

DBC

Regelwerk 2022

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 Einwurfszeiten 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 Verstöße 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 Staffellung 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

Zur Auswertung der Wettbewerbsergebnisse stehen zwei Systeme zur Verfügung: das Rangbasierte Auswertungssystem und das Relative Scoring System (RSS). Eines von beiden muss bei der Auswertung von Turnieren zum Einsatz kommen. Die Auswahl des Auswertungssystems ist dem Veranstalter überlassen.

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.

Für die Vergabe von Titeln oder Medaillen müssen bei gleichem Ergebnis die Plätze 1, 2 und 3 einer Disziplin ggf. durch ein Stechen ermittelt werden.

Bei Frauen und Jugendlichen gibt es 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 / 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)

Disziplinen, die entsprechend dem IFBA-Regelwerk durchgeführt werden, und Varianten der 6 Standard-Ranglistendisziplinen sind, werden

ebenfalls als Pooldisziplinen gewertet.

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 Wüfren statt. Alle Wüfren zählen.
Eine Gruppen-Einwurfzeit von mindestens 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 Wüfren 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 mindestens 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.

Beim Doppelwurf besteht alternativ die Möglichkeit nur einen Bumerang zu werfen. Dann darf allerdings nur der niederwertige, der beiden geforderten Fänge durchgeführt und gegebenenfalls gewertet 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 mindestens einer Minute pro Werfer ist zu gewähren.

Wertung

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

Alternativ zum geforderten Fang kann der Werfer auch einen beliebigen anderen Fang (Any catch) machen, dieser wird mit einem Punkt gewertet. Auch fehlerhafte Fänge (z.B. geklemmte Fänge), werden mit einem Punkt gewertet.

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 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 mindestens 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 mindestens 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 mindestens 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 Würfeln 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 Abwurflinie 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 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 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: 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 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.
Wird bei einem Wurf die Mindest-Flugweite von 20 m nicht erreicht, muss der Wurf und der geforderte Fang wiederholt werden.

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
Genauigkeitspunkte 0-30	Anzahl der erzielten Punkte
Genauigkeitspunkte <30	30 Punkte
1. Trickfang oder Kompensation	31 Punkte
2. "	32 Punkte
3. "	33 Punkte
4. "	34 Punkte
5. "	35 Punkte
6. "	36 Punkte
1. gültiger Fast Catch-Fang	37 Punkte
2. "	38 Punkte
3. "	39 Punkte
4. "	40 Punkte
5. " Fang außerhalb der Zeitspanne (Abwurf innerhalb der Zeitspanne)	Zeit (analog zu Fast-Catch)

Hinweis:

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 die Tapir-Runde vollständig absolviert wurde, ist das Ergebnis als 41 Punkte zu bewerten.

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 Teilnehmer 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 Zentralkreismittelpunkt und der äußersten Kreislinie, die der Bumerang vor dem Erreichen des Umkehrpunktes überfliegt, wobei der Bumerang vom Zentralkreis abgeworfen werden muss.

Gewähren von Einwurfszeiten

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 fortgeföhren. 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 beröhrt werden.

5 Auswertungssysteme

5.1 Rang-basiertes Wertungssystem

In jeder Disziplin werden Plätze entsprechend den Ergebnissen vergeben, dabei entspricht das beste Ergebnis dem ersten Platz, das zweitbeste dem zweiten Platz usw. Entsprechend der Platzierung erhält jeder Teilnehmer genauso viele Platzierungspunkte (Beispiel: Platz 5 erhält 5 Platzierungspunkte).

Erzielen zwei Werfer ein identisches Ergebnis, so teilen sie sich die belegten Platzierungen (Beispiel: gibt es 2 vierte Plätze, dann werden die Plätze addiert und aufgeteilt $4 + 5 = 9 \Rightarrow 4,5$ Platzierungspunkte pro Werfer. Das nächstbeste Ergebnis belegt Platz 6.) Erzielen 3 oder mehr Werfer ein identisches Ergebnis, so werden entsprechend viele Platzierungspunkte addiert und wieder durch die Anzahl der jeweiligen Werfer geteilt. Ein Resultat, welches durch Teilnahme erzielt wurde (auch eine Wertung von z.B. 0 Fängen), ist um einen Platz besser zu stellen als durch Nicht-Teilnahme. (Beispiel: bei 20 Werfern (n) erhält das schlechteste Ergebnis 20 Platzierungspunkte. ein Nicht-Teilnehmer erhält $n+1$, also 21 Platzierungspunkte). Gibt es mehrere Nicht-Teilnehmer, so erhalten alle $n+1$ Platzierungspunkte. Ein Resultat, welches durch einen Regelverstoß gestrichen wurde, ist um einen Platz schlechter zu stellen als durch Nicht-Teilnahme ($n+2$).

Die Platzierungspunkte jedes Teilnehmers aus den Einzeldisziplinen werden zusammengezählt. Der Teilnehmer mit der niedrigsten Summe der Platzierungspunkte erzielt den ersten Rang in der Gesamtwertung. Der Teilnehmer mit der zweitniedrigsten Summe erzielt den zweiten Rang der Gesamtwertung usw.

5.2 Das relative Wertungssystem

Das relative Wertungssystem oder Relative Scoring System (RSS) wandelt das Ergebnis einer Disziplin mithilfe einer logarithmischen Funktion in eine Punktzahl um. Dies unterscheidet sich vom rangbasierten Bewertungssystem, welches das Ergebnis einer Disziplin in eine Punktzahl umwandelt, indem es Platzierungspunkte verwendet.

Der RSS wandelt die Ergebnisse in jeder Disziplin in Punkte von 0 bis 1000 um, wobei der 1000-Punkte-Benchmark entweder der maximal möglichen Punktzahl in der Disziplin oder in der Nähe des aktuellen Weltrekords zugeordnet wird.

Dies bedeutet, dass es bei einigen Disziplinen möglich ist, mehr als 1000 Punkte zu erzielen, wobei zu beachten ist, dass diese höheren Werte immer noch „relativ“ zu anderen Punktzahlen sind, sodass es bei diesen Disziplinen keine zusätzliche „Belohnung“ für eine außergewöhnliche Punktzahl gibt. Siehe Details unten.

Die Punkte aller Disziplinen werden zur Gesamtpunktzahl addiert. Turniersieger ist der Werfer mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Die Mathematik:

Bei allen Formeln ist \lg der Logarithmus zur Basis 10. $\lg(10) = 1$, $\lg(100) = 2$ usw. Punktwerte werden auf die nächste ganze Zahl abgerundet. Perfekte Ergebnisse oder Ergebnisse in der Nähe der Weltrekorde definieren die 1000P-Benchmarks.

Für Disziplinen, bei denen die höchste Punktzahl am besten ist, werden Punkte für die Wertung nach folgender Formel vergeben:

$$Points = 500 \cdot \lg\left(1 + 99 \frac{score}{MAX}\right)$$

wobei MAX das Ergebnis ist, das der 1000P-Benchmark entspricht. Für Trick Catch/Doubling, Accuracy, Aus-sie Round sind das 100 P. Bei zeitgesteuerten Disziplinen dieser Art wie z.B. Endurance sind auch mehr als 1000P möglich.

Für Disziplinen, bei denen die kleinste Punktzahl am besten ist werden Punkte für die Wertung nach folgender Formel vergeben:

$$Points = 500 \cdot \lg\left(1 + 99 \frac{MIN}{score}\right)$$

wobei MIN das Ergebnis ist, das der 1000P-Benchmark entspricht.

Zeitgesteuerte Disziplinen haben eine Anzahl von N Aufgaben oder Runden zu bewältigen (Beispiel: 5 Fänge in Fast Catch. Oder $3 \times 10p + 6c + 5c = 14$ Aufgaben in Tapir). Zusätzlich kann es ein Zeitlimit t_{max} geben. Zum Beispiel $t_{max} = 60s$ in Fast Catch.

Wenn ein Teilnehmer n Aufgaben innerhalb des Zeitlimits erledigt hat, ist seine berechnete Punktzahl die erwartete Zeit, um alle N Aufgaben zu erledigen.

$$\text{uncompleted round: score} = t_{max} \cdot \frac{N}{n}$$

Für abgeschlossene Runden ist die Punktzahl die gemessene Zeit, aber nicht schlechter als $t_{max} N / (N-1)$.

$$\text{score} = \text{minimum} \left(\text{time}, t_{max} \cdot \frac{N}{N-1} \right)$$

Zum Beispiel, wenn ein Werfer im Fast Catch 3 Fänge erreicht, ist sein Score, der in die Formel eingesetzt wird $60s \cdot \frac{5}{3} = 100s$ Sekunden. Das eingesetzt in die Formel für Disziplinen mit kleinstem Ergebnis als bestem, ergibt eine Punktzahl von $500 \cdot \lg(1 + 99 \cdot \frac{15}{100}) = 600$ (siehe Tabelle für FC).

Ein Ergebnis von 0 wird mit 0 Punkten gewertet.

Hinweis: Die Wahl von MAX und MIN hat keinen Einfluss auf den Gesamtrang, außer bei Ergebnissen, die sehr nahe bei Null liegen.

In Disziplinen ohne technisch bestmögliche Punktzahl (Fast Catch/Tapir/Endurance) können mehr als 1000 P vergeben werden. In Events mit einem limitierten/technisch bestmöglichen Ergebnis (wie Accuracy) ist 1000P die höchste Punktzahl.

Wettkämpfer, die nicht erscheinen oder überhaupt nicht werfen (np), erhalten -200P.

Wettkämpfer, die durch einen Regelverstoß für eine Disziplin disqualifiziert werden, erhalten -300P.

Werte für Disziplinen

Disziplin	MAX	MIN	tmax	Bemerkung
Accuracy, Aussie Round, Trick Catch	100	-	-	Maximal 1000Punkte möglich
Accuracy 50	50	-	-	Maximal 1000Punkte möglich
Trick Catch 50	50	-	-	Maximal 1000Punkte möglich
Aussie Round 40	90	-	-	Maximal 1000Punkte möglich
Aussie Round 30	80	-	-	Maximal 1000Punkte möglich
Endurance	80	-	-	Mehr als 1000Punkte möglich
Fast Catch	-	15	60/120	Mehr als 1000P möglich; 5 Aufgaben (5 Fänge)
MTA	50	-		Maximal 1000P möglich; längere Zeiten werden für die Platzierung und Vergabe der Medaillen berücksichtigt, nicht aber für die Punktzahl
Tapir Terror	90	-	300	Mehr als 1000P möglich; 14 Aufgaben ($3 \times 10p + 6c + 5c$)

5.2.1. Anhang mit Tabellen und Faustformel

Faustregeln

Für Ergebnisse von mehr als 10 % des 1000P-Benchmarks (Beispiel: 2c in Fast Catch oder 10P in Accuracy) können die folgenden Faustregeln verwendet werden:

A übertrifft B	um Faktor 1.01 oder 1%	bsp. 30s vs 29.7s in FC	ca. 2P Differenz
A übertrifft B	um Faktor 1.1 oder 10%	88P vs 80P in ACC	ca. 20P Diff.
A übertrifft B	um Faktor 1.2 oder 20%	16.67 vs 20s in FC	ca. 39P Diff.
A übertrifft B	um Faktor 2 oder 100%	2c vs 1c in FC	ca. 148P Diff.

Alle Punkte in den Tabellen sind abgerundet.

Tabellen für einige Disziplinen.

Tabelle 1: MTA100/50s //ACC50//TC50 alle (\leq 1000P)

Score	Points	Score	Points
0	0	26	859
1	237	27	868
2	347	28	875
3	420	29	883
4	475	30	890
5	518	31	897
6	554	32	904
7	586	33	910
8	613	34	917
9	637	35	923
10	659	36	929
11	678	37	935
12	696	38	941
13	713	39	946
14	729	40	952
15	743	41	957
16	757	42	962
17	769	43	967
18	781	44	972
19	793	45	977
20	804	46	982
21	814	47	986
22	824	48	991
23	833	49	995
24	842	≥ 50	1000
25	851		

Tabelle 2: FC:Limit 60s, 1000P bei 15s. Limit 120s: rechte zwei Spalten

catches	Points	time in s	Points	catches	Points	102	595
0	0	45	765	0	0	101	597
1	387	44	770	1	270	100	600
2	518	43	775	2	387	99	602
3	600	42	780	3	462	98	604
4	659	41	785	4	518	97	606
		40	790	time in s		96	608
time in s		39	795	≥150	518	95	610
≥75	659	38	801	140	532	94	612
74	661	37	807	120	563	93	614
73	664	36	812	119	564	92	617
72	667	35	818	118	566	91	619
71	670	34	825	117	568	90	621
70	673	33	831	116	569	89	623
69	676	32	837	115	571	88	626
68	679	31	844	114	573	87	628
67	682	30	851	113	575	86	630
66	685	29	858	112	577	85	633
65	688	28	866	111	578	84	635
64	691	27	874	110	580	83	638
63	695	26	882	109	582	82	640
62	698	25	890	108	584	81	643
61	701	24	899	107	586	80	645
60	705	23	908	106	588	79	648
59	708	22	917	105	590	78	650
58	712	21	927	104	592	77	653
57	716	20	938	103	594	76	656
56	719	19.5	943			75	659
55	723	19	949				
54	727	18.5	954				
53	731	18	960				
52	735	17.5	966				
51	739	17	973				
50	743	16.5	979				
49	747	16	986				
48	752	15.5	992				
47	756	15	1000				
46	761	14.5	1007				
		14	1014				

Tabelle 3: Tapir, limit 300s, 1000P at 90s

Score	Points		time in s	Points
tasks			≥ 323	728
0	0	Acc 0P	320	730
1	247	Acc 10P	310	736
2	359	Acc 20P	300	743
3	433	Acc 30P	290	750
4	488	TC 1 catch	280	758
5	532	TC 2 catches	270	765
6	568	TC 3 catches	260	773
7	600	TC 4 catches	250	781
8	627	TC 5 catches	240	790
9	651	TC 6 catches	230	799
10	673	FC 1 catch	220	809
11	693	FC 2 catches	210	818
12	711	FC 3 catches	200	829
13	728	FC 4 catches	190	840
			180	851
			170	863
			160	876
			150	890
			140	905
			130	921
			120	938
			115	947
			110	956
			105	966
			100	977
			95	988
			90	1000
			85	1012
			80	1025

Tabelle 4: ACC100//AR50m//TC100 alle (≤ 1000P)

Score	Points	Score	Points	Score	Points
0	0	33	763	66	910
1	149	34	769	67	914
2	237	35	776	68	917
3	299	36	781	69	920
4	347	37	787	70	923
5	387	38	793	71	926
6	420	39	798	72	929
7	449	40	804	73	932
8	475	41	809	74	935
9	498	42	814	75	938
10	518	43	819	76	941
11	537	44	824	77	943
12	554	45	829	78	946
13	571	46	833	79	949
14	586	47	838	80	952
15	600	48	842	81	954
16	613	49	847	82	957
17	625	50	851	83	959
18	637	51	855	84	962
19	648	52	859	85	965
20	659	53	864	86	967
21	669	54	868	87	970
22	678	55	871	88	972
23	688	56	875	89	974
24	696	57	879	90	977
25	705	58	883	91	979
26	713	59	886	92	982
27	721	60	890	93	984
28	729	61	894	94	986
29	736	62	897	95	988
30	743	63	900	96	991
31	750	64	904	97	993
32	757	65	907	98	995
				99	997
				≥100	1000

Tabelle 5: Endurance: 80c = 1000P //AR30m ($\leq 1000P$)

Score	Points	Score	Points	Score	Points
0	0	28	776	56	923
1	174	29	783	57	927
2	270	30	790	58	930
3	336	31	797	59	934
4	387	32	804	60	938
5	428	33	810	61	941
6	462	34	817	62	945
7	492	35	823	63	948
8	518	36	829	64	952
9	542	37	835	65	955
10	563	38	840	66	958
11	582	39	846	67	961
12	600	40	851	68	965
13	616	41	856	69	968
14	631	42	862	70	971
15	645	43	867	71	974
16	659	44	871	72	977
17	671	45	876	73	980
18	683	46	881	74	983
19	694	47	886	75	986
20	705	48	890	76	988
21	715	49	894	77	991
22	725	50	899	78	994
23	734	51	903	79	997
24	743	52	907	80	1000
25	752	53	911	81	1002
26	760	54	915	82	1005
27	768	55	919	83	1007

Tabelle 6: AR40m ($\leq 1000P$)

Score	Points	Score	Points	Score	Points
0	0	31	772	61	916
1	161	32	779	62	920
2	252	33	785	63	923
3	316	34	792	64	926
4	366	35	798	65	930
5	406	36	804	66	933
6	440	37	810	67	936
7	469	38	815	68	939
8	495	39	821	69	942
9	518	40	826	70	946
10	539	41	831	71	949
11	558	42	836	72	952
12	576	43	841	73	955
13	592	44	846	74	957
14	607	45	851	75	960
15	621	46	856	76	963
16	634	47	860	77	966
17	647	48	865	78	969
18	659	49	869	79	971
19	670	50	874	80	974
20	680	51	878	81	977
21	691	52	882	82	979
22	700	53	886	83	982
23	709	54	890	84	985
24	718	55	894	85	987
25	727	56	898	86	990
26	735	57	902	87	992
27	743	58	905	88	995
28	751	59	909	89	997
29	758	60	913	≥ 90	1000
30	765				

1	Allgemeine Regeln	2
1.1	Bekanntmachung von Veranstaltungen (Ausschreibung)	2
1.2	Ankündigungen zu Beginn einer Veranstaltung	2
1.3	Änderungen im Veranstaltungsablauf.....	2
1.4	Ausfall/Abbruch und Unterbrechung von Veranstaltungen	2
1.4.1	Allgemeiner Abbruch einer Disziplin.....	2
1.4.2	Wiederaufnahme von Disziplinen.....	2
1.5	Verschieben von Disziplinen.....	3
1.7	Offizielle einer Veranstaltung.....	3
1.8	Veranstaltungsleiter	3
1.9	Hauptschiedsrichter	3
1.10	Schiedsrichter.....	3
1.11	Helfer einer Disziplin	3
1.13	Zeitnahme	3
1.16	Wurfwiederholung/Rethrow	4
1.19	Deutsche Rekorde nach dem DBC-Regelwerk.....	6
2	Wettkampfdisziplinen für Rückkehrer	7
2.1	Australische Runde.....	7
2.1a	Australische Runde 50 ^{(RL)*}	7
2.2	Genauigkeitswerfen	8
2.2a	Accuracy 50 ^{(RL)*}	8
2.2b	Accuracy 100 (5x2) ^(RL)	8
2.2c	Accuracy 50 – Tioli	8
2.3a	Trickfangen 100 ^{(RL)*}	9
2.3c	Doppelwurf 5/50 ^(RL)	9
2.3f	Trickfangen mit Doppelwurf.....	10
2.5a	Langzeitflug 1/5 ^{(RL)*}	12
2.5b	Langzeitflug 1/3 ^(RL)	12
2.5c	Langzeitflug 3/5 ^(RL)	12
2.5d	Langzeitflug 5/5	12
2.5e	Langzeitflug 3/3	12
2.8	Weitwurf	13
2.8a	Weitwurf.....	13
2.8b	Weitwurf mit Fang	14
2.9	Jonglieren	14
2.9a	Jonglieren	14
2.9b	Jonglieren 100.....	15
2.9c	Jonglieren 5/100.....	15
2.10	Bumerang Dreikampf	16
3	Regeln für Nichtrückkehrer (Kylies)	18
3.1	Einleitung	18
3.2	Allgemeine Regeln.....	18
3.3	Disziplinen	18
3.3.1	Whack Attack	18
3.3.2	Accuracy (Genauigkeit).....	19
3.3.3	Weitwurf	19
3.3.4	Kylie Golf.....	20
4	Wörterbuch.....	21
5	Auswertungssysteme.....	24
5.1	Rang-basiertes Wertungssystem	24
5.2	Das relative Wertungssystem	24
5.2.1	Anhang mit Tabellen und Faustformel.....	25