

IFBA Reglamento Oficial

Pruebas Individuales y por Equipos

2010 versión 1.0

International **F**ederation of **B**oomerang **A**ssociations
Via Pietro Maroncelli 26 , 00149 Roma , ITALY Phone:+39 320 2828 220
email: maurizio.saba@bumeransport.it
<http://www.ifba-online.com/>

Traducción del inglés:

Ignacio Arregui

Víctor Muñoz

www.boomerania.org

Consultas, sugerencias y modificaciones:

bumerangs@rocketmail.com

Mayo 2011

Tabla de contenidos

A Reglas Generales	4
A1 Seguridad con los bumeranes	4
A2 Derechos de Participantes y Equipos	5
A3 Obligaciones de los Participantes y Equipos	5
A4 Requerimiento: los cronómetros son obligatorios	5
A5 Responsabilidades de los Jueces	6
A6 Responsabilidades de los Jueces de Equipo (Miembros del Equipo de Jueces)	7
A7 Lista de Lanzamiento de Equipo y Lista de Jueces de Equipo	7
A8 Juzgando	7
A9 Cómo realizar las puntuaciones de Precisión	8
A10 Salidas de Relevos (Relay Starts)	8
A11 Cronometraje (Timing)	8
A12 Calentamiento (Warm-up)	9
A13 Faltas	10
A14 Protestas y Reclamaciones	10
A15 Interferencia intencionada	11
A16 Penalizaciones	11
B Pruebas por Equipos	13
B1 Precisión Equipos 100 (Team Accuracy 100)	13
B2 Precisión Equipos 50 (Team Accuracy 50)	14
B3 Ronda Australiana Equipos (Team Australian Round)	15
B4 Resistencia Relevos (Team Endurance Relay)	17
B5 Máximo Tiempo en el Aire por Equipos – El mejor de 5 (Team Maximum Time Aloft – Best 1 of 5)	19
B6 Máximo Tiempo en el Aire por Equipos – Los 3 mejores de 5 (Team Maximum Time Aloft – Best 3 of 5)	20
B7 Relevos (Team Relay)	20
B8 Super Atrapadas por Equipos (Team Supercatch)	22
B9 Acrobático/Dobles 100 por Equipos (Team Trick Catch/Doubling 100)	25

C Pruebas Individuales	28
	28
C1 Precisión (Accuracy)	23
C2 Ronda Australiana (Australian Round)	30
C3 Resistencia (Endurance)	32
C4 Rapidez (Fast-Catch)	33
C5 Máximo Tiempo en el Aire 100 – El mejor de 5 (Team Maximum Time Aloft – Best 1 of 5)	34
C6 Máximo Tiempo en el Aire 100 – Los 3 mejores de 5 (Team Maximum Time Aloft – Best 3 of 5)	35
C7 Acrobático/Dobles 100 (Team Trick Catch/Doubling 100)	35
D Larga Distancia (Long Distance)	38
E Glosario	41
F Organizando el Torneo	48
F1 Estableciendo del orden de lanzamiento	48
F2 Avisos y Anuncios	49
F3 Organización de pruebas	49
F4 Uso de reservas en las pruebas por equipos	49
F5 Clasificación en Campeonatos del Mundo	49
F6 Cancelación de pruebas	50
F7 Reprogramación de pruebas en Campeonatos por equipos	51
F8 Reprogramación de pruebas en Campeonatos individuales	51
G Reglas para registrar Records del Mundo	52

A Reglas Generales

Estas reglas generales son de aplicación a las pruebas tanto de campeonatos individuales como por equipos.

A1 Seguridad con los Bumeranes

- ♣ Los Bumeranes pueden ser peligrosos si se lanzan descuidadamente y sin precauciones.
- ♣ El lanzamiento de bumeranes sólo debe realizarse en un lugar seguro donde exista suficiente espacio para que vuelen y retornen sin posibilidad de golpear a nadie ni a nada y que no puedan crear situaciones de peligro.
- ♣ Si se observa que alguien va a ser golpeado debe ser avisado inmediatamente para intentar evitarlo.
- ♣ Se debe prevenir a cualquiera que esté situado en el campo si tu lanzamiento le coloca en posición de peligro o de riesgo. Antes de lanzar debes estar totalmente seguro de que cualquier persona al alcance del bumerán ha sido debidamente prevenida. Debes asegurarte de que está todo en orden antes de lanzar.
- ♣ No se puede entrar en el círculo de lanzamiento sin comprobar que hay seguridad para ello y confirmando que el lanzador advierte que estás entrando en su círculo.

Seguridad en la práctica

- ♣ Cualquier lanzador que golpee a una persona con su bumerán durante un lanzamiento, y una vez se establezca que es claramente responsabilidad del lanzador, éste será descalificado para su próxima prueba, incluso si se realiza otro día.
- ♣ Si un lanzador es avisado/advertido por un Juez del Torneo o por un Jefe de Círculo de que debe parar de lanzar peligrosamente en dos ocasiones diferentes durante el mismo día, o quien golpee a alguien después de haber sido avisado una vez, será descalificado para los calentamientos, práctica y competición para el resto del día.
- ♣ En las pruebas por equipos: La penalización siempre es personal, pero afecta al equipo, ya que aquellos equipos que cuenten sólo con 5 lanzadores (sin suplente/s), en función de la decisión del equipo de jueces, pueden verse obligados a lanzar con menos miembros.
- ♣ Excepciones. :
 - o El accidente es claramente responsabilidad de la víctima.
 - o La víctima se encuentra en un calentamiento o sesión de práctica organizada (en la línea de lanzamiento) y no está prestando atención a los retornos de los bumeranes y como consecuencia de ello resulta golpeado .

Seguridad durante la competición

- ♣ Los lanzadores son responsables de los movimientos y colocación de los Jueces de distancia y asistentes antes de lanzar para evitar ponerlos en situación de peligro. Si algún juez de distancia resulta golpeado, el lanzador no obtendrá puntuación por ese lanzamiento. Se facilitará el tiempo suficiente para que los jueces y ayudantes se recolquen, pero no se permite repetir el lanzamiento si algún juez

de distancia resulta golpeado en algún lanzamiento.

- ♣ Excepciones: si el accidente es causa de la víctima.

A2 Derechos de Participantes Equipos

- ♣ Los competidores pueden reemplazar el bumerán a lanzar cuantas veces deseen entre cada lanzamiento durante una prueba. Pero la prueba no se puede demorar más de quince segundos, de lo contrario el lanzador perderá su turno

- ♣ Cualquier lanzador puede solicitar retirar cualquier obstáculo durante la competición y durante su turno, excluyendo los obstáculos en el campo que previamente han sido especificados. Golpear a un obstáculo que podía haber sido retirado no se considera una interferencia y la puntuación en ese lanzamiento es cero, exceptuando cuando el turno consiste en más de un lanzamiento, como Rapidez, Resistencia o Súper Rapidez por Equipos

- ♣ Guantes legales pueden ser usados en competición.

A3 Obligaciones de Participantes y Equipos

- ♣ Seguridad, seguridad, seguridad, la seguridad está siempre por encima de todo.

- ♣ Al participar en una competición lanzadores y equipos se comprometen a aceptar las decisiones de los Jueces Oficiales y de los Jefes de Círculo.

- ♣ En las pruebas cronometradas es responsabilidad del participante asegurarse que los cronometradores están preparados y listos para cronometrar antes de empezar a lanzar. Si un lanzador empieza a lanzar antes de tiempo no recibe puntuación por ese turno.

- ♣ En todas las pruebas, es responsabilidad del lanzador estar preparado para lanzar cuando llega su turno. Si no lanza en los siguientes 15 segundos, el lanzador pierde su turno.

- ♣ Los participantes no deben hablar innecesariamente o distraer al juez o al anotador durante una prueba

- ♣ Calentamientos o lanzamientos de práctica o comprobaciones de distancia no están permitidos cuando en un círculo se está realizando una prueba.

- ♣ Calentamientos o lanzamientos de práctica solo están permitidos en áreas designadas específicamente para ello y en los tiempos designados. Lanzamientos desautorizados de calentamiento, práctica, ajustes, pruebas o por cualquier otro motivo no están permitidos.

- ♣ Los participantes que incurran en dicha falta son descalificados para su próxima prueba, incluso si se realiza en otro día.

- ♣ En las pruebas por equipos: La penalización siempre es personal, pero afecta al equipo, ya que aquellos equipos que cuenten sólo con 5 lanzadores (sin suplente/s), en función de la decisión del equipo de jueces, pueden verse obligados a lanzar con menos miembros.

- ♣ Todo participante debe llevar un cronómetro consigo en todo momento. (ver en obligaciones : los cronómetros son obligatorios).

A4 Requerimiento: los cronómetros son obligatorios

- ♣ Cada lanzador debe disponer de un cronómetro capaz de trabajar con centésimas de segundo 1/100 y tenga contador parcial. Los cronómetros deben ser de mano, no sirven los cronómetros de pulsera o relojes con cronómetro

- ♣ Los cronómetros son requeridos en el momento de registrarse para el campeonato individual o por equipos.

- ♣ Se debe usar para tomar el tiempo parcial y total en todas las ocasiones.

A5 Responsabilidades de los Jueces y asistentes

El Director del Torneo, el Jefe de Jueces, el Jefe de Círculo y los árbitros pueden competir en el torneo que arbitran. Si lo hacen, designarán suplentes para que desarrollen sus funciones en cualquier acción o decisión cuando actúen como participantes.

Ayudantes de Torneo.

- ♣ Proporcionan un adecuado control de los espectadores.
- ♣ Preparan y distribuyen folletos entre los espectadores. Los folletos deben incluir apropiadas advertencias en relación con la seguridad y pueden incluir el programa de pruebas.
- ♣ Dirigen una reunión previa al torneo para hacer los anuncios y revisar las reglas.
- ♣ Hacen una copia de las reglas vigentes del torneo disponible como referencia para todos los participantes.
- ♣ Asisten a Jueces y Ayudantes en sus necesidades a la hora de resolver protestas y reclamaciones.
- ♣ Proporcionan servicios sanitarios y aseos para el campo.

Ayudantes y Jueces.

- ♣ Son responsables del juego limpio y conductas adecuadas durante el desarrollo del torneo.
- ♣ Proporcionan asistencia a los Jueces para desarrollar sus funciones cuando los jueces no pueden hacerlo personalmente; (como cuando se utilicen múltiples zonas de lanzamiento o cuando dos o más pruebas estén sucediendo simultáneamente).
- ♣ Determinan la puntuación o lo obtenido por cada lanzamiento en cada prueba.
- ♣ Organizan y recogen los datos obtenidos por los asistentes y cronometradores para las puntuaciones.
- ♣ Juzgan las interferencias y aplican las reglas apropiadamente.
- ♣ Se comunican con el director de torneo y los árbitros para resolver las protestas y reclamaciones.
- ♣ Usan cualquier método legal para determinar cómo una incidencia debe ser puntuada, pero no limitada o supeditada a lo que digan los testigos del suceso.
- ♣ Puede requerir repetir el lanzamiento si se tienen dudas sobre la puntuación del lanzamiento.

Encargado de puntuaciones (Scorekeeper)

- ♣ Es designado por el director del torneo antes de empezar el torneo.
- ♣ Sus labores pueden ser realizadas por cualquier persona aprobada por el Jefe de Jueces cuando sea necesario.
- ♣ Recoge todas las puntuaciones del torneo.

Analista de puntuaciones

- ♣ Comprueba y revisa los cálculos de las hojas de puntuación.
- ♣ Determina el puesto oficial de los lanzadores en cada evento.
- ♣ Recopila los datos para determinar la clasificación general.

Asistentes de distancia y de tiempo

- ♣ Asisten a los jueces en determinar las distancia, el tiempo, la precisión o los puntos de atrapada cuando son requeridos para ello.

- ♣ Todos los competidores pueden realizar las tareas de asistentes cuando sus turnos de lanzamiento no son inminentes.

Pueden ser asignados antes del comienzo de las prueba

A6 Responsabilidades de los jueces de Equipo (Miembros del Equipo de Jueces)

- ♣ Al menos 1 lanzador de cada equipo será requerido para arbitrar en cada prueba . Las designaciones de cada arbitro de equipo seran publicadas de la misma manera que las asignaciones de círculo y orden de lanzamiento Las excepciones dependerán del tamaño de los equipos. .
- ♣ Los lanzadores miembros de un equipo pueden ser requeridos como cronometradores y/o jueces de distancia antes y/o después de su turno en los círculos en los que están compitiendo. Ausentarse o incumplir la tarea requerida puede penalizarse con una tarjeta amarilla.
- ♣ Los jueces de equipo designados (miembros del equipo de jueces) deben encontrarse en sus círculos correspondientes 5 minutos antes del comienzo de las pruebas y presentarse al Jefe de Círculo ('circle máster').

A7 Lista de Lanzadores de Equipo y Lista de Jueces de Equipo

- ♣ Se requiere que los equipos faciliten los nombres de los 4 miembros lanzadores de cada prueba después del calentamiento de cada prueba al Jefe de Círculo.
- ♣ Se requiere a los equipos que faciliten por lo menos el nombre de 1 miembro del equipo como Juez para cada prueba después del calentamiento de cada prueba al Jefe de Círculo. Se pueden hacer excepciones dependiendo del tamaño del equipo.
- ♣ En la reunión de Capitanes de Equipo, cada equipo recibirá copias de los asignaciones de círculo y Jueces para la semana. Estas informaciones también serán publicadas en el tablón de anuncios del torneo.
- ♣ Es responsabilidad de cada equipo asegurarse que sus lanzadores están en sus círculos asignados a tiempo. Asimismo los miembros de equipo designados como jueces en la lista de jueces de equipo deberán encontrarse en su puesto asignado en el momento apropiado. Las ausencias podrán dar lugar a una penalización personal.
- ♣ Cuando los lanzadores se presentan en sus círculos, sus nombres se anotan en las hojas de puntuación.
- ♣ Si un lanzador o un miembro de un equipo no se presenta al jefe de círculo al principio de cada prueba, el lanzador (en pruebas individuales) o el equipo (en las pruebas por equipos) recibirán un cero en dicha prueba.
- ♣ Es responsabilidad de cada equipo y cada lanzador conocer cuándo es el turno del equipo o su turno, y estar preparado para lanzar a la señal del Juez.
- ♣ Una vez los lanzadores/equipos han sido registrados al comienzo de una prueba, ningún cambio puede ser realizado incluso si ocurre alguna lesión durante la prueba. – *ver reglas del campo*

A8 Juzgando

- ♣ Los jueces pueden usar cualquier método para determinar cómo ha ocurrido un incidente y cómo debe ser juzgado, incluso requiriendo la ayuda de testigos que puedan haber tenido mejor visión del incidente.
- ♣ Las decisiones de los jefes de círculo pueden ser protestadas (ver

Reclamaciones)

♣ Claras, obvias o sospechosas violaciones de las reglas deben ser llevadas inmediatamente a la atención del juez por cualquier ayudante que haya visto la infracción.

A9 Puntuación de PRECISIÓN

En Precisión individual y por equipos y Ronda Australiana.

Ubicaciones de puntuación	Points
Dentro del círculo de 2 metros	10
Sobre el círculo de 2 metros*	9
Entre el círculo de 2 m y el de 4 m	8
Sobre el círculo de 4 metros *	7
Entre el círculo de 4 m y el de 6 m	6
Sobre el círculo de 6 metros *	5
Entre el círculo de 6 m y el de 8 m	4
Sobre el círculo de 8 metros *	3
Entre el círculo de 8 m y el de 10 m	2
Sobre el círculo de 10 metros *	1

* también quiere decir con un pie a cada lado del círculo

A10 Salida de Relevos (Relay Starts)

♣ Comienzo de pie en parado (no se usarán comienzos en carrera), desde la puerta de equipo en la línea de salida, a partir de la señal sonora del árbitro de la prueba.

♣ Una vez comenzada la prueba, ningún lanzador podrá tocar la zona inscrita en el círculo de competición, hasta que sea su turno. Una vez llegado su turno, realizará la salida.

♣ Sólo se podrá usar un bumerán en cada momento. Si el lanzador desea cambiar de bumerán durante una prueba, tendrá que llevar el bumerán a remplazar, o una parte sustancial del mismo, al círculo central (bull's-eye) antes de realizar nuevos lanzamientos.

A11 Cronometraje (Timing)

♣ Cualquier cronometrador puede autodescalificarse, si tiene la sensación de no haber iniciado o detenido su cronómetro en el momento adecuado en cualquier turno.

♣ Método preferido de cronometraje:

♣ Se usarán 3 cronómetros primarios y 1 alternativo.

♣ Los 4 para cada turno.

♣ Si los tres cronometrajes primarios se realizan correctamente, se descartará el alternativo

♣ Si uno o más de los cronometrajes primarios son descartados, se usará el tiempo registrado por el cronómetro alternativo en lugar del/los descartado(s).

Guía para determinar tiempos oficiales:

- ♣ Cuando se usen tres cronómetros, se considerará válido el tiempo cuando la diferencia entre el tiempo más largo y el más corto tengan una diferencia no superior a 0,75 segundos. El tiempo oficial será el intermedio.
- ♣ Si la diferencia entre el tiempo más largo y el más corto es superior a 0,75 segundos, se descartará el tiempo más lejano al intermedio.
- ♣ Si la diferencia entre el tiempo más largo y el más corto es superior a 0,75 segundos porque uno de los cronometradores se autodescalifica por no haber iniciado o detenido el cronómetro en el momento adecuado, dicho tiempo será descartado. En su lugar se tomará el tiempo alternativo. Si no se dispone de tiempo alternativo, se determinará el tiempo oficial con los registros de al menos 2 cronómetros.
- ♣ En el caso de usar dos cronómetros (principal o alternativo), la diferencia entre ambos deberá ser no superior a 0,50 segundos entre ambos para que se pueda determinar el tiempo oficial de competición.
El tiempo oficial será el inferior de los dos. Esto ocurre cuando se usen solo dos cronómetros, o se descarten 1 de 3, o 2 de 4.
- ♣ Si sólo un tiempo se puede considerar válido, el competidor tendrá la opción de realizar un relanzamiento inmediato, o aceptar una puntuación que será 0,5 segundos inferior al tiempo registrado por el único cronómetro válido. Si el único tiempo registrado es claramente desfasado, el jefe de círculo solicitará un relanzamiento. El tiempo oficial será el obtenido en el relanzamiento.

A12 Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Habrá un periodo de calentamiento de 10 minutos antes de cada prueba.
- ♣ Excepción: este tiempo será de 15 minutos para Supercatch y MTA.
- ♣ El periodo de calentamiento comienza tan pronto como la prueba anterior haya finalizado, incluyendo las eventuales reclamaciones.
- ♣ Una señal sonora avisará a los lanzadores del comienzo (por ejemplo con un bocinazo) y del final (por ejemplo dos bocinazos) del final del periodo de calentamiento
- ♣ Ningún bumerán podrá ser lanzado tras la señal que indica el fin del calentamiento
- ♣ Tras el periodo de calentamiento, lanzadores y jueces disponen de 5 minutos para organizar sus círculos.
- ♣ El calentamiento tendrá lugar en el mismo campo de competición y/o en las áreas de práctica designadas

Los lanzadores que calienten en el campo de competición no podrán usar los círculos de 2m ("bull's eye"). Ver las pruebas para excepciones.

- ♣ Para las pruebas de Ronda Australiana y Precisión, los calentamientos del primer grupo se realizarán en modo y lugar que permita a los otros grupos realizar su calentamiento.
- ♣ Ejemplo: Si una vez comenzada la prueba, al grupo que le corresponda calentar, no puede realizar lanzamientos que traspasen la línea de competición de 50m, entonces el primer grupo tendrá las mismas limitaciones para su calentamiento.
- ♣ **No se realizará lanzamiento alguno, mientras una prueba está en curso.** Los únicos lanzamientos se realizarán en círculos activos por lanzadores compitiendo en sus respectivos turnos, o en calentamientos oficiales, antes de sus turnos.
- ♣ Cualquier lanzador que realice lanzamientos tras el final del calentamiento o mientras se está desarrollando una prueba (sin ser su turno), será descalificado en la

prueba para la que estaba calentando, o su siguiente prueba (si ya había participado en la prueba en curso), incluso si se desarrollase otro día.

- ♣ Sólo para equipos: realizar un lanzamiento en un momento y/o lugar no permitido es una falta personal, pero aquellos equipos que cuenten sólo con 5 lanzadores (sin suplente/s), en función de la decisión del equipo de jueces, pueden verse obligados a lanzar con menos miembros.

A13 Faltas

Retraso en el Lanzamiento

- ♣ Una vez apuntada la puntuación del lanzador precedente, el jefe de círculo te indicará verbalmente (ejemplo: "Circle is clear", 'Círculo despejado'), o mediante una señal que comienza tu turno.

- ♣ A partir de ese momento dispondrás de 15 segundos para realizar el lanzamiento

- ♣ El lanzador deberá estar preparado para acceder al círculo central ('bull's-eye') y saber cómo va a lanzar tan pronto como éste quede libre.

- ♣ De no realizar el lanzamiento dentro de los siguientes 15 segundos, pierdes turno y recibes cero como puntuación para ese turno.

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Los jefes de círculo procurarán evitar relanzamientos que puedan generar ventajas o desventajas para cualquier equipo o lanzador.

- ♣ Equipos y lanzadores tienen la opción de rechazar el relanzamiento y conservar la puntuación conseguida en la ronda en que la interferencia ha tenido lugar, salvo que el jefe de círculo determine que por justicia es necesario un relanzamiento.

- ♣ Si se realiza un relanzamiento, la puntuación del mismo será la que cuente. Ver reglas de pruebas cuando se realizan relanzamientos.

- ♣ Normalmente los relanzamientos se realizan tan pronto como todos los competidores han terminado la prueba en el círculo correspondiente, o un grupo de lanzadores ha finalizado su ronda, tras la protesta de la incidencia.

A14 Protestas y Reclamaciones

- ♣ Cualquier protesta debe realizarse ante el jefe de círculo inmediatamente. Si en lo posible será tratada en ese momento.

- ♣ Cualquier hecho, incidente o juicio susceptible de causar una ventaja o desventaja ilegítima para cualquier competidor o grupo de competidores podrá ser protestado.

- ♣ Ninguna protesta podrá ser realizada 30 segundos después de que el hecho, incidente o juicio haya tenido lugar, a no ser que se determine de otro modo.

- ♣ Las puntuaciones incorrectas no podrán ser protestadas. Si se cuenta con evidencias suficientes los errores de puntuación serán corregidos.

- ♣ Los resultados no podrán ser protestados, salvo por errores matemáticos o lógicos.

- ♣ Las protestas serán resueltas con la mayor rapidez y equidad posibles, procurando no interrumpir la competición en curso más de lo necesario.

- ♣ Las protestas serán dirimidas por el jefe de círculo, o por los Jueces de Torneo (más de 3) si la decisión de éste es protestada. **La decisión de los Jueces de Torneo será definitiva.**

- ♣ Las protestas serán resueltas inmediatamente, si es posible, o en cualquier caso antes del comienzo de la siguiente prueba. Si esto no es posible los Jueces del

Torneo o Jefe de Círculo indicarán al reclamante cuándo se dirimirá la protesta y a qué se debe el retraso.

♣ Si la interferencia sucede durante el turno de un lanzador, pero éste puede continuar, éste deberá completar su ronda lo mejor que pueda, una vez finalizada realizar su protesta en los siguientes 30 segundos.

A15 Interferencia intencionada

Durante un Campeonato por equipos

♣ Si se produce una interferencia que parece intencionada por un lanzador durante su turno en una prueba individual, el lanzador será descalificado de la prueba y no conseguirá puntuación.

♣ Si se produce una interferencia que parece intencionada por un lanzador durante su turno en una prueba por equipos, el equipo del lanzador será descalificado de la prueba y no conseguirá puntuación. (Todos para uno y uno para todos)

♣ Si se produce una interferencia que parece intencionada por un lanzador distinto al que se encuentra en su turno de lanzamiento, el lanzador será descalificado de la prueba si es miembro de un equipo. En pruebas por equipos no hay penalizaciones personales, ya que el impacto de ésta será desigual dependiendo del número de lanzadores de cada equipo. Ver Penalizaciones sobre por qué puntuar pruebas por equipos con factor 3/4 o 4/3.

Durante un Campeonato individual

♣ Si se produce una interferencia que parece intencionada por un lanzador durante su turno, el lanzador será descalificado y no puntuará.

♣ Si se produce una interferencia que parece intencionada por un lanzador distinto del que se encuentra en su turno de lanzamiento, dicho lanzador será descalificado de dicha prueba.

A16 Penalizaciones

♣ Cualquier lanzador podrá ser requerido para ejercer de juez como cronometrador y/o juez de distancia antes y/o después de su turno, en el círculo en el que está compitiendo. La ausencia o incumplimiento para dicho requerimiento podrá ser penalizado con una tarjeta amarilla.

♣ Las penalizaciones serán ejecutadas por el Jefe de Círculo en el siguiente orden:

♣ Tarjeta Amarilla: amonestación verbal

♣ Tarjeta Roja: Tras dos tarjetas amarillas o una interferencia intencionada. El lanzador será descalificado para el evento en que se produce la penalización, si está en competición, o para la siguiente prueba si no se encuentra compitiendo, incluso si ésta se realiza otro día.

♣ Factor 3/4 o 4/3 para equipos: si el infractor está compitiendo, se le descalifica para la prueba en curso.

♣ Si no está compitiendo el resultado de la prueba en curso para su equipo se incrementará en un factor 4/3 para Relevos (Team Relay) y todas las pruebas en que el menor número de puntos/tiempos/atrapadas sea mejor y reducido por un factor 3/4 en todas las demás pruebas.

♣ La puntuación resultante se redondeará al más próximo natural en caso de puntos (0,5 se redondeará al peor resultado). En caso de tiempos (por ejemplo Relevos), se redondeará a la siguiente centésima de segundo. Por ejemplo: 139,005 segundos se redondea a 139,00 seg para MTA o a 139,01 seg para Relevos)

♣ Si un lanzador amonestado con tarjeta roja vuelve a recibir una tarjeta roja, será descalificado para todo el torneo (individual o por equipos), y no podrá ser reemplazado por un suplente.

♣ Sólo para equipos: Las penalizaciones son personales, pero los equipos con cinco lanzadores podrán verse obligados a competir sin el lanzador penalizado, según el dictamen del equipo de jueces.

♣ Si la decisión de un jefe de círculo acerca de la penalización a un lanzador es protestada por dicho lanzador o su equipo, la decisión se traslada a los jueces de torneo (más de 3). **La decisión de los jueces de torneo no podrá ser protestada.**

♣ Los jueces podrán también penalizar con tarjeta amarilla, tarjeta roja, o incluso descalificación inmediata, individual o de todo el equipo, sin previo aviso, si el incidente se juzga de extrema gravedad.

♣ Cualquier lanzador descalificado en una prueba, no podrá representar a su equipo como juez para dicho evento.

La descalificación podrá ser:

♣ Para la prueba

♣ Para la siguiente prueba, incluso si se celebra otro día

♣ Para todo el día

♣ Para todo el torneo

♣ La decisión de los jueces de torneo es definitiva y no admite reclamación.

B Pruebas por Equipos

B1 Precisión Equipos 100 (Team Accuracy 100)

Por puntos; Mejor: más puntos; Prueba individual

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de línea de 20 metros de radio.
- ♣ Círculos a 2-metros, 4-metros, 6-metros, 8-metros, y 10-metros del centro (bull's-eye)

Requerimientos para puntuar

- ♣ Alcance mínimo de vuelo 20 metros.
- ♣ Lanzamiento legal **dentro** del círculo de 2-metros (bull's-eye). Sin pisar la línea.
- ♣ El bumerán debe retornar y detenerse sin tocar ni golpear nada ni nadie salvo el suelo
- ♣ 2 lanzadores del mismo equipo lanzan en el mismo turno en el mismo círculo desde el bull's-eye.

Puntuaciones

- ♣ Cada lanzador del equipo puntúa individualmente
- ♣ La puntuación se determinará por el lugar en el suelo donde se ha detenido el bumerán
- ♣ Para las puntuaciones ver Puntuación de Precisión en la Sección General
- ♣ La puntuación oficial de cada lanzador será el total de todos sus lanzamientos
- ♣ La puntuación del equipo será el total de las puntuaciones obtenidas por los 4 lanzadores miembros.

Ronda

- ♣ La prueba incluye una ronda de 5 turnos para cada uno de los 4 lanzadores (los miembros de los equipos lanzan por parejas)
- ♣ En cada turno, ambos competidores lanzan 2 veces.
- ♣ Tras los lanzamientos se apuntan las puntuaciones.
- ♣ El segundo lanzamiento de cada turno se produce una vez que el jefe de círculo indique que el círculo está despejado. ('circle is clear').
- ♣ Los participantes lanzan en grupos de 5, 4, 3, o 2 parejas.
- ♣ Cada grupo de parejas lanza en rotación con las otras parejas del grupo, hasta completar los 5 turnos.
- ♣ Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

Límite temporal

- ♣ A la señal del jefe de círculo, comienza el turno del primer lanzador del equipo.
- ♣ El lanzador dispondrá entonces de 15 segundos para realizar el lanzamiento..
- ♣ El segundo lanzador de la pareja deberá lanzar en los 3 segundos siguientes al lanzamiento del primer lanzador.
- ♣ Si el jefe de círculo aprecia que han transcurrido más de 3 segundos entre ambos lanzamientos, entonces los dos lanzamientos puntúan cero.
- ♣ Sucede del igual manera para el segundo lanzamiento de cada turno.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Todos los lanzamientos fuera del círculo de 10 metros
- ♣ Calentamiento general: 10 minutos

- ♣ Calentamiento individual: 3 minutos para cada grupo antes de comenzar su ronda.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el periodo de calentamiento.

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Cualquier contacto con los miembros del propio equipo o sus bumeranes no será considerado interferencia.
- ♣ Los relanzamientos se realizan una vez finalizada la ronda.

Jueces por círculo

- ♣ Podrán ser competidores.
- ♣ 1 Jefe de Círculo que indica el comienzo del turno de cada pareja de lanzadores.
- ♣ 2 Jueces de centro (1 para cada lanzador) que vigilan las faltas de pie y anuncian la puntuación en cada lanzamiento.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones. (scorekeeper).
- ♣ 3 jueces de alcance por lanzador, 6 en total

B2 Precisión Equipos 50 (Team Accuracy 50)

Por puntos; Mejor: más puntos; Prueba individual

Círculos

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

Requerimientos para puntuar

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

Puntuación

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

Ronda

- ♣ La prueba incluye una ronda de 5 turnos para cada uno de los 4 lanzadores (los miembros de los equipos lanzan por parejas)
- ♣ En cada turno, ambos competidores lanzan 1 vez.
- ♣ Tras los lanzamientos se apuntan las puntuaciones.
- ♣ Los participantes lanzan en grupos de 5, 4, 3, o 2 parejas.
- ♣ Cada grupo de parejas lanza en rotación con las otras parejas del grupo, hasta completar los 5 turnos.
- ♣ Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

Límite temporal (Time Limits)

- ♣ A la señal del jefe de círculo, comienza el turno del primer lanzador. Del equipo.
- ♣ El lanzador dispondrá entonces de 15 segundos para realizar el lanzamiento..
- ♣ El segundo lanzador de la pareja deberá lanzar en los 3 segundos siguientes al lanzamiento del primer lanzador.
- ♣ Si el jefe de círculo aprecia que han transcurrido más de 3 segundos entre ambos lanzamientos, entonces los dos lanzamientos puntúan cero.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

Jueces por círculo

- ♣ Igual que Precisión por equipos 100

B3 Ronda Australiana por Equipos (Team Australian Round)

Por puntos; Mejor: más puntos; Individual

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 20, 30, 40 y 50 metros de radio.
- ♣ Bull's-eye de 10 metros con círculos de 2, 4, 6, 8 y 10 metros de radio

Requerimientos para puntuar

- ♣ Vuelo de 20 metros de alcance mínimo para puntuar por atrapada.
Vuelo de 30 metros de alcance mínimo para puntuar por distancia y precisión.
- ♣ Lanzamiento legal desde el **interior** de la línea de 2 metros del bull's-eye. No es legal pisar la línea en el lanzamiento.
- ♣ Atrapada legal o detención del bumerán en los círculos de precisión. *Ver Ubicación de Atrapada para esta prueba.*
- ♣ 2 lanzadores del mismo equipo lanzan en el mismo turno desde el mismo bull's-eye

Puntuación (Scoring)

- ♣ Cada lanzador de cada equipo puntúa individualmente.
- ♣ La puntuación de cada lanzamiento es la suma de los puntos obtenidos por precisión, atrapada y distancia.
 - ♣ La puntuación oficial de cada lanzador será el total obtenido en los cinco lanzamientos.
- ♣ La puntuación de cada equipo será el total de las puntuaciones obtenidas por los 4 lanzadores miembros de cada equipo.

Puntuación de precisión (Scoring Accuracy)

La puntuación por precisión estará determinada por dónde se produce la atrapada o dónde se detiene el bumerán tras un lanzamiento legal de alcance mínimo de 30 metros.

- ♣ Para las puntuaciones ver **Puntuación de Precisión** en la Sección General de este Reglamento.
- ♣ Si el lanzador atrapa en los círculos de precisión, la ubicación del lanzamiento o el primer contacto con los mismos durante la atrapada determina la puntuación. Ver **Ubicación de Atrapada** para esta prueba.

Puntuación por atrapada (Scoring Catching)

La puntuación por atrapada viene determinada por las reglas de Ubicación de Atrapada en esta sección.

- ♣ Dentro del círculo de 20 metros: 4 puntos
- ♣ En la línea de 20 metros: 3 puntos.
- ♣ Fuera del círculo de 20 metros, pero dentro del círculo de 50 metros: 2 puntos.
- ♣ En la línea de 50 metros: 1 punto.
- ♣ Fuera del círculo de 50 metros: cero puntos.

Puntuación de distancia (Scoring Distance)

La puntuación de distancia será computada sólo si se consiguen puntos por precisión o por atrapada.

- ♣ Alcance de 50 metros o más: 6 puntos
- ♣ Alcance de 40 metros pero menos de 50 metros: 4 puntos
- ♣ Alcance de 30 metros pero menos de 40 metros: 2 puntos
- ♣ Alcance de 20 metros pero menos de 30 metros: cero puntos

Puntuaciones cuando el bumerán toca el suelo

Si el bumerán toca el suelo durante el vuelo:

- ♣ Si el bumerán toca el suelo tras ser lanzado y antes de ser atrapado o detenerse en el suelo, sólo se computarán puntos por distancia y precisión.
- ♣ En ningún caso se computarán puntos por atrapada, aunque ésta llegue a producirse.
- ♣ Sin embargo, el lanzador podrá detener o atrapar el bumerán dentro de los círculos de precisión para conseguir puntos por este concepto.
- ♣ Nota: tal y como se emplea en este párrafo, el término 'atrapada', no significa 'atrapada legal'.

Ubicación de atrapada (Location of Catch)

- ♣ Para las puntuaciones por atrapada y precisión, si el competidor contacta con su bumerán en una zona puntuable, pero consigue el control del mismo en otra zona puntuable, obtendrá la puntuación más baja según el siguiente criterio:
- ♣ Ubicación del primer contacto con el bumerán, sea atrapado o no.
- ♣ Ubicación donde toca el bumerán.
- ♣ Ubicación donde completa la atrapada.
- ♣ Ubicación donde el bumerán se detiene en el suelo.
- ♣ Si un competidor cae tras completar la atrapada, la ubicación de su pie (o parte del cuerpo en último contacto con el suelo) antes de la caída, determina su ubicación.
- ♣ Si está en contacto con el suelo mientras se realiza la atrapada, los puntos de precisión se basan en la ubicación de todos los puntos de contacto con el suelo.
- ♣ Si el competidor no está en contacto con el suelo cuando se realiza la atrapada, los puntos de precisión se basan en el primer punto de contacto con el suelo tras la atrapada.

Ronda

- ♣ La prueba consta de una ronda de 5 turnos para cada uno de los 4 lanzadores (los equipos lanzan en parejas).
- ♣ Los competidores lanzan en grupos de 3 o 2 parejas.
- ♣ Cada grupo de parejas lanza en rotación con las otras parejas del grupo, hasta que todas las parejas completen 5 turnos.
- ♣ Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

Límite temporal (Time Limits)

- ♣ A la señal del jefe de círculo ('circle máster'), comienza el turno del primer lanzador del grupo.
- ♣ Entonces el lanzador dispone de 15 segundos para realizar el lanzamiento.
- ♣ El segundo lanzador de la pareja debe lanzar en los **5 segundos** siguientes al lanzamiento del primer lanzador.
- ♣ Ejemplo: si el primer lanzador lanza en 10 segundos, el segundo lanzador puede lanzar en 15 segundos (con 5 segundos del primer lanzador).
- ♣ Si el jefe de círculo aprecia un desfase superior a 5 segundos entre los 2 lanzamientos de la pareja, ambos lanzamientos puntúan cero.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros.
- ♣ Calentamiento General: 10 minutos

- ♣ Calentamiento Individual: 3 minutos para cada grupo antes de comenzar su ronda.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ Cualquier contacto entre miembros del equipo o sus bumeranes no será considerado interferencia.
- ♣ Los Relanzamientos se realizan una vez completada la ronda de todas las parejas del grupo.

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores.
- ♣ 1 jefe de círculo ('circle máster') que anuncia los turnos de cada pareja de lanzadores.
- ♣ 2 jueces de centro ('center judges'), 1 para cada lanzador que vigila las faltas de pie y anuncia el rango, atrapada y precisión de cada lanzador.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones. (scorekeeper)
- ♣ 1 coordinador de jueces de distancia por cada equipo.
- ♣ 3 jueces de distancia en cada círculo de distancia (en el de 20 metros se permiten 2).

Total 10-12 jueces de distancia por lanzador.

B4 Resistencia Relevos (Team Endurance Relay)

Prueba de atrapada; Mejor: más atrapadas, Prueba de equipo

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 20 metros de radio y Bull's-eye de 2 metros de radio

Requerimientos para puntuar

- ♣ Vuelo de 20 metros de alcance mínimo.
- ♣ Lanzamiento legal desde el **interior** de la línea de 2 metros del bull's-eye. No es legal pisar la línea en el lanzamiento.
- ♣ Se cuentan las atrapadas legales de todos los lanzamientos legales realizados durante el minuto de cada lanzador.
 - Se cuenta una atrapada por cada atrapada legal
 - Cada lanzador de cada equipo debe mantener ambos pies en el suelo antes de comenzar. Ver **Comienzo de Relevos** en la Sección General.

Puntuación (Scoring)

- ♣ Se cuenta cada atrapada legal de cada lanzador.
- ♣ La puntuación del equipo es el total de las puntuaciones de sus componentes.

Ronda

- ♣ Una ronda de 5 minutos por equipo. La ronda termina al finalizar los 5 minutos.
- ♣ Cada lanzador dispone de un turno de 60 segundos. Si sobra tiempo una vez que los 4 lanzadores han finalizado sus 60 segundos, entonces un lanzador, no el cuarto, dispone de un segundo turno antes de que se cumplan los 5 minutos.
- ♣ El primer lanzador realiza la salida desde la puerta de su equipo en la línea de 20 metros, tras la señal del jefe de círculo o de un juez de salida designado a tal efecto.
- ♣ Cada miembro del equipo va al bull's-eye, realiza todos los lanzamientos legales que pueda en 60 segundos contados desde el inicio en la puerta de salida. Se cuentan todas las atrapadas de todos los lanzamientos legales.

- ♣ El lanzador no puede detener su turno antes del final de los 60 segundos.
- ♣ Tras la señal del cronometrador de que el periodo de 60 segundos ha finalizado, no se permiten lanzamientos para ese turno. El lanzador deberá tocar el bull's eye tras atrapar o recoger el ultimo bumerán lanzado. Entonces debe tocar al siguiente lanzador en la puerta de su equipo en la línea de 20 metros y comenzar el turno de 60 segundos del siguiente lanzador.
- ♣ El tiempo disponible para el quinto lanzador debe ser registrado. Opciones: registrar individualmente el tiempo de cada lanzador o usar cronómetro con intervalos. (lap timer on stopwatch).
- ♣ Tras el comienzo de la prueba, ningún lanzador puede tocar el area interior del círculo de 20 metros hasta que sea tocado, y entonces realiza la salida.
- ♣ Sólo se podrá usar un bumerán para cada periodo. Si el lanzador quiere cambiar de bumerán, tendrá que llevar el bumerán a reemplazar o una parte sustancial del mismo al bull's-eye por el competidor antes de poder realizar nuevos lanzamientos.

Calentamiento

- ♣ Calentamiento General: 10 minutos fuera del círculo de 10 metros.
- ♣ Calentamiento Individual: 2 minutos para cada grupo antes de comenzar su ronda.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ No se producirán relanzamientos a no ser que sea imposible obtener ventaja respecto a la puntuación de la ronda original, o a no ser que la interferencia resulte en un desfase durante la ronda del lanzador involucrado según se indica más abajo:
El problema producido en la ronda original debe ser suficientemente serio como para detener la ronda.
Una simple interferencia, como golpear un juez de distancia, no es motivo suficiente para un relanzamiento.
Si se produce una interferencia, se continuará con el turno y la ronda lo mejor posible. Se podrá elevar una protesta una vez finalizados los 5 minutos.
- ♣ Se podrá conceder relanzamiento sólo a aquel lanzador en cuyo turno haya sucedido el hecho reclamado como interferencia, que puede ocurrir en cualquiera de los periodos completos de 60 segundos o en el periodo inferior a 60 segundos del quinto lanzador.
- ♣ En ningún caso se relanzará el periodo completo de 5 minutos.

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores.
- ♣ 1 jefe de círculo ('circle máster') que vigila las faltas de pie, señala las atrapadas que realiza cada lanzador, cuenta las atrapadas en voz alta, y determina cuándo el lanzador ha marcado al centro.
- ♣ Es necesario que cuente de manera suficientemente audible como para que los jueces de distancia (en la línea de 20 metros) puedan oirlo y confirmar el conteo tras cada lanzamiento.
- ♣ 1 cronometrador que señale el tiempo de cada lanzador desde el comienzo de su turno en el momento de ser tocado, o al comienzo de la prueba, hasta el final de los 60 segundos en que el lanzador tendrá que haber realizado su ultimo lanzamiento permitido durante su turno. El juez le puede hacer cuentatrás los últimos 5 segundos. No se contemplan más derechos.
- ♣ 1 juez de puerta/cronometrador que verifique los relevos y garantice que las salidas y llegadas son legales, y lleve la cuenta del tiempo total (5 minutos).
- ♣ 1 anotador de puntuaciones (scorekeeper)

- ♣ 3 jueces de distancia que verifiquen el alcance de cada lanzamiento.
- ♣ Segundo cronometrador de 60 segundos.
- ♣ Segundo cronometrador de 5 minutos.

Notas:

Los equipos disponen de puertas, aproximadamente a favor de viento, desde el centro de la diana ('bull's-eye'). Se colocan marcadores a ambos lados de cada puerta. Cada puerta es de aproximadamente 3 metros de ancho.

B5 Máximo Tiempo en el Aire por Equipos – Mejor de 5

(Team Maximum Time Aloft – Best 1 of 5)

Prueba cronometrada; Mejor: mayor tiempo. Individual

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 50 metros de radio.
- ♣ Aproximadamente 10 lanzadores por grupo y más de 5 grupos por círculo.

Requerimientos para puntuar

- ♣ No se exige alcance de distancia mínimo
- ♣ Lanzamiento legal desde cualquier punto interior al círculo de 50 metros.
- ♣ Atrapada legal dentro del círculo de 50 metros.

Puntuación

- ♣ Cada lanzador de cada equipo puntúa individualmente.
- ♣ La puntuación de cada lanzamiento es el tiempo de un lanzamiento que termina con una atrapada legal.
- ♣ La puntuación oficial de cada lanzador será el mayor tiempo obtenido finalizado con atrapada legal.
- ♣ La puntuación del equipo es el total de las puntuaciones oficiales de los 4 miembros.

Ronda

- ♣ La prueba incluye 1 ronda de 5 turnos para cada uno de los 4 lanzadores.
- ♣ El tiempo se cronometra desde el momento de la suelta, hasta el primer momento en que se toca el bumerán. Se anotará el tiempo sólo en el caso de que se produzca atrapada legal.
- ♣ Cada turno se completa por todos los lanzadores de cada grupo en rotación, antes de comenzar el siguiente turno.

Calentamiento

- ♣ Calentamiento General: **15** minutos
- ♣ No hay calentamiento Individual.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el periodo legal de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ Los relanzamientos se realizan al final de la prueba de cada grupo.

Jueces por grupo

- ♣ Pueden ser competidores.
- ♣ 1 jefe de círculo ('circle máster') que vigila faltas de pie.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones.

- ♣ 3 cronometradores para cada lanzamiento que incluye un observador que verifica la ubicación del lanzador en el momento de la atrapada, confirmando que se encuentre dentro del círculo de 50 metros.

- ♣ 3 jueces a sotavento en la línea de 50 metros para ayudar a los jueces de atrapada.

Notas:

Si el participante no está completamente dentro del círculo de 50 metros, tendrá que estar tocando la línea de 50 metros o el interior en su primer contacto con el bumerán hasta completar la atrapada.

Si no está tocando el suelo cuando se hace la atrapada, su primer punto de contacto con el suelo después de la atrapada debe ser dentro del círculo de 50 metros.

B6 Máximo Tiempo en el Aire por Equipos – 3 Mejores de 5

(Team Maximum Time Aloft – Best 3 of 5)

Igual que MTA Mejor de 5, excepto:

Puntuación

- ♣ La puntuación oficial será el total de los 3 tiempos más largos finalizados con atrapada legal.

B7 Relevos (Team Relay)

Prueba cronometrada; Mejor: menor tiempo; Prueba por equipos.

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 30 metros de radio y círculo central (bull's eye) de 4 metros de radio.

- ♣ 2 equipos lanzan simultáneamente en el mismo círculo. Si hubiera un número impar de equipos, un equipo no oficial de 4 lanzadores se organizará para lanzar con el último equipo.

Requerimientos para puntuar

- ♣ Alcance mínimo de vuelo 30 metros

- ♣ Lanzamiento legal desde el interior del círculo de 4 metros de radio. No está permitido pisar la línea.

- ♣ Atrapada legal o recogida del bumerán tras el segundo lanzamiento legal.

- ♣ Inicio legal. Ver **Inicio de Relevos** en la sección General.

Puntuaciones

- ♣ El tiempo termina cuando el último lanzador finaliza su segundo lanzamiento atravesando la línea de 30 metros por la puerta de su equipo.

- ♣ El tiempo de la ronda del equipo es el tiempo de puntuación.

- ♣ El tiempo límite son 5 minutos. Si un equipo no llega a completar la ronda de 2 turnos para cada uno de los 4 lanzadores antes del tiempo límite, la puntuación será el número de atrapadas legales realizadas.

- ♣ La prueba incluye una ronda de 2 turnos en rotación para cada uno de los 4 lanzadores del equipo.

- ♣ 2 equipos comienzan su ronda simultáneamente en un mismo círculo.

- ♣ Una señal sonora del juez de inicio da comienzo a la ronda.

- ♣ Cada miembro del equipo debe correr al círculo de 4 metros de radio (círculo de 8 puntos de Precisión), y realizar un lanzamiento legal. Tras atrapar el bumerán,

el miembro del equipo debe tocar la línea de 4 metros (si la atrapada se ha realizado fuera del círculo de 4 metros), y seguidamente dar el relevo tocando al siguiente lanzador. El relevo se produce en la puerta del equipo.

- ♣ El lanzador que espera el relevo debe mantener ambos pies en contacto con el suelo y detrás de la línea de 30 metros. No se permitirá el inicio en carrera.

- ♣ Una vez comenzada la prueba, ningún lanzador podrá tocar el área interior al círculo de 30 metros, hasta que llegue su turno. Una vez tocado realizará un inicio en parado.

- ♣ Si un lanzador falla la atrapada tras su primer lanzamiento legal, deberá retornar al círculo de 4 metros y volver a lanzar. Una vez realizada la atrapada legal (o recogida del bumerán si tras el segundo lanzamiento legal del turno no se realiza la atrapada), deberá tocar el círculo de 4 metros y después dar el relevo al siguiente lanzador del equipo.

- ♣ Una vez que cada lanzador finaliza su segundo turno, deberá permanecer tras la línea de 40 metros detrás de la puerta de su equipo. Todos los no lanzadores miembros de equipos y no jueces deberán permanecer detrás de la línea de 40 metros en todo momento.

- ♣ Hay que verificar el alcance de cada lanzamiento. Cualquier lanzamiento corto no cuenta como lanzamiento legal y debe ser repetido.

- ♣ No hay límite de repeticiones para lanzamientos cortos hasta conseguir el alcance de lanzamiento legal.

- ♣ Sólo un bumerán podrá ser utilizado en cada momento. Si el lanzador desea cambiar de bumerán, el bumerán a reemplazar, o una parte sustancial del mismo, deberá ser llevado por el competidor al círculo de 4 metros, antes de que ninguna atrapada legal más, cuente.

Cronometraje de la prueba

- ♣ Los jueces registran el tiempo cuando cada lanzador da su relevo al siguiente lanzador.

Calentamiento

- ♣ Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros.

- ♣ Calentamiento General: 10 minutos

- ♣ Calentamiento Individual: 3 minutos para el grupo antes del comienzo de su ronda.

- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos previstos de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ En lo posible debe realizarse contra el mismo equipo.

- ♣ Sólo se puede solicitar en el caso de una interferencia intencionada.

- ♣ Los equipos deben completar la ronda antes de presentar reclamación por interferencia intencionada al juez central.

- ♣ Si el juez central determina que la interferencia intencionada se ha producido, el equipo que ha realizado la interferencia intencionada queda descalificado y se concede un relanzamiento al equipo afectado. El relanzamiento se realiza contra el mismo equipo incluso aunque esté descalificado.

- ♣ Si los jueces consideran que la interferencia podía haber sido razonablemente evitada por el equipo afectado, no se concederá relanzamiento.

- ♣ El contacto fortuito entre competidores no será considerado interferencia. El juego continuará.

- ♣ El contacto fortuito entre bumeranes no será considerado interferencia. El juego continuará como si no se hubiera producido el contacto.

- ♣ Si un oponente ha completado su ronda y consigue un tiempo válido antes de que se produzca la interferencia, se mantiene su puntuación. El oponente compite

contra el equipo del relanzamiento para reproducir condiciones similares.

- ♣ El tiempo registrado para el equipo no cambia hasta el lanzador anterior al de la interferencia. El relanzamiento comienza con el último lanzador antes de la interferencia.

- ♣ El cronometraje comienza cuando el lanzador afectado es tocado y comienza su relevo. Se registra el tiempo para el turno afectado o para todos los turnos restantes hasta completar la ronda.

- ♣ Los jueces decidirán qué opción es la más adecuada y justa.

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores

- ♣ 2 Jefes de Círculo, uno para cada equipo. Vigilan las faltas de pie en el círculo de 4 metros, y señalan visiblemente (cada uno de ellos porta un banderín con el color del equipo) y audiblemente si un lanzamiento es corto, una atrapada es ilegal, o cuándo el lanzador debe retornar a su puerta de equipo.

- ♣ 1 o 2 anotadores de puntuaciones

- ♣ 1 Juez de Inicio

- ♣ 3 cronometradores por equipo más uno alternativo para cada equipo, para registrar el inicio y cada relevo.

- ♣ Asegurarse de que todos los relevos y el final son legales.

- ♣ Vigilar faltas de pie en las puertas de equipo.

- ♣ Usar los cronómetros por intervalos (Use lap timers on stopwatch).

- ♣ 3 jueces de distancia por equipo (cada uno con un banderín del color del equipo) en la línea de 30 metros.

- ♣ 1 cronometrador para el límite de 5 minutos o cronómetro por intervalos del equipo

Notas:

- ♣ Las puertas de los equipos se sitúan aproximadamente a favor del viento respecto al círculo central (bull's eye). Se colocan marcadores a cada lado de la puerta con una separación de unos 3 metros.

- ♣ Las puertas de equipos opuestos estarán separadas por más de 4 metros y menos de 10.

- ♣ Los 2 Jefes de Círculo estarán cerca del círculo central (bull's-eye), 1 para cada equipo.

- ♣ El Jefe de Círculo de cada equipo avisará al lanzador si su lanzamiento ha sido corto o ha cometido falta de pie.

- ♣ Si se produce un error por parte de los jueces, se reestructura la ronda de la manera más justa posible, según determinen los Jueces de Torneo. Si esto no es posible, el o los equipos afectados por cronometrajes erróneos repetirán su ronda contra el mismo equipo.

B8 Super Atrapadas por Equipos (Team Supercatch)

Prueba de atrapadas. Mejor: más atrapadas. Prueba por equipos.

Círculos

- ♣ Se compite en un set de 3 círculos de conteo (fast catch) de 20 metros de radio de alcance y 2 metros de círculo central (bull's eye) más el campo de Duración designado (MTA ilimitado)

- ♣ El campo designado para MTA estará dentro del campo de competición según determinen los directores de torneo.

- ♣ El lanzador de duración podrá desplazarse a cualquier lugar del campo designado.

- ♣ Si es posible, 2 o más sets de conteo pueden simultanearse para ganar

tiempo. Para cada set de círculos de conteo: 1 lanzador de duración de cada equipo lanza en cualquier lugar del campo, pero sólo 1 equipo lanza en cada momento.

Mientras un equipo compite, el siguiente está preparado para lanzar. El siguiente equipo debe estar preparado para lanzar 45 segundos después de que lo haga el equipo anterior (30 segundos previsible de vuelo + 15 segundos para lanzar). Tan pronto como el vuelo de duración ha terminado y las puntuaciones anotadas, los 15 segundos del siguiente equipo comienzan a contar (a no ser que el vuelo dure menos de 30 segundos, entonces se aplicará la regla de 45 segundos).

Requerimientos para puntuar

Lanzador de Duración (Duration thrower)

- ♣ 1 lanzador lanza un bumerán de duración. Se podrá utilizar cualquier tipo de bumerán.
- ♣ El lanzamiento tendrá lugar en cualquier punto del campo de competición.
- ♣ Atrapada legal del bumerán de duración en cualquier punto del campo de competición.
- ♣ Si los jueces no son capaces de determinar si la atrapada del bumerán de Duración (MTA) ha sido dentro del campo, pero el tiempo ha sido visto y señalado, entonces la ronda puntúa como si el lanzamiento ha sido atrapado dentro.
- ♣ Si los jueces no pueden determinar cuándo se ha producido la atrapada del bumerán de Duración (MTA), es obligado conceder un relanzamiento.
- ♣ Si el bumerán de duración no es atrapado, la puntuación es cero.

Lanzadores de Conteo (Tally throwers)

- ♣ 3 lanzadores lanzan bumeranes de Conteo desde 3 círculos (bull's-eyes) diferentes.
- ♣ Se podrá usar cualquier tipo de bumerán. Se requiere un alcance mínimo de 20 metros en cada lanzamiento para realizar atrapada legal.
- ♣ Los lanzadores de Conteo comienzan a lanzar cuando la suelta del bumerán de Duración es indicada por una señal sonora (como una bocina). Tendrán que esperar a la señal sonora. Si se realiza alguna atrapada resultante de un lanzamiento anterior a la señal sonora, ésta no contará.
- ♣ Los lanzadores de Conteo dejan de lanzar a la señal sonora (éxito: una bocina, fracaso 2 bocinas). La señal se produce al primer contacto con el bumerán de Duración, durante la atrapada.
- ♣ Sólo se podrá usar un bumerán de Conteo en cada momento. Si el lanzador desea cambiarlo, el bumerán a reemplazar, o una parte sustancial del mismo, será llevado por el lanzador al círculo central (bull's eye) antes de que cuente cualquier nueva atrapada.

Puntuaciones (Scoring)

- ♣ Si el bumerán de duración es atrapado, la puntuación oficial de la ronda es el total de atrapadas realizadas por los 3 lanzadores de Conteo más 1 por el bumerán de Duración.
- ♣ Si el bumerán de Duración no es atrapado, la puntuación oficial para el turno será cero.
- ♣ La puntuación de cada turno se registra como la puntuación del lanzador del bumerán de Duración.
- ♣ La puntuación del equipo será el total de las puntuaciones registradas para cada turno de lanzamiento de Duración.

Ronda

- ♣ 4 turnos; cada miembro del equipo lanza bumerán de Duración una vez.

- ♣ En cada turno, un miembro diferente del equipo lanza bumerán de Duración.
- ♣ Los mismos 4 miembros del equipo participarán en los 4 turnos.
- ♣ Los equipos lanzan en rotación.
- ♣ Si hay 2 sets de círculos de Conteo: una vez que cada equipo ha completado dos turnos en uno de los sets de Conteo, los equipos cambiarán de círculo de Conteo y completarán los otros dos turnos restantes.

Calentamiento

- ♣ Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros.
- ♣ Calentamiento General: 15 minutos
- ♣ Calentamiento Individual: no se contempla.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos previstos de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ Cualquier contacto entre miembros del equipo o sus bumeranes no se considera interferencia.
- ♣ El bumerán de Duración será cronometrado al menos por dos jueces. Se registra el tiempo para usar en caso de que sea necesario realizar relanzamientos en los círculos de Conteo.
- ♣ Los participantes tendrán que ser los mismos.

Jueces

- ♣ Pueden ser competidores.
- ♣ Un Director de Campo que organiza los círculos para lanzar
- ♣ 1 Director de Duración que organiza los próximos seis lanzadores de Duración cerca de él.
- ♣ El grupo se desplaza junto para asistir donde cada lanzador de Duración decida realizar su lanzamiento.
- ♣ Para cada set de círculos de Conteo:
- ♣ 3 jefes de círculo (1 por cada círculo de Conteo), que vigila las faltas de pie, indica las atrapadas realizadas, y cuenta las atrapadas en voz alta, lo suficiente para que los jueces de alcance puedan oírle y verificar su conteo tras cada lanzamiento.
- ♣ 3 anotadores de puntuación (1 por cada círculo de conteo), o uno por cada set de 3 círculos de conteo.
- ♣ 6 (como mínimo) jueces de alcance (al menos dos por cada círculo de conteo)
- ♣ 1 juez de atrapada de bumerán de Duración.
- ♣ 2 cronometradores de bumerán de Duración.
- ♣ 1 Iniciador (starter)

Notas:

- ♣ Si el bumerán de Duración sale del campo de competición, y por lo tanto fuera de la vista del juez de captura y no puede, obviamente, volver, o si sale de la vista, la puntuación de la ronda es cero.
- ♣ Una vez que el bumerán sale del campo de competición, el lanzador no podrá reclamar interferencia por nada o por nadie.
- ♣ La ronda finaliza una vez que el bumerán de Duración toca algo o en el momento que el lanzador de Duración toca por primera vez el bumerán antes de atraparlo. Si finalmente el lanzador realiza una captura legal, el turno es válido. Excepción: el bumerán queda detenido, por ejemplo en la rama de un árbol, y después atrapado, entonces la puntuación es cero. Si el bumerán continua volando tras tocar o golpear algo en el campo y después capturado, la atrapada cuenta.
- ♣ Los bumeranes de Conteo lanzados antes de que el bumerán de duración sea capturado, cuentan si se produce atrapada legal.
- ♣ Cualquier lanzador que realice un lanzamiento fuera de turno, una vez que el

periodo de calentamiento oficial haya finalizado, puntuará cero en su siguiente turno. Si se trata de un lanzador de conteo, sólo su puntuación será cero; si se trata del siguiente lanzador de Duración, la puntuación de su equipo en la siguiente ronda será cero.

B9 Acrobático/Dobles 100 por Equipos

(Team Trick Catch/Doubling 100)

Puntuación; Mejor: más puntos; Prueba individual

Círculos

♣ Se compete en círculos de 20 metros de radio y diana central de 2 metros de radio (bull's-eye).

Requerimientos para puntuar

- ♣ Vuelo de alcance mínimo de 20 metros
- ♣ Lanzamiento legal desde el **interior** del círculo de 2 metros, sin pisar la línea.
- ♣ Captura(s) legal(es) del tipo que corresponda en cada turno.

Puntuación Scoring

- ♣ Cada lanzador de cada equipo puntúa individualmente.
- ♣ La puntuación del equipo será el total de los cuatro lanzadores del equipo.
- ♣ Los lanzadores intentarán las 10 atrapadas acrobáticas simples.
- ♣ Y después intentarán las 10 atrapadas acrobáticas con bumeranes lanzados simultáneamente como 'dobles'.
- ♣ Si un lanzador realiza una puntuación perfecta de 100 puntos, continuará lanzando los mismos 15 lanzamientos en rotación. Continuará lanzando hasta que falle una determinada atrapada. Puede continuar lanzando solo, si su compañero ha fallado la atrapada designada en su turno. En la parte de dobles de la ronda, si se deja caer el primer bumerán que se intenta atrapar, no se conseguirán puntos por atrapada del segundo bumerán del lanzamiento de dobles. La puntuación total podrá en consecuencia ser superior a 100 puntos.
- ♣ Las atrapadas se realizarán en el siguiente orden, y los correspondientes valores en puntos:

Secuencia simple

Atrapada	Points
Mano izquierda Limpia (Left-hand clean)	2
Mano derecha limpia (Right-hand clean)	2
Dos manos detrás de la espalda Behind-the-back	3
Dos manos bajo la pierna Under-the-leg	3
Atrapada Águila (Eagle Catch)	4
Patada (Hackey Catch)	6
Túnel (Los dos pies en el suelo, bajo las piernas) Tunnel (Both feet on the ground, under the leg)	6
Una mano detrás de la espalda One hand behind the back	7
Una mano bajo la pierna	

One hand under the leg	7
Atrapada con pies/piernas (hasta la rodilla)	
Foot/leg Catch	10
Sub-total para lanzamientos simples	50

Secuencia Dobles (Doubling)

Atrapadas	Puntos	Total
Dos manos detrás de la espalda y dos manos bajo la pierna Behind the back & Under the leg 3 + 3	6	
Patada y mano izquierda Hackey Catch & Left-hand clean 6 + 2	8	
Túnel y mano derecha Tunnel & Right-hand clean 6 + 2	8	
Una mano en la espalda y una mano bajo la pierna One hand behind the back & One hand under the leg 7 + 7	14	
Con los pies y Águila Foot/leg Catch & Eagle Catch 10 + 4	14	
Sub-total para lanzamientos Dobles	50	
Total para lanzamientos simples y dobles	100	

Ronda

♣ La prueba incluye una ronda de 15 lanzamientos para cada uno de los 4 lanzadores (dos lanzadores en cada pareja)

♣ 2 lanzadores del mismo equipo lanzarán en rotación entre ellos. Cuando el turno del lanzador A ha terminado, se hará una señal al lanzador B para empezar su turno. Una vez terminado su turno, se hará una señal al lanzador A para comenzar su siguiente turno. Ambos lanzadores dispondrán de suficiente tiempo para no interferir entre ellos.

En Dobles:

♣ Las dos atrapadas de cada lanzamiento se pueden realizar en cualquier orden. Por ejemplo: primero foot catch y luego eagle catch, o primero eagle catch y luego foot catch.

♣ Si un bumerán resulta corto, ambos serán considerados cortos.

♣ El lanzador deberá mantener control del bumerán capturado en primer lugar, hasta completar la atrapada del segundo.

♣ Si se falla la primera atrapada, pero no la Segunda, ésta cuenta.

♣ Si el primer bumerán es atrapado con éxito y cae antes o durante la atrapada del segundo, el primero no cuenta.

♣ Si el segundo bumerán no es atrapado, el primero cuenta si es atrapado con éxito, aunque después de la atrapada caiga.

♣ El lanzador podrá reintentar la misma atrapada con el primer y segundo bumerán del mismo lanzamiento. Ejemplo: Si falla el eagle catch con el primer bumerán (insider) podrá reintentarlo con el segundo (outsider).

Calentamiento Warm-up

♣ Calentamiento General: 10 minutos fuera del círculo de 10 metros

♣ Calentamiento Individual: 2 minutos para cada grupo antes de empezar su ronda desde el centro (bull's eye). El periodo de calentamiento comienza desde el momento que el jefe de círculo indica que el círculo está despejado. Los lanzadores podrán comenzar su ronda antes de terminar el periodo de calentamiento, si así lo desean.

♣ No se permitirán lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos de calentamiento.

Relanzamientos Re-throws

♣ Cualquier contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes no será considerado como interferencia.

♣ Los relanzamientos se realizarán al final de la ronda de todas las parejas del grupo.

Jueces por círculo Officials per circle

♣ Podrán ser competidores

♣ 1 jefe de círculo (circle máster) que vigila las faltas de pie y verifica las atrapadas.

♣ 1 Anotador de puntuaciones (scorekeeper)

♣ 3 jueces de distancia que también verifican las atrapadas. Estarán distribuidos aproximadamente por todo el círculo.

Notas:

Debido a las condiciones climatológicas u otros imponderables, los jueces de torneo podrán decidir la supresión de la ronda de dobles. Esto dará lugar a que la prueba se convertirán en Acrobático por equipos 50, con un máximo de 50 puntos.

Si un lanzador consigue la puntuación perfecta de 50 puntos, continuará lanzando la misma serie de 10 lanzamientos en rotación hasta que falle una de las atrapadas. Podrá seguir lanzando en solitario si su compañero de ronda falla la correspondiente atrapada. Su puntuación podrá superar por lo tanto los 50 puntos.

C Pruebas Individuales (Individual Events)

C1 Precisión (Accuracy)

Por puntos; Mejor cuanto más puntos

Círculos

- ♣ Se compete en círculos de línea de 20 metros de radio de alcance
- ♣ Círculos a 2-metros, 4-metros, 6-metros, 8-metros, y 10-metros del centro (bull's-eye)

Requerimientos para puntuar

- ♣ Alcance mínimo de vuelo 20 metros.
- ♣ Lanzamiento legal **dentro** del círculo de 2-metros (bull's-eye). Sin pisar la línea.
- ♣ El bumerán debe retornar sin tocar ni golpear nada ni nadie salvo el suelo y detenerse.

Puntuaciones

- ♣ La puntuación se determinará por el lugar en el suelo donde se ha detenido el bumerán
- ♣ Para las puntuaciones ver Puntuación de Precisión en la Sección General
- ♣ La puntuación oficial de cada lanzador será el total de todos sus lanzamientos

Ronda

- ♣ La prueba incluye una ronda de 5 turnos para cada uno de los 4 lanzadores (los miembros de los equipos lanzan por parejas)
- ♣ En cada turno, ambos competidores lanzan 2 veces.
- ♣ Tras los lanzamientos se apuntan las puntuaciones.
- ♣ El segundo lanzamiento de cada turno se produce una vez que el jefe de círculo indique que el círculo está despejado. ('circle is clear').
- ♣ Los participantes lanzan en grupos de 5, 4, 3, o 2 parejas.
- ♣ Cada grupo de parejas lanza en rotación con las otras parejas del grupo, hasta completar los 5 turnos.
- ♣ Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

Límite temporal (Time Limits)

- ♣ A la señal del jefe de círculo, comienza el turno del primer lanzador del equipo.
- ♣ El lanzador dispondrá entonces de 15 segundos para realizar el lanzamiento.
- ♣ El segundo lanzador de la pareja deberá lanzar en los 3 segundos siguientes al lanzamiento del primer lanzador.
- ♣ Si el jefe de círculo aprecia que han transcurrido más de 3 segundos entre ambos lanzamientos, entonces los dos lanzamientos puntúan cero.
- ♣ De igual modo para el primer y segundo lanzamiento del turno.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Todos los lanzamientos fuera del círculo de 10 metros
- ♣ Calentamiento general: 10 minutos
- ♣ Calentamiento individual: 3 minutos para cada grupo antes de comenzar su ronda.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el periodo de calentamiento.

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Cualquier contacto con los miembros del propio equipo o sus bumeranes no será considerado interferencia.
- ♣ Los relanzamientos se realizan una vez finalizada la ronda para todas las parejas del grupo.

Jueces por círculo

- ♣ Deben ser competidores.
- ♣ 1 Jefe de Círculo que indica el comienzo del turno de cada pareja de lanzadores.
- ♣ 2 Jueces de centro (1 para cada lanzador) que vigilan las faltas de pie y anuncian la puntuación en cada lanzamiento.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones (scorekeeper).
- ♣ 3 jueces de alcance por lanzador, 6 en total.

Ronda

- ♣ La prueba incluye 1 ronda de 5 turnos para cada lanzador.
- ♣ En cada turno, cada participante lanza 2 veces. Tras el primer lanzamiento se anota la puntuación obtenida, y después realiza el segundo lanzamiento completando su turno.
- ♣ El segundo lanzamiento del turno se realiza una vez que el jefe de círculo (circle máster) así lo indique ('circle is clear'). Desde ese instante el lanzador dispone de 15 segundos para realizar el segundo lanzamiento.
- ♣ A la señal del jefe de círculo ('circle máster'), comienza el turno del siguiente lanzador.
- ♣ El lanzador dispone de 15 segundos para realizar el primer lanzamiento.
- ♣ Los participantes lanzan en grupos de 5, 4 o 3. Cada participante lanza en rotación con los otros lanzadores del grupo, hasta que todos ellos completen sus 5 turnos. Entonces comienza la ronda del siguiente grupo.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Calentamiento general de 10 minutos antes del comienzo de la prueba.
- ♣ Calentamiento individual de 3 minutos para cada grupo antes del comienzo de cada ronda.
- ♣ Los lanzamientos de calentamiento se realizarán fuera del círculo de 10 metros.

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Los relanzamientos, si los hubiere, se realizarán al final de cada ronda, para los lanzadores de cada grupo.

Jueces por círculo

- ♣ Podrán ser competidores
- ♣ 1 Jefe de Círculo ('Circle Máster') que vigila las faltas de pie e indica a cada lanzador cuándo comienza su turno.
- ♣ 2 jueces de centro (center judges), que vigilan las faltas de pie y anuncian la puntuación de cada lanzamiento.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones (scorekeeper)
- ♣ 3 jueces de distancia (range stewards)

C2 Ronda Australiana (Australian Round)

Por puntuación obtenida. Mejor: más puntos.

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 20, 30, 40 y 50 metros de radio.
- ♣ Centro/diana (bull's-eye) de 10 metros, con círculos de 2, 4, 6, 8 y 10 metro de radio.

Requerimientos para puntuar (Required for score)

- ♣ Vuelo de 20 metros de alcance para conseguir puntos de atrapada.
- ♣ Vuelo de 30 metros de alcance para conseguir puntos de precisión y distancia.
- ♣ Lanzamiento legal desde el **interior** del círculo de 2 metros. No está permitido pisar la línea.
- ♣ Atrapada legal o detención del bumerán en el area de precisión. Ver **Ubicación de atrapada** de esta prueba.

Puntuación (Scoring)

- ♣ La puntuación de cada lanzamiento es el suma de puntos por precisión, atrapada y distancia.
- ♣ La puntuación oficial de cada lanzador será la suma de puntos obtenida por los 5 lanzamientos.

Puntuación por Precisión (Scoring Accuracy)

La puntuación por precisión dependerá de la ubicación donde el bumerán se detenga o sea atrapado, tras un lanzamiento legal de al menos 30 metros de alcance de vuelo.

- ♣ Para las puntuaciones, ver **Puntuación de Precisión** en la Sección Reglas Generales.
- ♣ Si el lanzador atrapa dentro de los círculos de precisión, la ubicación de la atrapada, determina la puntuación. Ver **Ubicación de Atrapada** de esta prueba.

Puntuación de Atrapada (Scoring Catching)

La puntuación por atrapada se basa en la Ubicación de atrapada de esta sección.

- ♣ Dentro del círculo de 20 metros: 4 puntos
- ♣ En la línea de 20 metros: 3 puntos
- ♣ Fuera del círculo de 20 metros pero dentro del círculo de 50 metros: 2 puntos.
- ♣ En la línea de 50 metros: 1 punto.
- ♣ Fuera del círculo de 50 metros: cero puntos.

Puntuación de Distancia (Scoring Distance)

Se contabilizará puntuación de distancia sólo en el caso de que se consigan puntos por atrapada o por precisión en cada lanzamiento:

- ♣ Alcance de 50 metros o más: 6 puntos
- ♣ Alcance de 40 metros pero menos de 50 metros: 4 puntos
- ♣ Alcance de 30 metros pero menos de 40 metros: 2 puntos
- ♣ Alcance de 20 metros pero menos de 30 metros: 0 puntos

Puntuación cuando el bumerán toca el suelo

Si el bumerán toca el suelo durante el vuelo:

- ♣ Si el bumerán toca el suelo tras el lanzamiento y antes de ser atrapado o se detenga en el suelo, sólo se contabilizarán puntos por precisión y distancia.
- ♣ En ningún caso se contabilizarán puntos por atrapada, aunque ésta se realice.

- ♣ No obstante, el lanzador podrá detener el bumerán o atraparlo en el area de precisión para conseguir puntos de precisión.
- ♣ Nota: tal y como se emplea en este párrafo, el término 'atrapada', no significa 'atrapada legal'.

Ubicación de atrapada (Location of Catch)

- ♣ Para los puntos de atrapada y Precisión, si el competidor contacta con su bumerán en una zona de puntuación pero consigue control del mismo en una zona de puntuación distinta, obtendrá la puntuación más baja según las siguientes consideraciones:
 - ♣ Ubicación donde toca en un primer momento el bumerán, ya sea atrapado o no.
 - ♣ Ubicación donde toca el bumerán.
 - ♣ Ubicación donde completa la atrapada.
 - ♣ Ubicación donde el bumerán se detiene.
 - ♣ Si un competidor cae tras completar la atrapada, la ubicación de sus pies (u otra parte del cuerpo de ultimo contacto con el suelo), antes de su caída determinará la ubicación.
 - ♣ Si se encuentra tocando el suelo mientras realiza la atrapada, los puntos de Precisión se basarán en la consideración de todos los puntos de contacto con el suelo.
 - ♣ Si el competidor no se encuentra tocando el suelo mientras se realiza la atrapada, los puntos de precisión se basarán en el primer punto de contacto con el suelo tras la atrapada.

Ronda

- ♣ La prueba incluye 1 ronda de 5 turnos para cada lanzador.
- ♣ Los competidores lanzarán en grupos de 5, 4 o 3. Cada competidor lanzará en rotación con los otros lanzadores del grupo, hasta que todos completen sus 5 turnos.
- ♣ Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

Calentamiento (Warm-up)

- ♣ Todos los lanzamientos: fuera del círculo de 10 metros.
- ♣ Calentamiento general: 10 minutos.
- ♣ Calentamiento individual: 3 minutos para cada grupo antes del comienzo de su ronda.
- ♣ No se permiten lanzamientos una vez finalizados los periodos de calentamiento.

Relanzamientos (Re-throws)

- ♣ Los relanzamientos se realizarán al final de cada ronda para los lanzadores del grupo correspondiente.

Jueces por círculo

- ♣ Podrán ser competidores.
- ♣ 1 jefe de círculo ('circle máster') que anuncia el comienzo del turno de cada lanzador. Podrá ser el juez de centro.
- ♣ 1 juez central que vigila las faltas de pie y anuncia el alcance, atrapada y puntos de precisión obtenidos en cada lanzamiento.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones ('scorekeeper').
- ♣ 1 coordinador de distancia ('range coordinator').
- ♣ 3 jueces de distancia en cada círculo de distancia (podrá bastar con 2 para el círculo de 20 metros).

C3 Resistencia (Endurance)

Prueba de atrapadas; Mejor: más atrapadas

Círculos

♣ Se compite en círculos de 20 metros de radio y un círculo central de 2 metros de radio.

Requerimientos para puntuar

♣ Alcance de vuelo de 20 metros.

♣ Lanzamiento legal desde el interior del círculo de 2 metros, sin pisar la línea.

♣ Se considerarán atrapadas legales para todos los lanzamientos legales realizados antes del final de la ronda de 5 minutos de cada lanzador.

♣ Se contabilizará 1 atrapada por cada atrapada legal.

♣ Sólo se podrá utilizar un bumerán en cada momento. Si el lanzador quiere cambiar de bumerán durante su ronda, aquél a reemplazar, una parte sustancial del mismo, deberá ser llevado al centro por el competidor antes de realizar el cambio y seguir contabilizando atrapadas.

Puntuaciones (Scoring)

♣ El número total de atrapadas será la puntuación de cada lanzador.

Ronda

♣ La prueba comprende una ronda de 5 minutos para cada lanzador.

Calentamiento (Warm-up)

♣ Calentamiento general: 10 minutos.

♣ Calentamiento individual: 1 minuto antes del comienzo de cada ronda.

♣ Los lanzamientos de calentamiento se podrán realizar desde el círculo central (bull's-eye circle).

♣ El periodo de calentamiento comienza tan pronto como el jefe de círculo señale que éste está despejado. El lanzador podrá comenzar su ronda antes de que el tiempo previsto de calentamiento termine, si así lo desea.

♣ No se permiten lanzamientos una vez que el periodo de calentamiento ha terminado.

Relanzamientos

♣ No se realizarán relanzamientos a menos que sea imposible obtener una clara ventaja respecto a la puntuación de la ronda original, o a menos que la interferencia provoque retrasos durante la ronda del lanzador involucrado en el incidente.

♣ El problema en la ronda original debe ser lo suficientemente serio como para detenerla.

♣ Una simple interferencia, como por ejemplo el contacto con un juez de distancia, no es suficiente motivo como para un relanzamiento.

♣ Si ocurre una interferencia, el turno y la ronda deben ser continuadas tan correctamente como sea posible. Se puede elevar una protesta antes de los siguientes cinco minutos al incidente.

Jueces por círculo

♣ Pueden ser competidores.

♣ 1 jefe de círculo que vigila las faltas de pie, y verifica y cuenta las atrapadas en voz alta. Debe contar suficientemente alto como para que los jueces de distancia puedan oírle y poder verificar ellos el conteo tras cada lanzamiento.

♣ 1 Anotador de puntuaciones

♣ 3 jueces de distancia que verifiquen el alcance de cada lanzamiento

- ♣ 2 cronometradores, 1 para registrar el tiempo total, 5 minutos, y otro de reserva.

Notas

- ♣ Si algún accidente ocurre, el jefe de círculo debe detener la ronda confirma que el incidente es serio. Los cronos deben pararse con la función "stop", nunca con "LAP" o "intervalo".
- ♣ El jefe de círculo anuncia que la ronda se ha detenido por un incidente.
- ♣ Cuando se retoman los lanzamientos, los cronometradores reinician los cronómetros cuando el lanzador recoge su bumerán donde se encontraba cuando el juego se detuvo y termina su ronda.

C4 Rapidez (Fast Catch)

Prueba cronometrada; Mejor: menor tiempo

Círculos

- ♣ Se compite en círculos de 20 metros de radio y dianas centrales de 2 metros (bull's-eyes)

Requerimientos para puntuar

- ♣ 20 metros de distancia de vuelo
- ♣ Lanzamientos legales dentro del círculo de 2 metros. No es válido pisar la
- ♣ Atrapadas legales
- ♣ El tiempo incluye cinco atrapadas legales y retorno del competidor a tocar la diana central, si fuera necesario
- ♣ Sólo 1 bumerán puede ser usado en cada ocasión.
- ♣ Si el lanzador quiere cambiar de bumerán, éste, o una parte substancial del mismo debe ser llevado al centro (bull's-eye) antes de poder realizar nuevos lanzamientos.
- ♣ El tiempo límite es 1 minuto. Si no se consiguen 5 atrapadas antes de finalizado el minuto, el número de atrapadas legales es la puntuación. Si el bumerán está en el aire al cumplirse el minuto y después es atrapado, la atrapada cuenta. Si la atrapada es la quinta, el tiempo se toma como puntuación –el tiempo de atrapada queda determinado por cuándo el lanzador realiza la quinta atrapada dentro de la diana (bull's-eye), o toca la diana si la quinta atrapada se realiza fuera de la diana (bull's-eye).

Puntuación

- ♣ El tiempo desde la suelta del primer lanzamiento al momento en que los cronómetros se paran o después de que realice la 5ª atrapada. Si el lanzador está:
 - o Dentro de la diana (bull's-eye) cuando realiza la 5ª atrapada, se para el cronómetro en la atrapada.
 - o Fuera de la diana cuando hace la 5ª atrapada, los cronómetros se paran cuando regresa y toca la diana (bull's eye).
- ♣ La más corta de ambos turnos es la puntuación del lanzador.

Ronda

- ♣ El evento incluye dos turnos por cada lanzador.
- ♣ 1 lanzador en cada turno. Cada lanzador tiene dos turnos y cada turno debe realizarse en un círculo diferente.
- ♣ El lanzador es responsable de asegurarse que los cronometradores están preparados antes de comenzar su ronda.

Calentamiento

- ♣ Calentamiento general: 10 minutos
- ♣ Calentamiento individual: 1 minuto antes de que comience su ronda
- ♣ Los calentamientos pueden realizarse desde la diana (bull's-eye).
- ♣ El tiempo de calentamiento comienza tan pronto como el jefe de círculo señale que el círculo está despejado. El lanzador podrá finalizar su periodo de calentamiento antes de que el tiempo permitido haya terminado, si así lo desea.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizado el periodo de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ Los relanzamientos se realizarán una vez terminados todos los turnos del grupo del lanzador en el círculo donde la protesta haya ocurrido, antes de cambiar al siguiente círculo, si se trata del primer turno.

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores.
- ♣ 1 jefe de círculo que vigila las faltas de pie, verifica las atrapadas y las cuenta en voz alta. Debe contar suficientemente alto como para que los jueces de distancia puedan oírle y verificar ellos también el conteo en cada lanzamiento.
- ♣ 1 anotador de puntuaciones
- ♣ 3 jueces de distancia que verifiquen el alcance de cada lanzamiento
- ♣ 2 cronometradores, 1 para registrar el tiempo total, 5 minutos, y otro de reserva

C5 Máximo tiempo en el aire 100 El mejor de 5

(Maximum Time Aloft 100 – Best 1 of 5)

Prueba cronometrada; Mejor: mayor tiempo

Círculo

- ♣ Se compete en un círculo de 50 metros de radio
- ♣ Aproximadamente 10 lanzadores por grupo y más de cinco grupos por

Requerimientos para puntuar

- ♣ No se exige distancia mínima.
- ♣ Lanzamiento legal en cualquier lugar dentro del círculo de 50 metros
- Atrapada legal en cualquier lugar dentro del círculo de 50 metros

Puntuaciones

- ♣ La puntuación de cada lanzador es el tiempo más largo conseguido que finalice con una atrapada legal.

Ronda

- ♣ La prueba consta de una ronda de cinco turnos para cada lanzador
- ♣ Se cronometra el vuelo desde el momento en que se suelta hasta el primer contacto con el bumerán. Se anota el tiempo sólo si se realiza una atrapada legal. Cada turno es completado por todos los lanzadores del grupo en rotación, antes de que comience el siguiente turno.

Calentamiento

- ♣ Calentamiento general: 15 minutos
- ♣ Calentamiento individual: no se contempla
- ♣ No se permiten lanzamientos fuera de turno una vez finalizado el periodo de calentamiento.

Relanzamientos

♣ Los relanzamientos pueden hacerse una vez que todos los miembros del grupo hayan realizado su último lanzamiento.

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores
- ♣ 1 jefe de círculo que vigila las faltas de pie
- ♣ 1 anotador de puntuaciones (scorekeeper)
- ♣ 3 cronometradores por cada lanzamiento, más 1 alternativo, para comprobar la ubicación del lanzador en el momento de la atrapada, asegurándose de que se ha producido dentro del círculo de 50m
- ♣ 3 jueces a sotavento en la línea de 50 metros para ayudar a los jueces de atrapada.

Notas

Si el competidor no está completamente dentro del círculo de 50 metros, tendrá que estar tocando la línea de 50 metros o el área interior del círculo cuando entra en contacto con el bumerán en la atrapada, antes de completarla. Si no está tocando el suelo cuando realiza la atrapada, su primer contacto con el suelo, tras la atrapada, tendrá que ser en o dentro del círculo de 50 metros.

C6 Máximo tiempo en el aire 100 mejores 3 de 5

(Maximum Time Aloft 100 – Best 3 of 5)

Igual que MTA Mejor de 5 excepto:

Puntuación

♣ La puntuación oficial de cada lanzador es el tiempo total de los 3 tiempos más largos que hayan finalizado con una atrapada legal.

C7 Acrobatico/Dobles 100 (Trick Catch/Doubling 100)

Prueba por puntos. Mejor: más puntos

Círculos

♣ Se compite en círculos de 20 metros de radio y dianas centrales de 2 metros bull's-eye

Requerimientos para puntuar

- ♣ Vuelo de 20 metros mínimo
- ♣ Lanzamiento legal desde el interior del círculo de dos metros sin pisar la línea
- ♣ Atrapada(s) legal(es) de cada tipo en el turno requerido

Puntuación

♣ Los lanzadores intentarán 10 atrapadas acrobáticas con bumeranes lanzados individualmente.

♣ Después intentarán las otras 10 atrapadas acrobáticas con bumeranes lanzados simultáneamente como 'dobles'

♣ Si un lanzador consigue una puntuación perfecta de 100 puntos, continuará lanzado los mismos 15 lanzamientos en rotación. Continuará lanzado hasta que falle una determinada atrapada. Lanzará solo si su compañero ha fallado una determinada requerida. En la parte de dobles de la ronda, si se le cae el bumerán que intenta atrapar no conseguirá puntos por la atrapada del segundo boomeang de la pareja lanzada. Su puntuación total por lo tanto será mayor de 100 puntos.

If a thrower scores a perfect score of 100 points, he will continue to throw the same 15 throws in rotation.

♣ Las atrapadas se realizarán en el siguiente orden y recibirán los puntos indicados:

Secuencia individual

Atrapada	Puntos
Mano izquierda limpia	2
Mano derecha limpia	2
Detrás de la espalda	3
Debajo de la pierna	3
Águila	4
Patada	6
Túnel (ambos pies tocando el suelo bajo la pierna)	6
Una mano detrás de la espalda	7
Una mano debajo de la pierna	7
Atrapada con los pies	10
Sub-total por lanzamientos individuales	50

Secuencia de dobles

Atrapada	Puntos	Total
Detrás de la espalda/bajo la pierna 3 + 3	6	
Patada/ mano izquierda 6 + 2	8	
Túnel / mano derecha 6 + 2	8	
Una mano en la espalda / una mano bajo la pierna 7 + 7	14	
Con los pies y aguila 10 + 4	14	
Sub-total por lanzamientos dobles	50	

Total por lanzamientos individuales y dobles	100
---	------------

Rondas

♣ El evento incluye 1 ronda de 15 lanzamientos para cada lanzador

♣ 2 lanzadores lanzan en rotacion entre ellos; una vez que el turno del lanzador A ha finalizado, el lanzador B recibe una señal para comenzar su turno. Una vez que éste ha terminado su turno, el lanzador A recibe una señal para su siguiente turno.

♣ Ambos lanzadores dispondrán del tiempo suficiente para evitar interferir entre.

En dobles:

♣ Las dos atrapadas requeridas para cada lanzamiento podrán realizarse en cualquier

♣ Si un bumerán se considera corto, ambos se consideran

♣ El lanzador debe retener el primer bumerán hasta que complete la Segunda atrapada.

- ♣ Si el primer bumerán no es atrapado y retenido, pero el segundo bumerán es atrapado, la Segunda atrapada cuenta.
- ♣ Si la Segunda atrapada es realizada pero el primer bumerán ha sido atrapado pero después se ha caído antes o durante la Segunda atrapada, entonces la primera atrapada no cuenta
- ♣ Si la Segunda atrapada no se realiza, la primera atrapada cuenta aunque después se haya caído
- ♣ El lanzador puede intentar realizar una Segunda vez la misma atrapada si la primera ha fallado. Por ejemplo: si falla la atrapada águila con el bumerán interior podrá intentar la atrapada águila con el bumerán exterior.

Calentamiento

- ♣ Calentamiento general: 10 minutos fuera del círculo de 10 metros
- ♣ Calentamiento individual: 2 minutos para cada grupo antes de comenzar su ronda. Puede realizarse desde la diana central. El tiempo de calentamiento comienza tan pronto como el jefe de círculo señale que el círculo está despejado. Los lanzadores podrán empezar su ronda antes de que su tiempo permitido de calentamiento finalice, si así lo desean.
- ♣ No se permiten lanzamientos de práctica una vez finalizados los periodos de calentamiento.

Relanzamientos

- ♣ Los relanzamientos son efectuados al final de la ronda del grupo de lanzadores

Jueces por círculo

- ♣ Pueden ser competidores
- ♣ 1 jefe de círculo que vigila las faltas de pie e indica a los lanzadores cuándo una atrapada ha sido realizada con éxito.
- ♣ 1 anotador
- ♣ 3 jueces de distancia que también verifican si la atrapada se realiza o no. Deben estar repartidos regularmente alrededor de todo el círculo.

Notas

Debido a las condiciones atmosféricas o de otro tipo, los jueces de torneo podrán decidir cancelar la secuencia de dobles. Esto dará lugar a un Acrobático por Equipos 50 con un total máximo de 50.

Pero si un lanzador consigue la puntuación perfecta de 50 puntos, continuará lanzando los mismo diez lanzamientos en rotación, hasta que falle una de las atrapadas designadas. Seguirá lanzando solo si su compañero ha fallado una atrapada requerida. Por lo tanto su puntuación total será superior a 50 puntos.

D Larga Distancia (Long Distance)

Prueba de distancia, Mejor: mayor distancia

Círculos

♣ Se compite en círculos de 20 metros de radio que también tienen diana central (bull's-eye)

Requerimientos para puntuar

♣ Mínimo de 50 metros de alcance de vuelo

♣ Lanzamiento legal desde el interior de la diana de dos metros, y detrás (a sotavento), de la línea base de 40 metros, marcada con una cuerda. La línea base es una línea recta móvil que tiene su mitad en el punto central. La diana está partida en dos por la línea base. El final de la línea base se marca con un poste en cada lado. La línea base suele ser perpendicular a la dirección de viento. El lanzador tendrá que tener la línea ajustada a la dirección del viento antes de cada lanzamiento. Sólo si el viento cambia severamente impidiendo un correcto lanzamiento, también el centro de la línea podrá ser desplazado. Sólo se decide por votación (más de la mitad de los lanzadores del grupo de lanzamiento). La nueva posición central se determinará por acuerdo del grupo de lanzamiento con la decisión final del director de torneo.

♣ Para que un lanzamiento sea válido, al menos un pie del lanzador tendrá que estar en contacto con el suelo dentro del semicírculo central en el momento de soltar el bumerán. El lanzador no podrá traspasar la línea base en tanto el bumerán esté en el aire.

♣ El bumerán debe traspasar la línea base en el retorno directa o indirectamente, desde atrás, sin golpear a nada ni a nadie.

♣ No es necesaria la atrapada.

Puntuación

♣ La puntuación es la distancia más larga recorrida por el bumerán desde que se lanza hasta que retorna a o sobre la línea base.

♣ La distancia se mide en metros enteros, no centímetros, y desde el punto central hasta el punto más lejano del vuelo desde el punto central.

Ronda

♣ El evento incluye no más de 20 lanzamientos en un día y se pueden dividir en un número arbitrario de rondas por el organizador. Por ejemplo: 2 x 5 o 2 x 6 lanzamientos

♣ A la señal del jefe de círculo comenzará el turno del siguiente lanzador, que dispone de 15 segundos para realizar su lanzamiento.

♣ Los competidores lanzan en grupos de 5, cada lanzador en rotación con los otros lanzadores del grupo, hasta que todos los lanzadores hayan completado cinco lanzamientos. Entonces el siguiente grupo comienza su ronda.

♣ Si el tiempo lo permite, se puede incrementar el número de rondas.

Calentamiento

♣ Ningún lanzamiento de calentamiento una vez finalizado el período previsto de calentamiento.

♣ El calentamiento será organizado por los jueces.

Relanzamientos

♣ Se realizarán inmediatamente después de resuelta la protesta.

Jueces por círculo

♣ Pueden ser competidores.

♣ 1 jefe de círculo que vigila las faltas de pie y mide la distancia entre el

coordinador de distancia y el punto central.

- ♣ 2 jueces de línea base que verifican que el bumerán atraviesa la línea base en su
- ♣ 1 anotador de puntuaciones (scorekeeper)
- ♣ 1 coordinador de distancia
- ♣ Sobre 12, al menos 6, jueces de distancia que sigan el vuelo del bumerán con la mirada y los brazos extendidos señalándolo. Indican al coordinador de distancia el punto de mayor distancia.

Notas:

1. Larga Distancia y Reglas de Seguridad

Hay que asegurarse de que los espectadores están a suficiente distancia de seguridad!

Larga Distancia es la prueba de bumerán más peligrosa. A pesar de que los bumeranes en la actualidad son más ligeros que los que se solían usar, siguen siendo muy peligrosos, incluso más. Se pueden producir graves daños por falta de precaución a causa de:

- ♣ se trata de materiales delgados y afilados
- ♣ alta velocidad y rotación
- ♣ trayectoria de retorno baja
- ♣ el bumerán algunas veces no se puede ver bien, (¡pinta tus bumeranes con colores brillantes!)

Incluso en los grupos de lanzadores expertos se debe considerar:

- ♣ No realizar lanzamientos simultáneos de Larga Distancia, ni siquiera con bumeranes de corto alcance.
- ♣ Sólo un bumerán de larga distancia en el aire en cada momento. Los otros lanzadores siguen el bumerán con a mirada y alertan si es necesario.
- ♣ No se realizarán lanzamientos cuando un bumerán se pierde y los lanzadores están intentando recuperarlo. Todo el mundo puede ayudar en la búsqueda antes de continuar los lanzamientos. Incluso si los lanzadores han renunciado a la búsqueda.

2. Cómo calcular dónde se localiza el punto de retorno o más lejano

Hay un número de jueces de distancia en el campo que determinan el punto de retorno (el punto más lejano del vuelo del bumerán). Sugerimos la disposición de jueces de distancia según se indica. Tienes que estar atento de si el bumerán esta volando más o menos sobre ti, es difícil juzgar dónde se produce la proyección en el suelo de la trayectoria .

Sólo oteando desde una posición lateral, desde fuera, será posible determinar el apogeo de vuelo con precisión. De todas formas sugerimos disponer una fila de jueces de distancia a la izquierda y a la derecha del previsible pasillo de lanzamiento a una distancia de 20 metros entre cada juez de cada hilera. Se pueden colocar las dos hileras de forma escalonada para conseguir una mejor cobertura. Los jueces de distancia podrán repartirse de tal manera que todos los lanzamientos, tanto los más cortos como los más largos puedan determinarse con precisión. Enviar al juez más lejano lo suficientemente lejos, para el caso de que haya vuelos muy afortunados. Una de las obligaciones de los coordinadores distancia es asegurarse de que los jueces de distancia están distribuidos correctamente.

No usar más jueces de distancia de los necesarios para realizar la tarea, porque si hay demasiados jueces de distancia en el campo, tienden a pasear y charlar. Seis jueces de distancia más un coordinador es lo mínimo. Doce puede ser suficiente en todos los casos .

Esto es lo que tienes que hacer como juez de distancia

Sigue el bumerán en su trayectoria señalándolo con los brazos extendidos y detente cuando pienses que ha alcanzado su punto más lejano. Entonces indica el punto bajando los brazos verticalmente hacia el suelo. Fija el punto en el suelo con la mirada e indica al coordinador de distancia este punto. Al menos otro juez de distancia hará lo mismo, entonces el coordinador de distancia se situará en el punto que los 2 - 4 jueces de distancia convengan. **La decisión final del punto más lejano será tomada por el coordinador de distancia .**

A veces, se produce una pequeña deliberación sobre el punto más lejano, pero esto es lo interesante de otear, hablar hasta llegar a un acuerdo! Los jueces que no hayan visto con claridad el punto más lejano de vuelo será mejor que no interfieran. La distancia máxima de vuelo del bumerán quedará ahora definida por la distancia entre el coordinador de distancia y el centro del círculo de lanzamiento. Si se dispone de un medidor de distancia laser (por ejemplo un Bushnell), se puede medir la distancia inmediatamente, de lo contrario, habrá que colocar un marcador en el suelo y medir la distancia al final de la ronda con una cinta métrica .

Estimamos que la precisión de medida con este método es de 2 metros en el mejor de los casos. 5 metros como media, y peor todavía si los jueces de distancia no están bien colocados o si no prestan atención. Resulta muy útil distribuir palos de madera de dos metros de largo para los jueces de distancia con cuya ayuda resulta mucho más fácil seguir el vuelo del bumerán hasta su punto más lejano y después soltarlo en el suelo.

E Glosario

Término	Definición
Atrapada con ayuda del cuerpo (Body trap)	El bumerán puede ser atrapado contra el cuerpo en cualquier atrapada que no exija atrapada limpia. [ver Atrapada Legal, Catch, legal]
bumerán	<p>Número de palas no limitado. Para ser un bumerán, un palo debe tender a retornar como resultado del efecto de precesión giroscópica, causado por una sustentación asimétrica. Dicha sustentación se crea como resultado de un lanzamiento que imprime al objeto rotación y traslación. Agujeros: no hay límite en número y tamaño pero no pueden servir como ayuda en la atrapada.</p> <p>Ranuras: no hay límite en número y tamaño pero no puede servir de ayuda en la atrapada.</p> <p>'Flaps' (cortavientos): no hay límite en número y tamaño pero no puede servir de ayuda en la atrapada.</p> <p>Adhesivo: no se permite ninguno que pueda servir de ayuda en la atrapada.</p> <p>Materiales: cualquier material no metálico. El metal puede ser envuelto o forrado pero no debe presentar bordes afilados. Otros: no se pueden añadir, o incorporar ayudas para el lanzamiento, propulsión, ni atrapada del bumerán.</p> <p>Si un lanzador quiere cambiar de bumerán durante una prueba cronometrada, incluida Superatrapadas, el que se vaya a reemplazar, o una parte sustancial del mismo, debe ser retornado a la diana central de lanzamiento, por el lanzador, antes de que realice ningún nuevo lanzamiento válido.</p>
Círculo central (Bull's-eye circle)	Área incluida en el círculo de dos metros de radio desde la que se realizan los lanzamientos. La línea marcada está fuera de la diana. Si un lanzador toca la línea durante el lanzamiento (antes de soltar el bumerán) puntúa cero para ese lanzamiento o atrapada. Este área designa diez puntos en Precisión y Ronda Australiana.
Capitán de equipo (Captain, team)	Persona designada por el equipo para representarle, por votación o designación. Cada equipo puede enviar un representante alternativo a las reuniones, pero cada equipo tiene un solo voto en cualquier asunto que requiera la votación de los capitanes de equipo. Una persona puede ser capitán de un solo equipo.
Atrapada detrás de la espalda (Catch, behind-the-back)	Atrapada legal durante la cual el bumerán pasa por detrás de la espalda del competidor o la mano de atrapada está a la espalda del competidor y se retira con el bumerán (atrapadas en el costado están permitidas siempre y cuando la mano de atrapada cruce por detrás de la espalda y se retire con el bumerán desde detrás de la espalda del lanzador.
Atrapada de bumerán roto (Catch, broken bumerán)	Una atrapada legal de alguna parte de un bumerán roto es considerada atrapada legal si todos los otros requerimientos se cumplen.
Atrapada limpia (Catch, clean)	Antes de atrapar el bumerán, contacto y rebote sólo con la(s) mano(s)/ pie(s) requerido/a(s) para hacer la atrapada. Mano de atrapada va desde la punta de los dedos hasta antes de que empiece el codo. El codo no forma parte de la mano de

	<p>atrapada. El pie de atrapada va desde los dedos hasta antes de donde empiezan las rodillas. Las rodillas no forman parte del pie de atrapada. Solo durante una atrapada bajo las piernas o detrás de la espalda, todas las partes del cuerpo excepto la mano de no atrapada, el pie y la cabeza (por razones de seguridad) podrán tocar el bumerán antes de la atrapada. Por lo tanto un bumerán puede tocar el hombro de un lanzador antes de una atrapada legal bajo las piernas.</p>
<p>Atrapada Águila (Catch, Eagle)</p>	<p>Una mano limpia atrapa de modo que la mano de atrapada se apróxima al bumerán desde la parte superior del mismo. El bumerán tendrá que ser atrapado desde el primer contacto, sin rebote.</p>
<p>Atrapada con los pies/piernas (Catch, foot/leg)</p>	<p>Atrapada legal durante la cual el bumerán es atrapado con los pies o la parte inferior de las piernas. El bumerán no puede tocar ninguna parte de las rodillas del lanzador ni nada por encima de ellas. El bumerán y ambos pies del lanzador deben permanecer claramente en el aire separados del suelo durante toda la duración de la atrapada.</p>
<p>Atrapada con patada (Catch, hackey)</p>	<p>Atrapada legal después de que el bumerán haya retornado y es golpeado con el pie o la parte baja de la pierna. El bumerán no puede tocar ninguna parte de las rodillas o nada por encima de ellas durante la parte de patada de la atrapada. Cualquiera o ambos pies o partes bajas de la pierna se pueden usar. El lanzador intenta golpear o "patear" el bumerán con el pie o parte baja de la pierna, y después lo atrapa antes de que tenga contacto con el suelo. Después de que el bumerán es golpeado puede ser atrapado con cualquier atrapada legal.</p>
<p>Atrapada legal (Catch, legal)</p>	<p>Acto de detener o conseguir pleno control de un bumerán en vuelo tras un lanzamiento legal teniendo cuidado de que no haya tocado el suelo o ningún objeto durante el vuelo o la atrapada y con la suficiente distancia de vuelo. Se tendrá que obtener control total antes de que el bumerán pueda tocar el suelo. El bumerán podrá ser atrapado contra el cuerpo del lanzador en todas las atrapadas que no requieran atrapada limpia. Se puede hacer saltar o rebotar el bumerán pero no está permitido que toque el suelo. Cualquier protuberancia encima o debajo de las superficies del bumerán no podrá ser utilizada para ayudar en la atrapada. Agujeros, abiertos o cerrados, tampoco pueden ser usados para ayudar durante la atrapada. En cualquier caso el bumerán debe ser atrapado con al menos dos dedos de una misma mano, ambas manos, o ambos pies. Simplemente sujetarlo con un dedo, mano o pie a través de un agujero no es una atrapada. No se permiten dispositivos, mecanizados o de otro tipo, para ayudar en la atrapada del bumerán.</p>
<p>Atrapada una mano limpia (Catch, one hand clean)</p>	<p>Atrapada legal con el requerimiento adicional de que durante la atrapada el bumerán no debe tocar al competidor excepto en la mano o el antebrazo del lado especificado (izquierdo o derecho). El bumerán no puede tocar el codo del lanzador.</p>
<p>Atrapada una mano detrás de la espalda (Catch, one-hand behind-the-back)</p>	<p>Una mano limpia por la espalda que satisface los requerimientos de atrapada detrás de la espalda. Excepción: el bumerán puede tocar la espalda o glúteos, o parte trasera de las piernas, durante la atrapada, pero atrapar el bumerán (plano o de canto) contra cualquier parte del cuerpo para conseguir control no está permitido. Si el bumerán es retirado</p>

	<p>una vez se ha conseguido el control del mismo, puede tocar el cuerpo –incluso enérgicamente- siempre que se mantenga el control. Si se pierde el control, se puede recuperar con la mano de atrapada sin usar el resto del cuerpo de ayuda.</p>
<p>Atrapada una mano bajo la pierna (Catch, one-hand under-the-leg)</p>	<p>Atrapada limpia de mano que satisfaga todos los requisitos de atrapada bajo la pierna. Excepción: el bumerán puede tocar la pierna, cuerpo, o glúteos durante la atrapada pero capturar el bumerán (en plano o de canto) contra la pierna o el cuerpo para conseguir control no está permitido. Cuando el bumerán es retirado, una vez conseguido el control, puede tocar el cuerpo, incluso enérgicamente, siempre que se mantenga el control. Si se pierde el control, se tendrá que recuperar con la mano de atrapada sin usar el resto del cuerpo de ayuda.</p>
<p>Atrapada dos pies en tierra bajo la pierna (Túnel) [Catch, two-feet-on-ground under-the-leg (Tunnel)]</p>	<p>Atrapada legal en la cual el bumerán pasa bajo la pierna mientras los dos pies permanecen en contacto con el suelo. Rodillas o parte baja de las piernas pueden tocar el suelo. Si en el momento de la atrapada la mano/brazo de atrapada del lanzador esta bajo la pierna, pero el bumerán no ha pasado todavía bajo la pierna, el bumerán debe ser retirado desde debajo de la pierna para completar la atrapada. El control de la mano de atrapada debe ser mantenido hasta que la atrapada/retirada se haya completado.</p>
<p>Atrapada dos manos limpia (Catch, Two-hand clean)</p>	<p>Atrapada legal usando ambas manos. El bumerán no puede tocar ninguna parte del cuerpo excepto las manos/antebrazos. No puede tocar los codos.</p>
<p>Atrapada bajo la pierna (Catch, under-the-leg)</p>	<p>Atrapada legal en la cual el bumerán pasa debajo de la pierna. Si en el momento de la atrapada, el brazo o mano de atrapada esta por debajo de la pierna, pero el bumerán no ha pasado por debajo de la pierna, el bumerán debe ser retirado por debajo de la pierna para completar la atrapada. El control por la mano de atrapada debe ser completo hasta que la atrapada/retirada sea completada.</p>
<p>Atrapada no oficial (Catch, Unofficial)</p>	<p>Atrapada que no cumple todos los requisitos de una atrapada legal. No cuenta como atrapada. Catch which does not meet all the requirements of a legal catch. Not counted as a catch.</p>
<p>Ayuda en la atrapada (Catching Aid)</p>	<p>Cualquier característica en un bumerán, mano u otros objetos que provean alguna ventaja de atrapada están prohibidos. Ejemplos: a) químicos o mecánicos (Velcro), adhesivos aplicados al bumerán, el lanzador o a su ropa b) cualquier extensión de mano, brazo o pierna c) cualquier objeto para interceptar el bumerán</p>
<p>Central, punto (Center point)</p>	<p>Punto en el centro de la diana (bull's-eye) desde el que se miden los radios de todos los círculos de precisión y alcance.</p>

Jefe de círculo (Circle Máster)	Persona responsable del correcto desarrollo de las pruebas en cada círculo incluido en el torneo. Esto incluye interpretar las reglas, organizar a otros jueces, y registrar las puntuaciones.
Campo de competición (Competition field)	Área donde el torneo tiene lugar. Límites a especificar antes del comienzo de la competición: a) área específicamente reservada para bumeranes de competición y específicamente autorizada para usar antes del comienzo de la prueba. Aparcamiento y zonas de espectadores, campos de deporte adyacentes en uso, calles, y otras áreas designadas como fuera de los límites, antes del comienzo de la competición, no forman parte del campo de competición. Campos adyacentes no se consideran parte del campo de competición. b) El área de los círculos de competición en los que la prueba tiene lugar. Formada por una serie de círculos concéntricos que van de dos metros a diez metros de radio (cada dos metros para precisión) y de 20 a 50 de radio (cada diez metros) para distancia de vuelo.
Cuentatrás (Countdown)	Anuncio verbal del Jefe de círculo o un juez que indica a un lanzador que dispone de 15 segundos para realizar su lanzamiento. La cuentatrás podrá ser así: "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "fuera" Si el lanzador no consigue lanzar a tiempo el turno puntúa cero. El Jefe de círculo puede comenzar la cuentatrás de quince segundos cuando el círculo esté despejado y el siguiente competidor entre en la línea de 8 puntos del círculo. Ningún competidor podrá demorar su entrada en el círculo de 8 puntos o de lo contrario el Jefe de círculo podrá empezar la cuentatrás de quince segundos antes de que el competidor entre en el círculo de 8 puntos.
Descalificado de la competición (Disqualified from competition)	Los lanzadores descalificados no pueden lanzar, aconsejar, o actuar como juez designado por su equipo durante un evento. Debe permanecer fuera del campo de competición durante el tiempo de descalificación.
Bumerán de Duración (Duration Boomerang)	El MTA en Superrapidez por equipos. Cualquier bumerán puede ser utilizado como Bumerán de Duración (MTA).
Distancia de vuelo (Flight range)	ver Vuelo o Distancia
Falta de pie (Foot fault)	Ocurre cuando durante el lanzamiento el pie del lanzador toca la línea que define la diana del evento. El pie del lanzador toca la línea de 2 metros del círculo antes o mientras está soltando el bumerán. El movimiento de lanzamiento debe finalizar claramente sin tocar la línea de dos metros del círculo antes de que el lanzador deje el círculo de dos metros para realizar la atrapada. En Larga Distancia debe no tocar ni traspasar la línea de dos metros ni la línea base de 40 metros.
Puerta (Gate)	Área de comienzo y finalización en la línea de 20 o 30 metros en las pruebas por relevos. El comienzo, final, y todos los relevos deben tener lugar en la puerta de equipos.
Suelo (Ground)	Tal como se usa en la definición de atrapada legal, punto donde la tierra, o su recubrimiento, es suficientemente firme para afectar notablemente el movimiento de rotación o de traslación del bumerán en vuelo o durante la atrapada.
el/suyo	No hace referencia al género masculino, incluye ambos

(He/His)	géneros.
Inmediatamente (Immediately)	Tan pronto como sea posible, incluso si es necesario interrumpir una conversación oficial.
Calentamiento individual (Individual Warm-up)	<p>Tras el Calentamiento General y antes del turno de cada competidor. Según las diferentes pruebas, 'Individual' significa lanzador, (por ejemplo en Rapidez, Fast Catch), pareja de lanzadores (por ejemplo en Acrobático/Dobles, Trick Catch/Doubling), grupo de lanzadores (por ejemplo en Precision Individual 100, Individual Accuracy 100) o grupo de parejas de lanzadores (por ejemplo Ronda Australiana por Equipos, Team Australian Round).</p> <p>El Calentamiento Individual queda definido en las reglas de cada evento. El periodo de calentamiento empieza tan pronto como el Jefe de círculo señala que el círculo está despejado. El lanzador puede empezar su ronda antes de que el tiempo permitido de calentamiento termine, si así lo desea, avisando de que su calentamiento ha terminado y disponiendo del 'círculo despejado' ("circle is clear") y/o los 'cronómetros listos' ("timers are ready"), según proceda.</p>
Interferencia (Interference)	<p>Situación en la que el vuelo del bumerán es alterado por contacto con el bumerán en vuelo de otra persona, por una persona, animal u obstáculo predesignado. La interferencia ocurre cuando el bumerán es atrapado o rebotado por cualquiera cosa distinta a su lanzador. Se puede denominar interferencia si un animal o persona impide al lanzador alcanzar su bumerán para una atrapada. No se puede llamar interferencia si el bumerán toca el suelo antes de la alegada interferencia. La política de relanzamientos queda definida en las reglas de cada prueba. Cualquier contacto entre compañeros de equipo o sus bumeranes no se considera interferencia.</p>
Juez (Judge)	<p>Persona responsable del correcto desarrollo de las pruebas en un torneo. Esto incluye interpretar las reglas, organizar a otros jueces y registrar puntuaciones. El juez puede ser jefe de círculo o juez principal o juez de evento designado por el director de torneo o juez principal. Un juez puede tener más de una tarea siempre que pueda cumplirlas correctamente.</p>
Círculo de distancia (Meter circles)	<p>Líneas marcadas para especificar la distancia desde el punto central del campo.</p>
No atrapada (fallida) (Non-catch)	<p>Fallo de atrapada legal. Incluye atrapadas no oficiales y atrapadas realizadas tras un lanzamiento o vuelo que no cumpla con los requerimientos de la prueba. No cuenta como atrapada</p>
Juez oficial (Official)	<p>Director de torneo, juez principal, jefe de círculo, o árbitro o persona designada para arbitrar en una prueba. Los jueces oficiales pueden ser competidores o no competidores. Un juez oficial podrá tener una o más tareas siempre y cuando pueda desarrollar todas ellas correctamente.</p>
Asignaciones de arbitraje (Officiating Assignments)	<p>Conjunto de obligaciones que un individuo debe desarrollar cuando es designado por el director de torneo, juez principal, jefe de círculo o árbitro u otra persona designada para arbitrar en un evento. Pueden ser competidores o no competidores.</p>
Punto de contacto	<p>Área del cuerpo que toca el suelo. Por ejemplo: toda la</p>

(Point of contact)	planta del pie o la punta de un dedo del pie puede ser un punto, siempre que esté tocando el suelo. Dos pies en el suelo es un único punto de contacto.
Distancia/Alcance de vuelo (Range of flight)	Punto más lejano en metros del círculo sobre el que el bumerán vuela en salida, entre que es lanzado desde el centro ("bull's-eye")(contra el viento) y retorna hacia el lanzador.
Juez de distancia (Range Steward)	Juez encargado de verificar la distancia de vuelo del bumerán. Uno de los jueces de distancia puede ser o actuar como coordinador de distancia, que es el único que puede gritar "corto" ("short"), si un bumerán no consigue alcanzar la distancia mínima. Se puede especificar antes de cada ronda, usualmente el último en la fila de oteadores. El grito "corto" puede formularse antes de la atrapada.
Relanzamiento (Re-throw)	Lanzamiento que tiene lugar para obtener nueva puntuación respecto a la puntuación perdida debido a interferencia y/o protesta de un lanzamiento en un turno previo. Puede también ser ordenado por un juez en caso de que el lanzamiento original no haya podido ser puntuado correctamente. Los relanzamientos se organizan y puntúan asegurándose de que el lanzador no pueda mejorar la mejor puntuación posible para el lanzamiento o ronda, en el momento de la interferencia. Sobre cuándo organizar un relanzamiento, ver las reglas de cada prueba, y Reglas Generales > Cronometraje
Tarjeta roja (Red card)	Segunda penalización o interferencia intencionada asignada a un equipo o individuo. Implica descalificación. Ver penalizaciones en las Reglas Generales.
Ronda (Round)	Secuencia de un evento en la que cada lanzador, (todos los lanzadores) dispone de una oportunidad de un específico número de turnos. Los turnos pueden ser en rotación con lanzadores de otros equipos consecutivamente o simultáneamente, según las reglas de la prueba.
Lanzamiento restringido (con menos miembros) (Short-Handed Throwing)	Un equipo lanza restringido (con menos miembros) cuando usa menos de cuatro lanzadores. Esto puede deberse a una penalización, como cuando un lanzador lanza ilegalmente tras el periodo de calentamiento, que es descalificado para la próxima prueba, aunque se celebre otro día. Se trata de una penalización personal. Pero los equipos con cinco lanzadores seguirán teniendo que desprenderse de un miembro para el equipo de jueces y se verán obligados a lanzar con menos miembros.
Cronómetro (Stopwatch)	Cada lanzador debe disponer de un cronómetro operativo que mida centésimas de segundo y medición por intervalos. Los cronómetros deberán ser de mano, no de muñeca. Se requiere cronómetro en la inscripción de torneos por equipos y torneos individuales. Usar intervalos de tiempo en todas las ocasiones. Los dispositivos con cronómetro sólo como una función adicional y no principal, como teléfonos móviles, no están permitidos.
Bumerán de conteo (Tally Bumerán)	El de rapidez en Superrapidez (Team Supercatch). Cualquier bumerán puede ser usado como bumerán de conteo (rapidez, Fast Catch).
Lanzamiento en tandem (Tandem Throwing)	Dos lanzadores lanzan simultáneamente en un periodo específico de tiempo. El Segundo lanzador de la pareja debe lanzar dentro del periodo de tiempo especificado al

	lanzamiento del primer lanzador. Si el jefe de círculo indica que ha transcurrido más tiempo del especificado entre ambos lanzamientos, los dos lanzamientos puntúan cero.
Relevo (Tag)	Contacto de un lanzador, cuyo turno termina, con su compañero de equipo, cuyo turno comienza, en una prueba de relevos. El lanzador cuyo turno comienza debe estar con ambos pies en el suelo en la puerta de salida y fuera de la línea designada (20 o 30 metros) hasta que reciba el relevo. En el momento del relevo, comienza su turno y debe empezar a correr (comienzo en parado (standing start)). El contacto debe realizarse entre las manos del lanzador que termina su turno y el lanzador que comienza el suyo. Dicho contacto debe tener lugar fuera de la línea de distancia en la puerta (detrás de la línea de salida del equipo)
Lanzamiento legal (Throw, legal)	Lanzamiento de un bumerán desde el interior de la diana (bull's-eye) u otro área designada que satisfaga la distancia requerida de la prueba.
Lanzamiento obligado (Throw on command)	Los Bumeranes deben ser lanzados a la orden del jefe de la prueba. La suelta debe tener lugar entre la orden y dos segundos más tarde. Si supera este tiempo el lanzador pierde su turno. Para pruebas en las que el lanzamiento no sea obligado ver cuantatrás.
Director de torneo (Tournament Director)	Persona que organiza y generalmente es responsable del torneo
Jueces oficiales de torneo (Tournament Officials)	Persona que actúa como juez en un evento; como jefe de círculo, cronometrador, anotador, juez de distancia, iniciador, etc
Captura (Trap)	ver Atrapada con ayuda del cuerpo
Túnel (Tunnel catch)	Ver Atrapada dos pies en el suelo bajo la pierna (Túnel)
Turno (Turn)	Oportunidad de competidor de realizar una prueba. La secuencia de turnos por competidor, en todas las pruebas, se fija antes del comienzo del torneo. Un turno comienza cuando el turno del lanzador previo ha sido puntuado o en el momento que los jueces lo indiquen que jueces oficiales están preparados. El lanzador debe lanzar durante los 15 segundos siguientes o pierde su turno, a no ser que se haya dispuesto lo contrario antes del comienzo del torneo. Prórrogas pueden ser permitidas por los jueces si creen que son necesarias para un juego limpio.
Ronda sin puntuación (Unscored Round)	Ronda en la que no se consigue registrar una puntuación oficial debido a una interferencia, o porque el juez no consiga registrar correctamente la ronda. Puede dar lugar a un relanzamiento. Si no se realiza relanzamiento (por ejemplo: por accidente o lesión), los jueces determinarán la puntuación de modo que ningún participante reciba ventaja o desventaja.
Calentamiento (Warm-up)	Hay un calentamiento general en las áreas designadas del campo de competición antes del comienzo de cada prueba. La duración se determina en las reglas de las pruebas.
Tarjeta amarilla (Yellow card)	Primer nivel de penalización en individual o por equipos, ver penalizaciones en las Reglas Generales.

F Organizando el Torneo

Los temas de esta sección son parte del Libro de Torneos (aún no escrito), que contiene información para los directores de torneo, organizadores y equipos. Esta información es necesaria para el desarrollo del torneo pero no es necesaria en el reglamento para las pruebas en el campo de lanzamiento.

F1 Estableciendo el orden de lanzamiento

- ♣ El orden de lanzamiento debe ser determinado antes de que lleguen los lanzadores al torneo.
- ♣ Las fichas de puntuaciones estarán disponibles para cada equipo el día de prueba de equipos, así como para individuales
- ♣ Copias de estas listas serán entregadas a los lanzadores antes de la primera prueba y a cada capitán de equipo antes de la reunión de capitanes.
- ♣ Estas hojas deben ser publicadas
- ♣ Cualquier posible problema será llevado a los jueces de torneo antes de que éste comience. Los directores del torneo pueden establecer un límite para implementar los cambios solicitados.

F2 Avisos y anuncios

Antes del comienzo de la primera prueba deben comunicarse lo antes posible a los participantes lo siguiente:

- ♣ Nombres de los jueces de torneo, jueces oficiales, árbitros, personal de seguridad y sustitutos.
- ♣ Orden en el cual los lanzadores van a lanzar. El orden debe ser arbitrario. Debe realizarse y anunciarse antes de que la primera prueba comience.
- ♣ Las reglas generales y reglas de campo que afecten a todas las pruebas
- ♣ Estos anuncios pueden ser hechos en el encuentro de capitanes

F3 Organización de las pruebas

- ♣ Para el comienzo de cada día de torneo hay que revisar los horarios
- ♣ Antes de que comience la competición, el orden de las pruebas de cada día es publicada en la web y en el campo.
- ♣ El orden de lanzamiento, asignación de círculos y asignación de jueces deben estar disponibles antes de cada prueba y ser anunciados y publicados en el campo.
- ♣ ¡No olvides llevar contigo un cronómetro en todo momento! (ver cronómetros)

Sólo en las pruebas por equipos

- ♣ Debe haber tres días de competición más un día de lluvia, por si se necesitara durante los días de campeonato.
- ♣ Si alguno de los 4 lanzadores de cada equipo previsto para cada prueba sufre un accidente, o por otras circunstancias el equipo se reduce a menos de 4 miembros, entonces el equipo lanzará con uno de menos, excepto si un suplente es aprobado. (ver el uso de suplentes, 'Use of Extras')
- ♣ Un miembro del equipo de jueces debe estar en su círculo designado a tiempo para el comienzo de cada prueba, de lo contrario recibirá una tarjeta amarilla. **Esto también es aplicable si abandona el círculo antes de que finalice.**
- ♣ Los miembros del equipo de lanzadores deben estar en sus círculos designados a tiempo al comienzo de cada prueba o recibirán una tarjeta amarilla.

Sólo para eventos individuales

- ♣ Habrá dos días de competición individual durante la duración del campeonato.
- ♣ Los lanzadores pueden ser requeridos para juzgar, tomar tiempo, y/o distancia, antes o después de sus turnos en los círculos donde están compitiendo

F4 Uso de reservas en las pruebas por equipos

- ♣ Los equipos pueden tener 4, 5 o 6 lanzadores
- ♣ El equipo de veteranos y el equipo del director del torneo pueden tener más lanzadores.
- ♣ Equipos con menos de 6 lanzadores pueden añadir reservas con el permiso de los jueces de torneo Reservas no puede hacer el equipo mayor de 6. Todos los reservas deben ser aprobados por los jueces de torneo antes de cada evento.
- ♣ Los reservas solo pueden competir por un equipo durante el torneo por equipos
- ♣ En caso de emergencia o accidente, que lleve a un equipo a constar de 3 o menos miembros, los jueces de torneo pueden aprobar el uso de reservas en ese momento. Si un miembro del equipo puede reincorporarse al equipo más tarde, el miembro del equipo reemplazará al reserva que lo sustituyó previamente.

F5 Clasificación en Campeonatos del Mundo

- ♣ El tamaño oficial del campeonato es el numero de:
 - o Copa de equipos Team cup: equipos registrados al comienzo de la primera prueba. No hay numero mínimo de equipos
 - o Copa individual: lanzadores registrados al comienzo de la primera prueba. No hay número mínimo de participantes
- ♣ Las puntuaciones del torneo se registran de acuerdo a las reglas de las pruebas
- ♣ Puntuaciones y clasificaciones se harán públicas al final de cada prueba.

Clasificación en cada prueba

- ♣ 1ª puntuación = primer puesto; 2ª puntuación = 2º puesto; 3ª puntuación = 3er puesto, última puntuación = n puesto (n igual al numero de equipos o de individuales registrados)
- ♣ Ejemplo:
 - o Por equipos: si hay 20 equipos, el equipo en primer lugar en una prueba recibe 1 punto de clasificación, el segundo dos puntos, el tercero tres puntos, el ultimo recibe 20 puntos.
 - o Individual: Si hay 100 individuales, el primer puesto en una prueba recibe 1 punto, el 2º 2 puntos, el ultimo recibe 100 puntos.
- ♣ Sistema de ascenso de puesto: El número máximo de puntos en una prueba es igual al número total de equipos o lanzadores en dicha prueba.
- ♣ No hay puntos adicionales por ganar una prueba.
- ♣ Si se produce empate entre equipos o individuales, se dividen los puntos de clasificación por la plaza que ocuparían si no hubieran empatado.
 - o Ejemplo: si tres equipos empatan en el segundo puesto, dividen el puesto de clasificación por 2º, 3º y 4º puesto. El siguiente equipo recibe el 5º puesto.
- ♣ Sin puntuación, no presentado, o equipo/lanzador descalificado en una prueba o en el campeonato recibirán n puntos de clasificación (la peor clasificación posible, en la prueba o el total)
- ♣ El número de competidores o equipos (n) deben permanecer igual aunque

alguno sea descalificado. Los equipos/individuales descalificados reciben una puntuación igual al tamaño del torneo (última plaza de clasificación).

o Ejemplo: (50 competidores y 2 descalificados): 1er puesto = 1er clasificado, último puesto pero no descalificado = $n-2$ puntos de clasificación ($50-2= 48$ puntos de clasificación, y los dos lanzadores descalificados reciben n punto de clasificación cada uno.

♣ Los equipos o individuales descalificados reciben al máximo número de puntos de clasificación en cada prueba. No pueden ganar el torneo. Si no hay más equipos/individuales descalificados, ellos ocuparán la última plaza en el torneo, sin importar lo buenas que hubieran sido sus otras puntuaciones.

♣ El equipo/individual que acumula menos puntos de clasificación es el ganador de la competición. Los puntos más bajos sobre 1 es el mejor; el mayor número de puntos de clasificación es el último.

♣ El Campeón del mundo por equipos es el equipo que acumule los menos puntos de clasificación en el cómputo global. El mayor número de puntos de clasificación general es el último.

♣ El Campeón del mundo individual es el lanzador que acumule los menos puntos de clasificación en el cómputo global. El mayor número de puntos de clasificación general es el último.

F6 Cancelación de pruebas

♣ Antes del comienzo del torneo, el director del torneo publicará el orden en el cual las pruebas puedan ser canceladas por razones de tiempo.

♣ Los avisos de los torneos/pruebas son incluidos en la programación. Por causas climatológicas u otros imprevistos, los jueces pueden decidir hacer una pausa y reprogramar el comienzo o cancelarlo o postponerlo.

♣ En caso de lluvia intensa, viento fuerte u otras circunstancias imprevistas, los jueces de torneo decidirán cuándo continuar con las pruebas, o hacer una pausa y esperar a que mejore la climatología.

♣ En el caso de lluvia ligera, la competición sigue adelante.

♣ Si hay rayos visibles en el campo y se acercan, los jueces de torneo pueden marcar una pausa y esperar a que pase la tormenta.

♣ Si los jueces deciden hacer una pausa (en caso de lluvia fuerte, rayos, etc), deberán hacerlo, en lo posible, entre rondas de la prueba. El resto de la prueba debe realizarse el mismo día o la prueba debe considerarse cancelada y la puntuación de la prueba debe considerarse como se detalla:

♣ Si la prueba tiene rondas (como la ronda australiana, con varias rondas por equipo), entonces el número de turnos de todos los equipos que lo hayan completado son las puntuaciones de la prueba.

Ejemplo: Si todos los equipos tienen dos lanzadores que lo han completado, pero otros tiene tres lanzadores, puntúan sólo los dos primeros lanzadores de cada equipo. Si algunos turnos no han comenzado cuando la interrupción se produce, pueden ser completados cuando la competición se reanude y sus puntuaciones incluidas en la clasificación oficial por equipos.

♣ Si una prueba es realizada una vez por cada equipo, como en la prueba de resistencia, y todos los equipos no han completado sus turnos, entonces no hay puntuación para esa prueba.

♣ Cuando un torneo se reanuda más tarde en ese mismo día, y se ha perdido demasiado tiempo para continuar la prueba interrumpida, la siguiente prueba será la programada.

F7 Reprogramación de pruebas en Campeonatos por Equipos

El objetivo de los organizadores de torneo es completar todas las pruebas durante el torneo por equipos en los días establecidos. Si la climatología u otros problemas reducen el número de pruebas programadas, tendrá que seguir proclamándose un campeón. La siguiente guía determina la reprogramación de las pruebas:

- ♣ Si el primero o segundo día está completamente arruinado entonces la competición será programada para el día de lluvia 'rain day', usando el mismo orden de pruebas como se publicó inicialmente. Si es el primer día el que se ha perdido, la programación del segundo día se mantiene, y la del primer día se pasa al día de lluvia; si es el segundo día el suspendido, la programación de los eventos del segundo día se pasa al día de lluvia.

- ♣ Si ambos días se cancelan, son las programaciones del primer día las que se realizan el día de lluvia.

F8 Reprogramación de pruebas en Campeonatos Individuales

El objetivo de los organizadores de torneo es completar todas las pruebas durante los campeonatos individuales en los días programados. Si el clima u otros problemas reduce el número de pruebas, se tendrá igualmente que declarar un campeón. Las siguientes directrices determinarán la reprogramación si un día se arruina:

- ♣ Los Campeonatos Individuales son aprobado incluso si continúa lloviendo el segundo día.

- ♣ Si el primer día de Campeonato Individual es cancelado por alguna razón, la programación prevista para el segundo día se mantendrá para el segundo día

- ♣ Sin embargo, el director del torneo podría decidir **antes del comienzo del torneo**, que el segundo día pueda desarrollarse con una programación alternativa, para mayor variedad de pruebas. Esta programación revisada puede contener pruebas de cualquier día. El director del torneo revisará la programación antes del comienzo del torneo. Una sugerencia: Ronda Australiana , Acrobatico/Dobles 100 (o sólo Dobles 50), Rapidez, MTA 100

- ♣ Si el segundo día es cancelado debido al mal tiempo, entonces la posición puede determinarse por las puntuaciones del primer día o las finales del día de lluvia, si existiera.

G Reglas para registrar Records del Mundo

Esta sección no pertenece al Reglamento de Pruebas. Probablemente pertenezca a la web de IFBA y al Libro de Torneos.

Records

Los records serán establecidos sólo durante el turno de cada lanzador durante las pruebas individuales del Campeonato del Mundo y en las pruebas individuales durante los Campeonatos del Mundo por Equipos.

Reconocimiento IFBA

IFBA reconocerá records del mundo sólo si:

- ♣ La prueba está contenida en el Reglamento IFBA o se trata de una prueba con reglas tradicionalmente aceptadas (ejemplo: mayor número de atrapadas consecutivas, Most Consecutive Catches).
- ♣ El record se consigue si una prueba no se realiza más de una vez en un mismo día, o si se realiza la misma prueba más veces en el mismo día, debe ser conseguido en el primer intento.
- ♣ En cualquier caso IFBA **puede** (no debe) votar para aceptar o rechazar un record mundial.

En el presente las pruebas son estas:

- ♣ Precisión 100 (Accuracy100) 5 rondas de 2 lanzamientos
- ♣ Precisión 50 (Accuracy 50) 5 rondas de 1 lanzamiento
- ♣ Rapidez (Fast Catch) dos rondas
- ♣ MTA 100 (3, 4, o 5 lanzamientos)
- ♣ MTA sin limite (3, 4, or 5 lanzamientos). Pueden ser las puntuaciones fuera de campo de la prueba de MTA 100 (out-of-bounds score)
- ♣ MTA3⁺ (la suma de los 3 mejores lanzamientos de 5)
- ♣ Australian Round max 100 con 5 lanzamientos
- ♣ Acrobático/Dobles 100 (Sistema Christchurch)
- ♣ Resistencia (Endurance) mayor número de atrapadas en un periodo de 5 minutos
- ♣ Larga Distancia: mejor puntuación de una o dos rondas de 5 sets de un lanzamiento, o mejor puntuación de un máximo de 20 lanzamientos en un día.
- ♣ Juggling: mayor número de atrapadas encadenadas hasta que uno de los dos bumeranes no es atrapado, los dos primeros lanzamientos deben hacer mínimo 20 metros.
- ♣ Mayor número de atrapadas consecutivas: mayor número de atrapadas seguidas, hasta que el bumerán no es atrapado, se necesitan 20 metros de precalificación, pero no se verifican en todos los lanzamientos.

Requisitos para proponer records

Estos records deben ser realizados durante un torneo reconocido por un país miembro de IFBA. Normalmente todos los países miembros de IFBA sólo reconocerán, los torneos celebrados en sus territorios. En otros casos (como por ejemplo Larga Distancia en el Sahara), decidirá el Comité Directivo de IFBA.

Cualquier país puede solicitar incluir una prueba en la lista de records IFBA (es necesario entonces que aparezca en el Reglamento IFBA) y propuesto en Asamblea General.

El Comité Directivo IFBA realizará los cambios necesarios en el Reglamento y/o en la lista de records, como muy tarde antes de la siguiente Asamblea General.

Si un competidor realiza una puntuación perfecta en:

♣ Precisión 100 (5 rondas de 2 lanzamientos), continúa en rondas de 2 lanzamientos hasta que uno de ellos, o ambos, no haga la puntuación perfecta de 10 (ej: 9 y 10). La puntuación total sería 109.

♣ Precisión 50 (5 rondas de 1 lanzamiento), continúa en rondas de 1 lanzamiento hasta que uno de ellos, no haga la puntuación perfecta de 10 (ej: 9). La puntuación total sería 59.

♣ Ronda Australiana (max 100 puntos en 5 rondas de un lanzamiento), continúa lanzando en rondas de 1 lanzamiento, hasta que uno de ellos no sea perfecto de 20 (ej: 19). La puntuación total será 119.

Acrobático/Dobles 100 (Trick Catch/Doubling 100) (Sistema Christchurch), continúa lanzando en rondas de 1 lanzamiento (en Dobles un lanzamiento con dos bumeranes) hasta que uno de los lanzamientos (en Dobles un lanzamiento con dos bumeranes), no es atrapado. La puntuación total es entonces 100 puntos más los puntos de las atrapadas realizadas (en Dobles: si el primer bumerán es atrapado y el segundo fallido, consigue los puntos por la atrapada realizada y finaliza. Si el primer bumerán es fallido y el segundo atrapado, no consigue puntos por la atrapada realizada y finaliza).