

Stand: 04. Januar 2008

Anhang zum DBC Regelwerk

Indoor Regelwerk

Herausgeber: Deutscher Bumerang Club

Das Regelwerk ist gültig in der aktuellen Version des offiziellen DBC-Organs "Bumerangclub Webseite", bis Änderungen durch die Regelkommission, den Vorstand oder die Jahreshauptversammlung erfolgen.

1 Vorwort

Die Regeln des aktuellen Regelwerkes gelten auch für Indoor-Turniere, wenn sie nicht durch einen der folgenden Punkte überlagert sind.

Der Organisator hat das Recht Regeln zu modifizieren. Die Änderungen müssen die Teilnehmern vor Beginn der Disziplin-Durchführung bekannt gegeben werden.

2 Allgemeine Regeln

- Aus Sicherheitsgründen ist es verboten außerhalb des Abwurfkreises (Bull's Eyes) zu werfen. Die einzigen Ausnahmen hierfür bilden MTA und Jonglieren und Disziplinen mit ähnlichen Anforderungen.

- Die Spotter müssen sich mindestens 3m von der Linie postieren (bei einem Rechtshänder müssen die Spotter links vom Werfer stehen, bei einem Linkshänder rechts). Dabei ist zu beachten, daß der Nachbarkreis nicht gestört wird.

- Pro Kreis muß ein Schiedsrichter benannt werden.

- Das allgemeine Einwerfen ist am jeweiligen Kreis zu organisieren. Dafür gilt die einfache Regel: "Eine Minute pro Werfer".

- Die Mindestflugweite des Indoor-Bumerangs ist auf 14 m (statt beim Outdoor auf 20m) festgelegt.

- Wenn der Veranstaltungsort keine andere Möglichkeit bietet, kann die Mindestflugweite auch auf 12m festgelegt werden.

2.1 Spielfeld Indoor

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

Hindernisse müssen mindestens 5 m weit vom größten benötigten Spielfeldkreis entfernt sein.

Die Spielfeldmarkierungen müssen unverrückbar und deutlich erkennbar sein. Alle Kreislinien müssen mindestens zu einem Drittel 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 1 m-Radius ("Zentralkreis" oder "Abwurfkreis")
Die Füße des Werfers müssen sich zum Zeitpunkt des Abwurfs innerhalb der Begrenzung des Abwurfkreises befinden. Wird die Begrenzung berührt, ist der Wurf ungültig.
- Kreis mit 2 m-Radius
- Kreis mit 3 m-Radius
- Kreis mit 4 m-Radius
- Kreis mit 5 m-Radius
- Kreis mit 14 m-Radius (bzw. 12m siehe oben)

2.2 Wurfwiederholungen (Rethrows)

- Wenn der Bumerang vor Bodenkontakt/Fang ein nicht entfernbares Sportgerät (Basketballkorb, Ringe, etc.) oder den fliegenden Bumerang eines anderen Werfers berührt, wird max. ein Rethrow der Runde für zeitabhängige Disziplinen gewährt.

- Wenn der Bumerang vor Bodenkontakt/Fang eine Wand oder die Decke berührt, gibt es in der Disziplin TrickCatchIndoor maximal 3 rethrows pro Runde. Der Rethrow erfolgt sofort.

- Für MTA und in der laufenden Juggling Runde wird nur ein Rethrow gewährt, wenn der Bumerang eines Werfers mit dem eines anderen Werfers kollidiert. Bei Berührung mit nicht entfernbarer Sportgeräten oder der Halle selbst gibt es keinen Rethrow. Der Werfer muß seinen Bumerang so wählen und modifizieren, daß eine Berührung nicht stattfindet.

3 Wettkampfdisziplinen

3.1 Indoor Australische Runde (Indoor Australian Round)

Ist aufgrund der Platzverhältnisse nicht vorgesehen.

3.2 Indoor Genauigkeit (Indoor Accuracy)

Wertung

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

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

Die Gesamtpunktzahl wird aus 10 Würfeln ermittelt.

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

3.3 Indoor Trickfangen (Indoor Trickcatch)

Besonderes: Siehe „Rethrows“ unter 2.2.

3.4 Indoor Ausdauer* (Indoor Endurance)

Keine Besonderheiten.

3.5 Indoor Langzeitflug (Indoor Maximum Time Aloft (MTA))

Alle Zeitnehmer müssen sich am Rand des Spielfelds postieren.

Besonderes: Siehe „Rethrows“ unter 2.2.

2.6 Indoor Schnelles Fangen (Indoor Fast Catch)

Bis zu 4 Durchgänge möglich.

3.7 Indoor Jonglieren 1min (Indoor Juggling)

Es wird mit mindestens 2 Bumerangs jongliert.

Erfordernisse:

Abwurf innerhalb einer Fläche von mindestens 10 x 10m, Mindest-Flugweite 7m, letzter FANG, der gezählt wird, muss vor Ende der Minute erfolgen. Reihenfolge der Bumerangs ist egal. Es müssen zu jeder Zeit mindestens n-1 Bumerangs in der Luft sein, wenn mit n Bumerangs jongliert wird.

Durchgänge

Es finden 3 Durchgänge mit 1min Dauer statt. Gelingt einer der ersten n Fänge nicht (beim Versuch, n Bumerangs zu jonglieren), kann der Werfer sofort einen zweiten Versuch durchführen.

Wertung

Für jeden gültigen Fang werden n Punkte vergeben beim jonglieren von n Bumerangs, bis zum ersten ungültigen Fang. Der beste Versuch wird gewertet

Bemerkung

Durch das Auswechseln eines Bumerangs dürfen die Regeln des Jonglierens nicht verletzt werden. Ein Bumerang kann dann gegen einen anderen ausgetauscht werden, wenn der/die andere/n Bumerang/s gerade in der Luft ist/sind. Während eines Durchgangs darf die Anzahl Bumerangs durch weglegen nicht reduziert werden, auch wenn er gültig gefangen wird. (Man darf also z.B. nicht mit 3 Bumerangs zu jonglieren beginnen und nach 30sec einen weglegen und mit zweien fortsetzen).

Der Werfer muß nicht zum Abwurfkreis zurückkehren. Es liegt in der Verantwortung des Werfers, für ausreichend Platz für Abwurf und Fang zu sorgen (Siehe „Rethrows“ unter 2.2).