

International Federation of Boomerang – IFBA, 2006



PRAVIDLA BUMERANGOVÝCH DISCIPLÍN

revize 2.1



překlad: Michal Vejlupek

české znění ke stažení: www.bumerang-asociace.cz

anglické znění ke stažení: www.ifba-online.com

A. OBSAH

A. OBSAH.....	2
B. POZNÁMKA K ČESKÉMU PŘEKLADU	3
C. REVIZE	3
D. PRAVIDLA OBECNÁ.....	4
E. INDIVIDUÁLNÍ BUMERANGOVÉ DISCIPLÍNY.....	11
E.1. Přesnost (Accuracy)	11
E.2. Australské kolo (Australian Round)	13
E.3. Trikové chytání / Dublování (Trick Catch/Doubling 100).....	16
E.4. Rychlost (Fast Catch)	18
E.5. Vytrvalost (Endurance).....	20
E.6. Doba letu (Maximum Time Aloft 100).....	22
E.7. Hod do dálky (Long Distance)	23
F. TÝMOVÉ BUMERANGOVÉ DISCIPLÍNY.....	27
F.1. Přesnost – týmová varianta (Team Accuracy)	27
F.2. Australské kolo – týmová varianta (Team Australian Round)	29
F.3. Trikové chytání / Dublování – týmová varianta (Team Trick Catch/Doubling 100)	32
F.4. Vytrvalost – týmová varianta (Team Endurance Relay)	35
F.5. Doba letu – týmová varianta (Team Maximum Time Aloft 100)	37
F.6. Supercatch – týmová varianta (Team Supercatch).....	38
F.7. Štafeta (Team Relay).....	41
G. ORGANIZACE MISTROVSTVÍ SVĚTA.....	44
H. PRAVIDLA UZNÁVÁNÍ SVĚTOVÝCH REKORDŮ	47
I. REJSTŘÍK	48

B. POZNÁMKA K ČESKÉMU PŘEKLADU

Pravidla bumerangových disciplín vydala Mezinárodní federace bumerangových asociací (IFBA), první verzi r. 2006 před světovým šampionátem v japonské Asahikawě.

Český překlad se nedrží striktně členění původního anglického textu – na vybraných místech jsem text drobně přeuspořádal, přidal svůj komentář, do textu jsem vložil odkazy na definice pojmů (symbol /*/) apod. To vše ve snaze o maximální srozumitelnost textu.

Případné dotazy a návrhy na vylepšení dokumentu uvítám.

Many Happy Returns,

Michal Vejlupek

bumerang-asociace@seznam.cz

<http://www.bumerang-asociace.cz>

C. REVIZE

č. revize	kdy provedena	seznam změn
1.0	2008/08	- první verze dokumentu, bez týmových disciplín
2.0	2010/01	- zavedeno značení kapitol písmeny a čísly - doplněny týmové disciplíny a seznam revizí - oprava v disciplíně Australské kolo: chyt bumerangu není podmínkou platného pokusu
2.1.	2010/02	- aktualizace pravidel ze strany IFBA, napříč celým dokumentem, pro účely Mistrovství světa 2010: kapitoly přeuspořádány, zavedeny nové varianty některých disciplín, přerozděleny odpovědnosti závodníků a rozhodčích, nově upraveny podmínky rozcvičování, upřesněn trest diskvalifikovaného atd.

D. PRAVIDLA OBEČNÁ

Obecná pravidla jsou platná jak pro týmové, tak pro individuální bumerangové disciplíny a soutěže.

Bezpečnost

Je-li bumerang /*/ vržen lehkomyšlně, může být nebezpečný.

- Házej bumerangem pouze na bezpečném místě s prostorem dostatečným jak pro let, tak pro případný odraz bumerangu, bez rizika zasažení osob nebo objektů.
- Ocitne-li se kdokoli v nebezpečí zásahu bumerangem, okamžitě a hlasitě ho varuj.
- Osoby, které se blíží do rizikového prostoru, upozorni předem. Ještě před hodem si ověř, že ti porozuměly.
- Nevstupuj do pole /*/ jiného vrhače dříve, než si ověříš, že je to bezpečné a než vrhače na svůj vstup upozorníš.

Bezpečnostní pravidla pro rozcvičování /*/ na turnaji

- Vrhač, který zasáhne jinou osobu svým bumerangem /*/ během první poloviny letové křivky (tj. než se bumerang otočí k letu zpět) a který zásah jednoznačně zavinil, je diskvalifikován pro následující disciplínu, bez ohledu na to, zda bude probíhat tentýž soutěžní den nebo jiný den.
- Vrhač, který byl dvakrát během jednoho dne napomenut pořadatelem /*/ nebo rozhodčím /*/ za nebezpečné házení, nebo který někoho zasáhl bumerangem /*/ poté, co byl 1x napomenut, je okamžitě diskvalifikován pro celý zbytek soutěžního dne (nesmí se účastnit ani rozcvičování /*/).
- Pro týmy: Osobní tresty uvedené v předchozích dvou bodech nezbavují tým povinnosti uvolnit 1 svého člena pro rozhodování během turnaje. Tým tedy může být takto donucen soutěžit v neúplné sestavě /*/.
- Výjimky: A) nehoda jednoznačně zaviněná obětí, B) k zásahu osoby došlo během organizovaného hromadného rozcvičování /*/ (na čáře určené pro odhody) tím, že oběť nehody nevěnovala pozornost vracejícím se bumerangům

Bezpečnostní pravidla během soutěžního kola /*/

- Soutěžící je povinen před hodem rozmístit čárové rozhodčí /*/ aj. tak, aby nebyli v ohrožení. Je-li čárový rozhodčí /*/ aj. zasažen, vrhači je za tento hod přiděleno nulové skóre a není poskytnuta možnost náhradního pokusu /*/ ani kola /*/.
- K přemístění čárových rozhodčích /*/ aj. je poskytnut dostatečný čas.

Práva soutěžících (jednotlivců i týmů)

- Soutěžící smí vyměnit svůj bumerang /*/ v jakémkoli okamžiku mezi svými hody. Nesmí tím ovšem způsobit větší zpoždění než 15 sec, jinak je jeho pokus /*/ neplatný bez nároku na náhradní pokus.
- Každý vrhač má právo před svým kolem /*/ požádat o odstranění jakéhokoli objektu ze soutěžního pole /*/, kromě předem určených výjimek (např. přírodní útvar). Zasažení

objektu, který mohl být odstraněn, je přičteno na vrub soutěžícího – hod je obodován nulou.

- Ve všech bumerangových disciplínách je povoleno používat rukavice schváleného druhu (viz „pomůcka pro chytání“ /*/).

Povinnosti soutěžících (jednotlivců i týmů)

- BEZPEČNOST, BEZPEČNOST, BEZPEČNOST
- Registrací na turnaji každý soutěžící souhlasí s tím, že bude akceptovat rozhodnutí pořadatelů /*/ a rozhodčích /*/.
- Disciplíny, ve kterých je měřen čas: Soutěžící je povinen se před odhodem přesvědčit, že rozhodčí /*/ jsou připraveni. Za hod provedený dříve, než byli připraveni, přísluší nulové skóre a není poskytnuta možnost náhradního pokusu /*/.
- Ve všech disciplínách: Každý soutěžící je povinen být připraven k odhození v okamžiku, kdy je na řadě. Neodhodí-li do 15 sec, je jeho pokus /*/ neplatný bez nároku na náhradní pokus.
- Ve všech disciplínách: Není-li to nezbytné, soutěžící nesmí během disciplíny promlouvat k rozhodčím /*/.
- Prostor nad soutěžním polem /*/ nesmí být v průběhu disciplíny za žádných okolností protínán bumerangy /*/ jiných vrhačů, než toho, který je právě na řadě.
- Rozcvičování /*/ smí být prováděno jen v určeném prostoru a v určeném čase. Neoprávněný hod provedený z jakéhokoli důvodu je sankcionován diskvalifikací z příští disciplíny (bez ohledu na to, zda se bude konat tentýž den nebo v jiný den).
- Pro týmy: Osobní trest uvedený v předchozím bodu nezavazuje tým povinnosti uvolnit 1 svého člena pro rozhodcování během turnaje. Tým tedy může být takto donucen soutěžit v neúplné sestavě /*/.
- Po celou dobu průběhu soutěže měj u sebe své vlastní stopky /*/.

Odpovědnosti pořadatelů /*/

Všichni rozhodčí /*/ i ředitel /*/ turnaje mohou soutěžit na turnaji, který pořádají. Pokud tak učiní, musí určit svého zástupce, který převezme jejich roli na dobu, kdy probíhají jejich soutěžní pokusy /*/.

Pořadatelé /*/:

- přiměřeným způsobem řídí diváky
- zhotoví letáky a distribuují je mezi diváky; leták musí obsahovat důležitá varování (bezpečnostní pravidla) a měl by obsahovat i program turnaje
- řídí zahajovací mítink, na kterém přednesou důležitá oznámení a stručně zopakují pravidla turnaje
- zhotoví kopie pravidel turnaje, tak, aby byly dostupné všem soutěžícím
- pomáhají rozhodčím /*/ řešit případné protesty
- zabezpečí pro závodníky WC a hygienická zařízení

Rozhodčí /*/

- zodpovídají za férové vedení turnaje
- v případě potřeby jmenují pomocné rozhodčí
- rozhodují o výši skóre přiděleného za jednotlivé soutěžní pokusy /*/
- shromažďují údaje od čárových rozhodčích a od časoměřičů a předávají je zapisovateli skóre
- posuzují narušení /*/
- provádí výklad pravidel
- radí se s ředitelem /*/ turnaje a s výše postaveným rozhodčím o podaných protestech
- v nestandardních / komplikovaných situacích použijí jakoukoli vhodnou metodu k tomu, aby spravedlivě určili výsledné skóre, přičemž přihlíží k výpovědím svědků (ovšem nejsou jimi limitováni)
- mají-li pochybnost o skóre za příslušný soutěžní pokus /*/, smí si vyžádat opakování pokusu /*/

Zapisovatel skóre

- zaznamenává veškerá skóre během celého turnaje
- je jmenován ředitelem /*/ turnaje ještě před začátkem soutěže
- v případě potřeby může hlavní rozhodčí /*/ tuto roli přidělit komukoli jinému

Analytik

- překontroluje kalkulace na výsledkových listinách
- určuje výsledná umístění soutěžících v jednotlivých disciplínách (vítěz disciplíny, 2. místo, 3. místo atd.)
- sbírá data, podle kterých určí výsledné umístění soutěžících (vítěz turnaje, 2. místo, 3. místo atd.)

Čárový rozhodčí /*/ a časoměřič

- je jmenován výše postaveným rozhodčím, aby pomáhal určit dolet /*/, stopovat čas, hodnotit přesnost návratu nebo posuzovat chyty /*/; může být jmenován před startem disciplíny
- každý soutěžící plní během turnaje některé z úkolů uvedených v předchozím bodě (ne bezprostředně před svým vlastním soutěžním pokusem /*/)

Odpovědnosti soutěžícího, který je ze svého týmu uvolněn pro plnění role rozhodčího /*/

- pro každou soutěžní disciplínu musí každý tým uvolnit min. 1 svého člena, aby plnil úkoly rozhodčího /*/. Konkrétní zadání je zveřejněno stejným způsobem, jako je zveřejněno rozdělení týmů na jednotlivá soutěžní pole /*/ a pořadí házejících. Výjimky se odvíjí od velikosti týmu.
- členové týmu mohou být vyzváni, aby před svým soutěžním pokusem /*/ (a/nebo po něm) v tomtéž poli spolurozhodcovali. Neplnění tohoto úkolu může být důvodem k přidělení žluté karty.

- rozhodčí */* se musí být v daném poli */* nahlásit kruhovému rozhodčímu 5 minut před zahájením disciplíny a být připraven

Stopky */*

- Každý soutěžící musí mít funkční stopky měřící s přesností na 1/100 sekundy a mající funkci „LAP“. Stopky musí být určené k držení v dlani, ne na zápěstí apod.
- Bez vlastních stopek není možné se na turnaji registrovat (platí pro individuální i týmové soutěže).
- Uživatel stopek vždy stopuje tlačítkem „LAP“.

Seznam soutěžících a seznam rozhodčích */* za jednotlivé týmy

- po ukončení hromadného rozcvičování */* před každou disciplínou předloží tým kruhovému rozhodčímu */* jména 4 členů, kteří budou za tým soutěžit a jméno alespoň 1 svého člena, který bude plnit roli pomocného rozhodčího; případné výjimky závisí na početnosti týmu
- přidělení soutěžních polí */* jednotlivým týmům a požadavky na zajištění rozhodčích */* (obojí pro celou dobu turnaje) jsou týmům předány v kopiích na úvodním mítinku kapitánů */* a jsou také vyvěšeny na webových stránkách turnaje
- tým zodpovídá za to, že všichni jeho členové (soutěžící i rozhodčí */*) budou na svých místech včas. Za absenci může být udělena žlutá karta.
- před zahájením disciplíny jsou jména soutěžících předepisována do výsledkové listiny. Tým, který v tomto okamžiku není přítomen v kompletní sestavě */*, automaticky obdrží nulové skóre. Stejně tak jednotlivec v případě individuální disciplíny. Po této registraci není možné provádět změny, dokonce ani v případě zranění.
- každý soutěžící / tým je povinen udržovat si přehled o tom, kdy na něj přijde řada a být připraven k zahájení soutěžního pokusu */* na pokyn rozhodčího */*

Měření času

- pokud si časoměřič není jistý, zda stopky */* spustil a/nebo zastavil ve správný okamžik, je povinen své měření anulovat (tj. nehlásit ho)

Preferovaný způsob měření času v soutěžním poli */*:

- každý soutěžní pokus */* stopují 3 časoměřiči a 1 náhradní časoměřič
- pokud je rozptyl časů naměřených třemi časoměřiči v toleranci popsané níže, k výsledku náhradního časoměřiče se nepřihlíží
- pokud 1 nebo více časoměřičů vybočuje z tolerance, nebo pokud 1 či více časoměřičů svůj výsledek anuluje, jejich výsledky se nezohlední

Způsob určování konečného výsledku (času) při 3 časoměřičích:

- výsledky časoměřičů jsou platné tehdy, pokud mezi nejkratším a nejdelším naměřeným časem není větší rozdíl než 0,75 sec. Konečným výsledkem je prostřední naměřená hodnota.

- Pokud je rozdíl mezi nejkratším a nejdelším naměřeným časem větší než 0.75 sec, anulují se čas vzdálenější od prostřední neměřené hodnoty a místo ní se započte čas naměřený náhradním časoměřičem (není-li k dispozici, pak je konečný výsledek určen způsobem popsáním níže).

Způsob určování konečného výsledku (času) při 2 časoměřičích:

- k tomu, aby mohl být určen výsledný čas, musí být k dispozici alespoň 2 naměřené hodnoty, které od sebe nejsou vzdáleny více než 0.50 sec. Konečným výsledkem je nižší hodnota z obou naměřených.
- tato metoda je použita pouze tehdy, když jsou k dispozici pouze 2 časoměřiči, nebo je-li 1 ze 3 naměřených časů anulován (popř. 2 ze 4 apod.)
- pokud má rozhodčí /*/ k dispozici pouze 1 platně naměřenou hodnotu, soutěžící si může vybrat z těchto možností: A) okamžitý náhradní pokus /*/, B) přijme tuto časovou hodnotu po odečtení 0.50 sec.
- Pokud je jediná naměřená hodnota zjevně nesprávná, kruhový rozhodčí /*/ nařídí náhradní pokus /*/ a čas při něm dosažený je konečným výsledkem.

Rozcvičování /*/

- před každou disciplínou je poskytnuto 10 minut na hromadné rozcvičování /*/, před disciplínami Doba letu (MTA) a Supercatch (týmová disciplína) 15 minut. Rozcvičování začíná zvukovým signálem daným těsně po skončení předchozí disciplíny (a po vyřízení případných protestů). Konec rozcvičování je signalizován opět zvukovým signálem.
- Po skončení rozcvičování /*/ není povolen žádný cvičný hod. Sankce = diskvalifikace z první následné disciplíny, kterou dotýčný ještě neabsolvoval (i kdyby začínala druhý den).
- Do 5 minut po skončení rozcvičování /*/ se musí všichni soutěžící a rozhodčí /*/ hlásit na svém soutěžním poli /*/.
- Rozcvičování /*/ může probíhat buďto přímo na závoděšti /*/, nebo na sousední ploše vyhrazené pro tento účel. V případě využívání závoděště není povoleno pohybovat se v jakémkoli býčím oku /*/.
- pro disciplíny Australské kolo /*/ a Přesnost: první skupina se smí rozcvičovat /*/ pouze na ploše, která bude přístupná i všem následujícím skupinám, a pouze způsobem, který bude umožněn i všem následujícím skupinám (nesmí být nikterak zvýhodněna)
- během průběhu disciplíny není kdekoli na celém závoděšti /*/ přípustný žádný jiný hod než soutěžní. Sankce = diskvalifikace z první následné disciplíny, kterou dotýčný ještě neabsolvoval (i kdyby začínala druhý den).
- pro týmy: individuální sankce uvedená v předchozím bodě nezbavuje tým povinnosti uvolnit 1 svého člena pro plnění povinností rozhodčího /*/ (i kdyby pak tým musel soutěžit v neúplné sestavě /*/)

Odpočítávání /*/, zdržování

- po zapsání skóre předchozího soutěžního pokusu /*/ ti kruhový rozhodčí /*/ oznámí (např. zvoláním „Kruh je volný“), že jsi na řadě
- od toho okamžiku probíhá tvůj soutěžní pokus /*/, tj. máš 15 vteřin na odhození bumerangu /*/. V okamžiku uvolnění kruhu bys tedy měl již být na cestě k býcímu oku /*/ a vědět, jakým způsobem bumerang /*/ hodíš.
- pokud neodhodíš do 15 sec, tvé skóre je nula

Náhradní pokusy /*/

- snahou kruhových rozhodčích /*/ je zamezit tomu, aby byl náhradním pokusem /*/ kdokoli zvýhodněn nebo znevýhodněn
- pokud kruhový rozhodčí /*/ neurčí v zájmu fair-play jinak, může jednotlivec i tým svůj nárok na náhradní pokus /*/ odmítnout a ponechat si skóre za původní pokus (např. ve kterém došlo k narušení /*/)
- pokud je náhradní pokus /*/ požadován a povolen, skóre za něj se závazně počítá (i kdyby bylo horší než skóre za původní pokus)
- pravidla pro přiznávání náhradních pokusů /*/ uvádějí pravidla jednotlivých disciplín
- náhradní pokus /*/ přiznaný na základě vzneseného protestu je obvykle proveden v příslušném soutěžním poli /*/ na konci soutěžního kola /*/, nebo na konci celé disciplíny

Protesty

- protest smí být podán v případě jakéhokoli činu, jevu nebo rozhodnutí, které komukoli ze soutěžících přineslo výhodu nebo nevýhodu nespravedlivou vůči ostatním
- případný protest musí být podán u kruhového rozhodčího /*/, a to okamžitě (do 30 sekund po vzniku situace, neurčují-li pravidla příslušné disciplíny jinak). Řešen bude bezprostředně, je-li to možné.
- protestovat proti nesprávnému skóre není nutné. V případě dostatku důkazů bude skóre opraveno pořadatelem /*/.
- proti výsledkům disciplín a turnaje nemůže být protestováno, s výjimkou matematických či logických chyb
- protesty musí být řešeny okamžitě (je-li to možné), co možná nejrychleji a nejspravedlivěji, bez zbytečného nebo neopodstatněně dlouhého přerušování soutěže
- konečné rozhodnutí ve věci protestu je na kruhovém rozhodčím /*/. Pokud je protest podán právě proti jeho rozhodnutí, pak je na pořadatelích /*/ turnaje (věc řeší až 3 pořadatelé společně). Rozhodnutí pořadatelů je zásadně konečné.
- není-li možné protest řešit okamžitě, musí být vyřešen před zahájením další disciplíny. Pokud ani to není reálný termín, pořadatelé /*/ nebo kruhový rozhodčí /*/ sdělí protestujícímu, kdy může rozhodnutí očekávat a čím je odklad způsoben.
- pokud během soutěžního pokusu /*/ dojde k narušení /*/ nebo zmatku, ale soutěžící je přesto schopen pokračovat, je povinen svůj pokus dle svých možností dokončit a teprve pak – do 30 sec po dokočení kola – případně podat protest

Úmyslné narušení /*/

- pokud je narušení /*/ během individuální disciplíny posouzeno tak, že si jej soutěžící způsobil sám a úmyslně, je diskvalifikován z této disciplíny a neobdrží žádné skóre
- pokud ke stejné situaci dojde během týmové disciplíny, je diskvalifikován celý tým (princip „jeden za všechny, všichni za jednoho“)
- pokud je narušení /*/ během individuální disciplíny posouzeno tak, že jej úmyslně způsobil přihlížející, je z příslušné disciplíny diskvalifikován on, popř. celý jeho tým
- v týmových disciplínách nejsou uplatňovány individuální sankce, protože by měly dopad pouze na týmy s nedostatkem náhradníků

Tresty

- po soutěžících může být požadováno, aby v příslušném soutěžním poli a před svým soutěžním pokusem /*/ a/nebo po něm pomohli s rozhodčováním, s měřením času, s posuzováním doletu /*/, platnosti chytů /*/ apod. Neplnění této povinnosti může vést k udělení žluté karty.

Tresty smí udělovat kruhový rozhodčí /*/ a jejich pořadí je následující:

- žlutá karta = varování (může být jen verbální)
- červená karta = po 2 žlutých kartách nebo za 1 úmyslné narušení /*/. Soutěžící je diskvalifikován z aktuální disciplíny. Pokud se jí aktivně neúčastní, tak ze své disciplíny přistí, i kdyby začínala až následující den. *Dodatek pro týmy: Pokud se čerstvý držitel červené karty aktivně účastní probíhající týmové disciplíny, je z ní tento jednotlivec okamžitě vyloučen. Pokud se jí aktivně neúčastní, výsledek jeho týmu v této probíhající disciplíně je navýšen koeficientem 4/3 (platí pro Team Relay a všechny ostatní disciplíny, kde nejlepším výsledkem je nejnižší skóre), nebo koeficientem 3/4 (platí pro všechny ostatní disciplíny). Výsledné skóre je zaokrouhлено na celé body (do 0.4 k lepšímu výsledku, od 0.5 výše k horšímu), popř. obdobným způsobem na setiny sekundy (do 0.004 sec k lepšímu výsledku, od 0.005 sec výše k horšímu).*
- pokud držitel červené karty obdrží druhou červenou kartu, je diskvalifikován pro celý turnaj (týmový nebo individuální) a nesmí být nahrazen jiným soutěžícím. *Dodatek pro týmy: tato individuální sankce nezbavuje tým povinnosti uvolnit 1 svého člena pro plnění role rozhodčího /*/ (i kdyby pak tým musel soutěžit v neúplné sestavě /*/).*
- pokud potrestaný soutěžící nebo jeho tým protestují proti rozhodnutí kruhového rozhodčího /*/ o udělení trestu, rozhodnou pořadatelé /*/ turnaje (až 3 společně). Jejich verdikt je konečný a není proti němu odvolání.
- pořadatelé /*/ turnaje jsou oprávněni udělovat žluté i červené karty. V závažných situacích mohou jednotlivce i týmy diskvalifikovat okamžitě bez ohledu na množství dříve udělených karet. Rozhodnutí pořadatelů je konečné a není proti němu odvolání.
- soutěžící diskvalifikovaný z disciplíny nesmí v této disciplíně plnit ani roli rozhodčího

Druhy diskvalifikací: z aktuální disciplíny / z následující disciplíny (i kdyby začínala až příští den) / z celého soutěžního dne / z celého turnaje.

E. INDIVIDUÁLNÍ BUMERANGOVÉ DISCIPLÍNY

E.1. Přesnost (Accuracy)

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř jsou vyznačeny soustředné kružnice o poloměrech 2, 4, 6, 8 a 10 m

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/
- dolet /*/ bumerangu min. 20 m
- bumerang /*/ musí po přiletu spočinout na zemi /*/ v klidu bez toho, že by se kohokoli nebo čehokoli dotkl (kromě země)

Skóre je určováno dle místa, kde bumerang /*/ spočinul v klidu:

- uvnitř býčího oka /*/ = 10 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 2 m a 4 m = 8 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 4 m a 6 m = 6 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 6 m a 8 m = 4 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 8 m a 10 m = 2 body

- pokud se bumerang /*/ dotýká čáry, je přidělen počet bodů odpovídající průměrné hodnotě mezikružší, která tato čára od sebe odděluje (např. kružnice o poloměru 6 m = 5 bodů, kružnice o poloměru 10 m = 1 bod)

Celkové skóre = součet bodů přidělený za 10 pokusů /*/.

Kolo /*/, pokusy /*/:

- každý soutěžící má 1 kolo o 10 pokusech
- pokus = 1 hod (provést do 15 sec po signálu od kruhového rozhodčího /*/)
- soutěží se ve skupinách po 3 až 5 členech, kteří se střídají ve stanoveném pořadí vždy po 2 pokusech (tj. po dvou hodech). Po 10 pokusech přichází na řadu další skupina.

Rozcvičení /*/:

- probíhá mimo kruh o poloměru 10 m
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ příslušné skupiny trvá 3 minuty
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné cvičné hody

Náhradní pokusy /*/ probíhají na konci kola /*/ příslušné skupiny.

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a signalizuje soutěžícímu start jeho pokusu /*/
- 2x středový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a oznamuje skóre za každý pokus /*/
- 1x zapisovatel skóre
- 3x čárový rozhodčí /*/
- rozhodčími mohou být soutěžící

E.2. Australské kolo (Australian Round)

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 50 m
- uvnitř jsou vyznačeny soustředné kružnice o poloměrech 2, 4, 6, 8, 10, 20, 30 a 40 m

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- pro obdržení bodů za chyt je nutný dolet /*/ bumerangu min. 20 m
- pro obdržení bodů za přesnost a za dolet je nutný dolet /*/ bumerangu min. 30 m

Určování skóre:

- skóre za každý pokus /*/ je součtem bodů za přesnost, chyt /*/ a dolet /*/
- celkové skóre = součet bodů přidělených za 5 pokusů /*/

Skóre za přesnost je určováno dle místa, kde bumerang /*/ spočinul v klidu po platném hodu /*/ o minimálním doletu /*/ 30 m:

- uvnitř býčího oka /*/ = 10 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 2 m a 4 m = 8 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 4 m a 6 m = 6 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 6 m a 8 m = 4 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 8 m a 10 m = 2 body

- pokud se soutěžící bumerangu /*/ nedotkl a bumerang leží celý mezi kružnicemi (nedotýká se žádné čáry), body jsou přiděleny v počtu uvedeném výše
- pokud se soutěžící bumerangu /*/ nedotkl a jakákoli jeho část se dotýká čáry, je přidělen počet bodů odpovídající průměrné hodnotě mezikruží, která tato čára od sebe odděluje (např. kružnice o poloměru 6 m = 5 bodů, kružnice o poloměru 10 m = 1 bod)
- pokud soutěžící bumerang chytil /*/ ne více než 10 m od středu /*/, body za přesnost jsou stanoveny podle pravidel uvedených níže (viz „určování přesného místa chytu“)

Skóre za chyt /*/ je určováno podle místa, kde byl chyt dokončen:

- mezi kružnicemi o poloměrech 10 m a 20 m = 4 body
- na kružnici o poloměru 20 m = 3 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 20 m a 50 = 2 body
- na kružnici o poloměru 50 m = 1 bod
- mimo kruh o poloměru 50 m = 0 bodů

Skóre za dolet /*/ je přiděleno pouze tehdy, pokud soutěžícímu za daný pokus /*/ vznikl nárok na body za přesnost a/nebo na body za chyt /*/:

- dolet 50 m nebo delší = 6 bodů
- dolet delší než 40 m a současně kratší než 50 m = 4 body
- dolet delší než 30 m a současně kratší než 40 m = 2 body
- dolet delší než 20 m a současně kratší než 30 m = 0 bodů

Pokud se bumerang /*/ během letu dotkne země /*/:

- skóre je přiděleno pouze za přesnost a za dolet
- soutěžící nemá nárok na body za chyt /*/, bez ohledu na to, zda chyt provedl nebo ne. Chytem nebo zastavením bumerangu ovšem soutěžící smí ovlivnit výši bodů za přesnost (např. chytem přesně v býčím oku /*/).

Určování přesného místa chytu /*/:

- pokud se soutěžící poprvé dotkne bumerangu /*/ v bodovaném mezikruží „A“, ale kontrolu nad bumerangem získá teprve v bodovaném mezikruží „B“, obdrží nižší z obou bodových hodnot, v závislosti na tom, kde ...:
 - ... kde se bumerangu /*/ dotkl poprvé (ať již chyt úspěšně dokončil nebo ne)
 - ... kde se pohyboval po dobu provádění chytu /*/
 - ... kde chyt dokončil
 - ... kde bumerang spočinul v klidu
- pokud se soutěžící při dokončení chytu dotýká země /*/, pak skóre určuje bod /*/ jeho kontaktu se zemí
- pokud soutěžící provede chyt /*/ během výskoku, pak skóre určuje první bod /*/ jeho kontaktu se zemí po dopadu
- pokud soutěžící po dokončení chytu /*/ upadne na zem, pak skóre určuje bod /*/ jeho posledního kontaktu se zemí před pádem

Kolo /*/, pokusy /*/:

- každý soutěžící má 1 kolo o 5 pokusech
- pokus = 1 hod
- pokus začíná signálem kruhového rozhodčího /*/, na provedení hodů má soutěžící lhůtu 15 sec od signálu
- soutěž se ve skupinách po 3 až 5 členech, kteří se střídají ve stanoveném pořadí vždy po jednom pokusu. Po 5 pokusech přichází na řadu další skupina.

Rozcvičení /*/:

- probíhá mimo kruh o poloměru 10 m
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ příslušné skupiny trvá 3 minuty
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné cvičné hody

Náhradní pokusy /*/ probíhají na konci kola /*/ příslušné skupiny.

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: signalizuje soutěžícímu start jeho pokusu /*/; může jím být středový rozhodčí /*/
- 1x středový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a po každém pokusu /*/ hlásí soutěžícímu dosažený dolet /*/, chyt /*/ a přesnost
- 1x zapisovatel skóre
- 1x koordinátor čárových rozhodčích /*/
- 2x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 20 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 30 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 40 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 50 m
- rozhodčími mohou být soutěžící

E.3. Trikové chytání / Dublování (Trick Catch/Doubling 100)

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř je vyznačeno býčí oko /*/ (tj. soustředná kružnice o poloměru 2 m)

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- dolet /*/ bumerangu min. 20m
- platný chyt /*/ předepsaného druhu (pořadí trikových chytů – viz níže)

Určování skóre:

- každý soutěžící předvádí nejprve 10 hodů jedním bumerangem /*/ a po nich 5 hodů dvěma bumerangy najednou (tzv. dublování)
- trikové chyty musí být prováděny v tomto pořadí a přísluší za ně tyto body:

- | | |
|---|------------------|
| - chyt čistý jednoruč /*/, levou rukou | = 2 body |
| - chyt čistý jednoruč /*/, pravou rukou | = 2 body |
| - chyt za zády obouruč /*/ | = 3 body |
| - chyt pod nohou obouruč /*/ | = 3 body |
| - chyt orlí /*/ | = 4 body |
| - chyt hakysákový /*/ | = 6 bodů |
| - chyt tunelový /*/ | = 6 bodů |
| - chyt za zády jednoruč /*/ | = 7 bodů |
| - chyt pod nohou jednoruč /*/ | = 7 bodů |
| - chyt nohami /*/ | = 10 bodů |
| - maximum bodů za chyty jednoho bumerangu = 50 | |
| - chyt za zády obouruč + chyt pod nohou obouruč | = 3+3 = 6 bodů |
| - chyt hakysákový + chyt čistý jednoruč, levou rukou | = 6+2 = 8 bodů |
| - chyt tunelový + chyt čistý jednoruč, pravou rukou | = 6+2 = 8 bodů |
| - chyt za zády jednoruč + chyt pod nohou jednoruč | = 7+7 = 14 bodů |
| - chyt nohami + chyt orlí | = 10+4 = 14 bodů |
| - maximum bodů za chyty dvou bumerangů házených současně = 50 | |

- pokud soutěžící dosáhne svými 15 hody skóre 100 bodů, pokračuje dále (tj. znovu od prvního trikového chytu dotovaného dvěma body) až do prvního zkaženého chytu /*/. Celkové skóre tedy může být vyšší než 100 bodů. Pokud během tohoto „prodloužení“ soutěžící zkazí chyt prvního ze dvou bumerangů přilétajících současně, nemá nárok na body za chyt druhého bumerangu.

Kolo /*/, pokusy /*/:

- každý soutěžící má 1 kolo o 15 pokusech (resp. o libovolném vyšším počtu pokusů až do doby, kdy udělá první chybu; viz výše)
- pokus = 1 hod (jedním bumerangem nebo dvěma současně; viz výše)
- střídají se spolu 2 soutěžící, vždy po jednom pokusu. Start pokusu oznamuje rozhodčí /*/ a ponechává při tom pro střídání dostatek času, aby si soutěžící vzájemně nepřekáželi. Druhý soutěžící musí být připraven k hodu do 15 sec poté, co první soutěžící dokončil chyt (popř. chyt zkazil nebo svůj pokus vzdal).
- při dublování:
 - příslušnou dvojici chytů /*/ je možné provést v libovolném pořadí
 - pokud soutěžící zkazí chyt prvního bumerangu /*/, může se o tentýž chyt pokusit znovu na druhém bumerangu
 - pokud 1 z bumerangů nesplní minimální dolet /*/ 20 m, je celý pokus neplatný (tj. zaniká nárok na body za každý z obou bumerangů)
 - soutěžící si musí kontrolu nad prvním bumerangem udržet až do okamžiku, kdy dokončí chyt druhého bumerangu
 - pokud soutěžící zkazí první chyt a uspěje s druhým, obdrží body za druhý chyt. Stejně tak v případě, kdy úspěšně chytil první bumerang, ale upustil jej dříve než úspěšně dokončil druhý chyt.
 - pokud soutěžící úspěšně dokončí první chyt a pak zkazí druhý, obdrží body za první chyt, i kdyby první bumerang po dokončení prvního chytu upustil

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut a probíhá mimo 10m kruh
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ příslušné skupiny trvá 2 minuty a může probíhat v býčím oku /*/. Rozcvičování začíná, jakmile dá kruhový rozhodčí /*/ signál, že pole /*/ je volné. Soutěžící má právo ukončit své rozcvičování před limitem a začít se soutěžními pokusy /*/.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokusy /*/ probíhají na konci kola /*/ příslušné skupiny.

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a posuzuje provedení chytů /*/
- 1x zapisovatel skóre
- 3x čárový rozhodčí /*/: hlídá dolet /*/ a posuzuje provedení chytů. Musí být rozmístěni rovnoměrně po obvodu celého pole /*/.
- rozhodčími mohou být soutěžící

Poznámka:

- v případě nepříznivého počasí nebo jiných okolností smí ředitel /*/ závodu rozhodnout o zrušení druhé části disciplíny („dublování“). Soutěžící by tedy házeli pouze jedním bumerangem /*/ a v případě dosažení plného skóre (50 bodů) po 10 hodech by házeli znovu od začátku až do okamžiku, kdy udělají první chybu.

E.4. Rychlost (Fast Catch)

Nejlepší výsledek = nejkratší čas.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř je vyznačeno býčí oko /*/ (tj. soustředná kružnice o poloměru 2 m)

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- 5x platný hod /*/ z býčího oka /*/ (výjimky – viz níže), vždy bez dotyku hraniční čáry
- dolet /*/ bumerangu vždy minimálně 20m
- 5x platný chyt /*/ (výjimky – viz níže)
- po posledním chytu návrat soutěžícího do býčího oka /*/ (byl-li chyt proveden mimo něj)
- současné použití více bumerangů /*/ najednou není dovoleno. Pokud chce soutěžící svůj bumerang vyměnit, musí jej nejprve umístit do býčího oka /*/ (případně alespoň část bumerangu, byl-li zlomen), až poté smí provést hod novým bumerangem.

Určování skóre:

- skóre = doba, za kterou soutěžící provede 5 platných hodů /*/, 5 platných chytů /*/ a vrátí se do býčího oka /*/ (provedl-li poslední chyt mimo něj)
- čas začíná běžet v okamžiku první odhození
- čas končí okamžikem dokončení posledního chytu /*/ v býčím oku /*/ nebo okamžikem, kdy se soutěžící po posledním chytu provedeném mimo býčí oko dotkne býčího oka
- maximální časový limit je 1 minuta. Pokud soutěžící nedokončí svůj pokus /*/ v tomto limitu, je jeho výsledným skórem počet platných chytů /*/ provedených v limitu (max. 4). Pokud je bumerang /*/ odhozen např. v 58. vteřině a úspěšně chycen např. v 62. vteřině, tento chyt se počítá (pokud jde o 5. chyt, zaznamená se čas 1:02, nikoliv počet chytů).
- každý soutěžící má 2 pokusy /*/ (viz níže), výsledné skóre je kratší z obou dosažených časů

Kolo /*/, pokusy /*/:

- každý soutěžící má dvě kola po jednom pokusu, vždy hází sám
- pokus = 5 platných hodů /*/, 5 platných chytů /*/, návrat do býčího oka /*/ (byl-li poslední chyt proveden mimo něj)
- před zahájením pokusu je soutěžící povinen se ujistit, že časoměřiči jsou připraveni
- každý pokus probíhá v jiném poli /*/

Rozcvičení /*/:

- může probíhat přímo v býčím oku /*/
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ trvá 1 minutu. Rozcvičování začíná, jakmile dá kruhový rozhodčí /*/ signál, že pole /*/ je volné. Soutěžící má právo ukončit své rozcvičování před limitem a začít se soutěžním pokusem /*/.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokusy /*/ probíhají na konci kola /*/ příslušné skupiny a sice v poli /*/, na kterém vznikl důvod pro náhradní pokus (tj. na kterém došlo k narušení /*/ nebo na kterém byl podán protest).

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/, nahlas počítá platné chyty /*/, signalizuje start a konec pokusu /*/
- 3x čárový rozhodčí /*/: hlídá dolet /*/, posuzuje platnost chytů /*/ a kontroluje, zda kruhový rozhodčí /*/ správně počítá chyty. Musí být rozmístěni rovnoměrně po obvodu pole.
- 3x časoměřič: stopuje výhradně tlačítkem „LAP“ na stopkách /*/ předepsaných parametrů
- 1x zapisovatel skóre
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící

E.5. Vytrvalost (Endurance)

Nejlepší výsledek = nejvíce platných chytů /*/ v časovém limitu.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř je vyznačeno býčí oko (tj. soustředná kružnice o poloměru 2 m)

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platné hody /*/ vždy z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- dolet /*/ bumerangu vždy minimálně 20m
- platné chyty /*/
- současné použití více bumerangů najednou není dovoleno. Pokud chce soutěžící svůj bumerang /*/ vyměnit, musí jej nejprve umístit do býčího oka /*/ (případně alespoň část bumerangu, byl-li zlomen), až poté smí provést hod novým bumerangem.

Určování skóre:

- skóre = součet platných chytů /*/ provedených v 5-minutovém limitu
- 1 platný chyt /*/ = 1 bod
- čas začíná běžet v okamžiku prvního odhození. Pokud je poslední hod proveden např. ve 4:58 a následuje úspěšný chyt např. v 5:02, tento chyt se započítá.

Každý soutěžící má jen 1 pokus /*/ trvajících 5 minut.

Rozcvičení /*/:

- může probíhat přímo v býčím oku /*/
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ trvá 1 minutu. Rozcvičování začíná, jakmile dá kruhový rozhodčí /*/ signál, že pole /*/ je volné. Soutěžící má právo ukončit své rozcvičování před limitem a začít se soutěžním pokusem /*/.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokus /*/:

- náhradní pokus je poskytnut pouze v případě, že není možné spravedlivě určit skóre, nebo že došlo k závažnému (!) narušení /*/
- zasažení čarového rozhodčího /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu /*/
- postup v případě narušení /*/: soutěžící svůj pokus /*/ dokončí a případný protest podá až po skončení pokusu

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/, nahlas počítá platné chyty /*/, signalizuje start a konec pokusu /*/
- 3x čárový rozhodčí /*/: při každém hodu kontroluje dolet /*/ a kontroluje, zda kruhový rozhodčí /*/ správně počítá chyty /*/.
- 2x časoměřič
- 1x zapisovatel skóre
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící

Poznámka:

- v případě zranění: kruhový rozhodčí /*/ „za běhu“ posoudí závažnost zranění a případně soutěžní pokus /*/ zastaví a nahlas oznámí důvod. Časoměřič v takové situaci zastaví čas tlačítkem „STOP“ (nikoli „LAP“). Po ošetření se soutěžící vrátí na místo, kde byl pokus přerušen, časoměřiči znovu zapnou stopky /*/ a soutěžící svůj pokus /*/ dokončí.

E.6. Doba letu (Maximum Time Aloft 100)

A) Nejdelší z pěti

Nejlepší výsledek = nejdelší čas. Pole /*/: kruh o poloměru 50 m

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z jakéhokoli místa uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- platný chyt /*/ provedený kdekoli uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- nenachází-li se soutěžící v okamžiku chytu /*/ celý uvnitř 50m kruhu, musí se ho alespoň dotýkat a to po celou dobu, kdy provádí chyt
- pokud soutěžící chytá bumerang /*/ ve výskoku, místem chytu je první bod dopadu (tj. tento bod musí být uvnitř 50m kruhu)

Určování skóre:

- skóre = doba od hození bumerangu /*/ do následujícího kontaktu bumerangu s vrhačem; není-li bumerang chycen, skóre za tento pokus /*/ je nula
- celkové skóre = nejdelší čas z 5 pokusů /*/

Kolo /*/, pokusy /*/:

- každý soutěžící má jedno kolo o 5 pokusech; 1 pokus = 1 hod
- soutěží se ve skupinách (skupina = cca 10 osob), na jedno pole /*/ připadá až 5 skupin
- členové skupiny se střídají ve stanoveném pořadí vždy po jednom pokusu /*/; po 5 pokusech přichází na řadu další skupina

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 15 minut, individuální není poskytnuto
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokusy /*/ probíhají na konci kola /*/ příslušné skupiny.

Rozhodčí /*/ v poli (rozhodčími mohou být soutěžící):

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/
- 3x časoměřič (pro každý jednotlivý hod)
- 1x náhradní časoměřič: kontroluje, na kterém místě soutěžící bumerang /*/ chytil (zda nepřekročil kružnici o poloměru 50 m)
- 3x čárový rozhodčí /*/: posuzuje provedení chytu /*/. Jsou rozmístěni po obvodu kružnice o poloměru 50 m, směrem po větru.
- 1x zapisovatel skóre

B) Nejdelší tři z pěti

Jediná odlišnost:

- skóre = součet třech nejlepších výsledků z celkových pěti

E.7. Hod do dálky (Long Distance)

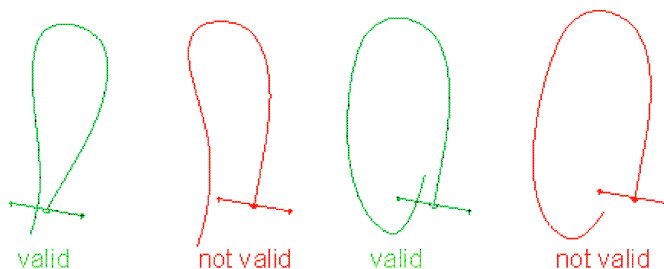
Nejlepší výsledek = největší vzdálenost (dolet /*/).

Pole /*/:

- nemá vyznačenou hranici (obvod), pouze následující prvky v místě odhodu:
- kruh o poloměru kruhu 2 m (tzv. býčí oko /*/)
- přenosná přímka (lano) o délce 40 m, která svým středem protíná střed /*/ býčího oka a je orientována kolmo na směr větru
- svislý sloupek na každém z obou konců přímky

Pokus /*/ je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z půlkruhu býčího oka /*/ za čárou (při pohledu proti větru). V okamžiku odhození bumerangu /*/ musí mít vrhač minimálně jedno své chodidlo na zemi /*/ uvnitř tohoto půlkruhu.
- dolet /*/ minimálně 50 m
- bumerang /*/ musí při svém návratu protnout čáru mezi sloupky (možno zepředu nebo zezadu), bez toho, že by se předtím kohokoli nebo čehokoli dotkl



- soutěžící nesmí po celou dobu letu bumerangu /*/ překročit 40m čáru
- chyt /*/ není požadován (bývá nebezpečný)

Určování skóre:

- skóre = přímočará vzdálenost od středu býčího oka /*/ k nejvzdálenějšímu bodu trajektorie bumerangu /*/. Měří se v celých metrech.
- celkové skóre = největší dosažená vzdálenost

Kolo /*/, pokusy /*/:

- pokus = 1 hod
- maximální počet hodů na jednoho soutěžícího v jednom soutěžním dni je 20; rozdělení tohoto max. počtu hodů do kol /*/ je volitelné, dle uvážení pořadatele /*/ (zpravidla 4 x 5)
- bezprostředně před začátkem pokusu /*/ může soutěžící požádat o pootočení 40m čáry vůči směru větru, beze změny středu /*/

(Střed 40m čáry a býčí oko /*/ mohou být posunuty pouze tehdy, když dynamika větru objektivně znemožňuje určit optimální směr hodu z daného místa. O posunutí je rozhodnuto hlasováním min. nadpoloviční většiny členů příslušné skupiny. O novém středu /*/ je vedena diskuse soutěžících, konečné rozhodnutí je na řediteli /*/ turnaje.)

- pokus */* začíná signálem kruhového rozhodčího */*, soutěžící musí bumerang */* odhodit do 15 sec po signálu
- soutěží se ve skupinách po 5, členové skupiny se střídají ve stanoveném pořadí vždy po jednom pokusu. Po 5 pokusech přichází na řadu další skupina.
- pokud to čas dovolí, je možné disciplínu oproti původnímu harmonogramu turnaje prodloužit o další kola */*

Rozcvičení */*:

- pravidla rozcvičování stanovují pořadatelé */*
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokus */* je proveden okamžitě po vzneseném protestu.

Rozhodčí */* v poli:

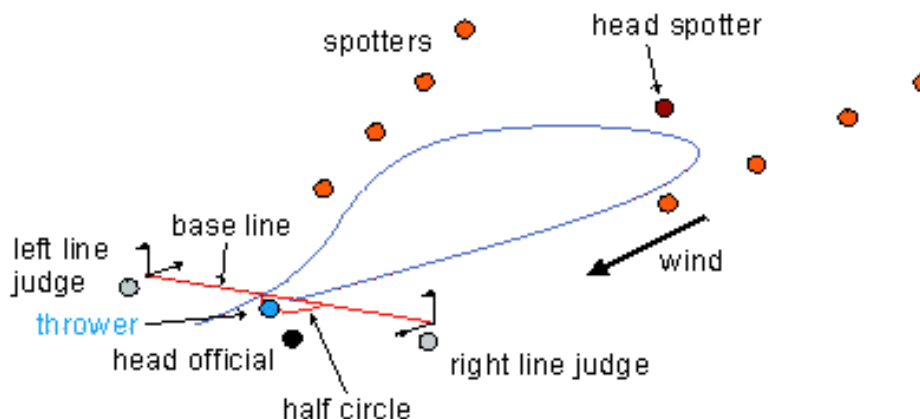
- 1x kruhový rozhodčí */*: hlídá přešlapy */* a měří vzdálenost (zpravidla laserovým dálkoměrem)
- minimálně 6x, optimálně 12x „čárový“ rozhodčí */* (čáry jsou jen pomyslné): sleduje let bumerangu */* a navádí svého koordinátora na místo, kde byl bumerang */* nejdále od býčího oka
- 2x rozhodčí u sloupků: posuzují, zda bumerang protnul čáru nebo ne
- 1x koordinátor čárových rozhodčích */*: signalizuje kruhovému rozhodčímu */*, k jakému bodu má vzdálenost měřit
- 1x zapisovatel skóre
- rozhodčími */* mohou být soutěžící

Poznámky k bezpečnosti:

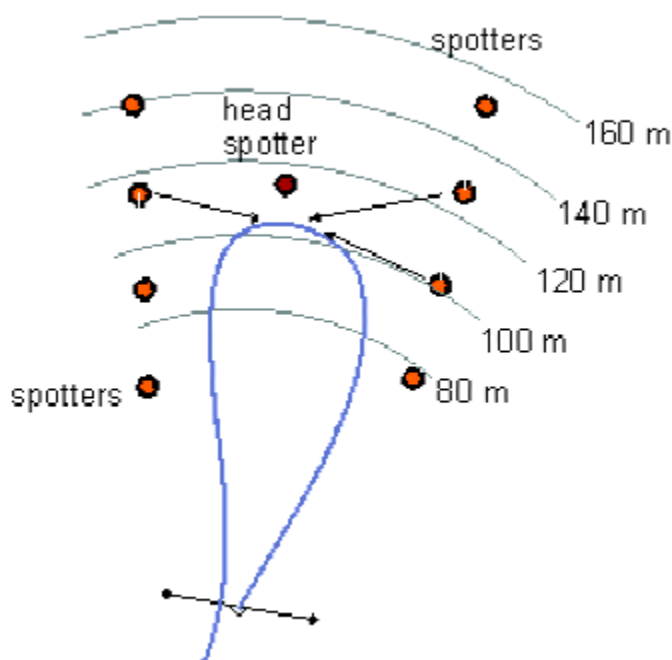
- hod do dálky je nejnebezpečnější bumerangovou disciplínou, neopatrnost může vést k vážným zraněním:
 - profil bumerangu */* je ostrý, materiál těžký a tenký
 - rychlost letu a rychlost rotace je značná
 - bumerang letí nízko nad zemí */*, zejména v závěrečné fázi letu
 - bumerang je někdy jen obtížně viditelný (mějte ho vždy pestře nabarvený!)
- ujistěte se, že diváci soutěž pozorují z místa dostatečně vzdáleného
- i zkušení soutěžící by měli ctít tato pravidla:
 - vždy jen 1 bumerang */* ve vzduchu, žádné simultánní lety
 - všichni účastníci soutěže sledují letící bumerang po celou dobu letu a v případě vzniku nebezpečí nahlas varují
 - ztratí-li se bumerang, všichni ho pomáhají hledat, nikdo nehází, soutěž se přerušuje

Poznámky k určování nejvzdálenějšího bodu trajektorie bumerangu /*/:

- doporučené rozmístění „čárových“ rozhodčích /*/ (čáry jsou jen pomyslné):



- letí-li bumerang rozhodčímu /*/ nad hlavou, je pro něj velmi obtížné promítnout trajektorii na zem /*/; proto musí stát v dostatečné vzdálenosti stranou
- jedna řada čárových rozhodčích /*/ by měla stát vlevo od předpokládaného letového koridoru a druhá vpravo od něj
- vzdálenost mezi sousedními rozhodčími /*/ v řadě by měla být 20 m
- řady je možné uspořádat i stupňovitě (do schodů), aby bylo zajištěno lepší pokrytí pole /*/
- čároví rozhodčí /*/ by měli být rozmístěni tak, aby mohli s dostatečnou přesností posuzovat jak hody velmi krátké, tak hody velmi dlouhé; nejvzdálenějšího čárového rozhodčího je potřeba umístit s dostatečnou rezervou, aby jej žádný soutěžící nepřehodil



- za správné rozmístění čárových rozhodčích **/* odpovídá jejich koordinátor
- je-li čárových rozhodčích **/* příliš mnoho, mají tendenci k nepozornosti, debatám, potulování apod. Minimální počet je 6x rozhodčí + 1x koordinátor. Počet, který by měl za všech okolností dostačovat, je 12 rozhodčích.
- pokyny pro „čárového“ rozhodčího **/* (čára je jen pomyslná):
 - let bumerangu **/* směrem od vrhače sleduj nataženou rukou, zastav ji v bodě, kde se bumerang otočil k letu zpět
 - tento bod svisle promítni nataženou rukou na povrch země **/*
 - výsledné místo fixuj svými očima a koordinátora čárových rozhodčích **/* na něj svými pokyny naved' (na dálku)
 - minimálně jeden jiný čárový rozhodčí **/* mezitím dělá totéž ze své pozice
 - koordinátor hledá takový bod, s nímž souhlasí 2-4 čároví rozhodčí **/* od tohoto bodu nejméně vzdálení; rozhodčí **/* spolu navzájem diskutují a hledají shodu, konečné rozhodnutí je vždy na koordinátorovi
 - čároví rozhodčí **/*, kteří z jakéhokoli důvodu neviděli trajektorii bumerangu zřetelně, se neúčastní ani směřování koordinátora, ani diskusí
- velmi užitečné je, když má každý „čárový“ rozhodčí **/* k dispozici tenkou dřevěnou tyč, cca 2 m dlouhou - s její pomocí je snazší sledovat let bumerangu a pouhým upuštěním tyče na zem pak dostatečně přesně určit směr k nejbližšímu bodu trajektorie
- pokyny k měření vzdálenosti:
 - možnost 1: laserovým dálkoměrem namířit ze středu **/* býčího oka na hrud' koordinátora čárových rozhodčích **/*; takto měřit každý hod zvlášť, bezprostředně po něm
 - možnost 2: v bodě, na kterém se čároví rozhodčí **/* shodli, umístit značku a vzdálenosti změřit ocelovým pásmem najednou, až po skončení kola **/*
- předpokládaná přesnost výše popsaného způsobu určování nejbližšího bodu trajektorie bumerangu je v nejlepším případě +/- 2 m, průměrně +/- 5 m (při nevhodném rozmístění „čárových“ rozhodčích **/* nebo nejsou-li soustředění)

F. TÝMOVÉ BUMERANGOVÉ DISCIPLÍNY

F.1. Přesnost – týmová varianta (Team Accuracy)

A) Přesnost 100

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Princip týmové disciplíny:

- disciplína vychází z individuální disciplíny „Přesnost“, viz příslušná kapitola
- tým se rozdělí na 2 dvojice („A“ a „B“), každá dvojice hází najednou z téhož býčího oka /*/
- hod prvního soutěžícího z dvojice musí být proveden do 15 sec po signálu od kruhového rozhodčího /*/, hod druhého soutěžícího musí být proveden do 3 sec po odhození bumerangu /*/ prvním soutěžícím
- dvojice „A“ hází 2x po sobě (tj. 4 hody celkem), po nich dvojice „B“ 2x po sobě, po nich přichází na řadu tým soupeřů; jakmile všichni soutěžící všech týmů absolvují své 2 hody, přichází na řadu opět dvojice „A“; těchto kol je celkem 5
- pořadí dvojic je předem stanovené
- skóre týmu = součet 4 individuálních skóre

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř jsou vyznačeny soustředné kružnice o poloměrech 2, 4, 6, 8 a 10 m

Individuální pokus je bodován tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- druhý soutěžící z dané dvojice odhodil nejpozději 3 sec po prvním (pokud později, pak oba obdrží za tento svůj pokus skóre nula)
- dolet /*/ bumerangu min. 20 m
- bumerang /*/ po přiletu spočinul na zemi /*/ v klidu bez toho, že by se kohokoli nebo čehokoli dotkl (kromě země)

Individuální skóre je určováno dle místa, kde bumerang /*/ spočinul v klidu:

- uvnitř býčího oka /*/ = 10 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 2 m a 4 m = 8 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 4 m a 6 m = 6 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 6 m a 8 m = 4 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 8 m a 10 m = 2 body
- pokud se bumerang /*/ dotýká čáry, je přidělen počet bodů odpovídající průměrné hodnotě mezikružší, která tato čára od sebe odděluje (např. kružnice o poloměru 6 m = 5 bodů, kružnice o poloměru 10 m = 1 bod)

- celkové individuální skóre = součet bodů přidělených za 10 hodů

Rozcvičení /*/:

- probíhá mimo kruh o poloměru 10 m
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem příslušného kola trvá 3 minuty
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné cvičné hody

Náhradní pokusy /*/:

- probíhají na konci příslušného kola /*/
- jakýkoli kontakt mezi členy téhož týmu nebo mezi jejich bumerangy /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: signalizuje soutěžícím start jejich pokusu /*/ a lhůtu pro odhození bumerangů
- 2x středový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a oznamuje skóre za každý hod
- 1x zapisovatel skóre
- 6x čárový rozhodčí /*/
- rozhodčími mohou být soutěžící

B) Přesnost 50

Jediná odlišnost:

- dvojice „A“ hází jen 1x po sobě (tj. 2 hody celkem), po nich dvojice „B“ také 1x, po nich přichází na řadu tým soupeřů; jakmile všichni soutěžící všech týmů absolvují svůj 1 hod, přichází na řadu opět dvojice „A“; těchto kol je celkem 5

F.2. Australské kolo – týmová varianta (Team Australian Round)

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Princip týmové disciplíny:

- disciplína vychází z individuální disciplíny „Australské kolo“, viz příslušná kapitola
- tým se rozdělí na 2 dvojice („A“ a „B“), každá dvojice hází najednou z téhož býčího oka /*/
- hod prvního soutěžícího z dvojice musí být proveden do 15 sec po signálu od kruhového rozhodčího /*/, hod druhého soutěžícího musí být proveden do 5 sec po odhození bumerangu /*/ prvním soutěžícím (tj. dvojice si svůj celkový časový limit „15 sec + 5 sec = 20 sec“ nemohou přerozdělit např. na „10 sec + 10 sec“)
- několik dvojic se střídá v předem stanoveném pořadí vždy po jednom dvojvodu, dokud každá neprovede celkem 5 dvojvodů
- skóre týmu = součet 4 individuálních skóre

Pole /*/:

- kruh o poloměru 50 m
- uvnitř jsou vyznačeny soustředné kružnice o poloměrech 2, 4, 6, 8, 10, 20, 30 a 40 m

Individuální pokus je bodován tehdy, když splňuje tyto podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- druhý soutěžící z dané dvojice odhodil nejpozději 5 sec po prvním (pokud později, pak oba obdrží za tento svůj pokus skóre nula)
- pro obdržení bodů za chyt je nutný dolet /*/ bumerangu min. 20 m
- pro obdržení bodů za přesnost a za dolet je nutný dolet /*/ bumerangu min. 30 m

Určování individuálního skóre:

- skóre za každý hod /*/ je součtem bodů za přesnost, chyt /*/ a dolet /*/
- celkové individuální skóre = součet bodů přidělených za 5 hodů /*/

Skóre za přesnost je určováno dle místa, kde byl bumerang /*/ chycen nebo kde spočinul v klidu po platném hodu /*/ o minimálním doletu /*/ 30 m:

- uvnitř býčího oka /*/ = 10 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 2 m a 4 m = 8 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 4 m a 6 m = 6 bodů
- mezi kružnicemi o poloměrech 6 m a 8 m = 4 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 8 m a 10 m = 2 body

- pokud se soutěžící bumerangu /*/ nedotkl a bumerang leží celý mezi kružnicemi (nedotýká se žádné čáry), body jsou přiděleny v počtu uvedeném výše

- pokud se soutěžící bumerangu /*/ nedotkl a jakákoli jeho část se dotýká čáry, je přidělen počet bodů odpovídající průměrné hodnotě mezikruží, která tato čára od sebe odděluje (např. kružnice o poloměru 6 m = 5 bodů, kružnice o poloměru 10 m = 1 bod)
- pokud soutěžící bumerang chytil /*/ ne více než 10 m od středu /*/, body za přesnost jsou stanoveny podle pravidel uvedených níže (viz „určování přesného místa chytu“)

Skóre za chyt /*/ je určováno podle místa, kde byl chyt dokončen:

- mezi kružnicemi o poloměrech 10 m a 20 m = 4 body
- na kružnici o poloměru 20 m = 3 body
- mezi kružnicemi o poloměrech 20 m a 50 = 2 body
- na kružnici o poloměru 50 m = 1 bod
- mimo kruh o poloměru 50 m = 0 bodů

Skóre za dolet /*/ je přiděleno pouze tehdy, pokud soutěžícímu za daný pokus /*/ vznikl nárok na body za přesnost a/nebo na body za chyt /*/:

- dolet 50 m nebo delší = 6 bodů
- dolet delší než 40 m a současně kratší než 50 m = 4 body
- dolet delší než 30 m a současně kratší než 40 m = 2 body
- dolet delší než 20 m a současně kratší než 30 m = 0 bodů

Pokud se bumerang /*/ během letu dotkne země /*/:

- skóre je přiděleno pouze za přesnost a za dolet
- soutěžící nemá nárok na body za chyt /*/, bez ohledu na to, zda chyt provedl nebo ne. Chytem nebo zastavením bumerangu ovšem soutěžící smí ovlivnit výši bodů za přesnost (např. chytem přesně v býčím oku /*/).

Určování přesného místa chytu /*/:

- pokud se soutěžící poprvé dotkne bumerangu /*/ v bodovaném mezikruží „A“, ale kontrolu nad bumerangem získá teprve v bodovaném mezikruží „B“, obdrží nižší z obou bodových hodnot, v závislosti na tom, kde ...:
 - ... kde se bumerangu /*/ dotkl poprvé (ať již chyt úspěšně dokončil nebo ne)
 - ... kde se pohyboval po dobu provádění chytu /*/
 - ... kde chyt dokončil
 - ... kde bumerang spočinul v klidu
- pokud se soutěžící při dokončení chytu dotýká země /*/, pak skóre určuje bod /*/ jeho kontaktu se zemí
- pokud soutěžící provede chyt /*/ během výskoku, pak skóre určuje první bod /*/ jeho kontaktu se zemí po dopadu
- pokud soutěžící po dokončení chytu /*/ upadne na zem, pak skóre určuje bod /*/ jeho posledního kontaktu se zemí před pádem

Rozcvičení /*/:

- probíhá mimo kruh o poloměru 10 m
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- individuální rozcvičení před začátkem příslušného kola /*/ trvá 3 minuty
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné cvičné hody

Náhradní pokusy /*/:

- probíhají na konci příslušného kola /*/
- jakýkoli kontakt mezi členy téhož týmu nebo mezi jejich bumerangy /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: signalizuje každé dvojici start jejího pokusu /*/
- 2x středový rozhodčí /*/ (každý hlídá 1 závodníka): po každém hodu /*/ hlásí dosažený dolet /*/, chyt /*/ a přesnost, hlídá přešlapy /*/
- 1x zapisovatel skóre
- 1x koordinátor čárových rozhodčích /*/
- 2x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 20 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 30 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 40 m
- 3x čárový rozhodčí /*/ na kružnici o poloměru 50 m
- rozhodčími mohou být soutěžící

F.3. Trikové chytání / Dublování – týmová varianta (Team Trick Catch/Doubling 100)

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejvíce bodů.

Princip týmové disciplíny:

- disciplína vychází z individuální disciplíny „Trikové chytání / Dublování“, viz příslušná kapitola
- 2 soutěžící z téhož týmu házejí střídavě z téhož býčího oka /*/, dokud disciplínu oba nedokončí (každý musí být připraven k odhodu do 15 sec po chytu/dopadu bumerangu /*/ svého kolegy; okamžik odhodu oznamuje rozhodčí)
- každý soutěžící má 15 hodů (resp. libovolný vyšší počet až do doby, kdy udělá první chybu)
- pořadí dvojic je předem stanovené
- skóre týmu = součet 4 individuálních skóre

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m
- uvnitř je vyznačeno býčí oko /*/ (tj. soustředná kružnice o poloměru 2 m)

Individuální hod je bodován tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry
- dolet /*/ bumerangu min. 20m
- platný chyt /*/ předepsaného druhu (pořadí trikových chytů – viz níže)

Určování individuálního skóre:

- každý soutěžící předvádí nejprve 10 hodů jedním bumerangem /*/ a po nich 5 hodů dvěma bumerangy najednou (tzv. dublování)
- trikové chyty musí být prováděny v tomto pořadí a přísluší za ně tyto body:
 - chyt čistý jednoruč /*/, levou rukou = 2 body
 - chyt čistý jednoruč /*/, pravou rukou = 2 body
 - chyt za zády obouruč /*/ = 3 body
 - chyt pod nohou obouruč /*/ = 3 body
 - chyt orlí /*/ = 4 body
 - chyt hakysákový /*/ = 6 bodů
 - chyt tunelový /*/ = 6 bodů
 - chyt za zády jednoruč /*/ = 7 bodů
 - chyt pod nohou jednoruč /*/ = 7 bodů
 - chyt nohami /*/ = 10 bodů
- maximum bodů za chyty jednoho bumerangu = 50

- chyt za zády obouruč + chyt pod nohou obouruč = 3+3 = 6 bodů
- chyt hakysákový + chyt čistý jednoruč, levou rukou = 6+2 = 8 bodů
- chyt tunelový + chyt čistý jednoruč, pravou rukou = 6+2 = 8 bodů
- chyt za zády jednoruč + chyt pod nohou jednoruč = 7+7 = 14 bodů
- chyt nohami + chyt orlí = 10+4 = 14 bodů

- maximum bodů za chyty dvou bumerangů házených současně = 50

- pokud soutěžící dosáhne svými 15 hody skóre 100 bodů, pokračuje dále (tj. znovu od prvního trikového chytu dotovaného dvěma body) až do prvního zkaženého chytu. Celkové skóre tedy může být vyšší než 100 bodů. Pokud během tohoto „prodloužení“ soutěžící zkazí chyt prvního ze dvou bumerangů přilétajících současně, nemá nárok na body za chyt druhého bumerangu.

- podrobnosti k dublování:
 - příslušnou dvojici chytů /*/ je možné provést v libovolném pořadí
 - pokud soutěžící zkazí chyt prvního bumerangu /*/, může se o tentýž chyt pokusit znovu na druhém bumerangu
 - pokud 1 z bumerangů nesplní minimální dolet /*/ 20 m, zaniká nárok na body za každý z obou bumerangů
 - soutěžící si musí kontrolu nad prvním bumerangem udržet až do okamžiku, kdy dokončí chyt druhého bumerangu
 - pokud soutěžící zkazí první chyt a uspěje s druhým, obdrží body za druhý chyt. Stejně tak v případě, kdy úspěšně chytil první bumerang, ale upustil jej dříve než úspěšně dokončil druhý chyt.
 - pokud soutěžící úspěšně dokončí první chyt a pak zkazí druhý, obdrží body za první chyt, i kdyby první bumerang po dokončení prvního chytu upustil

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut a probíhá mimo 10m kruh
- individuální rozcvičení před začátkem kola /*/ příslušného támu trvá 2 minuty a probíhá v býčím oku /*/. Rozcvičování začíná, jakmile dá kruhový rozhodčí /*/ signál, že pole /*/ je volné. Tým má právo ukončit své rozcvičování před limitem a začít se soutěží.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokusy /*/:

- probíhají na konci příslušného kola /*/
- jakýkoli kontakt mezi členy téhož týmu nebo mezi jejich bumerangy /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/ a posuzuje provedení chytů /*/
- 1x zapisovatel skóre
- 3x čárový rozhodčí /*/: hlídá dolet /*/ a posuzuje provedení chytů. Musí být rozmístěni rovnoměrně po obvodu celého pole /*/.
- rozhodčími mohou být soutěžící

Poznámka:

- v případě nepříznivého počasí nebo jiných okolností smí ředitel /*/ závodu rozhodnout o zrušení druhé části disciplíny („dublování“). Soutěžící by tedy házeli pouze jedním bumerangem /*/ a v případě dosažení plného skóre (50 bodů) po 10 hodech by házeli znovu od začátku až do okamžiku, kdy udělají první chybu.

F.4. Vytrvalost – týmová varianta (Team Endurance Relay)

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejvíce platných chytů /*/ v časovém limitu.

Princip týmové disciplíny:

- disciplína vychází z individuální disciplíny „Vytrvalost“, viz příslušná kapitola
- zahájení: tým stojí seřazený za startovní čarou umístěnou 20 m od středu býčího oka /*/, na pokyn rozhodčího začíná prvnímu soutěžícímu běžet lhůta 60 sec, během které musí doběhnout do býčího oka (startuje ze stoje oběma chodidly na zemi) a v něm nasbírat co nejvíce bodů (poslední odhození musí proběhnout před skončením 60sec lhůty)
- po posledním chytu/dopadu bumerangu se soutěžící s bumerangem /*/ v ruce musí znovu dotknout býčího oka a běžít předat štafetu (plácnutím) svému kolegovi za startovní čarou
- po plácnutí vybíhá druhý člen týmu (opět ze stoje oběma chodidly na zemi) a začíná běžet jeho 60sec lhůta
- celková časová dotace pro celý 4-členný tým je 5 min (tj. 4x 60 sec + 4x běh zpátky); pokud se čtvrtý závodník vrátí zpět za startovní čáru před vypršením 5min lhůty, může první nebo druhý nebo třetí soutěžící vyběhnout podruhé a házet až do okamžiku, kdy rozhodčí oznámí čas 5:00
- žádný soutěžící nesmí svůj pokus ukončit dříve, než uplyne jeho 60sec lhůta
- skóre týmu = součet individuálních skóre

Individuální hod je bodován tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/, bez dotyku hraniční čáry, provedený ještě před skončením 60sec lhůty
- dolet /*/ bumerangu minimálně 20m
- platný chyt /*/ (poslední může být provedený i po skončení 60sec lhůty)
- návrat soutěžícího s bumerangem v ruce zpět do býčího oka /*/
- nikdo z ostatních závodníků z téhož týmu nepřekročil startovní čáru
- současné použití více bumerangů najednou není dovoleno. Pokud chce soutěžící svůj bumerang /*/ vyměnit, musí jej nejprve umístit do býčího oka /*/ (případně alespoň část bumerangu, byl-li zlomen), až poté smí provést hod novým bumerangem.

Pole /*/:

- kruh o poloměru 20 m, uvnitř je vyznačeno býčí oko /*/ (tj. soustředná kružnice, $r = 20$ m)
- na 20m kružnici je směrem po větru od býčího oka vyznačena startovní čára, cca 3 m dlouhá, s výrazně označenými konci

Určování individuálního skóre:

- individuální skóre = součet platných chytů /*/ (1 platný chyt = 1 bod)
- je-li poslední hod proveden např. v čase 0:59:75 a následuje úspěšný chyt např. v čase 1:02:85, tento chyt se ještě započítá

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- rozcvičení týmu před začátkem kola /*/ trvá 2 minuty.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokus /*/:

- náhradní pokus je poskytnut pouze v případě, že není možné spravedlivě určit skóre, nebo že došlo k závažnému (!) narušení /*/
- zasažení čárového rozhodčího /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu /*/
- postup v případě narušení /*/: soutěžící svůj pokus /*/ dokončí a případný protest podá až po skončení 5min kola
- náhradní pokus může být přiznán pouze tomu závodníkovi, jehož původní pokus byl závažně narušen
- náhradní pokus trvá buďto 60 sec, nebo právě tolik sec, kolik měl k dispozici poslední závodník vyběhající podruhé (pokud k narušení došlo až po jeho druhém výběhu)
- náhradní pokus pro celý tým v délce 5 minut není poskytován v žádném případě

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x hlavní časoměřič: každému závodníkovi stopuje jeho 60 sec, posledních 5 sec nahlas odpočítává; nemá žádné další úkoly
- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/, nahlas počítá platné chyty /*/ (tak hlasitě, aby ho čároví rozhodčí mohli po každém chytu zkontrolovat), stvrzuje kontakt závodníka s býčím okem po jeho posledním hodu
- 1x rozhodčí u startovní čáry: hlídá přešlapy, předčasné výběhy, stvrzuje všechna „předání baby“, stopuje celkový čas týmu (5 min)
- 1x zapisovatel skóre
- 3x čárový rozhodčí /*/: při každém hodu kontroluje dolet /*/ a kontroluje, zda kruhový rozhodčí /*/ správně počítá chyty /*/.
- 2x záložní časoměřič: jeden stopuje 5 min, druhý stopuje 60 sec
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící
- pokud některý ze závodníků vybíhá na závěr kola podruhé, čas jeho výběhu musí rozhodčí zaznamenat

F.5. Doba letu – týmová varianta (Team Maximum Time Aloft 100)

A) Nejdleší z pěti

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci). Nejlepší výsledek = nejdleší čas.

Pole /*/ = kruh o poloměru 50 m

Princip týmové disciplíny:

- disciplína vychází z individuální disciplíny „Doba letu“, viz příslušná kapitola
- členové týmu se střídají v předem stanoveném pořadí vždy po 1 hodě, dokud každý neprovede celkem 5 hodů; nikdo se nemůže žádného svého pokusu vzdát
- individuální skóre = nejdleší dosažená doba od hození bumerangu /*/ do následujícího kontaktu bumerangu s vrhačem (není-li platně chycen, skóre za tento pokus /*/ je nula), tj. nejlepší čas ze 3 individuálních pokusů
- skóre týmu = součet 4 individuálních skóre

Individuální pokus je hodnocen a zaznamenán tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z jakéhokoli místa uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- platný chyt /*/ provedený kdekoli uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- nenachází-li se soutěžící v okamžiku chytu /*/ celý uvnitř 50m kruhu, musí se ho alespoň dotýkat a to po celou dobu, kdy provádí chyt
- pokud soutěžící chytá bumerang /*/ ve výskoku, místem chytu je první bod dopadu (tj. tento bod musí být uvnitř 50m kruhu)

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 15 minut, individuální není poskytnuto
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Případné náhradní pokusy /*/ probíhají na závěr disciplíny.

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x kruhový rozhodčí /*/: hlídá přešlapy /*/
- 3x časoměřič (tj. 3 pro každý jednotlivý hod); z nich jeden kontroluje, na kterém místě soutěžící bumerang /*/ chytil (zda nepřekročil kružnici o poloměru 50 m)
- 3x čárový rozhodčí /*/: posuzuje provedení chytu /*/. Jsou rozmístěni po obvodu kružnice o poloměru 50 m směrem po větru.
- 1x zapisovatel skóre
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící

B) Nejdleší tři z pěti

Jediná odlišnost:

- individuální skóre = součet třech nejlepších výsledků z celkových pěti

F.6. Supercatch – týmová varianta (Team Supercatch)

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejvíce platných chytů /*/.

Princip týmové disciplíny:

- disciplína kombinuje individuální disciplíny „Doba letu“ a „Vytrvalost“, viz příslušné kapitoly
- první soutěžící z týmu odhodí na pokyn rozhodčího /*/ odkudkoli z kruhu o poloměru 50 m svůj bumerang /*/ určený pro co nejdelší dobu snášení (tzv. MTA-bumerang); rozhodčí toto odhození ostatním potvrdí zvukovým signálem
- po tomto signálu ostatní 3 členové týmu, každý ve svém 20m kruhu, začnou provádět disciplínu „Vytrvalost“ (tj. hody z býčího oka /*/, dolet /*/ vždy min. 20 m, 1 chyt = 1 bod), až do okamžiku chytu/dopadu MTA-bumerangu
- úkolem prvního soutěžící z týmu je chytit MTA-bumerang kdekoli v rámci 50m kruhu; toto chycení (či případné nechycení) rozhodčí signalizuje zvukem (v okamžiku prvního dotyku) a na tento pokyn zbytek týmu přestává házet
- použít lze jakékoli druhy bumerangů obecně přípustné na turnajích
- pořadí týmů je stanovené předem; složení týmu nelze během disciplíny měnit (vyjma případu úrazu apod.)
- následující tým musí být připraven do 45 sec po odhození MTA-bumerangu předchozím týmem (tj. 30 sec předpokládaná doba letu + 15 sec časový rozestup mezi pokusy týmů)
- jakmile se vystřídají všechny týmy ve skupině, přichází opět na řadu první tým; tentokrát MTA-bumerang hází a chytá druhý z jeho členů (takto se postupně musí vystřídát všichni, tým má celkem 4 pokusy)
- má-li závodistiše šest 20m kruhů, pak každý tým ze svých celkových 4 pokusů absolvuje první dva v jedné trojici kruhů a ostatní v druhé trojici kruhů
- výsledné skóre týmu = součet všech platných chytů /*/ (včetně MTA-bumerangu) dosažených během všech 4 pokusů dohromady

Pole /*/:

- 1x kruh o poloměru 50 m
- 3x kruh o poloměru 20 m, uvnitř každého je vyznačeno býčí oko /*/ (tj. soustředná kružnice o poloměru 2 m)

Pokus /*/ vrhače MTA-bumerangu je platný tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z jakéhokoli místa uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- platný chyt /*/ provedený kdekoli uvnitř kruhu o poloměru 50 m
- nenachází-li se soutěžící v okamžiku chytu /*/ celý uvnitř 50m kruhu, musí se ho alespoň dotýkat a to po celou dobu, kdy provádí chyt
- pokud soutěžící chytá bumerang /*/ ve výskoku, místem chytu je první bod dopadu (tj. tento bod musí být uvnitř 50m kruhu)
- pokud se MTA-bumerang ztratí z dohledu a evidentně se nevrátí zpět, hod je neplatný bez nároku na náhradní pokus

- pokud klesající MTA-bumerang např. uvízne v koruně stromu a poté je na zemi chycen, skóre je nula; pokud ale klesající bumerang po srážce s objektem pokračuje v klesání a je chycen, skóre je přiděleno

Hody ve 20m kruhu jsou bodovány tehdy, když splňují všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z býčího oka /*/ provedený po úvodním zvukovém signálu a současně před závěrečným zvukovým signálem
- dolet /*/ bumerangu minimálně 20m
- platný chyt /*/ (poslední může být i několik vteřin po závěrečném signálu)
- současné použití více bumerangů najednou není dovoleno. Pokud chce soutěžící svůj bumerang /*/ vyměnit, musí jej nejprve umístit do býčího oka /*/ (případně alespoň část bumerangu, byl-li zlomen), až poté smí provést hod novým bumerangem.

Určování skóre:

- je-li MTA-bumerang platně chycen /*/, pak skóre za daný pokus je součet všech platných chytů, které všichni členové týmu provedli, včetně chytu MTA-bumerangu
- není-li MTA-bumerang platně chycen, skóre týmu za tento celý pokus je nula
- výsledné skóre týmu = součet dílčích skóre za všechny 4 pokusy

Rozcvičení /*/:

- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 15 minut a probíhá mimo 10m kruh
- individuální rozcvičení není poskytnuto
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokus /*/:

- jakýkoli kontakt mezi členy téhož týmu nebo mezi jejich bumerangy /*/ není důvodem k poskytnutí náhradního pokusu
- pokud rozhodčí nejsou schopni určit okamžik chycení MTA-bumerangu, přestože hod a chyt MTA splňují všechny ostatní podmínky pro uznání platnosti, je nárok na náhradní pokus uznán automaticky
- všichni původní aktéři jsou povinni spolupracovat i během náhradního pokusu

Rozhodčí /*/ v poli:

- 1x hlavní rozhodčí: určuje, v kterých kruzích kdo bude házat
- 1x koordinátor vrhačů MTA: neustále má vedle sebe seřazených příštích 6 vrhačů MTA (když si následující vrhač MTA vybírá místo svého odhodu, celá skupina se na toto místo přesouvá společně s ním)
- 3x kruhový rozhodčí /*/ (každý ve svém 20m kruhu): hlídá přešlapy /*/, nahlas počítá platné chyty /*/ (dostatečně hlasitě, aby ho čároví rozhodčí mohli po každém chytu zkontrolovat)
- 3x zapisovatel skóre (každý ve svém 20m kruhu), případně jen 1x zapisovatel společný pro všechny tři 20m kruhy

PRAVIDLA BUMERANGOVÝCH DISCIPLÍN

- min. 6x čárový rozhodčí /*/ (min. 2 v každém 20m kruhu): při každém hodu kontroluje dolet /*/ a kontroluje, zda kruhový rozhodčí /*/ správně počítá chyty /*/.
- 1x posuzovatel chytu MTA-bumerangu
- 2x časoměřič: měří dobu letu MTA-bumerangu
- 1x startér
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící

Poznámka:

- sankce za neautorizované cvičné hody: 1) pokud hod provedl vrhač MTA-bumerangu, je skóre za následující pokus tohoto týmu nula; 2) pokud hod provedl jiný vrhač z týmu, pak je nulové pouze jeho individuální skóre

F.7. Štafeta (Team Relay)

Tým = 4 soutěžící (plus případní náhradníci).

Nejlepší výsledek = nejkratší doba.

Princip týmové disciplíny:

- 2 týmy házejí současně z téhož kruhu o poloměru 4 m (je-li lichý počet týmů, pak pro poslední z nich bude sestaven neoficiální 4-členný tým navíc)
- zahájení: tým stojí seřazený za startovní čarou umístěnou 30 m od středu kruhu, na pokyn rozhodčího vybíhá první soutěžící do kruhu o poloměru 4 m (startuje ze stoje oběma chodidly na zemi), v něm provede platný hod /*/ s doletem min. 30 m ukončený platným chytím /*/, znovu se dotkne 4m kruhu a běží zpět za startovní čáru předat štafetu (plácnutím) dalšímu soutěžícímu ze svého týmu
- tímto způsobem všichni ze 4-členného týmu přijdou na řadu 2x (tj. celkem 8 výběhů, všechny ze stoje oběma chodidly na zemi, start z rozběhu není povolen)
- soutěžící, který dokončil svůj druhý platný hod a chyt a předal štafetu dalšímu, je povinen ihned běžet dál až za hranici kruhu o poloměru 40 m a tam zůstat do konce disciplíny
- pokud některý ze soutěžících zkazí svůj hod/chyt, zůstává nadále ve 4m kruhu a hází znovu (dokud se mu nepovede platný hod a chyt); počet těchto opravných pokusů není omezen
- maximální časová dotace pro celý tým je 5 minut, každý tým má jen jedno kolo
- skóre týmu = celkový čas

Individuální hod je uznán tehdy, když splňuje všechny následující podmínky:

- platný hod /*/ z kruhu o poloměru 4 m, bez dotyku hraniční čáry
- dolet /*/ bumerangu minimálně 30m
- platný chyt /*/
- návrat soutěžícího s bumerangem /*/ v ruce zpět do kruhu o poloměru 4 m
- nikdo z ostatních závodníků z téhož týmu nepřekročil startovní čáru
- současné použití více bumerangů najednou není dovoleno. Pokud chce soutěžící svůj bumerang vyměnit, musí jej nejprve umístit do 4m kruhu (případně alespoň část bumerangu, byl-li zlomen), až poté smí provést hod novým bumerangem.

Pole /*/:

- soustředné kruhy o poloměrech 4 m, 30 m a 40 m
- na 30m kružnici jsou směrem po větru od středu vyznačeny dvě startovní čáry – každá je cca 3 m dlouhá a má výrazně označené konce, vzdálenost mezi pravým koncem jedné a levým koncem druhé je 4 m až 10 m

Určování skóre:

- pokud tým disciplínu dokončil (tj. každý z členů provedl 2 platné chyty /*/), skóre je výsledný celkový čas
- okamžikem dokončení disciplíny je překročení startovní čáry posledním soutěžícím směrem ven z kruhu
- pokud tým disciplínu nedokončil v časovém limitu 5 minut, skóre je součet platných chytů provedených za tuto dobu

Rozcvičení /*/:

- probíhá mimo kruh o poloměru 4 m
- hromadné rozcvičení před startem disciplíny trvá 10 minut
- rozcvičení týmu před začátkem kola /*/ trvá 3 minuty.
- po ukončení rozcvičování nejsou povoleny žádné další cvičné hody

Náhradní pokus /*/:

- náhradní pokus je poskytnut pouze v případě, že došlo k úmyslnému (!) narušení /*/
- neúmyslný kontakt mezi soupeři nebo jejich bumerangy /*/ ani zasažení čárového rozhodčího není úmyslným narušením
- postup v případě narušení /*/: poškozený tým své kolo dokončí a případný protest podá až po skončení kola; pokud rozhodčí protest uzná, poškozený tým má nárok na náhradní pokus, soupeř (tj. tým, který narušení způsobil) je diskvalifikován a jeho povinností je náhradního pokusu se zúčastnit, přestože jeho čas nebude měřen
- pokud rozhodčí dojde k závěru, že poškozený tým mohl narušení předejít, náhradní pokus nebude poskytnut
- náhradní pokus může být poskytnut i tím způsobem, že bude znovu házet např. jen poslední člen týmu; pro tyto účely časoměřiči zaznamenávají čas při každém předání štafety, aby na něj bylo možné náhradním pokusem navázat

Rozhodčí /*/ v poli:

- 2x kruhový rozhodčí /*/ (každý pro 1 tým): hlídá přešlapy /*/ a platnost chytů, signalizuje nesplnění doletu, dává vrhači pokyn k vyběhnutí zpět za startovní čáru; k signalizacím používá prapor v barvě týmu a navíc signál zvukový; stále se pohybuje poblíž 4m kruhu
- 1-2x zapisovatel skóre
- 1x startér
- 6x časoměřič (tj. 3 pro každý tým): hlídá platnost startu (první výběh), hlídá přešlapy na startovní čáře, stopuje každé předání štafety a hlídá platnost provedení každého předání, stopuje ukončení disciplíny a hlídá platnost jeho provedení
- 2x záložní časoměřič (tj. 1 pro každý tým)
- 6x čárový rozhodčí /*/ (tj. 3 pro každý tým, každý má svůj prapor v barvě týmu): při každém hodu kontroluje dolet /*/
- 1x časoměřič stopující celkový čas (5 minut)
- rozhodčími /*/ mohou být soutěžící

Poznámka:

- všichni, kdo nesoutěží v právě probíhající kole (tj. náhradníci, ostatní týmy, diváci atd.) jsou povinni po celou dobu stát mimo kruh o poloměru 40 m
- pokud se rozhodčí dopustí chyby, příslušné kolo bude zopakováno způsobem, který určí pořadatelé (tak, aby nikdo nebyl významně zvýhodněn či znevýhodněn)

G. ORGANIZACE MISTROVSTVÍ SVĚTA

Určování pořadí soutěžících

- Pořadí soutěžících je určeno před jejich příjezdem na turnaj.
- Pro každý den soutěže je připraven a vyvěšen přehled. Každý soutěžící obdrží svou vlastní kopii před zahájením první disciplíny.
- Kapitáni /*/ soutěžních týmů obdrží své kopie na úvodním mítinku kapitanů.
- Případné námitky musí být pořadatelům /*/ turnaje sděleny ještě před zahájením turnaje. Ředitel turnaje může stanovit termín nápravy.

Oznámení, prohlášení

Všem soutěžícím je před zahájením první disciplíny, co nejdříve je to možné, sděleno následující:

- jména pořadatelů /*/, rozhodčích /*/, jejich zástupců apod.
- pořadí, ve kterém budou soutěžící házet (musí být určeno předem a pro všechny disciplíny oznámeno před startem první z nich)
- pravidla společná pro všechny soutěžní disciplíny (signály rozhodčích apod.)
- všechna tato oznámení mohou být provedena v rámci mítinku kapitanů

Organizace týmových disciplín

- pořadí disciplín v jednotlivých dnech bude týmům zasláno ještě před šampionátem a také bude předem vyvěšeno na webových stránkách šampionátu a přímo na závoděšti /*/
- v disciplíně soutěží vždy 4 libovolní členové týmu. Pokud zranění nebo jiná okolnost sníží počet členů pod 4, tým soutěží v nekompletní sestavě /*/ (není-li mu povolen náhradník).
- pořadí házejících, přidělení soutěžních polí /*/ a jiná oznámení pořadatelů /*/ jsou vyvěšena a/nebo vyhlášena vždy před příslušnou disciplínou
- soutěžící, který je svým týmem uvolněn pro povinný výkon funkce rozhodčího /*/, musí být na svém místě včas, tj. 5 minut před začátkem disciplíny, jinak dostane žlutou kartu (stejně tak pokud by své místo opustil dříve, než disciplína skončí)
- všichni členové týmu, kteří budou soutěžit v nadcházející disciplíně, musí být připraveni na svém místě před zahájením disciplíny, jinak dostanou žlutou kartu
- vždy s sebou měj své vlastní stopky /*/

Organizace individuálních disciplín

- během šampionátů budou pro individuální disciplíny vyhrazeny 2 dny
- žádná disciplína nezačne později než v 16:30
- pořadí disciplín v jednotlivých dnech je soutěžícím zasláno ještě před šampionátem a také je předem vyvěšeno na webových stránkách šampionátu a přímo na závoděšti /*/
- pořadí házejících, přidělení soutěžních polí /*/ a jiná oznámení pořadatelů /*/ jsou vyvěšena a/nebo vyhlášena vždy před příslušnou disciplínou

/*/ viz kapitola Rejstřík

- soutěžící může být před svým soutěžním pokusem /*/ a/nebo po něm požádán, aby v příslušném soutěžním poli /*/ po stanovenou dobu plnil roli pomocného rozhodčího /*/, stopoval čas a/nebo posuzoval dolet /*/
- vždy s sebou měj své vlastní stopky /*/

Náhradníci během týmových disciplín

- soutěžní tým může mít 4, 5 nebo 6 členů
- týmy seniorů a tým, jehož členem je ředitel turnaje, mohou mít členů více
- tým s méně než 6 členy může být doplněn náhradníky, pokud je (každého jednotlivce zvláště) schválí pořadatelé /*/. Zapojením náhradníků nesmí počet členů narůst na více než 6.
- každý z náhradníků musí být schválen pořadatelem /*/ před každou jednotlivou disciplínou
- náhradník může soutěžit jen za 1 tým (omezení platí pro celou dobu trvání turnaje)
- v případě nehody nebo zranění, které sníží počet členů týmu na 3 nebo méně, mohou pořadatelé /*/ ihned schválit účast náhradníka. Ten

Body za umístění

- minimální počet soutěžících/týmů potřebných pro konání šampionátu není stanoven
- skóre soutěžícího/týmu za příslušnou disciplínu je určeno vždy podle jejích pravidel
- výstupem z každé disciplíny je žebříček soutěžících/týmů (od vítěze po jednotlivce/tým s nejhorším výsledkem)

Z žebříčku jsou na závěr disciplíny vypočteny body za umístění, a to následně:

- 1. místo = 1 bod
- 2. místo = 2 body
- 3. místo = 3 body
- poslední místo = N bodů (kde N = počet soutěžících/týmů na turnaji, např. 20)
- pokud se 2 soutěžící/týmy společně umístí např. na 2.-3. místě, obdrží oba 2.5 bodu a další soutěžící/tým v žebříčku obdrží 4 body
- pokud soutěžící/tým neskóroval, nedokončil, nebo byl diskvalifikován, obdrží „N“ bodů za umístění (hodnota „N“ zůstává diskvalifikacemi neovlivněna)
- je-li diskvalifikováno více soutěžících/týmů, obdrží „N“ bodů každý z nich. Např. je-li celkem 50 soutěžících/týmů a z nich 4 byli diskvalifikováni, obdrží 46. soutěžící/tým v pořadí 46 bodů a každý z diskvalifikovaných obdrží 50 bodů.
- vítězem turnaje je soutěžící/tým, který v součtu obdržel nejméně bodů za umístění v jednotlivých disciplínách

Přerušení / zrušení disciplíny

- ředitel /*/ turnaje ještě před jeho zahájením zveřejní, v jakém pořadí budou v jednotlivých dnech v případě nutnosti disciplíny rušeny
- v lehkém dešti se disciplína nepřerušuje

- v případě prudkého deště, silného větru nebo jiných riskantních podmínek pořadatelé /*/ turnaje rozhodnou, zda bude disciplína dokončena nebo přerušena na dobu nezbytně nutnou. Přerušeni by mělo být vyhlášeno mezi soutěžními koly /*/ nebo mezi jednotlivými disciplínami (je-li to možné).
- je-li ze závodistiště /*/ vidět přibližující se blesky, pořadatelé /*/ turnaje vyhlásí přestávku do doby, než bouřka přejde

Po přerušení disciplíny by její zbývající část měla proběhnout tentýž den. Pokud to není možné (např. byla-li pauza příliš dlouhá) disciplína se nedokončuje a skóre za ni je určeno následovně:

- jedná-li se o disciplínu, v jejímž průběhu se každý soutěžící / tým vícekrát střídá s ostatními (např. Australské kolo, Trikové chytání apod.), pak skóre za pokusy /*/, které před přerušením absolvovali všichni soutěžící / týmy je prohlášeno za skóre konečné. Absolvoval-li některý ze soutěžících / týmů pokus navíc, skóre za něj se nezapočítá.
- jedná-li se o disciplínu, v níž má každý soutěžící / tým jen 1 pokus /*/ (např. Endurance), ale ne všichni soutěžící svůj pokus absolvovali, pak je celá disciplína stornována

Změna harmonogramu šampionátu

- cílem pořadatelů /*/ turnaje je dokončit všechny týmové i individuální disciplíny podle původního harmonogramu
- v harmonogramu šampionátu je tzv. „rain day“, tj. rezerva pro případ, že některý soutěžní den např. celý prší. Pravidla, podle kterých budou v případě potřeby soutěžní dny přesouvány na jiné datum, pořadatelé /*/ zveřejní předem.
- pokud nepříznivé počasí nebo jiné komplikace způsobily, že byla některá z disciplín zrušena, výsledky šampionátu jsou i přesto platné

H. PRAVIDLA UZNÁVÁNÍ SVĚTOVÝCH REKORDŮ

IFBA uzná světový rekord jako platný tehdy, pokud splňuje následující podmínky:

- disciplína, ve které byl světový rekord dosažen, figuruje na následujícím seznamu:
 - Přesnost „100“ (tj. 5x 2 hody), Přesnost „50“ (tj. 5x 1 hod)
 - Rychlost
 - Doba letu „100“ (tj. 3, 4 nebo 5 hodů)
 - Doba letu „bez omezení“ (tj. 3, 4 nebo 5 hodů bez ohledu na 50m kruh; může jít o pokus /*/ v disciplíně „Doba letu 100“ při němž byl překročen 50m kruh)
 - Doba letu 3+ (tj. součet nejlepších 3 výsledků z celkových 5 hodů)
 - Australské kolo
 - Trikové chytání / dublování
 - Vytrvalost
 - Hod do dálky
 - Žonglování (Co nejvíce hodů dvěma bumerangy /*/ tak, aby v každém okamžiku byl alespoň jeden z nich ve vzduchu. Pokus končí neúspěšným chytem /*/. První dva hody musí mít dolet /*/ minimálně 20 m.)
 - Nepřetržité chytání (Co nejvíce hodů jedním bumerangem /*/ až do neúspěšného chytu. 20m dolet je ověřen před začátkem pokusu /*/.)
- v disciplíně, ve které byl světový rekord dosažen, se v daný den soutěžilo jen 1x. Pokud vícekrát, pak musí být rekordu dosaženo během prvního kola /*/.
- světový rekord byl dosažen během turnaje uznaného členskou zemí IFBA (zpravidla tedy probíhajícího na jejím území). Ve specifických případech (např. turnaj v hodu do dálky probíhající na Sahaře) rozhodne výkonný výbor IFBA.
- v každém případě může IFBA dát o uznání světového rekordu hlasovat

Kterákoli země smí během valného shromáždění IFBA požádat o přidání nové disciplíny do seznamu uvedeného výše v této kapitole. V takovém případě pak bude disciplína také podrobně popsána v kapitole „Individuální disciplíny“. Výkonný výbor IFBA zajistí aktualizaci tohoto dokumentu nejpozději do následujícího valného shromáždění IFBA.

Disciplíny, v nichž soutěžící po dosažení plného skóre pokračuje až do první chyby:

- Přesnost 100 – po dosažení plného skóre „100“ soutěžící pokračuje dalšími dvojicemi hodů až do prvního hodu obodovaného níže než „10“. Výsledné skóre může být > 100.
- Přesnost 50 – po dosažení plného skóre „50“ soutěžící pokračuje dalšími jednotlivými hody až do prvního hodu obodovaného níže než „10“. Výsledné skóre může být > 50.
- Australské kolo – po dosažení plného skóre „100“ soutěžící pokračuje dalšími jednotlivými hody až do prvního hodu obodovaného níže než „20“. Výsledné skóre může být > 100.
- Trikové chytání / Dublování – po dosažení plného skóre „100“ soutěžící opakuje celou sadu předepsaných chytů /*/ a dvoj-chytů až do první chyby. Výsledné skóre může být > 100. Pokud první chyba nastane při dublování, postup je následující:
 - byl-li první bumerang chycen a druhý ne, body za první chyt jsou přiděleny
 - byl-li druhý bumerang chycen a první ne, body za druhý chyt nejsou přiděleny

/*/ viz kapitola Rejstřík

I. REJSTŘÍK

Bod kontaktu se zemí

Jakkoli velká část těla soutěžícího, která se dotýká země */**. Dle konkrétní situace může být bodem kontaktu špička prstů u nohy, celé chodidlo, dvě chodidla, noha od stehna po kotník apod.

Bumerang

Objekt, který se po odhození vrací k vrhači následkem gyroskopické precese způsobené nerovnoměrně rozloženou vztlakovou silou. Vztlaková síla vzniká rotací letícího objektu.

Počet ramen (křídél) bumerangu není omezen.

Díry v bumerangu, výřezy, štěrby apod.: počet a velikost jsou bez omezení, ale nesmí být využity pro chycení bumerangu na konci letu.

Adheziva, která by mohla napomáhat bumerang chytat, nejsou povolena.

Výrobní materiály: povoleny jsou jakékoli nekovové. Kov smí být zapuštěn uvnitř bumerangu nebo páskou připevněn na jeho povrchu, ale nesmí mít odkryté ostré hrany.

Součástí bumerangu nesmí být žádné pomůcky */** usnadňující odhození, udělení rychlosti letu, udělení rotace nebo chycení.

Diskvalifikovaný závodník

Nesmí házet, koučovat, ani rozhodcovat v disciplíně, ze které byl vyloučen. Po celou dobu trvání disciplíny se musí zdržovat mimo závodníště */**.

Dolet bumerangu

Délka vodorovné přímky mezi místem odhodu (střed */** býčího oka */**) a bodem trajektorie bumerangu */**, který je ve směru proti větru od místa odhodu nejvzdálenější.

V některých disciplínách čarovní rozhodčí */** pouze posuzují, zda letící bumerang protíná příslušnou kružnici (poloměr 20 m, 30 m, 40 m, 50 m) nebo ne.

Hod na pokyn

Hod na výzvu rozhodčího */**. Musí být proveden do 2 sec po výzvě, jinak soutěžící obdrží nulové skóre. V disciplínách, ve kterých se nehází na pokyn, se používá odpočítávání */**.

Hod, platný

Hod bumerangu */** z býčího oka */** nebo z jiného určeného místa, který splnil požadavek na minimální dolet */** určený v pravidlech příslušné disciplíny.

Hod, tandemový

Souběžný hod dvou soutěžících (zpravidla z téhož týmu). Pokud soutěžící házející jako druhý neodhodí bumerang */** v časovém limitu, nulové skóre obdrží oba soutěžící.

Chyt, čistý

Platný chyt */**, při jehož provádění se bumerang */** nesmí dotknout žádné jiné části těla, než té, která má chyt provést (např. levá ruka, nohy apod.)

Ruka = od konečků prstů po předloktí, loket je vyloučen.

Noha = od konečků prstů po oblast těsně pod kolenem, kontakt bumerangu s kolenem či zbytkem těla nad kolenem je vyloučen.

Chyt, čistý jednoruč

Platný chyt */**, během něhož se bumerang */** nesmí dotknout jiné části těla než ruky, která bumerang chytá. Dotyk smí být i opakovaný.

*/** viz kapitola Rejstřík

Ruka = od konečků prstů po předloktí, loket je vyloučen.

Chyt, čistý obouruč

Platný chyt /*/ provedený obouruč. Bumerang /*/ se nesmí dotknout žádné jiné části těla než dlaní a předloktí (loket není povolen).

Chyt, hakysákový

Platný chyt /*/ jakéhokoli druhu provedený poté, co soutěžící svůj vracející se bumerang /*/ nejprve nakopl do výšky. Bumerang se po celou dobu od provedení hodů, přes nakopnutí až po chyzení nesmí dotknout země /*/.

Během provádění nakopnutí se bumerang nesmí dotknout kolen a žádné části těla nad nimi. Nakopnutí může být provedeno kteroukoli nohou nebo oběma současně.

Chyt, neplatný

Nesplňuje jedno nebo více kritérií platného chytu /*/. Přísluší za něj nulové skóre.

Chyt nohami

Platný chyt /*/ bumerangu /*/ mezi nohy.

Noha = od konečků prstů po oblast těsně pod kolenem, kontakt bumerangu s kolenem či zbytkem těla nad kolenem je vyloučen.

Bumerang i obě chodidla musí být po celou dobu provádění chytu zřetelně nad zemí /*/.

Chyt, orlí

Platný /*/ čistý /*/ chyt jednoruč, během něhož ruka chňapne bumerang /*/ shora.

Bumerang musí být chyzen na první dotek.

Chyt, platný

Chyt = zastavení letícího bumerangu /*/ a udržení si plné kontroly nad ním stiskem mezi minimálně 2 prsty, mezi 2 dlaně, nebo mezi 2 chodidla.

Předpokladem pro prohlášení chytu za **platný** je, že před ním byl proveden platný hod (tj. např. byl splněn minimální dolet /*/) a že bumerang se od okamžiku odhození až do získání kontroly nad ním nedotkl země /*/.

Chyt proti tělu je přípustný u těch druhů chytů, které to nezakazují (zpravidla mají v názvu slovo „čistý“).

K provedení chytu nesmí soutěžící využít nic, co přečnává obrys / profil bumerangu (praporek, řetízek, spoiler apod.) a stejně tak nesmí k získání kontroly nad bumerangem využít případné otvory v něm (např. prostrčením prstu dírou).

Zakázána jsou jakákoli zařízení pro chytání bumerangu (mechanická i jakákoli jiná).

Plné kontroly nad bumerangem musí být dosaženo, než se bumerang dotkne země /*/.

V případě, že dojde ke zlomení bumerangu, je platný chyt jakékoli jeho části považován za plnohodnotný platný chyt bumerangu.

Chyt pod nohou jednoruč

Totéž, jako chyt pod nohou obouruč /*/, jen s těmito rozdíly:

I) Chyt je proveden jednou rukou;

II) Bumerang /*/ se během provádění chytu může dotknout nohy, trupu nebo hýždí. Není ovšem dovoleno bumerang chytit „připlácnutím“ proti jakékoli části těla (ať již plochou stranou bumerangu nebo jeho hranou).

Pokud soutěžící ztratí nad bumerangem kontrolu, musí ji znovu získat toutéž rukou (opět nelze „připlácnutím“ proti tělu).

Chyt pod nohou obouruč

Platný chyt /*/, během kterého je navíc splněna jedna ze dvou podmínek níže:

- a) bumerang /*/ prolétl pod nohou; nebo
- b) soutěžící má ruku pod nohou, touto rukou bumerang uchopí (s pomocí druhé - „horní“ - ruky) a touto rukou jej také protáhne pod nohou

Před provedením chytu je přípustný kontakt bumerangu s jakoukoli částí těla kromě chodidel a hlavy.

Chyt proti tělu

Ukončení letu bumerangu /*/ jeho přiřícnutím proti tělu vrhače. Smí být použito jen tehdy, když název chytu neobsahuje slovo „čistý“.

Chyt, tunelový

Platný chyt /*/ provedený s oběma chodidly (možno i koleny) na zemi /*/, během kterého je navíc splněna jedna ze dvou podmínek níže:

- a) bumerang /*/ prolétl pod nohou; nebo
- b) soutěžící má ruku pod nohou, touto rukou bumerang uchopí (možno s pomocí druhé - „horní“ - ruky) a touto rukou jej také protáhne pod nohou

Chyt za zády jednoruč

Totéž, jako chyt za zády obouruč /*/, jen s těmito rozdíly:

- I) Chyt je proveden jednou rukou;
- II) Bumerang /*/ se během provádění chytu může dotknout zad, hýždí, nebo zadní strany nohy. Není ovšem dovoleno bumerang chytit „přiřícnutím“ proti jakékoli části těla (ať již plochou stranou bumerangu nebo jeho hranou).

Pokud soutěžící ztratí nad bumerangem kontrolu, musí ji znovu získat toutéž rukou (opět nelze „přiřícnutím“ proti tělu).

Chyt za zády obouruč

Platný chyt /*/, během kterého je navíc splněna jedna ze dvou podmínek níže:

- a) bumerang /*/ prolétl za zády soutěžícího; nebo
- b) soutěžící má ruku za zády, touto rukou bumerang uchopí (s pomocí druhé - „horní“ - ruky) a touto rukou jej také vytáhne zpoza zad

Před provedením chytu je přípustný kontakt bumerangu s jakoukoli částí těla kromě chodidel a hlavy.

Kapitán týmu

Jmenovaný reprezentant soutěžního týmu. Účastní se případného zasedání, hlasování apod. Kapitán smí reprezentovat vždy jen jeden tým.

Karta, červená

Druhá výstraha (první = viz žlutá karta) pro porušování pravidel. Může být udělena jednotlivci nebo týmu a jejím okamžitým důsledkem je diskvalifikace. Za úmyslné narušení disciplíny může být červená karta udělena i bez předchozí žluté karty.

Karta, žlutá

První výstraha pro porušování pravidel. Může být udělena jednotlivci nebo týmu.

Kolo (soutěžní kolo)

Časový úsek bumerangové disciplíny, ve kterém má soutěžící právo na předem určený počet soutěžních pokusů /*/. (Např. při celkovém počtu 20 soutěžících může být disciplína zorganizována jako čtyři kola po pěti soutěžících.)

Průběh kola je popsán vždy v pravidlech příslušné disciplíny.

Kolo, neskórované

Soutěžní kolo /*/, ve kterém nemohlo být spolehlivě určeno skóre. Možnými důvody jsou např. narušení /*/, úraz, nejednoznačnost výkonu apod.

Může následovat kolo náhradních pokusů /*/. Pokud nenásleduje (např. kvůli zranění), pak rozhodčí /*/ určí výsledné skóre kola /*/ tak, aby nikdo ze soutěžících nebyl poškozen ani neměl oproti ostatním výhodu.

Narušení

Situace, kdy se let bumerangu /*/ změnil po kontaktu s bumerangem jiného soutěžícího, s osobou, se zvířetem, nebo kdy bumerang chytí /*/ či vychýlí jiný soutěžící apod.

Za narušení smí být prohlášena i situace, kdy soutěžícímu jiná osoba nebo zvíře zabránila v přístupu k právě přilétajícímu bumerangu.

Pokud se před výše popsanými situacemi bumerang nejprve v letu dotkl země /*/, pak se nejedná o narušení, ale o chybu vrhače.

Stejně tak se o narušení nejedná v případě kontaktu bumerangu s osobami z téhož soutěžního týmu nebo v případě vzájemného kontaktu jejich bumerangů.

Pravidla nárokování náhradního pokusu /*/ jsou popsána v každé disciplíně.

Odpočítávání

Ústní signál rozhodčího /*/ nebo pořadatele /*/ směrem k soutěžícímu, daný v okamžiku, kdy začíná běžet 15-vteřinový časový limit na odhození bumerangu /*/. Odpočítávání má znít: "15 – 10 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – Out!"

Pokud bumerang /*/ není odhozen v časovém limitu, za daný pokus /*/ přísluší nulové skóre. Rozhodčí smí odpočítávání zahájit v okamžiku, kdy je pole /*/ vyklizené a kdy následující soutěžící vstoupil do kruhu o poloměru 8 m (pokud tento soutěžící zdržuje, není rozhodčí /*/ povinen na něj čekat a odpočítávání zahájí).

Okno, býčí

Kruh o poloměru 2 m, ze kterého jsou prováděny hody bumerangů /*/.

Obvodová čára není součástí býčího oka, dotyk čáry chodidlem během odhodu tedy znamená přešlap /*/ a za takový hod přísluší nulové skóre.

Pokus (soutěžní pokus)

Příležitost soutěžícího (nebo týmu) podat skórovaný výkon.

Pořadí pokusů /*/ jednotlivých soutěžících (týmů) v jednotlivých disciplínách je určeno ještě před zahájením turnaje.

Pokus začíná v okamžiku, kdy bylo zaznamenáno skóre předchozího soutěžícího (týmu), nebo v jakémkoli pozdějším okamžiku, kdy kruhový rozhodčí /*/ (popř. rozhodčí výše postavený) dá signál.

Soutěžící musí bumerang /*/ odhodit do 15 sec od začátku pokusu (nebyl-li před zahájením turnaje oznámen jiný časový limit). Pokud rozhodčí /*/ povoluje překročení této lhůty, musí tak činit konzistentně a spravedlivě vůči všem soutěžícím.

Pokus, náhradní

Soutěžní pokus /*/ přiznaný soutěžícímu v případě, že během jeho původního pokusu došlo k narušení /*/, nebo kdy soutěžící podal protest a ten byl uznán.

Náhradní pokus může být také nařízen rozhodčím /*/ v případě, že u původního pokusu nebylo možné spolehlivě určit skóre.

Náhradní pokus je řízen tak, aby skóre za něj nemohlo být vyšší, než nejvyšší možné skóre dosažitelné během kola /*/, v němž proběhl pokus původní.

Pole (soutěžní pole)

Kruh, ve kterém probíhá soutěžní disciplína.

V poli jsou vyznačeny soustředné kružnice o poloměrech 2, 4, 6, 8 a 10 m (potud pro účely posuzování přesnosti návratu), 20, 30, 40 a 50 m (potud pro posuzování doletu /*/).

Pole pro disciplínu „Hod do dálky“ je odlišné – viz pravidla této disciplíny.

Pomůcka pro chytání

Pomůcka na ruce nebo na bumerangu /*/, která poskytuje výhodu při chytání bumerangu a proto je zakázána. (Příklady: přilnavé nátěry; suché zipy na bumerangu, na ruku, na oblečení; umělé prodloužení dlaně, ruky, nohy; chytací zařízení, sítě apod.)

Pořadatel

Ředitel /*/ turnaje, kruhový rozhodčí /*/, případné další osoby určené ředitelem turnaje.

Pořadatelem může být jak soutěžící, tak osoba nesoutěžící.

Pořadatel může plnit více úkolů současně, zvládá-li je spolehlivě.

Přešlap (Foot Fault)

Dotyk chodidla s kružnicí, která ohraničuje býčí oko /*/, ke kterému došlo před odhozením bumerangu /*/ nebo během něj. Překročení čáry je také přešlapem.

Po odhození se musí vrhač uvnitř býčího oka zřetelně zastavit a teprve pak smí z býčího oka vyběhnout k provedení chytu /*/.

Rozcvičování, hromadné

Společné rozcvičení všech soutěžících před každou disciplínou. Probíhá na závodisti /*/, v předem určeném prostoru a je časově omezeno (časová dotace je uvedena v pravidlech jednotlivých disciplín).

Rozcvičování, individuální

Mezi hromadným rozcvičováním a soutěžním pokusem /*/ může být zařazeno individuální rozvičení. V závislosti na konkrétní disciplíně může slovo „individuální“ znamenat jednotlivce, pár, skupinu, nebo několik párů soutěžících. Blíže je individuální rozcvičování definováno v pravidlech každé disciplíny.

Individuální rozcvičování je časově omezeno a začíná v okamžiku, kdy rozhodčí /*/ oznámí, že pole /*/ je volné. Vrhač smí na vlastní přání své rozcvičování předčasně ukončit a začít se soutěžním pokusem /*/ dříve. Nejprve ovšem musí toto své rozhodnutí oznámit a vyčkat na pokyn od rozhodčího.

Rozhodčí, čárový

Odpovídá za posuzování doletu /*/ bumerangů během jejich letu.

Jeden z čárových rozhodčích může plnit roli **koordinátora** ostatních čárových rozhodčích a v takovém případě je pouze on oprávněn signalizovat kruhovému rozhodčímu /*/ jejich verdikt (způsob signalizace je domluven předem; je-li signalizováno výkřikem, musí zaznít ještě před chytem /*/ bumerangu).

Koordinátor je určen před zahájením soutěžního kola /*/ a zpravidla stojí na konci řady čárových rozhodčích.

Rozhodčí, kruhový

Osoba odpovědná za férové řízení disciplíny v příslušném poli /*/, tj. za výklad pravidel, za koordinaci veškerých osob v poli (soutěžící, pořadatelé /*/, čároví rozhodčí /*/, středoví rozhodčí /*/) a za zapisování skóre.

Rozhodčí, středový

Hlídá přešlapy /*/ a oznamuje soutěžícímu výsledek jeho pokusu /*/ (dolet /*/, úspěšnost chytu /*/, body za přesnost, výsledné skóre apod., vždy dle pravidel příslušné disciplíny).

Ředitel turnaje

Osoba, která turnaj organizuje a zodpovídá za něj.

Sestava týmu, neúplná

Neúplným týmem je tým, který má méně než 4 soutěžící.

K soutěžení v neúplné sestavě může být tým donucen v situaci, kdy byl některý z jeho členů diskvalifikován za porušení pravidel závodu.

Neúplností sestavy nezaniká povinnost týmu po celou dobu turnaje uvolňovat jednoho svého člena pro plnění role rozhodčího /*/.

Stopky

Bez vlastních funkčních stopek se soutěžící nemůže turnaje účastnit.

Stopky musí být určeny pro držení v dlani. Nejsou povoleny hodinky, mobilní telefony a podobná zařízení, která nejsou primárně určena ke stopování času.

Stopky musí měřit s přesností na 1/100 sec a musí mít funkci „LAP“. Měření časů během turnaje se provádí tlačítkem „LAP“.

Střed (kruhu)

Střed býčího oka /*/. Z tohoto bodu je měřen poloměr kruhů daného pole /*/, dolet /*/ aj.

Závodíště

Areál, ve kterém probíhá bumerangový turnaj. Zpravidla obsahuje více soutěžních polí /*/. Hranice závodíště musí být vyznačeny před zahájením turnaje. Součástí závodíště nejsou parkoviště, prostory pro diváky, chodníky, přilehlé pozemky apod.

Země

Povrchová vrstva, která je natolik pevná, že bumerang /*/ po kontaktu s ní zřetelně změní svůj směr letu nebo svou rychlost rotace.