

Anhang zum DBC-Regelwerk

Schüler-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 Disziplinen, die bei Deutschen Schüler-Bumerang-Meisterschaften durchgeführt werden, lehnen sich an die Disziplinen der "großen" Turniere an. Die Regeln sind dahingehend verändert, dass der "Frustrfaktor" - wenn es denn nun gar nicht funktionieren will - auf ein Minimum reduziert werden soll. Schließlich soll der Spaß am Bumerangwerfen im Vordergrund stehen.

Für die Teamwettkämpfe wurde eine Teamgröße von drei Werfern festgelegt. Dies bietet auch den Schulen mit einer geringen Werferzahl die Möglichkeit bei den Wettbewerben teilzunehmen.

Allgemein gelten die gleichen Voraussetzungen wie bei einem "normalen" Wettkampf.

2 Allgemeine Regeln

2.1 Grundregeln

- Jeder Bumerang muss mindestens 20 Meter weit fliegen (überprüft von Linienrichtern).
- Die Einwurfzeit beträgt je 1 Minute beim Einzelwettkampf bzw. 2 Minuten beim Teamwettkampf.
- Außerhalb der angegebenen Einwurfzeiten wird auf dem Platz nicht geworfen, außer er wird vom Veranstalter offiziell freigegeben.

2.2 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 ("Bullseye" 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

3 Teamwettbewerbe

3.1 Bumerang-Gewitter

Beim Bumeranggewitter werfen alle 3 Werfer auf eigenes Kommando gleichzeitig aus dem Abwurfkreis ab und versuchen möglichst viele Genauigkeitspunkte zu erzielen.

Erfordernisse

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

Durchgang

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

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Alle drei Werfer eines Teams stehen im Bullseye und werfen auf ein Kommando des Schiedsrichters gleichzeitig ihre Bumerangs (max. innerhalb von ca. 3 Sekunden).

Die Bumerangs dürfen von den Werfern nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Maßgebend für die Wertung ist der Ort, wo der Bumerang liegen bleibt.

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)

Fliegt ein Bumerang keine 20 m weit, gibt es nur für diesen keine Genauigkeitspunkte. Die Punkte der drei Werfer werden zusammengezählt (5 Teamwürfe). Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 3 Linienrichter

3.2 Bumerangstaffel Easy (mit eigenem Bumerang)

Ziel ist es, durch möglichst häufiges Werfen und Fangen innerhalb von 6 Minuten (3x2 min.) möglichst viele Punkte zu erreichen.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Alle gültigen Fänge werden zusammengezählt, solange der Abwurf vor Ablauf der 6 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.

Durchgang

- Der erste Werfer steht an einem vereinbarten Start- und Zielpunkt an der 20m-Linie und läuft beim Startzeichen (Start der Zeitnahme) ins Bullseye.

- Jeder Werfer eines Teams (bestehend aus drei Werfern) wirft 2 Minuten lang.

- Nach Ablauf der jeweiligen zwei Minuten läuft der Werfer zu dem vereinbarten Start- und Zielpunkt an der 20m-Linie und klatscht den nächsten Werfer seines Teams ab. Die Zeit läuft währenddessen weiter, ein "langsamer" Wechsel kostet also dem nächsten Werfer Zeit.

- Beendet ist der Wettbewerb mit dem letzten Wurf, der vor dem Ablauf der 3x2 Minuten ausgeführt wurde. Dieser Wurf kommt dann noch mit in die Wertung.

Wertung

Gezählt wird folgendermaßen:

- 4 Punkte für jeden gültigen Wurf, der korrekt gefangen wurde.

- 2 Punkte für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch zwar berührt, aber nicht gefangen werden konnte.

- 1 Punkt für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch weder berührt noch gefangen werden konnte.

Die Punkte der drei Werfer werden zusammengezählt.

Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 2 Fangzähler,
3 Linienrichter, 2 Zeitnehmer

3.3 Bumerangstaffel Extrem (mit Teambumerang)

Ziel ist es, bei der sechsminütigen Dauerwurfstaffel mit nur einem Bumerang, der von allen drei Werfern benutzt wird möglichst viele Fänge zu erlangen.

Ausnahme: Linkshänder dürfen den Bumerang jeweils austauschen. Der mögliche Zeitverlust durch das Austauschen wird durch den Vorteil, den eigenen Bumerang werfen zu können, neutralisiert.

Erfordernisse

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

Durchgang

Werfer 1 wirft aus dem Bullseye ab, Werfer 2 fängt, Werfer 2 wirft aus dem Bullseye ab, Werfer 3 fängt usw.

Der letzte Abwurf muss vor Ablauf der Wurfzeit erfolgen.

Jeder gültige Fang (Mindestflugweite 20 m) wird mit 4 Punkten bewertet. Für den Abwurf oder die Berührung des Bumerangs ohne erfolgreichen Fang, gibt es bei dieser Disziplin keine Punkte.

Alle gültigen Fänge werden zusammengezählt, solange der Abwurf vor Ablauf der 6 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.

Wertung

Die Punkte der drei Werfer werden zusammengezählt.

Gewonnen hat das Team mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 2 Fangzähler,
3 Linienrichter, 2 Zeitnehmer

3.4 Speedy (Schnelles Werfen/Fangen)

Ziel ist es, durch schnelles Werfen und Fangen so schnell wie möglich 24 Punkte (8 pro Werfer) zu erreichen.

Erfordernisse

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

Durchgang

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Der erste Werfer beginnt aus dem Bullseye heraus und versucht so schnell wie möglich 8 Punkte zu erreichen.

Ist dies gelungen, tauscht er mit dem nächsten Werfer seines Teams durch Abklatschen am Bullseye den Platz. Der nächste Werfer kann also schon direkt neben dem vorhergehenden Werfer warten.

Sobald der dritte Werfer seine 8 Punkte erreicht hat und wieder im Bullseye steht, wird die Zeit gestoppt.

Wertung

- 4 Punkte für jeden gültigen Wurf, der korrekt gefangen wurde.

- 2 Punkte für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch zwar berührt, aber nicht gefangen werden konnte.

- 1 Punkt für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch weder berührt noch gefangen werden konnte.

Punkte über 8 werden abgeschnitten und **nicht** an den nächsten Werfer übertragen.

Es finden 2 Durchgänge statt. Der bessere Durchgang zählt.

Gewonnen hat das Team mit der kürzesten Zeit.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 2 Fangzähler,
3 Linienrichter, 2 Zeitnehmer

4 Einzelwettbewerbe

4.1 Accuracy (Genauigkeitswerfen)

Ziel ist es, die Bumerangs möglichst nahe am Mittelpunkt zu landen, um viele Punkte zu erreichen.

Erfordernisse

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

Der Bumerang darf von den Werfern nach dem Abwurf nicht berührt werden.

Durchgang

Es findet ein Durchgang mit 5 Wüfen statt.

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Der Werfer steht im Bullseye und wirft auf ein Kommando des Schiedsrichters ab.

Nach dem Abwurf darf der Werfer seinen Bumerang nicht mehr berühren.

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)

Fliegt ein Bumerang keine 20 m weit, gibt es nur für diesen keine Genauigkeitspunkte.

Die Punkte des Werfers werden zusammengezählt. Gewonnen hat der Werfer mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 3 Linienrichter

4.2 Fast Catch (Schnelles Werfen/Fangen)

Ziel ist es, durch schnelles Werfen und Fangen so schnell wie möglich 20 Punkte zu erreichen.

Erfordernisse

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

Durchgang

Der bessere Durchgang zählt.

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Sobald der Werfer 20 Punkte erreicht hat und wieder im Bullseye steht, wird die Zeit gestoppt.

Wertung

- 4 Punkte für jeden gültigen Wurf, der korrekt gefangen wurde.

- 2 Punkte für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch zwar berührt, aber nicht gefangen werden konnte.

- 1 Punkt für jeden gültigen Wurf, der beim Fangversuch weder berührt noch gefangen werden konnte.

Es finden 2 Durchgänge möglichst an verschiedenen Kreisen statt. Der bessere Durchgang zählt.

Gewonnen hat die Werfer mit der kürzesten Zeit.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 3 Linienrichter, 2 Zeitnehmer

4.3 Trick-Catch 6/40 (Anfänger)

Ziel ist es, den Bumerang auf sechs vorgegebene Arten zu fangen und dadurch möglichst viele Punkte zu erreichen.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Fangen des Bumerangs wie gefordert.

Durchgang

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Der Werfer steht im Bullseye und wirft auf ein Kommando des Schiedsrichters ab.

Der Werfer kann bei den Würfen 2 bis 6 zwischen zwei vorgegebenen Fängen wählen (er muss vorher nicht sagen, für welchen er sich entscheidet).

Reihenfolge der geforderten Fänge und deren Bewertung für einen Durchgang:

Wurf	Art des Fangs	Punkte
1.	Fang beidhändig sauber, d.h. ohne Körperunterstützung	3
2.	Fang einhändig mit Körperunterstützung, wahlweise rechts oder links	4
3.	Fang einhändig sauber, wahlweise rechts oder links	6
4.	Fang beidhändig, wahlweise hinter dem Rücken oder unter einem Bein	7
5.	Fang einhändig von oben (Eagle) oder Kick-Fang (zunächst hoch treten und dann beliebig fangen)	9
6.	Fang einhändig, wahlweise hinter dem Rücken oder unter einem Bein	11
alle	Fang beliebig, nicht vorgegeben	2
alle	Kein Fang aber Bumerangberührung	1

Wertung

Es findet ein Durchgang statt. Die Punkte für jeden gültigen Fang werden zur Gesamtpunktzahl zusammengezählt.

Gewonnen hat der Werfer mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 3 Linienrichter

4.4 Trick-Catch 11/30 (Fortgeschrittene)

Ziel ist es, den Bumerang auf elf vorgegebene Arten zu fangen und dadurch möglichst viele Punkte zu erreichen.

Erfordernisse

Abwurf im 2 m-Kreis.
Mindest-Flugweite 20 m.
Fangen des Bumerangs wie gefordert.

Durchgang

Jeder Wurf muss aus dem Bullseye heraus ausgeführt werden.

Der Werfer steht im Bullseye und wirft auf ein Kommando des Schiedsrichters ab.

Der Werfer muß den vorgeschriebenen Fang ausführen, um Punkte zu erzielen

Für jeden Fang gibt es eine bestimmte Anzahl von Punkten. Die Fänge müssen exakt in dieser Reihenfolge absolviert werden:

Wurf	Art des Fangs	Punkte
1.	Fang beidhändig sauber	1
2.	Einhändig rechts, mit Körperunterstützung	1
3.	Einhändig links, mit Körperunterstützung	1
4.	Fang einhändig rechts sauber	2
5.	Fang einhändig links sauber	2
6.	Beidhändig hinter dem Rücken	3
7.	Beidhändig unter einem Bein	3
8.	Fang einhändig von oben (Eagle)	4
9.	Einhändig hinter dem Rücken	4
10.	Einhändig unter einem Bein	4
11.	Kick-Fang	5

Wertung

Es findet ein Durchgang statt. Die Punkte für jeden gültigen Fang werden zur Gesamtpunktzahl zusammengezählt.

Gewonnen hat der Werfer mit den meisten Punkten.

Offizielle

1 Schiedsrichter, 3 Linienrichter