

DBC

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.

Mitglieder der Regelkommission Zentrale E-Mail der
Regelkommission: dbc_rk@bumerangclub.de

1 Allgemeine Regeln

1.1 Bekanntmachung von Veranstaltungen (Ausschreibung)

Veranstaltungen (Ort, Zeit und Disziplinen) müssen mindestens 14 Tage vorab in den Organen des DBC (Info, Bumerangclub Webseite) angekündigt werden, wenn sie im Namen des DBC durchgeführt und für die Rangliste gezählt werden sollen.

Des weiteren sollte die Reihenfolge der Disziplinen im voraus bekannt gegeben werden.

Veranstaltungszeitpunkt

Um unnötige Diskussion, Streit und Unmut zu vermeiden, sollten die jeweiligen nationalen Turnierveranstalter darauf bedacht sein, keine RL-relevanten Turniere während einer WM/ EM Veranstaltung durchzuführen, es sei denn, die Örtlichkeit lässt ausdrücklich keinen anderen Termin zu.

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 Disziplinen geworfen werden.
- Die Reihenfolge, in der die Teilnehmer werfen. Diese Reihenfolge darf keinen Werfer bevorzugen oder benachteiligen, sollte zufällig sein und muss 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 Beschluss des Veranstalters.

Die Änderung des Veranstaltungsablaufs muss allen Teilnehmern vor Beginn der geänderten Disziplin (d.h. vor Beginn der Einwurfsphase) bekannt gegeben 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, wenn dies der Veranstalter oder der Hauptschiedsrichter für notwendig erachten z.B. bei Gefahr wie Unwetter.

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

Siehe §1.3

1.6 Teilnahme an Disziplinen innerhalb eines Turniers

Alle geworfenen Disziplinen, die den Kriterien von 1.18 Absatz 3 genügen, gehen in die Rangliste ein. Die nicht geworfenen Disziplinen (d.h. wenn ein Teilnehmer Disziplinen aussetzt) 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. Während ihres eigenen Durchgangs müssen sie Stellvertreter benennen.

1.8 Veranstaltungsleiter

Der Veranstaltungsleiter:

- trifft erforderliche Maßnahmen vor und nach einer Veranstaltung und führt die Veranstaltung durch.
- klärt versicherungsrechtliche Fragen.
- stellt ausreichend Kopien aktueller Regeln (inkl. Beginner-Regeln) zur Verfügung.
- trifft Vorsorge für die Sicherheit der Teilnehmer und Zuschauer.
- macht die Ergebnislisten nach jeder Disziplin den Teilnehmern zugänglich.
- übermittelt die Ergebnisse innerhalb von 4 Wochen dem Vorsitzenden der Regelkommission.
- legt der Regelkommission Nachweise über erreichte Rekorde vor.

1.9 Hauptschiedsrichter

Der Hauptschiedsrichter:

- muss das aktuell gültige DBC Regelwerk kennen (ausgenommen hiervon sind ausländische Turniere).
- ist verantwortlich für den regelgerechten Ablauf der Veranstaltung.
- nimmt das Spielfeld ab.
- 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 Schiedsrichter

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

Die Helfer einer Disziplin werden von den Schiedsrichtern benannt, für Zeitnahme, Flugweitenkontrolle sowie Flugweiten-, Genauigkeits- und Fangpunktebestimmung, u.a.

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", "Abwurfkreis" oder „Bull's eye“)
- 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 ist mindestens EINE ordnungsgemäß gemessene Zeit erforderlich.

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

Ist nur eine wertbare Zeit übrig, so zählt diese als Wertung.

1.14 Pflichten der 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, dass die Zeitnehmer bereit sind. Vorheriges Werfen bedeutet den Verlust des Durchgangs, wenn nicht genügend Zeitnehmer zur Verfügung standen.

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 oder bringt sich oder andere unnötig in Gefahr, so wird sein Ergebnis in der Disziplin, in der die Störung erfolgte, mit dem schlechtest möglichen Wert gewertet (s. 1.17).

Betrachtet der Schiedsrichter eine Störung als ungewöhnlich schwerwiegend, kann der verantwortliche Teilnehmer von den nachfolgenden Disziplinen oder der gesamten Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Ein Teilnehmer kann ebenfalls bei besonders unsportlichem Verhalten ausgeschlossen werden. Alle Ausschlüsse werden gemeinsam vom Hauptschiedsrichter und Veranstaltungsleiter entschieden.

Bumerangs dürfen in jeder Disziplin gewechselt werden.

Handschuhe dürfen in jedem Wettbewerb verwendet werden.

Schwere Verstößen gegen Regeln, Gefährdung anderer Personen, Verletzung der Sicherheitsregeln, verbales Angehen anderer Personen (ausfallende Ausdrucksweise und grob unhöfliches Verhalten) gelten als Verwarnungsgründe und werden geahndet. Folgende Staffelnung gilt bei der Bestrafung/Ahndung:

1. Verwarnung
2. Streichen des Ergebnisses der Disziplin, während der der Regelverstoß auftrat
3. Turnierdisqualifikation

1.15 Proteste

Jede Handlung, Begebenheit oder jedes Schiedsrichterurteil, das Teilnehmer bevor- oder benachteiligt, kann Gegenstand eines Protestes sein. Der Protest muss spätestens 5 min. nach dem letzten Wurf der betreffenden Disziplin dem 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 schlechtest möglichen 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.

1.16 Wurfwiederholung/Rethrow

Ein Wurf (in Fast Catch/Endurance: ein Durchgang) muss dann wiederholt werden, wenn - ein Schiedsrichter oder einer dessen Assistenten einen Werfer behindert. 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. (z. B. streunender Hund)

- es bei Zeitnahmen ohne Verschulden des Werfers keine gültige Wertung gibt.

Ein Wurf (z.B. bei Trickfangen oder MTA) wird am Ende des Durchgangs wiederholt.

Ein Durchgang (bei Fast-Catch und Endurance) wird wiederholt, nachdem alle Werfer am Spielfeld ihre Durchgänge absolviert haben.

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. Deutscher 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. Ein Resultat, welches durch einen Regelverstoß gestrichen wurde, ist um einen Platz schlechter 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 6 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. Deutscher Meister, Internationaler Deutscher 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

Für DBC-Mitglieder, die an Veranstaltungen teilgenommen haben, wird eine jährliche Rangliste geführt. Darin werden die Ergebnisse eines Werfers berücksichtigt, die der Disziplin entsprechend regelkonform durchgeführt wurden. Disziplinen aus Deutschland und ausländischen Turnieren, an denen wenigstens 6 Mitglieder des DBC teilgenommen haben, werden anerkannt. Disziplinen aus Internationalen Turnieren werden bei Übernahme in die DBC Rangliste wie DBC-Disziplinen gewertet. Das bedeutet, dass alle Ergebnisse (auch die der internationalen Werfer) bei der Berechnung berücksichtigt werden. In der DBC Rangliste werden nur deutsche DBC-Mitglieder geführt.

Werden an einem Tag Disziplinen mehrmals oder mehrere aus einem Disziplinenpool durchgeführt, so wird nur die zuerst durchgeführte Disziplin für die Rangliste gewertet, auch wenn es nicht die Standarddisziplin ist.

Alle regelkonformen Disziplinen, die mindestens zweimal im Berechnungszeitraum veranstaltet wurden, fließen in die Rangliste ein.

Berücksichtigt wird nur noch die normierte Durchschnittsplatzierung = tatsächliche Platzpunkte mal $(100 / \text{Teilnehmerzahl})$ in den 6 Ranglistendisziplinen bzw. Disziplinenpools.

Für jede Disziplin, bzw. jeden Disziplinenpool wird die normierte Durchschnittsplatzierung (dnP) durch Mittelwertbildung aus allen Ergebnissen berechnet.

Hat ein Werfer in einem Disziplinenpool in einer Saison mehr als 3 Wertungen, gehen die 3 besten Wertungen zu 100% und alle weiteren Wertungen zu 50% ein.

Hat ein Werfer in einer Disziplin in einer Saison weniger als 3 Wertungen, werden die fehlenden 1 oder 2 Wertungen mit dem Höchstwert 100% gewertet, wobei eine der fehlenden Wertungen durch ein eventuelles Vorjahresergebnis ersetzt wird (siehe unten.)

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 in die Berechnung der Rangliste des nächsten Jahres ein. Dabei wird es mit einem Aufschlag belegt, damit es weniger Gewicht hat als neu hinzukommende Ergebnisse.

Der aufzuschlagende Wert wird mit folgender Formel berechnet:
 $(100-VE)/10 = \text{AufschlagsWert AW}$
 Dieser AW wird mit dem VE addiert und das Ergebnis geht in die Berechnung der Rangliste des nächsten Jahres ein.

Beispiele:

Ein VE von 1% + AW ==> $01\% + (100-01)/10 = 10,9\%$
 Ein VE von 10% + AW ==> $10\% + (100-10)/10 = 19,0\%$
 Ein VE von 20% + AW ==> $20\% + (100-20)/10 = 28,0\%$
 Ein VE von 30% + AW ==> $30\% + (100-30)/10 = 37,0\%$
 Ein VE von 40% + AW ==> $40\% + (100-40)/10 = 46,0\%$
 Ein VE von 50% + AW ==> $50\% + (100-50)/10 = 55,0\%$
 Ein VE von 60% + AW ==> $60\% + (100-60)/10 = 64,0\%$
 Ein VE von 70% + AW ==> $70\% + (100-70)/10 = 73,0\%$
 Ein VE von 80% + AW ==> $80\% + (100-80)/10 = 82,0\%$
 Ein VE von 90% + AW ==> $90\% + (100-90)/10 = 91,0\%$
 Ein VE von 99% + AW ==> $99\% + (100-99)/10 = 99,1\%$
 Das Vorjahresergebnis wird nur dann als zusätzliches Ergebnis berücksichtigt, wenn weniger als drei Ergebnisse in einer Disziplin vorliegen.
 Damit wird die Vorjahresplatzierung als ein zusätzliches Ergebnis berücksichtigt, solange der Werfer noch kein, 1 oder 2 Disziplinenergebnisse hat. Ab dem dritten Ergebnis wird der Vorjahreswert nicht mehr berücksichtigt.

Hat ein Werfer in der aktuellen Saison in allen Ranglistendisziplinen keine Wertung erzielt, so wird das Vorjahresergebnis gestrichen und er wird 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 Deutscher-Pokalsieger.

Die Gesamtrangliste wird aus folgenden sechs Disziplinenpools ermittelt:

(die mit * gekennzeichneten Disziplinen sind die Standarddisziplinen)

1. Ausdauer / Endurance 5* (s. 2.4)
Varianten: Keine
2. Schnelles Fangen / Fast Catch* (s. 2.6)
Varianten: Keine
3. Genauigkeitswerfen / Accuracy (s. 2.2)
Varianten:
 - Accuracy 50* (s. 2.2a)
 - Accuracy 100 (5x2) (s. 2.2b)
4. Langzeitflug / MTA (s. 2.5)
Varianten:
 - MTA 100 1/5* (s. 2.5a)
 - MTA unlimited 1/5 (s. 2.5a)
 - MTA 1/3 (s. 2.5b)
 - MTA 3/5 (s. 2.5c)
5. Australische Runde (s. 2.1)
Varianten:
 - Australische Runde 50* (s. 2.1a)
 - Australische Runde 40 (s. 2.1b)
 - Australische Runde 30 (s. 2.1c)
6. Trickfangen / Trickcatch (s. 2.3)
Varianten:
 - Trickfangen 100* (s. 2.3a)
 - Trickfangen 10/50 (s. 2.3b)
 - Doppelwurf 5/50 (s. 2.3c)

1.19 Deutsche Rekorde nach dem DBC-Regelwerk

Als Rekord wird das jeweils beste Ergebnis einer Disziplin bezeichnet.

Ein Rekord wird dann anerkannt, wenn eine Disziplin Bestandteil einer öffentlich ausgeschrieben Veranstaltung war, die Disziplin das erste Mal am Tag gemäß des DBC oder des gültigen internationalen Regelwerks durchgeführt worden ist und min. 11 vom DBC anerkannter Bumerang Organisationen an dieser Veranstaltung teilnahmen.

Ein international anerkannter Rekord wird, auch wenn er einem der oben genannten Kriterien widerspricht, als DBC Rekord anerkannt.

Damit ein Rekord anerkannt wird, muss die Ergebnisliste mit gekennzeichnetem Rekordergebnis der Regelkommission vorliegen. Bei im Ausland erzielten Rekorden ist der deutsche Werfer dafür verantwortlich, dass die Ergebnisliste innerhalb von 4 Wochen der Regelkommission vorliegt. Der DBC erstellt eine Liste der Rekorde in jeder Disziplin.

2 Wettkampfdisziplinen für Rückkehrer

(* bedeutet **Standarddisziplin** und
(RL) bedeutet **Ranglistendisziplin** im jeweiligen Pool)

2.1 Australische Runde (Australian Round)

2.1a Australische Runde 50^{(RL)*} (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 Wüfen statt. Alle Würfe zählen.
Eine Gruppen-Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.
Ein Probewurf zu Beginn der Disziplin ist optional.

Wertung

Punkte für den Wertungsteil „Genauigkeit“ werden nur bei Flugwerten von 30 m oder mehr vergeben. Je nachdem, in welchem Kreis der Bumerang liegen bleibt 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 Wüfen ermittelt.

Beim Erreichen von 100 Punkten wird solange weiter geworfen, bis die maximale Punktzahl von 20 Punkten pro Wurf nicht mehr erreicht wird. Der erste Wurf mit weniger als 20 Punkten 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

Bemerkung

Wenn der Bumerang bis zum Umkehrpunkt den Boden berührt oder wenn er nach dem Umkehrpunkt den Boden berührt, zählen die erzielte Genauigkeit und Weite, nur die Fangpunkte werden nicht gegeben.

2.1b Australische Runde 40^(RL) (Australian Round 40)

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

2.1c Australische Runde 30^(RL) (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^{(RL)*}

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.
Eine Gruppen-Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.
Ein Probewurf zu Beginn der Disziplin ist optional.

Wertung

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

- 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 8m-Linie: 3 Punkte)
- Im 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Die Gesamtpunktzahl wird aus 5 Würfeln ermittelt.
Beim Erreichen von 50 Punkten wird solange weiter geworfen, bis die maximale Punktzahl von 10 Punkten pro Wurf nicht mehr erreicht wird. Der erste Wurf mit weniger als 10 Punkten wird noch gewertet.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

Bemerkung

Wenn der Bumerang bis zum Umkehrpunkt den Boden berührt oder wenn er nach dem Umkehrpunkt den Boden berührt, zählt die erzielte Genauigkeit.

2.2b Accuracy 100 (5x2)^(RL)

Regeln wie 2.2a

Durchgänge

Zu Beginn der Disziplin gibt es keinen Probewurf.
Es findet ein Durchgang mit 5 Runden statt. In jeder Runde hat der Werfer zwei Würfe. Nach jedem Wurf wird das Ergebnis aufgenommen bevor der nächste Wurf erfolgt.
Wird in Gruppen geworfen, erfolgt der Wechsel nach einer Runde.
Alle Würfe zählen.

Zusatz zur Wertung

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.

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

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

Regeln wie 2.2a

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.

2.3 Trickfangen (Trickcatch)

2.3a Trickfangen 100^{(RL)*} (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.
Beim Doppelwurf werden gleichzeitig zwei Bumerangs mit einer Hand abgeworfen. Der zuerst gefangene Bumerang ist nur gültig, wenn er bis zum Fang oder Bodenkontakt des zweiten gehalten wird. Der Fang des zweiten Bumerangs ist unabhängig vom ersten. Die beiden Bumerangs dürfen nicht miteinander verbunden werden.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 10 Einzel- und 5 Doppelwürfen statt.
Reihenfolge der Würfe und geforderten Fänge innerhalb eines Durchgangs:

1. Wurf: Fang einhändig links, sauber
2. Wurf: Fang einhändig rechts, sauber
3. Wurf: Fang hinter dem Rücken, beidhändig
4. Wurf: Fang unter einem Bein, beidhändig
5. Wurf: Fang von oben (Eagle)
6. Wurf: Kick-Fang (Hacky)
7. Wurf: Tunnelfang beidhändig
8. Wurf: Fang einhändig hinter dem Rücken
9. Wurf: Fang einhändig unter einem Bein
10. Wurf: Fang mit den Füßen

11. Wurf: Fang hinter dem Rücken, beidhändig
Fang unter einem Bein, beidhändig
12. Wurf: Kick-Fang
Fang einhändig links, sauber
13. Wurf: Tunnelfang beidhändig
Fang einhändig rechts, sauber
14. Wurf: Fang einhändig hinter dem Rücken
Fang einhändig unter einem Bein
15. Wurf: Fang mit den Füßen
Fang von oben

Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

Wertung

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 weiter geworfen bis nicht mehr gefangen wird und alle zusätzlichen Punkte der gültigen Fänge addiert.

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

Bemerkung

Wird der erste Bumerang (Insider) nicht gefangen, erhält der Werfer beim gültigen Fang des zweiten Bumerangs (Outsider) Punkte für diesen.
Wird der erste Bumerang (Insider) gültig gefangen und verliert der Werfer den Bumerang beim Versuch den zweiten Bumerang zu fangen, so ist der erste Fang damit ungültig und gibt keine Punkte.

Durchziehen

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

2.3b Trickfangen 10/50^(RL) (Trickcatch 10/50)

Regeln wie 2.3a
Der Durchgang findet nur mit den ersten 10 Einzelwürfen statt.

2.3c Doppelwurf 5/50^(RL) (Doubling 5/50)

Regeln wie 2.3a
Der Durchgang findet nur mit den 5 Doppelwürfen (Wurf 11-15) statt.

2.3d Wertung der einzelnen Trickfänge

Fangart	Punkte
Fang einhändig links, sauber	2
Fang einhändig rechts, sauber	2
Fang hinter dem Rücken, beidhändig	3
Fang unter einem Bein, beidhändig	3
Fang von oben	4
Kick-Fang	6
Tunnelfang beidhändig	6
Fang einhändig hinter dem Rücken	7
Fang einhändig unter einem Bein	7
Fang mit den Füßen	10
Tunnelfang einhändig	7
Fang beliebig	1
Fang beidhändig, sauber	1
Fang links, einhändig mit Körperunterstützung	1
Fang rechts, einhändig mit Körperunterstützung	1

2.3e 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.
Fangen des Bumerangs wie gefordert.

Durchgänge

Es findet ein 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

Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird 1 Punkt vergeben.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge.

Durchziehen

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

Offizielle

1 Schiedsrichter
3 Linienrichter

Variante Trickfangen 12/50

Für jeden Fang wird (statt einem Punkt) die in 2.3.d beschriebene Punktezahl vergeben.

2.3f Doppelwurf 6 (Doubling 6)

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 ein Durchgang mit 6 Würfeln statt.

Reihenfolge der Doppelwürfe und geforderten Fänge innerhalb eines Durchgangs:

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

Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird 1 Punkt vergeben.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge.

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).

Variante Doppelwurf 6/39

Für jeden Fang wird (statt einem Punkt) die in 2.3.d beschriebene Punktezahl vergeben.

2.3g Trickfangen mit Doppelwurf (Trickcatch + Doubling)

Die Regeln sind den beiden Einzeldisziplinen (2.3e und 2.3f) zu entnehmen.

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

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 6 Einzel- und 3 Doppelwürfen statt.

Reihenfolge der Würfe und geforderten Fänge innerhalb eines Durchgangs:

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

7. Wurf: beide Fänge beliebig
8. Wurf: Fang einhändig links, sauber
Fang einhändig rechts, sauber
9. Wurf: Fang beliebig
Fang mit den Füßen

Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

Wertung

Für jeden gültigen Fang wird 1 Punkt vergeben.
Die Gesamtpunktzahl ist die Summe aller gültigen Fänge.

Offizielle

- 1 Schiedsrichter
- 3 Linienrichter

Bemerkung

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

Varianten

Trickfangen mit Doppelwurf 9/27

Für jeden Fang wird (statt einem Punkt) die in 2.3.d beschriebene Punktezahl vergeben.

2.4 Ausdauer 5^{(RL)*} (Endurance 5)

Die höchste Anzahl gültiger Fänge innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne von 5 min. gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 20 m.

Alle gültigen Fänge werden zusammengezählt, solange der Abwurf vor Ablauf der 5 Minuten Zeitspanne erfolgt.

Ein Wechsel des Bumerangs darf 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.
Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

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

Varianten

Ausdauer 3 min.

Die höchste Anzahl gültiger Fänge innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne von 3 min. gewinnt.

2.5 Langzeitflug (Maximum Time Aloft)

Alle aufgeführten Langzeitflugvarianten können auf zwei unterschiedlichen Spielfeldern ausgetragen werden:

Langzeitflug 100^{(RL)*}

Diese Variante wird 100 (nach dem Kreisdurchmesser) benannt.

Der Abwurf und der gültige Fang müssen innerhalb des 50 m-Kreis erfolgen.

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 wird das Ergebnis in der Disziplin Langzeitflug unbegrenzt in die Rekordliste aufgenommen, wenn es sich um eine Bestleistung handelt.

Langzeitflug unbegrenzt^(RL)

Der Veranstalter hat die Möglichkeit, eine Spielfeldbegrenzung festzulegen.

Der Abwurf und der gültige Fang müssen innerhalb der Spielfeldbegrenzung erfolgen.

Beim Fang muss der Werfer einen Teil des Spielfeldes einschließlich dessen Begrenzung berühren.

Erfolgt der Fang ohne Bodenberührung des Fängers, so muss bei der folgenden ersten Bodenberührung wenigstens die Begrenzung des Spielfeldes berührt werden.

Erfolgt der Fang außerhalb der vorgegebenen Begrenzung, so wird das Ergebnis in der Disziplin Langzeitflug unbegrenzt in die Rekordliste aufgenommen, wenn es sich um eine Bestleistung handelt.

Der Veranstalter muss vor der Durchführung der Disziplin die Teilnehmer über eine festgelegte Spielfeldbegrenzung informieren.

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

Bemerkung

In dieser Disziplin ist keine Einwurfzeit zu gewähren.

2.5a Langzeitflug 1/5^{(RL)*} (Maximum Time Aloft 1/5)

Die längste Flugzeit gewinnt.

Erfordernisse

Je nach Spielfeldvariante (s. Oben)

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Würfeln statt. Der längste gültige Wurf zählt für die Wertung.

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.

Offizielle

1 Schiedsrichter

3 Zeitnehmer (ein Zeitnehmer muss mit dem Werfer mitlaufen um den (un)gültigen Fang festzustellen)

2.5b Langzeitflug 1/3^(RL) (Maximum Time Aloft 1/3)

Regeln wie 2.5a

Der Durchgang findet nur mit 3 Würfeln statt.

Der längste gültige Wurf zählt für die Wertung.

2.5c Langzeitflug 3/5^(RL) (Maximum Time Aloft 3/5)

Regeln wie 2.5a

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

2.5d Langzeitflug 5/5 (Maximum Time Aloft 5/5)

Regeln wie 2.5a

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

2.5e Langzeitflug 3/3 (Maximum Time Aloft 3/3)

Regeln wie 2.5a

Die Zeiten aller 3 Würfe werden addiert. Die längste Gesamtflugzeit gewinnt.

2.6 Schnelles Fangen^{(RL)*} (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 darf nur erfolgen, wenn der Werfer den zuvor benutzten Bumerang oder ein Teil davon im 2 m-Kreis gegen einen anderen austauscht.

Durchgänge

Es finden zwei Durchgänge an unterschiedlichen Kreisen statt; ausgenommen alle Werfer werfen am selben Kreis.

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

Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

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 wird gewertet.

Kann der Werfer z.B. aufgrund von Verletzung nach dem 5. Fang nicht ins Bull's eye zurück kehren, wird die Zeit gestoppt, wenn dies ersichtlich ist. Da fünf Fänge absolviert wurden, ist das Ergebnis als 5 Fänge zu bewerten.

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

2.7 Style Outback (Style Outback)

Die größte Summe der Punkte aus zwei Wertungsteilen (Genauigkeit und Art des Fangs) gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 20 m.

Durchgänge

Es findet ein Durchgang mit 5 Würfen statt.

Alle Würfe zählen.

Wertung

Die Punkte für jeden gültigen Fang werden zur Gesamtpunktzahl aufsummiert. Pro Wurf werden Punkte für die Genauigkeit bei der Rückkehr und für bestimmte Fangarten vergeben.

Genauigkeitspunkte (bei Fang und Flugweite von mehr als 30 m):

- 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 (bei Flugwerten von mehr als 20 m):

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

Alternative Fangpunkte (analog zu 2.3d), wobei nur die folgenden Fänge mit Punkten gewertet werden:

Fang einhändig sauber	Fang von oben (Eagle)
Fang unter dem Bein einhändig	Fang hinter dem Rücken einhändig
Fang mit den Füßen	

Alle anderen Fangarten geben 0 Punkte.

Bemerkung

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

Offizielle

1 Schiedsrichter
6 Linienrichter

2.8 Weitwurf

2.8a Weitwurf (Long Distance)

Der weiteste Flug eines Bumerangs gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 4 m-Halbkreis vor der Abwurflinie.
Mindest-Flugweite 50 m.
Kein Fang erforderlich.
Beim Rückflug muss der Bumerang die Abwurf-
linie überfliegen.

Durchgänge

Es finden 5 Durchgänge mit jeweils einem Wurf
statt.
In dieser Disziplin ist keine Einwurfzeit zu
gewähren.

Wertung

Die Weite eines Wurfes wird als Entfernung vom
Zentralkreismittelpunkt und dem entferntesten
Umkehrpunkt gemessen und in m angegeben.
Die Abwurf-Linie verläuft als Gerade von 40 m
Länge durch den Zentralkreismittelpunkt, der die
Linie halbiert.
Der Bumerang muss ohne Bodenberührung die
Abwurf-Linie überfliegen.
Der Durchgang mit dem weitesten Flug geht in die
Wertung ein.

Bemerkung

Der Werfer hat das Recht die Ziellinie nach
seinem Wunsch um den Zentralkreismittelpunkt
drehen zu lassen.
Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist
zu gewähren.

Offizielle

1 Schiedsrichter
2 Linienrichter (links und rechts der Ziellinie)
mindestens 10 Weitennehmer

2.8b Weitwurf mit Fang (Long Distance with Catch)

Der weiteste Flug eines Bumerangs gewinnt.

Erfordernisse

Abwurf im 4 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.
In dieser Disziplin ist keine Einwurfzeit zu
gewähren.

Wertung

Die Weite eines Wurfes 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 10 Weitennehmer

2.9 Jonglieren

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

Bevor der Werfer seinen Durchgang beginnt, muss er alle Bumerangs, die er für den Durchgang verwenden wird, vom Bull's eye aus abwerfen. Die Bumerangs müssen eine Flugweite von deutlich über 20m aufweisen.

Es findet in der Regel ein Durchgang statt. Gelingt einer der beiden ersten Fänge nicht, darf der Werfer sofort einen zweiten Versuch durchführen. Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

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 darf 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)

Regeln wie 2.9a

Erfordernisse

Abwurf im 50 m-Kreis.

Mindest-Flugweite 20 m.

Gültiger Fang im 50 m-Kreis.

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.

2.9c Jonglieren 5/100 (Juggling 5/100)

Regeln wie 2.9b, nur dass die Dauer des Durchgangs auf 5 min. beschränkt ist.

Für jeden gültigen Fang innerhalb einer vorgegeben Zeitspanne (5 Min.) wird ein Punkt vergeben.

Die höchste Anzahl von Punkten gewinnt.

Erfordernisse

Alle gültigen Fänge werden zusammengezählt, solange der Abwurf vor Ablauf der 5 Minuten Zeitspanne erfolgt.

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 muss 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 gültige Fang muss aus einem Abwurf resultieren, der vor Ablauf der 3 Minuten Zeitspanne (5 Minuten-Zeitspanne) erfolgte.

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.
Eine Einwurfzeit von einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

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 min. 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 mit Doppelwurf“(2.3 g).
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
0-5 Genauigkeitspunkte	1200
6-10	1150
11-15	1100
16-20	1050
21-25	1000
26-30 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)	

3 Regeln für Nichtrückkehrer (Kylies)

3.1 Einleitung

Diese Regeln entsprechen den internationalen Kylie Regeln.

Kylies können gefährlich sein. Sie können Personen, Tiere oder Eigentum verletzen.

Das gemeinsame Werfen, Erleben und ‚Jagen‘ steht bei diesen Disziplinen im Vordergrund.

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

3.2 Allgemeine Regeln

- Aus Sicherheitsgründen ist es verboten in eine Richtung zu werfen, in der sich Menschen, Tiere oder zu schützendes Eigentum in Wurfreichweite befinden.
- Pro Gruppe wird ein Leiter benannt, der die Organisation übernimmt.
- Seine Ergebnisse merkt sich jeder Werfer selbst oder sie werden von einem Scorekeeper protokolliert.

3.3 Disziplinen

3.3.1 Whack Attack

Spielfeld

Ein geeignetes Ziel wird auf dem Spielfeld aufgestellt. Die Wurfrichtung ist gegen den Wind.

Alle Werfer sind beim Wurf 33 Meter vom Ziel entfernt. Fahnen oder Hütchen sind auf einem 33m Kreisbogen gestellt, um die Abwurflinie zu kennzeichnen.

Durchgang

Von links beginnend zählt ein Werfer den Countdown 3...2...1...Wurf. Auf Kommando werfen alle Werfer gleichzeitig ihren Kylie auf das Ziel.

10 Runden werden gespielt.

Wertung

Alle Werfer, die das Ziel treffen erhalten 10 Punkte.

Um mit dem Kyliewurf zu punkten, muss ein Teil des Kylies mindestens die 33m vom Abwurfpunkt entfernt sein. D.h. Kylies die vor dem Ziel gelandet sind, punkten nicht.

Der Werfer, dessen Kylie den geringsten Abstand zum Ziel hat und mindestens auf Höhe des Ziels liegt, erhält 5 Punkte.

Der Werfer, dessen Kylie weiter als der erste aber näher als alle anderen am Ziel gelandet ist, erhält 3 Punkte.

Der Werfer, dessen Kylie weiter als der erste und der zweite aber näher als alle anderen am Ziel gelandet ist, erhält 1 Punkt. Alle anderen Werfe bekommen keinen Punkt.

Vorgeschichte

Mit dem Spiel soll ein Angriff auf ein Känguru nachgestellt werden. Es hat sich herausgestellt, dass man sich einem Känguru max. 33 m nähern kann ohne es aufzuscheuchen. Es hat sich ebenso gezeigt, dass ein einzelner Jäger weniger Chancen hat, ein Tier zu erlegen, als eine Jagdgruppe. Dies Vorgehen wird auch heute noch bei Treibjagden auf Hasen praktiziert. Am wertvollsten ist ein Wurf, der das Känguru trifft. Da das Tier vermutlich vor den Jägern flieht, sind Kylies, die nicht 33m erreichen wertlos. Kylies hinter dem Ziel könnten das fliehende Tier treffen.

3.3.2 Accuracy (Genauigkeit)

Spielfeld

Eine aufrechte Zielfläche von ca. 2 m² wird im Feld aufgestellt. Die Wurfrichtung sollte gegen den Wind sein.

Durchgang

Nachdem eine Werferreihenfolge beliebig festgelegt wurde, wird bei einer Distanz von 20m begonnen. Jeder Werfer, der an der Reihe ist, wirft einen Kylie auf das Ziel.

Wenn jeder Werfer an der Reihe war, gehen alle Werfer gemeinsam los und holen ihre Kylies zurück.

Bei jeder Distanz (s.u.) hat jeder Werfer drei Würfe.

Beginnend bei 60m muss das Ziel nach drei Runden mindestens einmal von einem beliebigen Werfer getroffen werden, um mit der nächsten Distanz fortzufahren. Wird das Ziel von keinem Werfer bei drei Durchgängen getroffen, ist die Disziplin beendet.

Wertung

Jeder Werfer, der das Ziel getroffen hat erhält der Wurfdistanz entsprechend Punkte:

Ein Treffer des Ziels ergibt folgende Punktzahl, entsprechend der jeweiligen Distanz:

– 20m:	1 Punkt
– 30m	2 Punkte
– 40m:	4 Punkte
– 50m:	8 Punkte
– 60m:	16 Punkte
– 70m:	32 Punkte
– 80m:	64 Punkte
– 90m:	128 Punkte

3.3.3 Weitwurf

Spielfeld

Das Spielfeld hat eine Größe von 200m x 100m. Die 200m sollen so ausgerichtet sein, dass jeder Werfer nach Möglichkeit gegen den Wind werfen kann.

Markierungen in Abständen von 15m von der Abwurfstelle werden aufgestellt. Damit ist die gültige Landefläche des Spielfeldes durch Rechtecke von 15m Länge markiert.

Durchgang

Jeder Werfer hat einen Wurf pro Runde und markiert seine Weite mit einem geeigneten Gegenstand, wenn sich der Kylie innerhalb der vorgegebenen gültigen Landefläche befindet.

In den folgenden Runden bewegt der Werfer seine Markierung nur, wenn er einen besseren Wurf gemacht hat, d.h. weitere Entfernung vom Abwurfpunkt und innerhalb der gültigen Landefläche.

Für die Weitenermittlung zählt der Teil des Kylies, der der Abwurflinie am nächsten ist. Die Weite wird bei dem gelandeten Kylie gewertet, nicht vom Punkt, der ersten Boden Berührung.

Wertung

Am Ende der fünften Runde werden die Abstände der Markierungen von der Abwurflinie gemessen. Der Werfer mit der größten Weite gewinnt.

3.3.4 Kylie Golf

Sicherheit steht an erster Stelle

Kylies können gefährlich sein. Sie können Personen, Tiere oder Eigentum verletzen. Extra vorsichtig ist geboten, um den Disc Golf Parcours oder die Körbe nicht zu beschädigen.

Ausrüstung

Jeder Werfer kann beliebig viele Kylies bei sich tragen. Die Kylies müssen als wirkliche Kylie vom Veranstaltungsleiter –nach dessen Bestimmungen- anerkannt sein. Bei ungewöhnlichen Kylie-Formen ist der Bumerang vor Spielbeginn auf seine Eignung als Kylie zu testen.

Spielverlauf

Eine Gruppe besteht aus 1 - 4 Werfern. Die Werfer werfen der Reihe nach ihren Kylie in Richtung des vorher bestimmten Korbes, bis der Kylie ein Teil des Korbes berührt hat. Die Anzahl der Würfe eingeschlossen des ersten Abwurfs und des Wurfes, der zur Korbberührung führt, ergibt die Wertung für das jeweilige Loch. Die Werfer spielen die vorbestimmte Anzahl von Löchern und der Werfer mit der niedrigsten Wertung gewinnt.

Durchgang

Die Werfer bestimmen die Reihenfolge der Werfer für das erste Loch wie es ihnen beliebt. Für jedes folgende Loch beginnt der Werfer, der beim vorherigen Loch die niedrigste Wertung hatte. Bei gleicher Wertung, werfen die Werfer, welche die gleiche Wertung hatten, in der Reihenfolge vom Loch zuvor. Die Werfer werfen den ersten Wurf "Tee-Off" vom T-Block, angezeigt vom Kurs. Der Werfer, dessen Kylie am weitesten vom Korb entfernt ist, wirft als nächster. Beim Abwurf steht ein Fuß auf oder neben der Stelle, wo der Kylie den Boden berührt hat. Die Werfer können jeden Kylie werfen, den sie mitgebracht haben. Wenn der Kylie nicht am Boden liegt, wird der Kylie an der Stelle abgeworfen, von der aus der Werfer seinen Kylie greifen konnte. Diese Stelle darf jedoch nicht näher am Korb, als der Kylie gelandet ist.

Wenn der Kylie unwiederbringlich oder unerreichbar ist, wird ein Strafpunkt gegeben. Nach dem Wiedererlangen des Kylies muss sich der Werfer vom Punkt, wo der der Kylie gelandet ist (z.B. auf einem Baum), zwei Schritte vom Korb entfernen und von diesem neuen Punkt abwerfen. Wenn der Landepunkt des Kylie unerreichbar ist (z.B. See oder Maisfeld), findet sich der neue Abwurfpunkt auf einer geraden Linie vom Korb zum Punkt, wo der Kylie zuletzt erreichbares Terrain berührt hätte. Wenn der Kylie verloren ist, bestimmen die Werfer gemeinsam einen neuen Abwurfpunkt.

Wertung

Jedes Loch ist ein Par 3 (Es sei denn es wurde vor Spielbeginn anders festgelegt). Das bedeutet, dass jeder Werfer 3 Würfe benötigen sollte, um einen Korb zu treffen. Wertungen werden im Verhältnis zu Par notiert. Das heißt, wenn der Werfer 4 Würfe benötigt, um den Korb zu treffen, ist die Wertung für diese Loch +1. Ähnlich, wenn der Werfer 2 Würfe benötigt ist die Wertung -1. Die Runde muss mindestens aus 9 Löchern bestehen, um ein gültiges Spiel zu ergeben.

Höflichkeit

Wenn ihr eine Gruppe von Disc Golfer Spieler hinter euch habt, die schneller spielen, lasst sie vorbeiziehen.

4 Wörterbuch

Abwurf auf Kommando

Hierunter versteht man das Abwerfen eines Bumerangs auf ein zuvor vereinbartes Signal hin. Der Abwurf muss in der Zeitspanne vom Kommando an bis 3 Sekunden danach erfolgen. Bei einem Frühstart gibt es max. eine Wiederholung pro Frühstarter. Bei wiederholtem Frühstart und bei einem Spätstart wird der Durchgang des wiederholten Früh- bzw. des Spätstarters mit dem schlechtest möglichen Ergebnis gewertet.

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 durchführt. Ein Durchgang gilt dann als beendet, wenn er regulär beendet wurde oder vom Schiedsrichter aufgrund außergewöhnlicher Umstände für beendet erklärt wird.

Durchziehen

Fänge, deren beidhändige Ausführung gefordert wird, müssen zum Fangzeitpunkt mit beiden Händen berührt werden und kurzzeitig in diesen verweilen. Fänge, die eindeutig mit einer Hand ausgeführt wurden und der Bumerang anschließend in die andere Hand übergeben wird, sind ungültig.

Eagle-Fang

siehe "Fang von oben"

Einwurfzeit

Gilt die Einwurfzeit nur für einen Teilnehmer (z.B. bei Endurance), so kann dieser sie freiwillig verkürzen, nicht jedoch verlängern. Gilt die Einwurfzeit für eine Gruppe von Teilnehmern, kann diese die Zeit nur verkürzen, wenn alle Mitglieder der Gruppe zustimmen. Eine Verlängerung der Einwurfzeit ist auch für eine Gruppe nicht möglich.

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. Er darf zuvor mehrfach mit der Fanghand bis zum Ellenbogen in der Luft berührt worden sein.

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.

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 gültiger Fang.

Fanghilfen

Fanghilfen sind in Wettbewerben nicht erlaubt.

Flugweite

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

Gewähren von Einwurfzeiten

Die angegebenen Zeiten bieten dem Teilnehmer die Gelegenheit sich aufzuwärmen und sich auf die lokalen Gegebenheiten einzustellen. Der Hauptschiedsrichter legt die endgültige Zeit fest. Verkürzungen oder Verlängerungen können aufgrund der Situation vor Ort nötig sein (z.B. Zeit/Platzmangel).

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.

Nachgreifen

Bei Trickfängen darf in der geforderten Fangposition nachgegriffen werden. Ein Verlängern des Bumerangflugs mit einem Kick ist nicht zulässig.

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

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.

Wurf, ungültig

Ist ein Wurf ungültig, z.B. durch nicht Erreichen der vorgeschriebenen Mindestflugweite, wird mit dem nächsten Wurf fortgefahren. Es gibt keine Wiederholung.

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.

Inhaltsverzeichnis

1 Allgemeine Regeln.....3	2.3a Trickfangen 100(RL)*.....10
1.1 Bekanntmachung von Veranstaltungen (Aus-	2.3c Doppelwurf 5/50(RL).....10
schreibung)3	2.3f Doppelwurf 6.....11
1.2 Ankündigungen zu Beginn einer Veranstal-	2.3g Trickfangen mit Doppelwurf.....12
tung.....3	2.5a Langzeitflug 1/5(RL)*.....13
1.3 Änderungen im Veranstaltungsablauf.....3	2.5b Langzeitflug 1/3(RL).....13
1.4 Ausfall/Abbruch und Unterbrechung von Ver-	2.5c Langzeitflug 3/5(RL).....13
anstaltungen.....3	2.5d Langzeitflug 5/5.....13
1.4.1 Allgemeiner Abbruch einer Disziplin.....3	2.5e Langzeitflug 3/3.....13
1.4.2 Wiederaufnahme von Disziplinen.....3	2.8 Weitwurf.....15
1.5 Verschieben von Disziplinen.....3	2.8a Weitwurf.....15
1.7 Offizielle einer Veranstaltung.....3	2.8b Weitwurf mit Fang.....15
1.8 Veranstaltungsleiter.....4	2.9 Jonglieren16
1.9 Hauptschiedsrichter.....4	2.9a Jonglieren.....16
1.10 Schiedsrichter.....4	2.9b Jonglieren 100.....16
1.11 Helfer einer Disziplin.....4	2.9c Jonglieren 5/100.....16
1.13 Zeitnahme.....4	2.10 Bumerang Dreikampf.....17
1.16 Wurfwiederholung/Rethrow.....5	3 Regeln für Nichtrückkehrer (Kylies).....19
1.19 Deutsche Rekorde nach dem DBC-Regel-	3.1 Einleitung19
werk.....7	3.2 Allgemeine Regeln.....19
2 Wettkampfdisziplinen für Rückkehrer8	3.3 Disziplinen.....19
2.1 Australische Runde.....8	3.3.1 Whack Attack19
2.1a Australische Runde 50 (RL)*.....8	3.3.2 Accuracy (Genauigkeit).....20
2.2 Genauigkeitswerfen.....9	3.3.3 Weitwurf.....20
2.2a Accuracy 50(RL)*.....9	3.3.4 Kylie Golf.....21
2.2b Accuracy 100 (5x2)(RL)9	4 Wörterbuch.....22
2.2c Accuracy 50 – Tioli.....9	