweifelsfall trifft der begleitende Zeitnehmer die Entscheidung, ob der Bumerang die Spielfeldbegrenzung verlassen hat. Der Veranstalter muss vor der Durchführung der Disziplin die Teilnehmer über eine festgelegte Spielfeldbegrenzung informieren.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Zeitnehmer (ein Zeitnehmer muß mit dem Werfer mitlaufen um den (un)gültigen Fang festzustellen)

2.6c Langzeitflug 100 5+ (Maximum Time Aloft 100 5+)

Die Zeiten aller 5 Würfe werden addiert. Die längste Gesamtflugzeit gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis.
Gültiger Fang im 50 m-Kreis.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt.

Wertung

Die Zeitnahme beginnt mit dem Abwurf.
Die Zeitnahme endet mit der ersten erneuten Berührung des Bumerangs.

Bemerkung

Beim Fang muß der Werfer einen Teil des 50 m-Kreises einschließlich dessen Linie berühren. Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muß bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Linie des 50 m-Kreises berührt werden. Erfolgt der Fang außerhalb des 50 m-Kreises, so kann das Ergebnis in der Disziplin Langzeitflug in die Rekordliste aufgenommen werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Zeitnehmer (ein Zeitnehmer muß mit dem Werfer mitlaufen um den (un)gültigen Fang festzustellen)

2.6d Langzeitflug 100 3/5 (Maximum Time Aloft 100 3/5)

Die 3 längsten Flugzeiten aus allen 5 Würfen werden addiert. Die längste Gesamtflugzeit gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis.
Gültiger Fang im 50 m-Kreis.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt.

Wertung

Die Zeitnahme beginnt mit dem Abwurf.
Die Zeitnahme endet mit der ersten erneuten Berührung des Bumerangs.

Bemerkung

Beim Fang muß der Werfer einen Teil des 50 m-Kreises einschließlich dessen Linie berühren. Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muß bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Linie des 50 m-Kreises berührt werden. Erfolgt der Fang außerhalb des 50 m-Kreises, so kann das Ergebnis in der Disziplin Langzeitflug in die Rekordliste aufgenommen werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Zeitnehmer (ein Zeitnehmer muß mit dem Werfer mitlaufen um den (un)gültigen Fang festzustellen)

2.7 Style Outback

(Style Outback)

Die größte Summe der Punkte aus zwei Wertungsteilen gewinnt. Pro Wurf werden Punkte vergeben für die Genauigkeit bei der Rückkehr und für bestimmte Fangarten.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Würfeln statt. Alle Würfe zählen.

Wertung

Genauigkeitspunkte:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der Linie: 8 Punkte)
- 10 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der Linie: 4 Punkte)
- 20 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der Linie: 1 Punkt)
- außerhalb 20 Meter: keine Genauigkeitspunkte

Fangpunkte

- Fang beidhändig 2 Punkte
- Fang einhändig sauber 6 Punkte
- Fang hinter dem Rücken 6 Punkte
- Fang unter dem Bein 6 Punkte
- Fang mit den Füßen 10 Punkte

Alternative Fangpunkte (analog zum Trickfangen 100)

- Fang beliebig 0 Punkte
- Fang einhändig sauber 2 Punkte
- Fang von oben (Eagle) 4 Punkte
- Fang h. d. Rücken einh. 7 Punkte
- Fang u. d. Bein einhändig 7 Punkte
- Fang mit den Füßen 10 Punkte

Punkte für den Wertungsteil Genauigkeit werden nur vergeben bei Flugwerten von mehr als 30 m.

Wird ein Bumerang nicht gefangen, gibt es weder Genauigkeits noch Fangpunkte.
Die Gesamtpunktzahl wird aus 5 Würfeln ermittelt.

Bemerkung

Der Ausrichter hat in der Ausschreibung anzukündigen, welches Fangpunktesystem angewendet wird.

Offizielle

1 Schiedsrichter
6 Linienrichter

2.8a Weitwurf

(Long Distance)

Der weiteste Flug eines Bumerangs gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Halbkreis vor der Grundlinie.
Mindest-Flugweite 50 m.
Kein Fang erforderlich.
Beim Rückflug muß der Bumerang die Grundlinie überfliegen.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt.

Variante: Der Veranstalter kann unter der Voraussetzung 1.2 eine beliebige Anzahl Würfe/Durchgänge ankündigen.

Wertung

Die Weite eines Wurfes wird als Entfernung vom Zentralkreismittelpunkt und dem entferntesten Umkehrpunkt gemessen und auf 1m abgerundet angegeben.

Die Grundlinie verläuft als Gerade von 40 m Länge durch den Zentralkreismittelpunkt, der die Linie halbiert.

Der Bumerang muß ohne Bodenberührung die Grundlinie überfliegen.

Der Durchgang mit dem weitesten Flug geht in die Wertung ein.

Bemerkung

Der Werfer hat das Recht, die Grundlinie nach seinem Wunsch um den Zentralkreismittelpunkt drehen zu lassen.

Offizielle

1 Schiedsrichter
2 Linienrichter (links und rechts der Grundlinie)
mindestens 6 Weitennehmer

2.8b Weitwurf mit Fang (Long Distance with Catch)

Der weiteste Flug eines Bumerangs gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Halbkreis vor der Abwurflinie.
Mindest-Flugweite 50 m.
gültiger Fang innerhalb des 20 m-Kreises.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf statt.

Wertung

Die Weite eineswurfes wird als Entfernung vom Zentralkreismittelpunkt und dem entferntesten Umkehrpunkt gemessen und in m angegeben.
Der Durchgang mit dem weitesten Flug geht in die Wertung ein.

Offizielle

1 Schiedsrichter
1 Fangrichter
mindestens 6 Weitennehmer

2.9a Jonglieren (Juggling)

Es wird mit zwei Bumerangs jongliert. Einer der beiden Bumerangs muß dabei jeweils in der Luft sein.

Für jeden gültigen Fang wird ein Punkt vergeben.
Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Mindest-Flugweite 20 m.
Zu jedem beliebigen Zeitpunkt muß mindestens ein Bumerang in der Luft sein.
Nach Abwurf des einen Bumerangs muß der zweite geworfen werden, bevor der erste wieder gefangen wird usw.

Durchgänge

Es findet in der Regel ein Durchgang statt. Gelingt einer der beiden ersten Fänge nicht, kann der Werfer sofort einen zweiten Versuch durchführen.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird ein Punkt vergeben.
Fänge und damit Punkte werden gezählt bis zum erstmaligen Fallenlassen eines Bumerangs.
Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge. Gewertet wird bei zwei Versuchen der bessere Versuch.

Bemerkung

Durch das Auswechseln eines Bumerangs dürfen die Regeln des Jonglierens nicht verletzt werden.
Ein Bumerang kann dann gegen einen anderen ausgetauscht werden, wenn ein anderer Bumerang gerade in der Luft ist.

Offizielle

1 Schiedsrichter
2 Fangzähler

2.9b Jonglieren 100

(Juggling 100)

Es wird mit zwei Bumerangs jongliert. Einer der beiden Bumerangs muß dabei jeweils in der Luft sein.

Für jeden gültigen Fang wird ein Punkt vergeben. Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 20 m.

gültiger Fang im 50 m-Kreis.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt muß mindestens ein Bumerang in der Luft sein.

Nach Abwurf des einen Bumerangs muß der zweite geworfen werden, bevor der erste wieder gefangen wird usw.

Durchgänge

Es findet in der Regel ein Durchgang statt. Gelingt einer der beiden ersten Fänge nicht, kann der Werfer sofort einen zweiten Versuch durchführen.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird ein Punkt vergeben. Fänge und damit Punkte werden gezählt bis zum ersten ungültigen Fang eines Bumerangs. Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge. Gewertet wird bei zwei Versuchen der bessere Versuch.

Bemerkung

Durch das Auswechseln eines Bumerangs dürfen die Regeln des Jonglierens nicht verletzt werden. Ein Bumerang kann dann gegen einen anderen ausgetauscht werden, wenn ein anderer Bumerang gerade in der Luft ist.

Beim Fang muß der Werfer einen Teil des 50 m-Kreises einschließlich dessen Linie berühren. Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muß bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Linie des 50 m-Kreises berührt werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter

2 Fangzähler

2.9c Jonglieren 5/100

(Juggling 5/100)

Es wird mit zwei Bumerangs jongliert. Einer der beiden Bumerangs muß dabei jeweils in der Luft sein.

Für jeden gültigen Fang innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne (5 Min.) wird ein Punkt vergeben. Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis; Mindest-Flugweite 20 m gültiger Fang im 50 m-Kreis.

Der letzte Abwurf, der als Fang gezählt werden kann, muß vor Ablauf der Zeitspanne (5 Min.) erfolgen.

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt muß mindestens ein Bumerang in der Luft sein.

Nach Abwurf des einen Bumerangs muß der zweite geworfen werden, bevor der erste wieder gefangen wird usw.

Durchgänge

Es findet in der Regel ein Durchgang statt. Gelingt einer der beiden ersten Fänge nicht, kann der Werfer sofort einen zweiten Versuch durchführen.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird ein Punkt vergeben. Fänge und damit Punkte werden gezählt bis zum ersten ungültigen Fang eines Bumerangs.

Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge. Gewertet wird bei zwei Versuchen der bessere Versuch.

Bemerkung

Durch das Auswechseln eines Bumerangs dürfen die Regeln des Jonglierens nicht verletzt werden. Ein Bumerang kann dann gegen einen anderen ausgetauscht werden, wenn ein anderer Bumerang gerade in der Luft ist.

Beim Fang muß der Werfer einen Teil des 50 m-Kreises einschließlich dessen Linie berühren.

Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muß bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Linie des 50 m-Kreises berührt werden.

Offizielle

1 Schiedsrichter

2 Fangzähler

2.10 Bumerang Dreikampf

(Tapir Terror Round)

Die Disziplin besteht aus den verknüpften Einzeldisziplinen „Genauigkeitswerfen“, „Trickfangen“ und „Schnelles Fangen“.

Die kürzeste Zeit gewinnt. Zeitspanne: 3 Minuten, bei stärkerem Wind 5 Minuten

Es müssen 30 Punkte im Genauigkeitswerfen erreicht werden.

Anschließend sind 6 Trickfänge gefordert.

Jeder nicht gelungene Trickfang kann kompensiert werden.

Nachfolgend sind fünf schnelle Fänge gefordert.

Erfordernisse für Gesamtdisziplin

Abwurf im 2 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 20 m.

Alle Würfe folgen unmittelbar hintereinander, keine Pausen.

Der letzte Abwurf, der als Fang gezählt werden kann, muß vor Ablauf der 5 Minuten-Zeitspanne (3 Minuten-Zeitspanne) erfolgen.

Ein Wechsel des Bumerangs kann nur erfolgen, wenn der Werfer den zuvor benutzten Bumerang oder ein Teil davon im 2 m-Kreis gegen einen anderen austauscht.

Offizielle

2 Schiedsrichter

3 Linienrichter

3 Zeitnehmer

Der Schiedsrichter hat den Teilnehmer fortlaufend über die Teildisziplin, den momentanen Punktestand und die zu vollführenden Fänge zu unterrichten.

Zusätzliche Erfordernisse für Genauigkeitswerfen

Der Bumerang darf vom Werfer nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Es müssen mind. 30 Punkte erreicht werden.

Wertung

Je nach Ort, an dem der Bumerang liegenbleibt, werden folgende Punkte vergeben:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der 2 m-Linie: 9 Punkte)
- 4 m-Kreis: 8 Punkte
(auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- 6 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- 8 m-Kreis: 4 Punkte
(auf der 8m-Linie: 3 Punkte)
- 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Alternative einfache Genauigkeits-Punktevergabe (z.B. bei Strandturnieren):

2 m-Kreis:10 Punkte (auf der 2 m-Linie: 10 Punkte)

6 m-Kreis: 5 Punkte (auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)

Bemerkung

Der Ausrichter hat in der Ausschreibung anzukündigen, welches Punktesystem angewendet wird.

Zusätzliche Erfordernisse für Trickfangen

Es gelten die 6 Trickfänge aus „Trickfangen“ und „Doppelwurf“

Jeder nicht gelungenen Trickfang muß durch 5 Genauigkeitspunkte in der Strafrunde kompensiert werden.

Die Strafrunde folgt nach dem 6. Wurf.

Zusätzliche Erfordernisse für das “Schnelle Fangen“

5 gültige Fänge müssen gelingen.

Die Zeitnahme endet mit dem 5. gültigen Fang und mit Berührung des 2 m-Kreises oder dessen Linie

Wertung

Die kürzeste Zeit gewinnt.

Wird die vorgegebene Maximalzeit überschritten, wird in folgender Reihenfolge gewertet:

1. Anzahl der erreichten Genauigkeitspunkte
2. Anzahl der gelungenen Trickfänge inklusive der bei der Strafrunde kompensierten Trickfänge
3. Anzahl der gelungenen Fast-Catch Fänge

Für die Auswertung gilt:

Ergebnis:	Wertung: Zeit in Sekunden
5 Genauigkeitspunkte	1150
10	1100
15	1050
20	1000
25 und mehr	950
1. Trickfang oder Kompensation	900
2. "	850
3. "	800
4. "	750
5. "	700
6. "	650
1. Fast Catch-Fang	600
2. "	550
3. "	500
4. "	450
5. "	400
Fang außerhalb der Zeitspanne (Abwurf innerhalb der Zeitspanne)	

2.11 Staffel (Team Relay)

Die Mannschaft mit der kürzesten Zeit für 2 Durchläufe gewinnt.

Erfordernisse

Anlauf von außerhalb der 30 m-Linie.

Abwurf im 4 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 30 m.

Ein gültiger Fang oder 2 gültige Würfe über die 30 m-Linie.

Vor dem Zurücklaufen muß der 4 m-Kreis berührt werden.

Wechsel zum nächsten Werfer bei Erreichen der 30 m-Linie durch den vorausgehenden Werfer.

Eine Mannschaft besteht aus 4 Werfern.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang statt. Ein Durchgang besteht aus 2 Durchläufen für jede Mannschaft unmittelbar hintereinander.

Wertung

Die Zeitnahme beginnt auf Kommando und endet wenn der letzte Werfer des zweiten Durchgangs die 30 m-Linie erreicht.

Bemerkung

Aus Sicherheitsgründen dürfen höchstens 4 Mannschaften gleichzeitig antreten.

Offizielle

1 Schiedsrichter

2 Linienrichter pro Mannschaft

1 Fangrichter pro Mannschaft

2 Zeitnehmer pro Mannschaft

2.12 Team Super Catch (Team Super Catch)

Eine Mannschaft besteht aus 4 Werfern, von denen 3 "Schnelles Fangen" werfen und der 4. Werfer mit der Flugzeit seines Bumerang die Dauer eines Abschnitts bestimmt.

Die Abwürfe müssen während der Bumerang-Flugzeit des 4. Werfers der Mannschaft erbracht werden und der 4. Werfer muß den Flug mit einem gültigen Fang beenden.

Die höchste Anzahl von Fängen einer Mannschaft gewinnt.

Erfordernisse

Ein 2 m-Kreis und ein 20 m-Kreis für jeden Werfer der FC-Gruppe.

Abwurf für FC-Gruppe im 2 m-Kreis.

Mindest-Flugweite für FC-Gruppe 20 m.

Abwurf für 4. Werfer innerhalb 20 Sek. nach Kommando.

Abwurf für FC-Gruppe auf Kommando nach Abwurf des 4. Werfers.

Der letzte Abwurf der FC-Gruppe muß vor dem Fang des 4. Werfers erfolgen.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang aus 4 Abschnitten statt. Der Durchgang ist dann beendet, wenn jeder der 4 Werfer einmal als 4. Werfer aufgetreten ist.

Wertung

Es gilt die Anzahl der gültigen Fänge der FC-Werfer plus des gültigen Fangs des 4. Werfers.

Gelingt dem 4. Werfer keinen Fang so gibt es für diesen Abschnitt keine Punkte.

Offizielle

1 Schiedsrichter der die Disziplin leitet

1 Schiedsrichter für den 4. Werfer

1 Schiedsrichter pro FC-Kreis

3 Linienrichter pro FC-Kreis

3 Wörterbuch

Abwurf auf Kommando

Hierunter versteht man das Abwerfen eines Bumerangs auf ein zuvor vereinbartes Signal hin. Der Abwurf kann vom Kommando an bis 3 Sekunden danach erfolgen.

Australische Runde amerikanisch

Regeln wie 2.1. Mindestflugweite 20 m.

Bumerang

Wurfobjekt mit Vorwärtsbewegung und gleichzeitigen Drehbewegung um den Schwerpunkt. Tragflächenprofile erzeugen einen Auftrieb, der in Zusammenspiel mit Kreiselkräften und Schwerkraft einen kurvengleichen Flug bewirkt.

Bodenberührung

Berührung des Bumerangs mit der Erde oder ihrer Bedeckung, durch die eine beobachtbare Auswirkung auf Drehung oder Fortschreiten des Bumerangs im Flug erkennbar wird.

Durchgang

Teil einer Disziplin, während der ein Teilnehmer eine bestimmte Anzahl von Würfen durchführen kann. Ein Durchgang gilt dann als beendet, wenn er regulär beendet wurde oder vom Schiedsrichter aufgrund außergewöhnlicher Umstände für beendet erklärt wird.

Eagle-Fang

siehe "Fang von oben"

Fang, beliebig

Irgendein gültiger Fang.

Fang beidhändig, sauber (clean)

Während des Fangs darf der Bumerang nur beide Hände und Unterarme bis zum Ellbogen berühren.

Fang einhändig, sauber (clean)

Während des Fangs darf der Bumerang nur Hand und Unterarm bis zum Ellbogen des zum Fang ausgewiesenen Armes berühren.

„bobbling“ (Berührungen vor dem Fang)

Jeder Fang darf mit vorhergehendem Hacky ausgeführt werden.

Fang, gültig

Handlung, einen fliegenden Bumerang anzuhalten und dabei die volle Kontrolle über ihn zu erhalten. Der Bumerang darf vor und während des Fanges den Boden nicht berühren. Der Bumerang darf vor dem Fang den Körper des Werfers berühren.

Ein Fang muß gemäß angekündigter Forderung ausgeführt werden.

Fang hinter dem Rücken

Ein fangender Arm muß zum Zeitpunkt des Fangs hinter dem Rücken sein. Der Körper darf nicht als Fanghilfe benutzt werden.

Der Fang muss durchgezogen werden d.h. der Bumerang muss in Verlängerung des Anfluges auf der anderen Seite des Körpers herausgezogen werden.

Fang mit den Füßen

Der Bumerang darf während des Fangs den Körper nur unterhalb der Knie berühren. Die Beine müssen während des Fangs deutlich vom Boden abgehoben sein. Eine kurzzeitige Bodenberührung der Füße während des Fangs ist erlaubt, wenn der Bumerang nicht den Boden berührt und durch die Bodenberührung die Aktion des Fangens nicht unterstützt wird. Vor dem Fang ist keine Berührung mit den Armen (bis und mit Schulter) erlaubt.

Fang, ungültig

Fang, der nicht alle Voraussetzungen für einen gültigen Fang erfüllt.

Fang unter einem Bein

Ein fangender Arm muß während des Fangs unter einem Bein sein. Der Körper darf nicht als Fanghilfe benutzt werden.

Der Fang muss durchgezogen werden d.h. der Bumerang muss in Verlängerung des Anfluges auf der anderen Seite des Beins herausgezogen werden.

Fang einhändig, mit Körperunterstützung

Fang muß mit der geforderten Hand und einem anderen Körperteil, außer mit der anderen Hand, gefangen werden.

Fang von oben

Wie Fang einhändig, sauber, nur dass während des Fangs die Hand über dem Bumerang und eindeutig von oben nach unten gehen muss

Fang zwischen den Beinen, stehend

siehe "Tunnelfang"

Fang bei zerbrochenem Bumerang

Der Fang eines Teilstücks des zerbrochenen Bumerangs gilt als Fang.

Fanghilfen

Fanghilfen sind in Wettbewerben nicht erlaubt.

Flugweite

Die Flugweite ist die Entfernung zwischen dem Zentralkreismittelpunkt und der äußersten Kreislinie, die der Bumerang vor dem Erreichen des Umkehrpunktes überfliegt, wobei der Bumerang vom Zentralkreis abgeworfen werden muß.

Grundlinie

Die Grundlinie verläuft als Gerade von 40 m Länge durch den Zentralkreismittelpunkt, der die Linie halbiert.

Hacky-Fang

siehe "Kick-Fang"

Handschuhe

Beliebige Handbedeckung, die dem Schutz der Hände dient, aber keine besonderen Merkmale aufweist, die das Fangen erleichtern.

Helfer

Assistent des Schiedsrichters, der Disziplinen leitet, z.B. Zeitnehmer, Linienrichter...

Jugendlicher

Jugendlicher ist man bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres

Kick-Fang

Der Bumerang muß zuerst mit einem Fuß (ausschließlich Knie) in die Luft "gekickt" werden bevor er mit einem beliebigen Fang ohne Berührung des kickenden Fußes gefangen werden muß.

Linienrichter (Weitennehmer)

Person, die das Überfliegen einer bestimmten Kreislinie durch den Bumerang überwacht bzw. die Weite am Boden markiert. Die Überwachung geschieht, in dem der Linienrichter die Hand hebt, sobald der Bumerang die von ihm überwachte Linie in seinem Blickfeld überquert.

Mindestflugweite

Eine geforderte Mindestflugweite ist erfüllt wenn der Bumerang die geforderte Mindestflugweite vor der Rückkehr erreicht.

Schiedsrichter, Haupt-

Person, die für die regelgerechte Durchführung aller Disziplinen einer Veranstaltung verantwortlich ist.

Schiedsrichter

Verantwortlich für die regelgerechte Durchführung einer Disziplin.

Spielfeld

Markierte Fläche, auf der die Veranstaltung abgehalten wird.

Tunnelfang

Ein fangender Arm muß während des Fangs zwischen den Beinen sein, wobei beide Füße Bodenberührung haben müssen.

Auch kniend möglich, sofern beide Füße den Boden berühren.

Fliegt der Bumerang von vorn durch die Beine so muss er nach hinten durchgezogen werden und umgekehrt.

Umkehrpunkt

Der Umkehrpunkt ist der Punkt an dem der Bumerang erstmals entgegengesetzt zur Abwurfrichtung fliegt.

Veranstalter

Person (oder ihr Bevollmächtigter), die eine Veranstaltung organisiert und für deren ordnungsgerechte Durchführung verantwortlich ist.

Wiederholung/Rethrows

Die Wiederholung eines Wurfes/Durchgangs kann nach einer Störung oder einer fehlenden oder unkorrekten Wertungsnahme erfolgen.

Es zählt das Ergebnis der Wiederholung.

Wiederholungen finden nach einem abgeschlossenen Durchgang statt.

X-Meter Kreise

Kreislinien um den Zentralkreismittelpunkt mit Radius X.

Zeitnehmer

Person, die in Disziplinen mit Zeitmessung die Zeit stoppt.

Zentralkreis, Mittelpunkt

Der Zentralkreismittelpunkt bildet die Mitte aller konzentrischen Kreise auf dem Spielfeld.

Der Zentralkreis ist der Kreis mit 2 m-Radius.

Ein Abwurf muß vom Zentralkreis aus erfolgen.

Beim Abwurf darf die Linie des Zentralkreises nicht berührt werden.