

IFBA
Règlement officiel
Epreuves par équipe et individuelles
Version 2010 1.0



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

Texte traduit de l'anglais par **Erick FUSSLER**
& corrigé par **Pau-Thion HAN**
[traduction finale]

Table des matières

Règles générales	4
Sécurité et boomerang	4
Droits des concurrents et des équipes	4
Obligation des concurrents et des équipes.....	5
Obligation : Chronomètres requis	5
Responsabilités des officiels	5
Devoir d'officiel des équipes	6
Liste des lanceurs et des officiels désignés de l'équipe	7
Jugement	7
Tableau de comptage des points de précision.....	8
Départs des relais.....	8
Chronométrage	8
Echauffement	9
Fautes.....	10
Réclamations	10
Obstruction intentionnelle	11
Pénalités	11
Epreuves d'équipe	13
Précision 100 par équipe	13
Précision 50 par équipe	15
Aussie Round par équipe	16
Relais Endurance	19
Maximum de Temps en l' Air par équipe – Le Meilleur des 5.....	21
Maximum de Temps en l' Air par équipe – 3 Meilleurs sur 5	22
Relais 30 Mètres (Team Relay)	23
Supercatch par Equipe.....	26
Rattrapages acrobatiques 100	29
Epreuves individuelles	32
Précision	32
Aussie Round.....	33
Vitesse	37
Maximum de Temps en l' Air 100 - Le Meilleur des 5	39
Maximum de Temps en l' Air 100 – 3 Meilleurs sur 5	39
Rattrapages Acrobatiques 100	40
Longue Distance.....	42
Glossaire	45
Organisation du tournoi	52
Ordre de passage	52
Annonces	52
Organisation des épreuves	52
Remplaçant pour épreuves par équipe	53
Points de classement pour les championnats du monde.....	53
Annulation des épreuves	54
Reprogrammation des épreuves du championnat par équipe	55
Reprogrammation des épreuves du championnat individuel	55
Règles sur l'enregistrement des records mondiaux	56

Règles générales

Ces règles générales s'appliquent aux championnats par équipe et aux championnats individuels.

Sécurité et boomerang

- Les boomerangs peuvent être dangereux s'ils sont lancés avec négligence.
- Ne lancer que dans un endroit sûr où les boomerangs pourront voler ou rebondir sans danger pour quiconque ou quoi que ce soit.
- Avertir promptement et fortement toute personne risquant d'être heurtée.
- S'assurer que sa zone de lancer est dégagée avant de lancer et avertir toute personne susceptible d'être mise en danger avec votre lancer.
- Ne pas entrer dans la zone de lancer d'un autre lanceur sans s'assurer que celle-ci soit dégagée ou sans avertir le lanceur de votre entrée dans sa zone.

Sécurité pendant l'entraînement

- Tout lanceur qui heurte une personne avec un boomerang pendant son vol aller - en étant clairement fautive - est éliminé de sa prochaine épreuve, même si elle a lieu un autre jour.
- Tout lanceur ayant été rappelé à l'ordre pour lancer dangereux par un officiel du tournoi ou un chef de cercle à 2 reprises distinctes le même jour - ou qui heurte quelqu'un après un premier avertissement - est disqualifié de l'échauffement, l'entraînement et la compétition pour le reste de la journée.
- Épreuve par équipe seulement : Ces deux cas représentent une sanction personnelle, mais les équipes de 5 lanceurs seront toujours tenues de fournir un de leurs membres non pénalisés comme juge et pourraient ainsi lancer avec une équipe réduite.
- Exceptions :
 - L'accident est manifestement de la faute de la victime.
 - La victime est, lors de l'échauffement ou de l'entraînement, dans la trajectoire et ne prête pas attention au retour du boomerang et est atteint en conséquence.

Sécurité pendant la compétition

- Les lanceurs sont responsables du placement des juges de portée, et autre, afin de préserver leur sécurité lors des lancers. Si les juges de portée etc. sont heurtés, le jet du lanceur ne compte pas. Du temps peut être accordé pour les faire déplacer, mais aucun lancer à refaire ne sera accordé si un juge de portée, ou autre, est touché par un lancer.
- Exception : l'accident est la faute de la victime.

Droits des concurrents et des équipes

- Les concurrents peuvent remplacer un boomerang à tout moment entre les vols pendant une épreuve. L'épreuve ne doit pas être ralentie de plus de 15 secondes en conséquence, sinon le tour est perdu.
- Tout lanceur peut exiger, avant son tour, le déplacement de tout objet sur le terrain, à l'exclusion des obstacles spécialement spécifiés du terrain. Avoir heurté un objet pouvant être déplacé n'est pas considéré comme une gêne. Le tour sera compté 0, excepté quand le tour se compose de plus d'un lancer, comme en Vitesse, Endurance, ou Super Catch.
- Des gants autorisés peuvent être employés lors de n'importe quelle épreuve.

Obligation des concurrents et des équipes

SÉCURITÉ SÉCURITÉ SÉCURITÉ.

- En s'inscrivant à la compétition, les concurrents et les équipes s'engagent à respecter les décisions des officiels du tournoi et des juges de cercle.
- Dans les épreuves chronométrées, il est de la responsabilité du lanceur d'être sûr que les chronométreurs sont prêts avant qu'il ne commence son tour. Un lancer fait avant que les chronométreurs soient prêts ne reçoit aucun score pour ce tour.
- Dans toutes les épreuves, il est de la responsabilité du lanceur d'être prêt quand vient son tour. S'il ne lance pas dans les 15 secondes, il perd son tour.
- Les concurrents ne doivent pas parler inutilement avec le juge ou avec le marqueur pendant une épreuve.
- Il est interdit de lancer (contrôle de portée, entraînement, échauffement) depuis ou au dessus d'un terrain où une épreuve est en cours.
- Des périodes d'échauffement ou d'entraînement sont permises dans des secteurs indiqués et pendant des horaires indiqués. Aucun lancer (portée, réglage, entraînement, échauffement,...) n'est autorisé en dehors de ces périodes.
- Tout concurrent lançant en dehors de ces périodes sera éliminé de leur prochaine épreuve, même si elle a lieu un autre jour.
- Epreuve par équipe seulement : C'est une pénalité personnelle, mais les équipes de 5 lanceurs seront toujours tenues de fournir un de leurs membres non pénalisés comme juge et pourraient ainsi lancer avec une équipe réduite.
- Chaque concurrent a un chronomètre avec lui à tout moment ! (voir l'obligation : Chronomètres requis)

Obligation : Chronomètres requis

- Chaque lanceur doit avoir un chronomètre précis au 1/100 de seconde et ayant une fonction temps intermédiaire. La forme autorisée est le chronomètre manuel, pas de montre-bracelet.
- Les chronomètres sont requis pour s'inscrire à une compétition par équipe ou individuelle.
- Utiliser les temps intermédiaires à tout moment .

Responsabilités des officiels

L'organisateur du tournoi, le juge arbitre, le chef de cercle et l'arbitre du tournoi peuvent participer au tournoi où ils sont officiels. Dans ce cas, ils doivent avoir désigné des suppléants pour remplir leurs fonctions pour toutes décisions où ils seraient impliqués comme concurrents.

Officiels du tournoi

- Ils sont responsables des spectateurs.
- Ils préparent et distribuent aux spectateurs une plaquette de présentation. Cette plaquette doit inclure les règles de sécurité à respecter et devrait inclure un programme.
- Ils dirigent une réunion avant le tournoi pour donner les derniers détails et faire un point sur le règlement.
- Ils mettent à disposition des concurrents la dernière version du règlement de la compétition.
- Ils assistent, en cas de besoin, les juges d'une épreuve pour tout litige.
- Ils prévoient des sanitaires sur le terrain.

Juges

- Ils sont responsables de l'équité du tournoi.
- Ils nomment les juges auxiliaires pour remplir ses fonctions quand ils ne peuvent pas conduire l'épreuve eux-mêmes (comme quand plusieurs zones de lancer sont employées ou quand 2 épreuves ou plus ont lieu simultanément).
- Ils déterminent le score à attribuer pour lancer dans chaque épreuve.
- Ils organisent et rassemblent les données pour la table de marque auprès des chronométreurs et autres.
- Ils jugent convenablement l'épreuve.
- Ils se réfèrent au directeur et au juge-arbitre du tournoi pour résoudre les réclamations.
- Ils règlent de manière la plus juste tout lancer litigieux, en ne se limitant pas aux témoins du litige.
- Ils peuvent exiger de faire refaire n'importe quel lancer s'il y a un doute au sujet du score du lancer.

Marqueur de scores

- Il est désigné par le directeur du tournoi avant le début du tournoi.
- Cette tâche peut être effectuée par n'importe quelle personne désignée par le Juge arbitre si nécessaire.
- Il enregistre tous les scores pour le tournoi.

Analyste de score

- Il vérifie les calculs sur la feuille de score.
- Il détermine le classement pour chaque épreuve.
- Il compile les données pour déterminer le classement général.

Assistants (Juge de portée, chronométreur)

- Ils sont désignés par les juges pour la vérification de la portée, pour le chronométrage, pour l'attribution des points de précisions ou de rattrapage.
- Tout concurrent peut faire fonction d'assistant si son tour à lancer n'est pas imminent.
- Ils peuvent être désignés avant le début d'une épreuve.

Devoir d'officiel des équipes

- Au moins 1 lanceur de chaque équipe est exigé pour officier dans chaque épreuve. Les attributions de chaque équipe sont signalées de la même manière que l'attribution du cercle de l'équipe et que l'ordre des lanceurs. Les exceptions dépendent de la taille de l'équipe.
- Tout membre d'une équipe peut être requis pour juger la portée, chronométrer, avant et/ou après leur tour, aux cercles où ils concourent. L'absence ou le non accomplissement de la fonction peut entraîner un carton jaune.
- Les officiels désignés (membre d'une équipe) doivent être à leurs cercles 5 minutes avant que l'épreuve commence et doivent se présenter au juge de ce cercle.

Liste des lanceurs et des officiels désignés de l'équipe

- Les équipes doivent fournir au chef de cercle après l'échauffement les noms des 4 lanceurs pour chaque épreuve.
- Les équipes doivent fournir en tant qu'officiel au moins 1 membre épreuve après l'échauffement au chef de cercle. Les exceptions dépendent de la taille de l'équipe.
- Lors de la réunion, chaque équipe recevra une copie des attributions de cercle et des assignations à juger pour la semaine. Ces feuilles seront aussi affichées.

- ❑ Il est de la responsabilité de chaque équipe d'être sûr que leurs lanceurs soient en place à l'heure et au cercle désigné. De la même façon, si la liste des officiels désignés indique la fourniture d'une personne cette personne doit être en place à l'heure et au cercle désigné. L'absence peut avoir comme conséquence une pénalité personnelle.
- ❑ Quand les lanceurs se présente à leur cercle, leurs noms sont inscrits sur les feuilles de score.
- ❑ Si un lanceur ou une équipe n'est pas présente lors de l'enregistrement avec le chef de cercle au début de l'épreuve, le lanceur (épreuve individuelle) ou l'équipe (épreuve par équipe) recevront un 0 dans cette épreuve.
- ❑ Il est de la responsabilité de chaque équipe ou lanceur de savoir quand est son tour à lancer et d'être prêt à lancer au signal de l'officiel.
- ❑ Quand les lanceurs/équipes se sont enregistrés au début de l'épreuve, aucun changements ne peut être fait, même en cas de blessures lors de l'épreuve. - voir les règles du jeu.

Jugement

- ❑ Les juges emploient tous les moyens disponibles pour juger convenablement un lancer, y compris l'aide des témoins qui auraient été mieux placés que lui pour juger.
- ❑ Les décisions du chef de cercle peuvent être contestées (voir les réclamations).
- ❑ Toutes violations évidentes, claires, ou suspectées des règles doivent être portées sans attendre à la connaissance d'un officiel pour que celui-ci la constate. L'officiel requis prendra la décision qui s'impose.

Tableau de comptage des points de précision

Utilisé dans les épreuves de Précision et d'Aussie Round (Equipe et individuel).

Endroit	Points
À l'intérieur du cercle des 2 mètres	10
Sur le cercle* des 2 mètres	9
Entre les cercles des 2 mètres et des 4 mètres	8
Sur le cercle* des 4 mètres	7
Entre les cercles des 4 mètres et des 6 mètres	6
Sur le cercle* de 6 mètres	5
Entre les cercles des 6 mètres et des 8 mètres	4
Sur le cercle* de 8 mètres	3
Entre les cercles des 8 mètres et des 10 mètres	2
Sur le cercle* des 10 mètres	1

* ou les pieds à cheval sur ce cercle

Départs des relais

- Le départ des relais se fait debout (les départs lancés sont interdits), ils sont faits depuis la porte de l'équipe sur la ligne de départ sur un signal audible d'un officiel de l'épreuve.
- Une fois l'épreuve commencée, aucun lanceur ne peut se tenir dans la zone de lancer sans avoir reçu le relais. Les relais se reçoivent debout et à l'arrêt.
- Un seul boomerang peut être utilisé à la fois. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le lanceur avant de pouvoir en utiliser un autre.

Chronométrage

- Tout chronométrateur doit s'éliminer s'il estime qu'il n'a pas démarré ou arrêté son chronomètre au moment opportun.
- La méthode de chronométrage préconisée est :
- Utilisation de 3 chronométrateurs principaux et 1 suppléant.
- Les 4 chronométrateurs prennent le temps du tour.
- Si les temps des chronométrateurs principaux sont dans les limites ci-dessous, le temps du chronométrateur suppléant n'est pas pris en compte.
- Si le temps d'1 ou plusieurs des chronométrateurs principaux n'est pas dans ces limites, ou si un chronométrateur s'élimine, leur temps n'est pas pris en compte et le temps du chronométrateur suppléant est utilisé en remplacement.
- Les temps officiels sont déterminés de la manière suivante :
 - Quand 3 chronomètres sont utilisés, les temps sont pris en compte si l'écart entre le plus court et le plus long n'excède pas 0.75 seconde. Le temps officiel est le temps du chronométrateur intermédiaire.
 - Si l'écart entre le plus court et le plus long excède 0.75 seconde, le temps le plus éloigné du temps du chronométrateur intermédiaire n'est pas pris en compte.

- Si l'écart entre le plus court et le plus long excède 0.75 seconde ou si un des chronomètres principaux s'élimine car n'ayant pas démarré ou arrêté son chronomètre au bon moment. Le temps du chronomètre suppléant est utilisé en remplacement. Si le temps du chronomètre suppléant n'est pas valide, le temps officiel est déterminé comme si seulement 2 chronomètres ont été utilisés.
- Deux chronomètres (principaux ou suppléant) proposant des temps dont les écarts restent inférieurs à 0.5 seconde sont le minimum requis pour valider un temps officiel. Le temps officiel est le moins bon des 2 temps. On procède ainsi seulement lorsque 2 chronomètres sont utilisés, ou si 1 sur 3, ou 2 sur 4 ne doivent pas être pris en compte.
- Si un seul chronomètre propose un temps qui s'avère valable, le concurrent peut à son choix relancer immédiatement ou accepter un score pénalisé de 0.5 seconde par rapport au temps mesuré. Si le temps est manifestement inexact, le chef de cercle exigera un lancer à refaire. Le temps obtenu sur ce lancer refait sera le temps officiel.

Echauffement

- Il y a un échauffement de 10 minutes avant chaque épreuve
 - Exception : 15 minutes pour le Supercatch et le MTA.
- L'échauffement commence après la fin de l'épreuve précédente, y compris le traitement des réclamations.
- Un signal sonore puissant indiquera aux lanceurs le début (par exemple, un coup de sifflet) et la fin (deux coups de sifflet) de l'échauffement.
- Aucun boomerang ne peut être lancé après le signal marquant la fin de l'échauffement.
- Une fois l'échauffement fini, les lanceurs et les officiels ont 5 minutes pour se rendre à leurs cercles.
- L'échauffement peut avoir lieu sur les terrains du tournoi ou sur un espace désigné réservé à l'entraînement. **Les lanceurs utilisant les terrains du tournoi doivent éviter de se servir des Ronds Centraux. Voir le règlement des épreuves pour les exceptions.**
- Pour l'Aussie-Round ou la Précision, l'échauffement du premier groupe se fera de telle sorte qu'on puisse le faire de la même façon pour les groupes suivants.
 - Exemple : Si, après le début de l'épreuve, les autres groupes n'ont plus la possibilité de faire des lancers d'échauffement sur le cercle de compétition de 50 mètres, alors le premier groupe ne doit pas avoir la possibilité de s'échauffer sur le cercle de compétition.
- **Aucun lancer hors compétition n'est autorisé pendant le déroulement d'une épreuve, quelque soit l'endroit.** Les seuls lancers autorisés sont ceux des lanceurs lors de leur passage sur l'épreuve en cours ou lors des échauffements officiels avant les épreuves.
- Tout lanceur qui lance illégalement après l'échauffement, ou pendant une épreuve, est éliminé de l'épreuve pour laquelle il s'échauffe, ou de la prochaine épreuve (s'il a déjà lancé dans l'épreuve actuelle), même si elle a lieu un autre jour.
- Épreuve par équipe seulement : lancer un boomerang dans un lieu ou à un moment non autorisé est sujet à une pénalité personnelle, mais les équipes de 5 lanceurs seront toujours tenues de fournir un de leurs membres non pénalisés comme juge et devront alors concourir en équipe réduite.

Fautes

Temps imparti au lancer

- Une fois le score du lanceur précédent inscrit, le chef de cercle vous indiquera verbalement (exemple : Le « cercle est dégagé -*Circle is clear*- ») ou par un signal que c'est votre tour.
- Vous avez alors 15 secondes pour faire votre lancer.
- Vous devez vous rendre au Rond Central et être en mesure de lancer dès que le Rond Central est libre.
- Si vous ne lancez pas dans les 15 secondes, vous perdez votre tour et recevez un 0 pour ce tour.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les juges de cercle essaient d'éviter que les lancers à refaire ne puissent injustement favoriser ou pénaliser une équipe ou un lanceur.
- Les équipes ou les lanceurs ont la possibilité de refuser un lancer à refaire et de conserver le score obtenu pendant le tour rond où l'interférence a eu lieu, sauf si le chef de cercle estime que l'équité exige un lancer à refaire .
- Si le lancer à refaire est accepté, le score de ce lancer est pris en compte. Voir les règles d'épreuve pour définir quand exécuter les lancers à refaire.
- Les lancers à refaire sont habituellement exécutés dès que tous les concurrents ont terminé l'épreuve ou qu'un groupe de lanceurs a fini leur tour - après que le fait litigieux a eu lieu.

Réclamations

- Toute réclamation doit être faite au chef de cercle immédiatement. Elle sera traitée à ce moment-là, dans la mesure du possible.
- Tout fait ou jugement qui avantage ou désavantage un lanceur ou une équipe peut faire l'objet d'une réclamation.
- Aucune réclamation ne peut être faite plus de 30 secondes après que l'acte, l'événement, ou le jugement contesté n'ait eu lieu, à moins que les règles de l'épreuve le prévoient.
- Les scores incorrects n'ont pas à être contestés. Si il y a assez de preuves disponibles, toute erreur de comptage sera corrigée.
- Les résultats ne peuvent pas être contestés sauf en cas d'erreurs mathématiques ou logiques.
- Les réclamations doivent être résolues aussi rapidement et aussi équitablement que possible, sans perturber plus que nécessaire la compétition en cours.
- Les réclamations peuvent être traitées par le chef de cercle ou -si sa décision est contestée- par les officiels du tournoi (jusqu'à 3). **La décision des officiels du tournoi est sans appel.**
- Les réclamations doivent être résolues immédiatement, si possible, ou en tout cas avant le début de la prochaine épreuve. Si ce n'est pas possible, les officiels du tournoi ou le chef de cercle doivent faire savoir au réclamant quand une décision sera prise et le pourquoi du délai.
- Si une interférence ou une gêne se produit pendant la manche d'un lanceur, mais que celui-ci peut tout de même continuer, il doit terminer sa manche du mieux qu'il peut, et ensuite porter réclamation dans les 30 secondes qui suivent la fin de la manche.

Obstruction intentionnelle

Pendant le championnat par équipe

- Si l'obstruction s'avère être intentionnellement faite par un lanceur pendant son tour dans une épreuve de style individuel, le lanceur est éliminé de cette épreuve et ne gagne aucun point.
- Si l'obstruction s'avère être intentionnellement faite par un lanceur pendant son tour dans une épreuve de style équipe, l'équipe du lanceur est éliminée de cette épreuve et ne gagne aucun point (un pour tous, tous pour un).
- Si l'obstruction s'avère être intentionnellement faite par un concurrent autre que le lanceur, celui-ci est éliminé de cette épreuve s'il est membre-lanceur d'une l'équipe. Dans une épreuve d'équipe il n'y a aucune pénalité personnelle, parce qu'elle n'impacte les équipes que selon leur nombre de lanceurs. Voir les pénalités pour comptage du score avec un facteur 3/4 ou 4/3.

Pendant le championnat individuel

- Si l'obstruction s'avère être intentionnellement faite par un lanceur pendant son tour dans une épreuve de style individuel, le lanceur est éliminé de cette épreuve et ne gagne aucun point.
- Si l'obstruction s'avère être intentionnellement faite par un concurrent autre que le lanceur, celui-ci est éliminé de cette épreuve.

Pénalités

- Tout lanceur peut être requis pour juger la portée, chronométrer, avant et/ou après son tour, aux cercles où ils concourent. L'absence ou le non accomplissement de la fonction peut entraîner un carton jaune.
- Des pénalités peuvent être données par les juges de cercle dans l'ordre suivant :
- Carton jaune : avertissement (verbal)
- Carton rouge (après 2 cartons jaunes ou 1 faute intentionnelle : le lanceur est éliminée, s'il concourt dans l'épreuve, ou si il n'y participe pas, il sera éliminé pour la prochaine épreuve, même si celle-ci a lieu un autre jour.
- Facteur 3/4 ou 4/3** (compétition par équipe) : Si c'est un concurrent, il est éliminé pour l'épreuve en cours.
- Si c'est un membre de l'équipe ne participant pas à l'épreuve en cours, le résultat de l'épreuve pour son équipe est augmenté par le facteur 4/3 pour le Team Relay et toute épreuve où les temps les plus petits sont les meilleurs et est diminué par le facteur 3/4 pour les autres épreuves.
- Les résultats sont arrondis au nombre entier le plus proche (0.5 est arrondis au résultat le désavantageux). En cas de temps (Team Relay par exemple) le temps est arrondi à 1/100^e de seconde de la même manière. Par exemple (139.005 est arrondi à 139.00 pour le MTA ou à 139.01 pour le Team Relay)
- Si un lanceur ayant déjà un carton rouge en reçoit un supplémentaire, il sera éliminé de la compétition (équipe ou individuelle) et ne pourra pas être remplacé par un autre lanceur.
- Epreuve par équipe seulement : c'est une pénalité personnelle, mais les équipes de 5 lanceurs seront toujours tenues de fournir un de leurs membres comme juge et devront alors concourir en équipe réduite.
- Si la décision d'un chef de cercle sur une pénalité contre un lanceur est contestée par le lanceur ou par son équipe, la décision sera prise par les officiels du tournoi (jusqu'à 3).
Les décisions des officiels du tournoi sont sans appel.

- Les officiels du tournoi peuvent également donner un carton jaune ou un carton rouge ou même éliminer un lanceur ou une équipe directement (et sans carton antérieur contre le lanceur ou l'équipe), si un acte grave a eu lieu.
- Toute personne éliminée d'une épreuve ne peut pas représenter son équipe comme juge désigné pour une épreuve.

La disqualification peut être

- pour une épreuve
- pour la prochaine épreuve, même si elle a lieu un autre jour
- pour la journée entière
- pour le tournoi entier
- la décision des officiels est sans appel.

Epreuves d'équipe

Précision 100 par équipe

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points ; Format individuel

Cercles

- Epreuve disputée sur des cercles de 20 mètres de rayon pour la portée
- Rond Central de 2 mètres et cercles concentriques de 4, 6, 8, 10 mètres

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer légal à l'**intérieur** du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Le boomerang doit se poser sur le sol sans toucher quoi que ce soit.
- 2 lanceurs de la même équipe lancent du même Rond Central dans le même tour.

Comptage des scores

- Chaque lanceur de l'équipe est compté individuellement.
- Les points sont comptés selon le lieu où le boomerang s'est immobilisé.
- Pour les points, voir le **Tableau de comptage des points de précision** dans les **Règles Générales**.
- Le score officiel est le total de tous les lanceurs.
- Les points de l'équipe sont le total des scores officiels des 4 co-équipiers-lanceurs .

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 5 tours pour chacun des 4 lanceurs. (les co-équipiers lancent par tandem .)
- Pendant chaque tour, les deux lanceurs lancent 2 fois.
- Après le premier lancer, les points sont enregistrés.
- Le deuxième lancer du tour est fait après que le chef de cercle ait indiqué que la zone est dégagée (*circle is clear*).
- Les concurrents lancent par groupes de 5, 4, 3, ou 2 paires.
- Chaque tandem lance en alternance avec les autres paires du groupe, jusqu'à ce que toutes les tandems aient accompli leurs 5 tours.
- Le groupe suivant commence alors sa manche.

Délai

- Au signal du chef de cercle, le tour du premier lanceur pour l'équipe débute.
- Le lanceur a 15 secondes pour lancer.
- Le deuxième lanceur de la paire doit lancer moins de 3 secondes après le premier.
- Si le chef de cercle déclare que plus de 3 secondes se sont écoulées entre les lancers, les deux lancers sont notés 0.
- Ceci est valable de la même manière pour le premier ou le deuxième lancer du tour.

Echauffement

- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres
- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur manche.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les contacts entre les co-équipiers ou leurs boomerangs ne sont pas considérés comme une gêne.
- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de la manche pour toutes les paires de ce groupe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui annonce le début du tour pour chaque paire de lanceurs.
- 2 juges du centre - 1 pour chaque lanceur, qui surveillent les fautes de pied et annoncent les points pour chaque lancer.
- 1 marqueur.
- 3 juges de portée par lanceur. 6 juges de portées au total

Précision 50 par équipe

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points ; Format individuel

Cercles

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Requis pour le score

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Comptage des scores

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 5 tours pour chacun des 4 lanceurs. (les membres de l'équipe lancent par paire.)
- Pendant chaque tour, les deux lanceurs lancent 1 fois.
- Après les lancers, les points sont enregistrés.
- Les concurrents lancent dans des groupes de 5, 4, 3, ou 2 paires.
- Chaque paire lance en alternance avec les autres paires du groupe, jusqu'à ce que toutes les paires aient accompli leurs 5 tours.
- Le groupe suivant commence alors sa manche..

Délai

- Au signal du chef de cercle, le tour du premier lanceur pour l'équipe débute.
- Le lanceur a 15 secondes pour lancer.
- Le deuxième lanceur de la paire doit lancer moins de 3 secondes après le premier.
- Si le chef de cercle déclare que plus de 3 secondes se sont écoulées entre les lancers, les deux lancers sont notés 0.

Echauffement

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Officiels par cercle

- Les mêmes que pour la précision 100 par équipe

Aussie Round par équipe

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points ; Format individuel

Cercles

- Epreuve disputée sur des cercles de 20, 30, 40, et 50 mètres de rayon pour les portées
- Rond Central de 2 mètres et cercles concentriques de 4, 6, 8, 10 mètres.

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres pour comptabiliser les points de rattrapage.
- Vol d'une portée de 30 mètres pour comptabiliser les points de précision et de distance.
- Lancer légal à l'**intérieur** du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide ou boomerang immobilisé dans les cercles de précision. Voir **Lieu du rattrapage** dans cette épreuve.
- 2 lanceurs de la même équipe lancent du même Rond Central dans le même tour.

Comptage des scores

- Le score de chaque lanceur de l'équipe est noté individuellement.
- Le score de chaque lancer est la somme des points de précision, de rattrapage, et de distance.
- Le score officiel de chaque lanceur est le total des 5 lancers.
- Le score de l'équipe est la somme des scores des 4 co-équipiers lanceurs .

Points de précision

Des points de précision sont attribués selon l'endroit où le boomerang a été rattrapé ou s'est immobilisé après un vol d'une portée de 30 mètres minimum.

- Pour le comptage des points, voir le **Tableau de comptage des points de précision** dans la rubrique du règlement général.
- Si le lanceur rattrape dans les cercles de précision, l'endroit du rattrapage *ou* du premier contact détermine les points. Voir **Lieu du rattrapage** dans cette épreuve.

Points de rattrapage

Des points de rattrapage sont attribués selon l'endroit du rattrapage.

- A l'intérieur du cercle des 20 mètres : 4 points
- Sur la ligne des 20 mètres : 3 points
- En dehors du cercle des 20 mètres mais à l'intérieur du cercle des 50 mètres : 2 points
- Sur la ligne des 50 mètres : 1 point
- En dehors du cercle des 50 mètres : 0 point

Points de distance

Des points de distance sont attribués seulement si des points de précision ou de rattrapage ont été accordés pour le lancer :

- Portée de 50 mètres ou plus : 6 points
- Portée de 40 mètres mais moins de 50 mètres : 4 points
- Portée de 30 mètres mais moins de 40 mètres : 2 points
- Portée de 20 mètres mais moins de 30 mètres : 0 points

Points quand le boomerang touche le sol

Si un boomerang touche le sol pendant le vol :

- Si le boomerang touche le sol après qu'il soit lancé mais avant qu'il soit rattrapé ou s'il retombe sur le sol, seulement des points de précision et de distance peuvent être accordés.
- Aucun point de rattrapage ne sera accordé même en cas de rattrapage.
- Cependant, le lanceur peut arrêter ou rattraper le boomerang dans les cercles de précision pour obtenir des points de précision.

- Note : le terme « rattrapage » utilisé dans ce paragraphe ne signifie pas « rattrapage valide ».

Lieu du rattrapage

- Pour les points de précision et les points de rattrapage, si un concurrent touche son boomerang dans une zone de score et obtient son contrôle dans une zone différente, il obtient le score le moins bon selon :
 - L'endroit où il a touché la première fois le boomerang, que le boomerang soit rattrapé ou non.
 - De toutes les fois qu'il a touché le boomerang.
 - D'où le rattrapage a été terminé.
 - D'où le boomerang est venu s'immobiliser.
- Si un concurrent tombe après que le rattrapage soit accompli, l'emplacement de ses pieds (ou du dernier contact corps/terrain) avant que sa chute.
- S'il touche le sol quand le rattrapage est fait, les points de précision sont basés sur l'emplacement de tous les points de contact avec le sol.
- Si un concurrent ne touche pas le sol quand le rattrapage est fait, les points de précision sont basés sur le premier contact avec le sol après le rattrapage.

Manche

- L'épreuve est 1 manche de 5 tours pour chacun des 4 lanceurs (les co-équipiers lancent par tandem)
- Les concurrents lancent par groupes de 3 ou 2 paires.
- Chaque paire lance en alternance avec les autres paires du groupe, jusqu'à ce que toutes les paires aient accompli leurs 5 tours.
- Le groupe suivant commence alors sa manche..

Délai

- Au signal du chef de cercle, le tour du premier lanceur pour l'équipe débute.
- Le lanceur a 15 secondes pour lancer.
- Le deuxième lanceur de la paire doit lancer moins de **5 secondes** après le premier.
- Exemple : si le premier lanceur lance au bout de 10 secondes, le deuxième lanceur doit lancer avant les 15 secondes (moins de 5 secondes après le premier lanceur).
- Si le chef de cercle estime que plus de 5 secondes se sont écoulées entre les lancers, les deux lancers sont notés 0.

Echauffement

- Tous les lancers en dehors du cercle des 10 mètres
- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur manche.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les contacts entre les co-équipiers ou leurs boomerangs ne sont pas considérés comme une gêne.
- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de la manche pour toutes les paires de ce groupe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui annonce le début du tour pour chaque paire de lanceurs.
- 2 juges du centre - 1 pour chaque lanceur, qui surveillent les fautes de pied et annoncent les points de distance, de rattrapage et de précision pour chaque lancer.
- 1 marqueur.
- 1 superviseur de portée pour chaque équipe

- 3 juges de portée par lanceur sur chaque distance - 2 autorisés sur le cercle des 20 mètres.
10-12 juges de portée au total par lanceur.

Relais Endurance

Prise en compte des rattrapages, Meilleur = le maximum de rattrapages, Format par équipe

Cercles

- Epreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres .

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer légal à l'**intérieur** du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Des rattrapages valides sont comptés pour tous les **lancers** valides faits avant la fin de la minute du lanceur.
- 1 rattrapage est accordé pour chaque rattrapage valide.
- Chaque lanceur de chaque équipe doit garder les deux pieds au sol avant le départ. Voir la rubrique de **Départ des relais** dans les généralités.

Comptage des scores

- Chaque rattrapage valide pour chaque lanceur est compté.
- Le score de l'équipe est la somme des rattrapages de tous ses lanceurs.

Manche

- Une manche de 5 minutes pour chaque équipe. La manche se termine à la fin des 5 minutes.
- Chaque lanceur a un tour de 60 secondes. Si du temps reste après que chacun des 4 lanceurs ait eu son tour de 60 secondes, alors 1 lanceur, sauf le 4ème lanceur, peut avoir un deuxième tour jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
- Le premier lanceur fait un départ debout à partir de la porte de son équipe sur la ligne des 20 mètres sur le signal audible du chef de cercle ou du starter officiel désigné.
- Chaque membre de l'équipe va au Rond Central, fait autant de lancers valides qu'il peut en 60 secondes dès le départ à la porte. Les rattrapages de tous les lancers valides sont comptés.
- Le lanceur ne peut pas arrêter son tour avant la fin des 60 secondes.
- Après que le chronométreur annonce que les 60 secondes sont terminées, plus aucun lancer pour ce tour - le lanceur doit passer par le Rond Central après rattrapage ou récupération du dernier boomerang lancé. Alors il passe le relais au prochain lanceur de son équipe à la porte de son équipe à la ligne de 20 mètres pour commencer les 60 secondes du prochain lanceur.
- Le temps accordé pour le 5ème lanceur doit être enregistré. Options : enregistrer le temps mis par chaque lanceur ou employer un chronomètre à temps intermédiaire.
- Une fois l'épreuve commencée, aucun lanceur ne peut toucher la zone à l'intérieur du cercle des 20 mètres sans avoir reçu le relais. Après qu'il ait reçu le relais, il fait un départ debout.
- Seulement 1 boomerang peut être employé à un moment donné. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le concurrent avant que d'autres lancers puissent être faits.

Échauffement

- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres
- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 2 minutes pour le groupe avant le début de leur manche.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

Aucun lancer à refaire à moins qu'il soit impossible d'obtenir un score juste lors de la manche,

ou à moins qu'une interférence ait provoqué un retard pendant le tour d'un lanceur comme indiqué ci-dessous.

- Le problème dans la manche doit être assez sérieux pour mettre fin à la manche.
- Une interférence simple, telle que le heurt d'un juge de portée, n'est pas une raison suffisante pour refaire des lancers.
- Si une interférence se produit, le tour et la manche doivent être continués aussi bien que possible. Une réclamation peut être portée après que les cinq minutes se sont écoulées.
- Les lancers à refaire peuvent être attribués seulement au lanceur au tour duquel l'acte contesté s'est produit. Ceci pourrait être l'un des tours de 60 secondes ou le tour de moins de 60 secondes du dernier lanceur.
- La manche de cinq minutes ne sera pas rejouée dans tous les cas.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied, indique quand le lanceur a fait le rattrapage, et les compte à haute voix, et contrôle le passage du lanceur par le centre.
- 1 doit compter assez fort pour que les juges de portée puissent entendre afin de vérifier le compte après chaque lancer.
- 1 chronométrateur officiel qui suit le temps de chaque lanceur dès le début du relais *ou du départ de l'épreuve*, jusqu'à la fin des 60 secondes où le lanceur doit avoir fait le dernier lancer autorisé pendant son tour. L'officiel doit compter à rebours les cinq dernières secondes. Il n'a aucun autre devoir.
- 1 chronométrateur de porte pour s'assurer que tous les relais, départs et arrivées soient valides et pour surveiller garder le temps global (cinq minutes).
- 1 marqueur
- 3 juges de portée pour vérifier la portée de chaque lancer.
- Un chronométrateur de secours pour les 60 secondes.
- Un chronométrateur de secours pour les 5 minutes.

Notes :

Les équipes ont leurs portes approximativement vent arrière par rapport au Rond Central. Des repères sont placés des deux côtés de chaque porte. Chaque porte fait approximativement 3m de large.

Maximum de Temps en l’Air par équipe – Le Meilleur des 5

Épreuve chronométrée ; Le meilleur = le temps le plus long; Format individuel

Cercles

- Épreuve disputée dans un cercle de 50 mètres de rayon
- Approximativement 10 lanceurs par groupe et jusqu'à 5 groupes par cercle

Requis pour le score

- Pas de portée minimale.
- Lancer valide de n'importe où à l'intérieur du cercle des 50 mètres.
- Rattrapage valide dans le cercle des 50 mètres.

Comptage des scores

- Chaque lanceur de l'équipe est noté individuellement.
- Le score de chaque lancer est le temps du vol jusqu'à son rattrapage valide.
- Le score officiel de chaque lanceur est le temps de vol le plus long conclu par un rattrapage valide.
- Le score de l'équipe est le total des temps officiels des 4 équipiers lançant pour cette épreuve.

Manche

- L'épreuve inclut 1 manche de 5 tours pour chacun des 4 lanceurs.
- Le vol est chronométré du moment lancer jusqu'à ce que le boomerang soit touché. Le temps est enregistré uniquement si un rattrapage valide est fait.
- Chaque tour est accompli par tous les lanceurs du groupe en alternance avant que le prochain tour commence.

Échauffement

- Échauffement collectif de : **15** minutes
- Échauffement individuel : aucun.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de l'épreuve pour le groupe du lanceur.

Officiels par groupe

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied.
- 1 marqueur
- 3 chronométrateurs pour chaque lancer comprenant un observateur pour vérifier l'emplacement du lanceur au moment du rattrapage, veillant qu'il est dans le cercle des 50 mètres.
- 3 juges situés dans le sens du vent à la ligne des 50 mètres pour aider les juges de rattrapage.

Notes :

Si le concurrent n'est pas complètement à l'intérieur du cercle des 50 mètres, il doit toucher le cercle des 50 mètres ou la zone toutes les fois qu'il touche le boomerang pendant le rattrapage jusqu'à ce qu'il le termine.

S'il ne touche pas le sol quand il fait le rattrapage, son premier point de contact avec le sol après le rattrapage doit être sur ou dans le cercle des 50 mètres.

Maximum de Temps en l’Air par équipe – 3 Meilleurs sur 5

Idem que le MTA Meilleur des 5, sauf :

Comptage des scores

- Le score officiel de chaque lanceur est le total des 3 meilleurs temps avec un rattrapage valide.

Relais 30 Mètres (*Team Relay*)

Épreuve chronométrée ; Le meilleur : le temps le plus petit ; Format par équipe

Cercles

- Épreuve disputée sur cercle de 30 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 4 mètres.
- 2 équipes à la fois sur le cercle. S'il y a un nombre impair d'équipes, une équipe non officielle de 4 sera fournie pour concourir contre la dernière équipe.

Requis pour le score

- Vol de 30 mètres de portée.
- Lancer valide à l'intérieur du cercle des 4 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide - ou récupération du boomerang après un deuxième lancer valide.
- Départ valide. Voir la rubrique **Départ des relais** dans les généralités.

Comptage des scores

- Le temps s'arrête quand le dernier lanceur finit son deuxième tour en franchissant la ligne des 30 mètres par la porte de son équipe.
- Le temps de l'équipe est le score officiel de l'équipe.
- La durée limite est de 5 minutes. Si l'équipe n'accomplit pas les 2 passages pour chacun des 4 lanceurs avant la durée limite, le score est le nombre de rattrapages valides faits.

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 2 passages *en rotation* pour chacun des 4 lanceurs.
- Les 2 équipes commencent leur manche simultanément sur le cercle.
- Un signal audible du starter commence la manche.
- Chaque membre de l'équipe doit aller dans le cercle des 4 mètres (cercle de précision 8 points) et faire un lancer valide. Après avoir rattrapé le boomerang, le lanceur doit passer par le cercle des 4 mètres et passer le relais au prochain lanceur de son équipe. Le relais doit être faite à la porte de l'équipe.
- Le receveur du relais doit garder les deux pieds au sol derrière le cercle des 30m avant d'être touché par le membre de l'équipe donnant le relais. Des départs lancés ne sont pas autorisés.
- Une fois l'épreuve commencée, aucun lanceur ne peut toucher la zone à l'intérieur du cercle des 30 mètres avant d'avoir reçu le relais. Une fois le relais reçu, il doit faire un départ debout.
- Si un lanceur ne rattrape pas son boomerang après son premier lancer valide, il doit retourner au cercle des 4 mètres et le lancer encore une fois. En le rattrapant - ou en le récupérant après un deuxième lancer valide même si il ne le rattrape pas - il peut alors retourner au cercle des 4 mètres et puis passer le relais au membre suivant de son équipe.
- Après la fin du deuxième tour, chaque lanceur doit rester en dehors de la ligne des 40 mètres derrière la porte de son équipe. Tous les membres de l'équipe ne lançant pas et les toutes personnes non officielles sur cette épreuve doivent rester en dehors de la ligne de 40 mètres à tout moment.
- La portée est vérifiée pour chaque lancer. Le cas échéant, un lancer trop court ne compte pas comme lancer valide et doit être répété.
- Il n'y a aucune limite sur le nombre de lancers pour que le boomerang atteigne la portée et que le lancer soit validé.
- Seul boomerang peut être employé à tout moment. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au cercle des 4 mètres par le concurrent avant que de nouveaux rattrapages puissent être comptés .

Chronométrage de l'épreuve

- Les officiels enregistrent le temps où chaque lanceur passe le relais au prochain lanceur de son équipe.

Échauffement

- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres
- Échauffement collectif : 10 minutes
- Échauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur manche.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Doit être fait contre la même équipe dans la mesure du possible.
- Ne peut être invoqué qu'en cas d'obstruction intentionnelle.
- Les équipes doivent terminer la série avant d'invoquer une obstruction intentionnelle au chef de cercle.
- Si le chef de cercle valide l'obstruction intentionnelle, l'équipe responsable est éliminée. La manche doit être refaite contre la même équipe bien qu'elle soit éliminée.
- La manche ne sera pas rejouée si les juges estiment que la gêne aurait pu être évitée par l'équipe affectée.
- Un contact involontaire entre les concurrents n'est pas considéré comme gêne. La manche continuera.
- Un contact involontaire entre les boomerangs n'est pas considéré gêne. La manche continuera comme si les boomerangs ne s'étaient pas touchés.
- Si une équipe achève sa manche et obtient un temps valide avant que la gêne ait eu lieu, son sera gardé. L'équipe adverse rejouera la manche pour avoir des conditions comparables.
- Le temps du dernier lanceur ayant accompli son tour avant la gêne sera gardé. La manche sera rejouée à partir du dernier lanceur avant la gêne.
- Le chronométrage reprendra au moment du passage de relais au lanceur gêné, ceci afin de n'affecter que les tours des lanceurs restant.
- Les juges décident de ce qui a entraîné avantage ou désavantage à telle équipe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 2 juges de cercle, 1 pour chaque équipe. Ils observent les fautes de pied au cercle des 4 mètres et indiquent visiblement (chaque chef de cercle a un drapeau de la couleur de l'équipe) et de façon audible si un lancer est court, un rattrapage non valide, et quand le lanceur peut retourner à la porte de son équipe.
- 1 ou 2 marqueurs
- 1 starter
- 3 chronométrateurs par équipe plus un suppléant par équipe pour enregistrer le départ et chaque relais.
- Ils s'assurent que tous les relais, le départ et l'arrivée sont valides.
- Ils observent les fautes de pied à la porte de l'équipe.
- Ils utilisent des chronomètres à temps intermédiaires.
- 3 juges de portée par équipe (chacun a 1 drapeau dans la couleur de l'équipe) sur la ligne des 30 mètres.
- 1 chronométrateur pour la limite des cinq minutes ou un chronométrateur des genoux/tour de piste/recouvrement pour l'équipe.

Notes :

- Les équipes ont leurs portes approximativement vent arrière par rapport au Rond Central. Des repères sont placés des deux côtés de chaque porte. Chaque porte fait approximativement 3m de large.
- Les équipes en opposition doivent être séparées d'au moins de 4m et pas plus de 10m.

- Les 2 juges de cercle se placent près du Rond Central, 1 pour chaque équipe.
- Le chef de cercle de chaque équipe doit indiquer au lanceur si son boomerang est court ou s'il a fait une faute de pied.
- Si une erreur de jugement est faite, la manche sera reconstituée de la manière la plus juste possible, sur indication des officiels du tournoi. S'il n'est pas possible de reconstituée la manche équitablement, l'équipe ou les équipes affectées recommencera la manche contre la même équipe.

Supercatch par Equipe

Prise en compte des rattrapages, meilleur = le maximum de rattrapages, épreuve de style équipe

Cercles

- Epreuve disputée sur 1 ensemble de 3 cercles (Vitesse) avec lignes à 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres de rayon et un terrain dédié au MTA (illimité).
- Le terrain spécifique au MTA sera à l'intérieur du terrain, *comme défini par les directeurs de tournoi*.
- Le lanceur de MTA pourra aller n'importe où sur le terrain dédié.
- Si possible, 2 ensembles ou plus de cercles de vitesse sont mis en service indépendamment pour éviter de perdre du temps. Pour chaque ensemble de cercles : 1 lanceur de MTA de chaque équipe n'importe où sur le terrain, mais 1 seule équipe lance à la fois.

Tandis qu'une équipe concourt, la suivante se prépare pour lancer. L'équipe suivante doit être prête à lancer 45 secondes après le lancer de l'équipe précédente (30 secondes de vol prévu + 15 secondes pour lancer). Dès que le vol du boomerang de MTA prend fin et que les points sont notés, les 15 secondes commencent (sauf si le vol est inférieur à 30 secondes - alors s'applique la règle des 45 secondes).

Requis pour le score

Lanceur de MTA

- lanceur lance un boomerang de MTA. N'importe quel type de boomerang peut être utilisé.
- Le lancer peut avoir lieu n'importe où sur le terrain.
- Un rattrapage valide n'importe où sur le terrain.
- Si les juges ne peuvent pas déterminer si le rattrapage d'un boomerang de MTA est dans les limites, bien que le rattrapage ait été vu et chronométré, le tour est considéré comme si le lancer est attrapé dans les limites.
- Si les officiels ne peuvent pas dire quand le boomerang de MTA est rattrapé, un lancer à refaire est accordé.
- Si le boomerang de MTA n'est pas rattrapé, le score est zéro.

Lanceurs de vitesse

- 3 lanceurs de boomerangs de vitesse sur 3 Ronds Centraux distincts.
- N'importe quel type de boomerang peut être utilisé. Une portée minimale de 20 mètres est exigée à chaque lancer pour faire un rattrapage valide.
- Les lanceurs de vitesse commencent à lancer quand le lancer du boomerang de MTA est signalé de façon **audible** (comme un coup de sifflet). Ils doivent attendre ce signal sonore. Un rattrapage résultant d'un lancer fait avant le signal sonore n'est pas compté.
- Les lanceurs de vitesse cessent de lancer au signal sonore (succès : un coup de sifflet, ou échec : deux coups de sifflet). Le signal aura lieu au rattrapage dès le premier contact sur le boomerang de MTA.
- seul boomerang peut être employé à tout moment. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le concurrent avant que de nouveaux rattrapages puissent être comptés.

Comptage des scores

- Si le boomerang de MTA est rattrapé, les points officiels pour le tour est le total de boomerang rattrapés par les 3 lanceurs de vitesse plus 1 pour le boomerang de MTA.
- Si le boomerang de MTA n'est pas rattrapé, les points officiels pour le tour sont 0.

- Les points du tour sont enregistrés comme les points pour la personne lançant le boomerang de MTA.
- Le score de l'équipe est le total des points marqués pour le tour de chaque lanceur de MTA.

Manche

- 4 tours ; chaque co-équipier lance un boomerang de MTA une fois.
- À chaque tour, un équipier différent lance un boomerang de MTA.
- Les 4 mêmes membres de l'équipe participent à chacun des 4 tours.
- Les équipes lancent en alternance.
- S'il y a 2 ensembles de cercles de vitesse contrôle : après 2 tours sur un cercles de vitesse, les équipes s'échangent les cercles de vitesse et accomplissent leurs 2 derniers tours.

Echauffement

- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres
- Echauffement collectif : 15 minutes
- Echauffement individuel : aucun.
- Pour tous les lanceurs, aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les contacts entre les co-équipiers ou leurs boomerangs ne sont pas considérés comme une gêne.
- Le boomerang de MTA est chronométré par au moins 2 chronomètres. Le temps est noté au cas où il serait nécessaire de refaire des lancers sur un des cercles de vitesse.
- Les mêmes lanceurs doivent tous participer.

Officiels

- Ils peuvent être des concurrents.
- Un directeur de terrain qui dirige l'ensemble des cercles de lancers.
- 1 directeur de MTA qui a les 6 prochains lanceurs de MTA auprès de lui.
- Ce groupe se rend ensemble à l'endroit où le prochain lanceur de MTA lance.
- Pour chaque cercle de vitesse :
- 3 chefs de cercle (1 par cercle de vitesse) qui surveillent les fautes de pied, indiquent quand le lanceur a fait le rattrapage, et les comptent à haute voix. Ils doivent compter assez fort pour que les juges de portée puissent l'entendre et ainsi vérifier le total après chaque lancer.
- 3 marqueurs (1 par cercle de vitesse) ou 1 marqueur par ensemble de 3 cercles de vitesse
- 6 (au moins) juges de portée (au moins 2 pour chaque cercle de vitesse)
- 1 juge de rattrapage de boomerang de MTA
- 2 chronométreurs de boomerang de MTA
- 1 starter

Notes :

- Si le boomerang de MTA va en dehors du terrain et donc hors de la vue du juge de rattrapage et ne peut pas manifestement revenir, ou s'il prend de l'altitude hors de la vue, les points pour le manche sont 0.
- Une fois le boomerang sorti du terrain, le lanceur ne peut pas invoquer quelle que gêne que ce soit.
- Le tour finit quand le boomerang touche quoique ce soit ou quand le lanceur de MTA touche le boomerang pour la première fois. Si le lanceur rattrape alors légalement le boomerang, le tour compte. Exception : le boomerang vient à s'arrêter, tel qu'accroché dans un arbre, et puis est rattrapé, les points sont 0. Si le boomerang continue à tomber après le choc avec un objet sur le terrain et est rattrapé, le rattrapage compte.

- Tout boomerang de vitesse lancé avant que le boomerang de MTA soit rattrapé, est compté si un rattrapage valide est fait.
- Tout lanceur qui fait un lancer en dehors de son tour après la période officielle d'échauffement aura 0 pour son prochain tour. S'il est un lanceur de vitesse, seul son score sera 0 ; si le lanceur est le prochain lanceur de MTA, les points de son équipe pour le tour suivant seront 0.

Rattrapages acrobatiques 100

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points ; Format individuel

Cercles

- Epreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer valide du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide de la figure exigée pour le tour.

Comptage des scores

- Chaque lanceur de l'équipe est noté individuellement.
- Le score de l'équipe est le total des points des 4 membres de l'équipe lançant.
- Les lanceurs essaient d'accomplir 10 rattrapages imposés avec des boomerangs lancés séparément.
- Ils essaient ensuite 10 rattrapages supplémentaires avec des boomerangs lancés simultanément.
- Si un lanceur réalise le score parfait de 100 points, il continuera à lancer la même série de 15 lancers. Il continuera à lancer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas le rattrapage imposé. Il doit lancer seul si son partenaire de lancer n'a pas fait un des rattrapages imposés. Dans la manche de lancers doubles, s'il laisse tomber le premier boomerang qu'il a tenté de rattraper, aucun point ne sera donné pour un rattrapage du deuxième boomerang. Son score total peut par conséquent être supérieur à 100 points.
- Les rattrapages doivent être faits dans l'ordre suivant, et valent le nombre de points indiqué :

Séquence de lancers simples

Rattrapage	Points
Main gauche propre	2
Main droite propre	2
2 mains dans le dos	3
2 mains sous la jambe	3
Aigle-chasseur (1 main par-dessus)	4
Rebond sur pied (Hackey Catch)	6
Tunnel (les deux pieds au sol, sous la jambe)	6
Une main derrière le dos	7
Une main sous la jambe	7
Avec les pieds (Foot Catch)	10
Sous-total des lancers simples	50

Séquence de lancers doubles

Rattrapage	Points	Total
Derrière le dos et sous la jambe	3 + 3	6
Rebond sur pied et main gauche propre	6 + 2	8
Tunnel et main droite propre	6 + 2	8
1 main derrière le dos et 1 main sous la jambe	7 + 7	14
Avec les pieds et Aigle-chasseur 1 main par dessus	10 + 4	14
Sous-total des lancers doubles		50
Total de tous les lancers simples et doubles		100

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 15 lancers pour chacun des 4 lanceurs (2 lanceurs dans chaque paire).
- 2 lanceurs de la même équipe lanceront en alternance. Une fois le tour du lanceur A fini, le tour du lanceur B commence. Après qu'il ait terminé son tour, le prochain tour du lanceur A commence. Le temps entre les lancers sera suffisant pour que les lanceurs ne se gênent pas.

Dans les lancers doubles :

- Les 2 rattrapages exigés pour chaque lancer peuvent être faits dans n'importe quel ordre. Par exemple : D'abord rattrapage avec les pieds et puis rattrapage 1 main par dessus, ou d'abord rattrapage 1 main par dessus et puis rattrapage avec les pieds.
- Si la portée d'un boomerang est courte, tous les deux sont considérés courts.
- Le lanceur doit garder le contrôle du premier boomerang jusqu'à ce que le deuxième rattrapage soit accompli.
- Si le premier rattrapage n'est pas réussi (ni rattrapé ou recherché), mais le deuxième boomerang est rattrapé, le deuxième rattrapage compte.
- Si le deuxième rattrapage est réussi, et le premier boomerang rattrapé est laissé tomber avant ou pendant le deuxième rattrapage, le premier rattrapage ne compte pas.
- Si le deuxième rattrapage n'est pas fait, le premier rattrapage est compté s'il est rattrapé, même si laissé tomber après le rattrapage.
- Le lanceur peut essayer d'exécuter un rattrapage une deuxième fois dans 1 lancer double. Exemple : S'il manquait le rattrapage 1 main par dessus avec l'insider, il peut essayer le rattrapage 1 main par dessus avec l'outsider.

Échauffement

- Échauffement collectif : 15 minutes en dehors du cercle des 10 mètres
- Échauffement individuel : 2 minutes pour chaque groupe avant le départ de leur manche. Le début de l'échauffement commence dès que le chef de cercle indique que le cercle est dégagé. Les lanceurs peuvent commencer leur manche avant que leur échauffement autorisé soit terminé s'ils le désirent.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les contacts entre les co-équipiers ou leurs boomerangs ne sont pas considérés comme une gêne.
- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de la manche pour toutes les paires dans ce groupe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied et indique si le rattrapage est valide.
- 1 marqueur
- 3 juges de portée qui vérifient aussi si les rattrapages sont faits ou pas. Ils doivent être répartis sur la totalité du cercle.

Notes:

Pour des raisons climatiques ou autres, les officiels de tournoi peuvent décider de ne pas faire la série de lancers doubles. Cela reviendrait à l'épreuve de Rattrapages acrobatiques 50 par équipe avec un total de 50 points maximum.

Mais si un lanceur réalise un score parfait de 50 points, il continuera à lancer la même série de 10 lancers. Il continuera à lancer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas le rattrapage demandé. Il peut être le seul à lancer si son partenaire n'a pas fait un des rattrapages demandés. Son score total peut par conséquent être supérieur à 50 points.

Epreuves individuelles

Précision 100

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points

Cercles

- Epreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée (et disposant aussi de cercles concentriques de 2, 4, 6, 8 et 10 mètres)

Requis pour marquer des points

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer légal de l'intérieur du Rond Central de 2 mètres.
- Le boomerang doit se poser sur le sol sans toucher quoi que ce soit.

Comptage des scores

- Les points sont comptés selon le lieu où le boomerang s'est immobilisé.
- Pour les points voir le **Tableau de comptage des points de précision** dans les **Règles Générales**.
- Le score officiel de chaque lanceur est le total des 5 tours (10 lancers).

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 5 tours pour chaque lanceur.
- Pendant chaque tour, le lanceur lance 2 fois. Après le premier lancer, les points sont enregistrés. Il lance alors une deuxième fois pour terminer son tour.
- Le deuxième lancer du tour doit être fait après le signal du chef de cercle. Le lanceur a alors 15 secondes pour faire le deuxième lancer.
- Au signal du chef de cercle, le tour du lanceur suivant commence.
- Le lanceur a 15 secondes pour faire le premier lancer.
- Les concurrents lancent par groupes de 5, 4, ou 3. Chacun lance en alternance avec les autres du groupe, jusqu'à ce que tous les lanceurs aient accompli leurs 5 tours. Le groupe suivant commence alors sa manche.

Échauffement

- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur manche
- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de la manche de ce groupe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui annonce quand le tour du lanceur commence.
- 2 juges du centre qui surveillent les fautes de pied et annoncent les points pour chaque lancer.
- 1 marqueur.
- 3 juges de portée.

Aussie Round

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points

Cercles

- Epreuve disputée sur des cercles de 20, 30, 40, et 50 mètres de rayon pour les portées
- Rond Central de 2 mètres et cercles concentriques de 4, 6, 8, 10 mètres

Requis pour marquer des points

- Vol d'une portée de 20 mètres pour comptabiliser les points de rattrapage.
- Vol d'une portée de 30 mètres pour comptabiliser les points de précision et de distance.
- Lancer légal du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide ou boomerang immobilisé dans les cercles de précision. Voir **Lieu du rattrapage** dans cette épreuve.

Comptage des scores

- Le score de chaque lancer est la somme des points de précision, de rattrapage, et de distance.
- Le score officiel de chaque lanceur est le total des 5 lancers.

Points de précision

Des points de précision sont attribués selon l'endroit où le boomerang a été rattrapé ou s'est immobilisé après un vol d'une portée de 30 mètres.

- Pour le comptage des points, voir le **Tableau de comptage des points de précision** dans la rubrique du règlement général.
- Si le lanceur rattrape dans les cercles de précision, l'endroit du rattrapage *ou* du premier contact détermine les points. Voir **Lieu du rattrapage** dans cette épreuve.

Points de rattrapage

Des points de rattrapage sont attribués selon l'endroit du rattrapage.

- A l'intérieur du cercle des 20 mètres : 4 points
- Sur la ligne des 20 mètres : 3 points
- En dehors du cercle des 20 mètres mais à l'intérieur du cercle des 50 mètres : 2 points
- Sur la ligne des 50 mètres : 1 point
- En dehors du cercle des 50 mètres : 0 point

Points de distance

Des points de distance sont attribués seulement si des points de précision ou de rattrapage ont été accordés lors du lancer :

- Portée de 50 mètres ou plus : 6 points
- Portée de 40 mètres mais moins de 50 mètres : 4 points
- Portée de 30 mètres mais moins de 40 mètres : 2 points
- Portée de 20 mètres mais moins de 30 mètres : 0 points

Point quand le boomerang touche le sol

Si un boomerang touche le sol pendant le vol :

- si le boomerang touche le sol après qu'il soit lancé mais avant qu'il soit rattrapé ou s'il retombe sur le sol, seulement des points de précision et de distance peuvent être accordés.
- Aucun point de rattrapage ne sera accordé même en cas de rattrapage.
- Cependant, le lanceur peut arrêter ou rattraper le boomerang dans les cercles de précision pour obtenir des points de précision.
- Note, le terme « rattrapage » utilisé dans ce paragraphe ne signifie pas « rattrapage valide ».

Lieu du rattrapage

- Pour les points de précision et les points de rattrapage, si un concurrent touche son boomerang dans une zone de score et obtient son contrôle dans une zone différente, il obtient le score le moins bon selon :
- L'endroit où il a touché la première fois le boomerang, que le boomerang soit rattrapé ou non.
- De toutes les fois qu'il a touché le boomerang.
- D'où le rattrapage a été terminé.
- D'où le boomerang est venu s'immobiliser.
- Si un concurrent tombe après que le rattrapage soit accompli, l'emplacement de ses pieds (ou du dernier contact corps/terrain) avant que sa chute.
- S'il touche le sol quand le rattrapage est fait, les points de précision sont basés sur l'emplacement de tous les points de contact avec le sol.
- Si un concurrent ne touche pas le sol quand le rattrapage est fait, les points de précision sont basés sur le premier contact avec le sol après le rattrapage.

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 5 tours pour chaque lanceur.
- Les concurrents lancent par groupes de 5, 4, ou 3. Chacun lance en alternance avec les autres du groupe, jusqu'à ce que tous les lanceurs aient accompli leurs 5 tours.
- Le groupe suivant commence alors sa manche.

Échauffement

- Tous les lancers : en dehors du cercle des 10 mètres
- Échauffement collectif : 10 minutes
- Échauffement individuel : 3 minutes pour le groupe avant le début de leur manche.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de la manche de ce groupe.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui annonce quand le tour commence pour chaque lanceur. Ce peut être le juge du centre.
- 1 juge du centre qui surveille les fautes de pied et annonce les points de distance, de rattrapage et de précision pour chaque lancer.
- 1 marqueur.
- 1 superviseur de portée pour chaque équipe
- 3 juges de portée sur chaque distance - 2 autorisés sur le cercle des 20 mètres.

Endurance

Prise en compte des rattrapages, meilleur = le maximum de rattrapages

Cercles

- Epreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer légal de l'intérieur du cercle des 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Des rattrapages valides sont comptés pour tous les **lancers** valides faits avant la fin de la manche de 5 minutes.
- 1 rattrapage est accordé pour chaque rattrapage valide.
- 1 seul boomerang peut être employé à la fois. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le concurrent avant que d'autres rattrapages puissent être comptés.

Comptage des scores

- Le total des rattrapages valides est le score du lanceur.

Manche

- L'épreuve comprend une manche de 5 minutes pour chaque lanceur.

Echauffement

- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 1 minute avant le début de la manche.
- L'échauffement peut être fait à l'intérieur du Rond Central.
- L'échauffement chronométré commence dès que le chef de cercle indique que le cercle est dégagé. Le lanceur peut commencer sa manche avant la fin de l'échauffement autorisé, s'il le désire.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

Aucun lancer à refaire à moins qu'il soit impossible d'obtenir un score juste lors de la manche, ou à moins qu'une interférence ait provoqué un retard pendant le tour d'un lanceur comme indiqué ci-dessous.

- Le problème dans la manche doit être assez sérieux pour mettre fin à la manche.
- Une interférence simple, telle que le heurt d'un juge de portée, n'est pas une raison suffisante pour refaire des lancers.
- Si une interférence se produit, le tour et la manche doivent être continués aussi bien que possible. Une réclamation peut être portée après que les cinq minutes se sont écoulées.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied, indique quand le lanceur a fait le rattrapage, et les compte à haute voix. Il doit compter assez fort pour que les juges de portée puissent entendre afin de vérifier le compte après chaque lancer.
- 1 marqueur
- 3 juges de portée pour vérifier la portée de chaque lancer
- 2 chronométrateurs : 1 chronométrateur pour le temps global (cinq minutes) et 1 chronométrateur de secours.

Notes :

- Si une blessure se produit, le chef de cercle arrête la manche quand il pense que la blessure est sérieuse. Les chronométrateurs arrêtent le chronomètre avec la fonction « ARRÊT » (pas « temps intermédiaire »).

- Le chef de cercle annonce que la manche a été arrêtée en raison d'une blessure.
- Si les lancers reprennent, les chronométreurs remettent en marche le chronomètre quand le lanceur va récupérer son boomerang où il était quand la manche s'est arrêtée et termine sa manche.

Vitesse

Épreuve chronométrée ; Le meilleur = le temps le plus court

Cercles

- Épreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer légal de l'intérieur du cercle des 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide .
- Le temps pour faire 5 rattrapages valides (et retour au Rond Central si besoin) est chronométré.
- seul boomerang peut être employé à tout moment Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le concurrent avant que d'autres lancers puissent être faits.
- Le temps est limité à 1 minutes. Si 5 rattrapages valides ne sont pas faits avant que la limite se soit écoulée, le nombre de rattrapages valides est le score. Si le boomerang est dans l'air à 1 minute et puis rattrapé, le rattrapage compte. Si le rattrapage est le 5ème rattrapage, le temps est enregistré comme score – le temps est déterminé quand le lanceur fait le 5ème rattrapage à l'intérieur du Rond Central ou quand il touche le Rond Central si le 5ème rattrapage était fait en dehors du Rond Central.

Comptage des scores

- Le temps pris entre le premier lancer jusqu'au rattrapage du 5ème lancer ou après. Si le lanceur est :
 - à l'intérieur du Rond Central quand il fait son 5ème rattrapage, le chronomètre s'arrête.
 - en dehors du Rond Central quand il fait son 5ème rattrapage, le chronomètre s'arrête quand il touche le Rond Central.
- Le temps le plus petit des deux manches est le score du lanceur.

Manche

- L'épreuve comprend 2 manches pour chaque lanceur.
- lanceur à la fois. Chaque lanceur a 2 manches. Chaque manche doit être sur un cercle différent.
- Le lanceur doit s'assurer que les chronométrateurs sont prêts avant qu'il commence son tour.

Echauffement

- Echauffement collectif : 10 minutes
- Echauffement individuel : 1 minute avant le début de la manche.
- L'échauffement peut être fait à l'intérieur du Rond Central.
- L'échauffement chronométré commence dès que le chef de cercle indique que le cercle est dégagé. Le lanceur peut arrêter son échauffement avant la fin du temps imparti, s'il le désire.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin du tour de tous les lanceurs du au cercle où la réclamation s'est produite, avant le déplacement au prochain cercle si c'est le premier tour.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied, indique quand le lanceur a fait le rattrapage, et les compte à haute voix, et contrôle le passage du lanceur par le centre. Il doit compter assez fort pour que les juges de portée puissent entendre afin de vérifier le compte après chaque lancer.
- 3 chronométrateurs. Utiliser les temps intermédiaires sur le chronomètre.
- 1 marqueur.
- 3 juges de portée qui vérifient aussi si les rattrapages sont faits ou pas. Ils se répartissent autour du cercle.

Maximum de Temps en l’Air 100 - Le Meilleur des 5

Épreuve chronométrée ; Le meilleur = le temps le plus long

Cercles

- Épreuve disputée dans un cercle de 50 mètres de rayon
- Approximativement 10 lanceurs par groupe et jusqu'à 5 groupes par cercle

Requis pour le score

- Pas de portée minimale.
- Lancer valide de n'importe où à l'intérieur du cercle des 50 mètres.
- Rattrapage valide dans le cercle des 50 mètres.

Comptage des scores

- Le score du lanceur est le temps de vol le plus long avec un rattrapage valide.

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 5 tours pour chaque lanceur.
- Le vol est chronométré du moment lancer jusqu'à ce que le boomerang soit touché. Le temps est enregistré uniquement si un rattrapage valide est fait.
- Chaque tour est accompli par tous les lanceurs du groupe en alternance avant que le prochain tour commence.

Échauffement

- Échauffement collectif de : 15 minutes
- Échauffement individuel : aucun.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin de l'épreuve pour le groupe du lanceur

Officiels par groupe

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied.
- 1 marqueur
- 3 chronométrateurs pour chaque lancer comprenant un observateur pour vérifier l'emplacement du lanceur au moment du rattrapage, veillant qu'il est dans le cercle des 50 mètres.
- 3 juges situés dans le sens du vent à la ligne des 50 mètres pour aider les juges de rattrapage

Notes :

Si le concurrent n'est pas complètement à l'intérieur du cercle des 50 mètres, il doit toucher le cercle des 50 mètres ou la zone intérieure durant tout contact avec le boomerang au rattrapage et jusqu'à ce qu'il le termine.

S'il ne touche pas le sol quand il fait le rattrapage, son premier point de contact avec le sol après le rattrapage doit être sur ou dans le cercle des 50 mètres.

Maximum de Temps en l’Air 100 – 3 Meilleurs sur 5

Idem que le MTA Meilleur des 5, sauf :

Comptage des scores

- Le score officiel de chaque lanceur est le total des 3 meilleurs temps avec un rattrapage valide.

Rattrapages Acrobatiques 100

Prise en compte des points ; Le meilleur = le maximum de points

Cercles

- Epreuve disputée sur cercle de 20 mètres de rayon pour la portée et Rond Central de 2 mètres

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 20 mètres.
- Lancer valide du Rond Central de 2 mètres. Pas de pied sur la ligne.
- Rattrapage valide de la figure exigée pour le tour.

Comptage des scores

- Les lanceurs essaient d'accomplir 10 rattrapages imposés avec des boomerangs lancés séparément.
- Ils essayent ensuite 10 rattrapages supplémentaires avec des boomerangs lancés simultanément.
- Si un lanceur réalise le score parfait de 100 points, il continuera à lancer la même série de 15 lancers. Il continuera à lancer jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas le rattrapage imposé. Il doit lancer seul si son partenaire de lancer n'a pas fait un des rattrapages imposés. Dans la manche de lancers doubles, s'il laisse tomber le premier boomerang qu'il a tenté de rattraper, aucun point ne sera donné pour un rattrapage du deuxième boomerang. Son score total peut par conséquent être plus de 100 points.
- Les rattrapages doivent être faits dans l'ordre suivant, et valent le nombre de points indiqué :

Séquence de lancers simples

Rattrapage	Points
Main gauche propre	2
Main droite propre	2
2 mains dans le dos	3
2 mains sous la jambe	3
Aigle-chasseur (1 main par-dessus)	4
Rebond sur pied (Hackey Catch)	6
Tunnel (les deux pieds au sol, sous la jambe)	6
Une main derrière le dos	7
Une main sous la jambe	7
Avec les pieds (Foot Catch)	10
Sous-total des lancers simples	50

Séquence de lancers doubles

Rattrapage	Points	Total
Derrière le dos et sous la jambe	3 + 3	6
Rebond sur pied et main gauche propre	6 + 2	8
Tunnel et main droite propre	6 + 2	8
1 main derrière le dos et 1 main sous la jambe	7 + 7	14
Avec les pieds et Aigle-chasseur 1 main par dessus	10 + 4	14
Sous-total des lancers doubles		50
Total de tous les lancers simples et doubles		100

Manche

- L'épreuve comprend 1 manche de 15 lancers pour chaque lanceur.
- 2 lanceurs lanceront en alternance. Une fois le tour du lanceur A fini, le tour du lanceur B commence. Après qu'il ait terminé son tour, le tour suivant du lanceur A commence.
- Le temps entre les lancers sera suffisant pour que les lanceurs ne se gênent pas.

Dans les lancers doubles :

- Les 2 rattrapages exigés pour chaque lancer peuvent être faits dans n'importe quel ordre. Par exemple : Premier rattrapage avec les pieds et puis rattrapage 1 main par dessus, ou premier rattrapage 1 main par dessus et puis rattrapage avec les pieds.
- Si un boomerang est court, tous les deux sont considérés courts.
- Le lanceur doit garder le contrôle du premier boomerang jusqu'à ce que le deuxième rattrapage soit accompli.
- Si le premier rattrapage n'est pas réussi (ni rattrapé ou recherché), mais le deuxième boomerang est rattrapé, le deuxième rattrapage compte.
- Si le deuxième rattrapage est réussi, et le premier boomerang rattrapé est laissé tomber avant ou pendant le deuxième rattrapage, le premier rattrapage ne compte pas.
- Si le deuxième rattrapage n'est pas fait, le premier rattrapage est compté s'il est rattrapé, même si laissé tomber après le rattrapage.
- Le lanceur peut essayer d'exécuter un rattrapage une deuxième fois dans 1 lancer double. Exemple : S'il manquait le rattrapage 1 main par dessus avec l'*insider*, il peut essayer le rattrapage 1 main par dessus avec l'*outsider*.

Échauffement

- Échauffement collectif : 10 minutes en dehors du cercle des 10 mètres
- Échauffement individuel : 2 minutes pour chaque groupe avant le départ de leur manche. Le début de l'échauffement commence dès que le chef de cercle indique que le cercle est dégagé. Les lanceurs peuvent commencer leur manche avant que leur échauffement autorisé soit terminé s'ils le désirent.
- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés à la fin pour le groupe du lanceur.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- 1 chef de cercle qui observe les fautes de pied et indique si le rattrapage est valide.
- 1 marqueur
- 3 juges de portée qui vérifient aussi si les rattrapages sont faits ou pas. Ils doivent être répartis sur la totalité du cercle.

Notes :

Pour des raisons climatiques ou autres, les officiels de tournoi peuvent décider de ne pas faire la série de lancers doubles. Cela reviendrait à l'épreuve de Rattrapages Acrobatiques 50 avec un total de 50 points maximum.

Mais si un lanceur réalise un score parfait de 50 points, il continuera à lancer la même série de 10 lancers. Il continuera ainsi jusqu'à ce qu'il ne réussisse pas le rattrapage demandé. Il peut être le seul à lancer si son partenaire n'a pas fait un des rattrapages demandés. Son score total peut par conséquent être supérieur à 50 points.

Longue Distance

Épreuve de distance, Le meilleur = la plus grande distance

Cercles

- Disputée sur cercle de 20 mètres de rayon (disposant aussi de Rond Central)

Requis pour le score

- Vol d'une portée de 50 mètres.
- Lancer valide de l'intérieur du Rond Central de 2 mètres et derrière (vent arrière) la porte de 40 mètres (matérialisée par une corde). La porte est une ligne droite mobile qui a son milieu sur le point central. Le Rond Central est coupé en son milieu par la porte. La fin de la porte est matérialisée par un poteau de chaque côté. La porte est habituellement perpendiculaire à la direction du vent. Le lanceur peut ajuster la porte sur la direction du vent avant chaque lancer. Si un changement de la direction du vent entraîne des lancers incorrects le centre de la porte peut être aussi déplacé. Décision prise discussion ou la vote (majorité des lanceurs du groupe requis). La nouvelle position du centre est déterminée par discussion du groupe de lancer avec la décision finale par le directeur du tournoi.
- Pour que le lancer soit valide, au moins un pied du lanceur doit être au sol à l'intérieur du demi-cercle central au moment du lancer du boomerang. Le lanceur peut ne pas la porte tant que le boomerang est en l'air
- Le boomerang doit franchir au retour la porte directement ou indirectement (par derrière) sans être touché ou heurté par quoi que ce soit ou qui que ce soit .
- Pas besoin de rattrapage.

Comptage des scores

- Le score est la plus longue distance atteinte parmi ses lancers revenus à la porte ou au dessus d'elle.
- La distance est mesurée en nombre entier de mètres - aucun centimètre - à partir du point central au point essentiel de son vol le plus éloigné du point central.

Manche

- L'épreuve ne comprend pas plus de 20 lancers par jour et peut être divisé en un nombre arbitraire de manche par l'organisateur, par exemple 2x5 ou 2x6 lancers.
- Au signal du chef de cercle, le tour du lanceur commence. Il a 15 secondes pour faire son lancer.
- Les concurrents lancent dans des groupes de cinq. Ils lancent en alternance, jusqu'à ce que tous les lanceurs aient accompli leurs cinq tours. Alors le groupe suivant commence sa manche.
- Si il reste du temps, plus de manches qu'initialement prévu peuvent être faites.

Échauffement

- Aucun lancer d'essai une fois l'échauffement terminé.
- Un échauffement sera organisé par les officiels.

Lancers à refaire (*Re-throw*)

- Les lancers à refaire sont exécutés juste après que la réclamation soit faite.

Officiels par cercle

- Ils peuvent être des concurrents.
- Un chef de cercle qui observe les fautes de pied et mesure la distance du superviseur de portée au point central.
- Deux juges de porte pour contrôler si le boomerang franchit la porte sur le retour.
- Un marqueur
- un superviseur de portée

- Environ douze (mais au moins six) juges de portée pour suivre le vol du boomerang avec leurs yeux et le pointer de doigt. Ils dirigent le superviseur de portée vers le point le plus éloigné.

Notes :

1. Règles de sécurité sur la Distance

S'assurer que les spectateurs sont à une distance de sécurité suffisante !

La longue distance est l'épreuve de boomerang la plus dangereuse de toutes. Bien que les boomerangs qui sont utilisés de nos jours soient considérablement plus légers que ceux utilisés autrefois, ils sont tout de même très dangereux, peut-être même plus. Des blessures sérieuses peuvent survenir si vous êtes négligent, en raison de :

- Des pales tranchantes et minces
- Une vitesse et une rotation rapide
- Une trajectoire de retour basse
- Parfois, la mauvaise visibilité du boomerang (peindre vos boomerangs dans des couleurs lumineuses !)

Même dans un groupe de lanceurs expérimentés il devrait y avoir :

- aucun lancer simultané de boomerangs de longue distance. Pas même avec des boomerangs à courte portée.
- Seulement un boomerang de grande distance dans l'air à la fois ! Les autres lanceurs suivent le boomerang des yeux et avertissent au besoin.
- Aucun lancer quand un boomerang est perdu et les lanceurs essayent de le retrouver. Tout le monde doit aider à la recherche avant que les lancers reprennent - même si les lanceurs abandonnent la recherche.

2. Comment déterminer le point de retour :

Il y a un certain nombre de juges de portée sur le terrain pour déterminer le point de retour (le point le plus éloigné du vol du boomerang). Nous proposons aux juges de portée cette méthode. Vous êtes conscient de la difficulté d'évaluer la trajectoire d'un boomerang qui vole plus ou moins haut au dessus de vous. Uniquement en observant la tangente, on est capable de mesurer précisément l'apex d'un vol. Par conséquent, nous proposons de placer une rangée des juges de portée à gauche et à droite du couloir de lancer prévu espacé tous les 20mètres. Vous pouvez aussi aligner les deux rangées en quinconce de façon à obtenir une meilleure couverture. Les juges de portée devraient être répartis tels que tous les lancers, y compris les plus courts et les plus longs ceux, puissent être observés avec précision. Envoyer le reste des autres juges de portée suffisamment loin, il peut toujours y avoir des lancers « chanceux ». Une des fonctions du superviseur de portée est de s'assurer que les juges de portée soient répartis correctement.

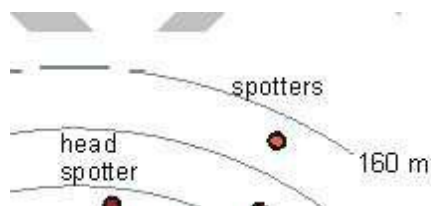
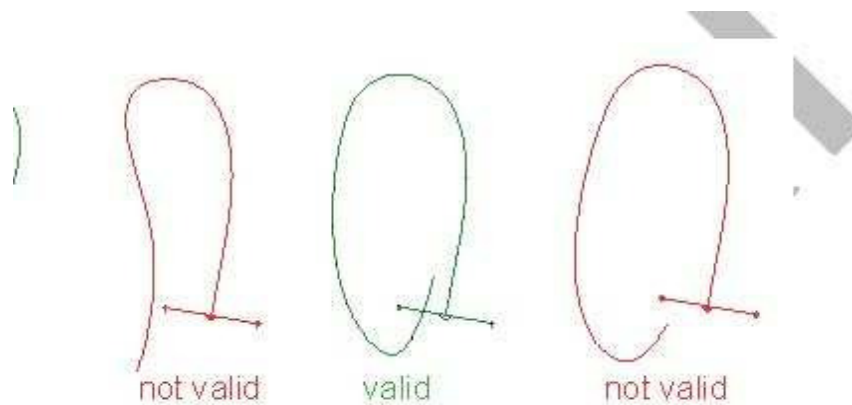
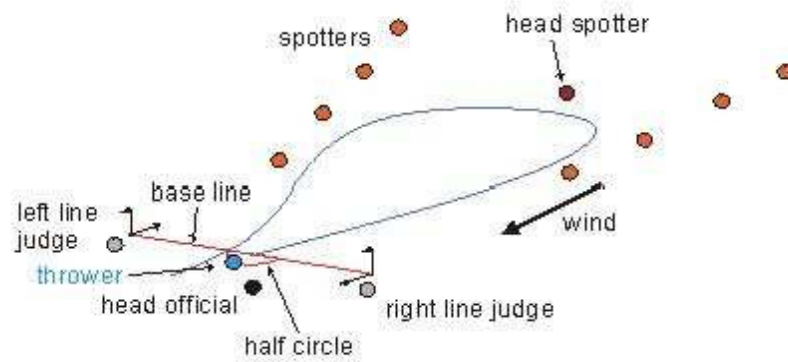
Ne pas employer plus de juges de portée que nécessaires pour accomplir la tâche, parce qu'avec trop de juges de portée sur le terrain il y a tendance à la promenade et à la conversation ! Six juges de portée plus un superviseur de portée constituent le minimum. Douze devraient être assez dans tous les cas.

Voici ce que vous devez faire en tant que juge de portée :

Suivre le boomerang sur sa trajectoire avec votre bras tendu et s'arrêter quand vous pensez qu'il a atteint son point le plus éloigné. Projeter alors ce point sur le sol en abaissant votre bras verticalement. Fixer le point au sol avec vos yeux et diriger le superviseur de portée vers ce point. Au moins un autre juge de portée fera la même chose, de sorte que le superviseur de portée puisse se placer tels que les 2 - 4 juges de portée les plus proches soient content du résultat. La décision finale au sujet du point le plus éloigné est prise par le superviseur de portée. Souvent, il y a une petite conversation au sujet du point le plus éloigné, mais c'est la partie intéressante de cette tâche : parler jusqu'à ce qu'il y ait un accord ! Les juges de portée qui ne voient pas parfaitement l'apex de la trajectoire ne devraient pas s'y mêler ! La distance

maximum du boomerang est maintenant définie comme distance du superviseur de portée au centre du cercle de lancer. Si vous avez un télémètre laser (par exemple un Bushnell) vous pouvez mesurer la distance immédiatement, autrement vous devez placer un repère dans le sol et mesurer la distance à la fin de la manche avec un décimètre en acier.

Nous estimons l'exactitude de la mesure avec cette méthode de 2m dans le meilleur des cas, 5m en moyenne, et plus mauvaise si les juges de portée ne sont pas très bien placés ou s'ils ne sont pas attentifs. Il est réellement utile de distribuer des bâtons minces (environ 2m longs) aux juges de portée, avec l'aide desquels il est beaucoup plus facile de suivre le boomerang à son point le plus éloigné et puis de les poser sur le sol.



Glossaire

Terme	Définition
Plaqué au corps	Le boomerang peut être rattrapé contre le lanceur (le corps du lanceur) pour n'importe quel rattrapage pour lequel un rattrapage propre n'est pas exigé. [voir rattrapage valide]
Boomerang	<p>Le nombre de pale est sans restriction. Pour être un boomerang, un bâton doit tendre à revenir en raison de la précession gyroscopique provoquée par la portance asymétrique. La portance est créée en raison d'un lancer qui donne rotation et translation linéaire.</p> <p>Trous : Aucune limite sur le nombre et la taille, mais ne peuvent être employés pour faciliter le rattrapage.</p> <p>Rainure : Aucune limite sur le nombre et la taille, mais ne peuvent être employés pour faciliter le rattrapage.</p> <p>Freins : Aucune limite sur le nombre et la taille, mais ne peuvent être employés pour faciliter le rattrapage.</p> <p>Adhésif : Rien n'est autorisé qui pourrait faciliter le rattrapage.</p> <p>Matériaux : Tout matériau non métallique. Le métal peut être incrusté ou attaché avec du ruban dessus, mais ne doit pas avoir de surface tranchante.</p> <p>Autre : Aucune aide au lancement, à la propulsion, ou au rattrapage ne peut être incorporée au boomerang. Si le lanceur veut changer de boomerang, celui-ci ou un morceau conséquent de celui-ci doit être ramené au Rond Central par le concurrent avant que d'autres lancers puissent être faits.</p>
Rond Central (<i>Bull's Eye</i>)	Surface à l'intérieur du cercle de 2 mètres (cercle de 4 m. pour le Relais 30 mètres) à partir duquel les lancers sont faits. La ligne marquée est en dehors du Rond Central. Si un lanceur touche la ligne pendant le lancer - avant que le boomerang soit lâché - aucun point n'est accordé pour le lancer ou le rattrapage. Cette surface rapporte 10 points dans la Précision et l'Aussie Round.
Capitaine d'équipe	Personne désignée par l'équipe pour la représenter quand un vote est demandé. Chaque équipe peut envoyer un autre représentant aux réunions, mais chaque équipe n'a qu'une seule voix sur toute question qui exige un vote des capitaines d'équipe. Une personne ne peut être capitaine que d'une équipe.
Rattrapage derrière le dos	Rattrapage valide pendant lequel le boomerang passe derrière le dos ou que la main qui rattrape est derrière le dos du lanceur et retire le boomerang. (On permet des rattrapages sur le côté si la main qui rattrape passe derrière le dos du lanceur et retire le boomerang en passant derrière le dos du lanceur.)
Rattrapage boomerang cassé	Le rattrapage de n'importe quelle partie d'un boomerang cassé est considéré comme valide si toutes les autres conditions sont satisfaites.
Rattrapage propre	Avant que le boomerang soit rattrapé, « le faire rebondir », « jongler » est autorisé avec la main/les mains/pied/pieds requis pour rattraper. La main qui rattrape va du bout des doigts jusqu'au coude. Le coude n'est pas une partie de la main qui rattrape. Les pieds vont du bout des orteils jusqu'au genou. Les genoux ne sont pas une partie des pieds qui rattrapent. Pendant un rattrapage sous la jambe ou derrière le dos, toutes les parties du corps exceptés la main qui ne rattrape pas, les pieds et la tête (raison de sécurité) peuvent être touchés par le boomerang avant le rattrapage. Un boomerang peut donc toucher les épaules du lanceur avant un rattrapage valide sous la jambe .

Terme	Définition
Rattrapage 'Aigle-chasseur' 1 main par-dessus	Rattrapage propre à une main pendant lequel la main qui rattrape aborde le boomerang à partir du dessus du boomerang. Le boomerang doit être rattrapé au premier contact, aucun rebond.
Rattrapage avec les pieds	Rattrapage valide quand le boomerang est rattrapé avec les pieds ou la partie inférieure de la jambe. Le boomerang ne doit pas toucher aucune partie des genoux ou au dessus des genoux du lanceur. <u>À aucun moment du rattrapage, ni le boomerang ni aucun des pieds du concurrent ne doivent toucher le sol.</u>
Rebond sur pied (<i>Hackey Catch</i>)	Rattrapage valide après que le boomerang ait été projeté dans l'air après une frappe du pied ou d'une partie inférieure de la jambe. Le boomerang ne doit pas toucher aucune partie des genoux ou au dessus des genoux du lanceur, pendant la partie rebond du rattrapage. L'un ou l'autre des pieds ou des parties inférieures de la jambe peuvent être utilisés. Le lanceur essaie de faire rebondir le boomerang avec le pied ou la partie inférieure de la jambe, et puis de le rattraper avant le contact au sol. Après que le boomerang ait reçu un coup de pied, il peut être rattrapé avec n'importe quel rattrapage valide.
Rattrapage valide	Acte d'arrêter et d'obtenir le contrôle d'un boomerang après un lancer valide, le boomerang n'ayant pas touché le sol pendant le vol ou le rattrapage et avec une portée suffisante. Le contrôle doit être obtenu avant qu'on permette au boomerang de toucher le sol. Le boomerang peut être plaqué contre le lanceur sur n'importe quel rattrapage pour lequel un rattrapage propre n'est pas spécifié. Un boomerang peut « faire des rebonds » mais ne doit pas être laissé tomber au sol. Rien qui dépasse des pales ou du boomerang ne peut être utilisé pour aider au rattrapage. Des trous, ouverts ou fermés, ne peuvent aussi être employés pour le rattrapage. Dans tous les cas, le boomerang doit être rattrapé avec au moins 2 doigts de la même main, les deux mains ou les deux pieds. Mettre un seul doigt, la main ou le pied par exemple dans un trou n'est pas un rattrapage. Aucun dispositif, mécanisé ou autre, ne peut être utilisé pour faciliter le rattrapage d'un boomerang.
Rattrapage une main propre	Rattrapage valide avec la condition supplémentaire que pendant le rattrapage le boomerang ne doit pas toucher le concurrent excepté sur la main ou l'avant-bras spécifié (gauche ou droite). Le boomerang ne doit pas toucher le coude du lanceur.
Rattrapage une main dans le dos	Rattrapage propre avec une main répondant aux exigences d'un rattrapage derrière le dos. Exception : le boomerang peut toucher le dos ou les fesses ou le dos des cuisses pendant le rattrapage, mais le plaquage du boomerang (à plat ou sur le bord) contre toute partie du corps pour en obtenir le contrôle, n'est pas permis. Lorsque le boomerang est ramené après le contrôle, il peut toucher le corps - même de force - tant que le contrôle est maintenu. Si le contrôle est perdu, il doit être repris par la main qui avait rattrapé sans plaquage.
Rattrapage une main sous la jambe	Rattrapage propre avec une main répondant aux exigences d'un rattrapage sous la jambe. Exception : le boomerang peut toucher la jambe, le corps, ou les fesses pendant le rattrapage, mais le plaquage du boomerang (à plat ou sur le bord) contre la jambe ou le corps pour en obtenir le contrôle n'est pas permis. Lorsque le boomerang est ramené après le contrôle, il peut toucher le corps - même de force - tant que le contrôle est maintenu. Si le contrôle est perdu, il doit être repris par la main qui avait rattrapé sans plaquage.

Terme	Définition
Rattrapage sous la jambe deux pieds au sol (<i>Tunnel</i>)	Rattrapage valide dans lequel le boomerang passe sous une jambe tandis que les deux pieds restent en contact avec le sol. Les jambes ou les genoux peuvent toucher le sol. Si au moment du rattrapage, la main qui rattrape du lanceur est sous une jambe, mais le boomerang n'est pas encore passé sous la jambe, le boomerang doit être ramené sous la jambe pour finaliser le rattrapage. Le contrôle par la main qui rattrape doit être maintenu jusqu'à ce que le rattrapage soit accompli.
Rattrapage deux mains propre	Rattrapage valide utilisant les deux mains. Le boomerang ne doit toucher aucune partie du corps excepté les mains. Il ne doit pas toucher les coudes du lanceur.
Rattrapage sous la jambe	Rattrapage valide dans lequel le boomerang passe sous une jambe. Si au moment du rattrapage, la main qui rattrape du lanceur est sous une jambe, mais le boomerang n'est pas encore passé sous la jambe, le boomerang doit être ramené sous la jambe pour finaliser le rattrapage. Le contrôle par la main qui rattrape doit être maintenu jusqu'à ce que le rattrapage soit accompli.
Rattrapage non valide	Rattrapage qui ne répond aux exigences d'un rattrapage valide. Non compté comme rattrapage.
Aide au rattrapage	Toutes caractéristiques d'un boomerang, de la main, ou de tout autre objet qui fournit un avantage au rattrapage, sont interdites. Quelques exemples sont : a) Adhésifs chimiques ou mécaniques (Velcro) appliqués au boomerang, au lanceur, ou à ses vêtements b) Toute prolongation de la main, du bras, de la jambe, etc du lanceur. c) Tout chose utilisée pour intercepter un boomerang.
Point central	Point du Rond Central à partir duquel le rayon de tous les cercles de précision et de portée sont mesurés.
Chef de cercle	Personne chargée de la bonne conduite des épreuves sur chaque cercle inclus dans le tournoi. Ceci inclut faire respecter les règles, organiser les autres officiels et juges de portée administrateurs, et enregistrer les scores.
Terrain de la compétition	Surface où le tournoi doit se dérouler. Les limites sont à spécifier avant le début des épreuves. a) Surface spécifiquement réservée pour le tournoi de boomerang et où l'échauffement avant le début de l'épreuve. Les aires de stationnement et de spectateur, les terrains de sports adjacents normalement utilisés, les rues, et tout autre secteur désigné comme hors limite, avant que le début du tournoi, ne font pas partie du terrain de la compétition. Les terrains adjacents ne sont pas considérés comme une partie du terrain de la compétition. b) Le cercle de compétition est la zone sur laquelle une épreuve est disputée. Composé d'une série de cercles concentriques de 2m à 10m de rayon (tous les 2 m pour la précision) et de 20 m à 50 m de rayon (tous les 10m pour la portée).

Terme	Définition
Compte à rebours	<p>Annnonce verbale du chef de cercle ou d'un officier du cercle faite à un lanceur signalant les 15 secondes où le lanceur doit faire son lancer. Le compte à rebours devrait être fait comme ceci :</p> <p>« 15 » - « 10 » - « 5 » - « 4 » - « 3 » - « 2 » - « 1 » - « Stop ! »</p> <p>Si le lanceur ne lance pas à temps, le tour est compté 0.</p> <p>Le chef de cercle peut commencer le compte à rebours des 15 secondes quand le cercle est dégagé et que le prochain concurrent entrera dans le cercle des 8 points. Aucun concurrent ne devrait retarder son entrée dans le cercle des 8 points, sinon le chef de cercle peut commencer les 15 secondes avant que le concurrent entre dans le cercle des 8 points.</p>
Éliminé du tournoi	<p>Les lanceurs éliminés ne peuvent pas lancer, donner des conseils, ou officier comme juge durant une épreuve. Ils doivent rester en dehors du terrain pour la durée de la disqualification.</p>
Boomerang de MTA [Supercatch]	<p>Le MTA dans l'épreuve Supercatch. N'importe quel boomerang peut être utilisé de comme boomerang de MTA.</p>
Faute de pieds	<p>Se produit quand pendant son lancer, le pied du lanceur touche la ligne qui définit le Rond Central pour l'épreuve. Le pied du lanceur touche la ligne du cercle des 2 mètres avant ou tout en relâchant son boomerang. Le mouvement de lancer doit s'arrêter clairement sans que les pieds touchent la ligne du cercle des 2 mètres avant que le lanceur sorte du cercle des 2 mètres pour exécuter un rattrapage. Dans la longue distance le lanceur ne peut à aucun moment toucher ou franchir la ligne du cercle des 2 mètres et de la porte des 40 mètres.</p>
Porte	<p>Aire de départ/arrivée sur la ligne des 20 mètres ou des 30 mètres dans une épreuve de relais.</p> <p>Le départ, l'arrivée, et toutes les relais doivent avoir lieu dans la porte d'une équipe.</p>
Le sol	<p>Utilisé dans la définition de rattrapage valide, point où la Terre ou ce qui la recouvre est assez solide pour affecter sensiblement le mouvement linéaire ou de rotation d'un boomerang en vol ou pendant un rattrapage.</p>
Il	<p>La référence au genre masculin, inclut le genre féminin.</p>
Immédiatement	<p>Aussitôt que possible, même si il est nécessaire d'interrompre une conversation entre officiels.</p>
Échauffement individuel	<p>Après l'échauffement collectif et avant le tour de chaque concurrent il peut y avoir un échauffement individuel. Selon les différentes épreuves, « individuel » veut dire le lanceur (par exemple dans la Vitesse), les paires de lanceurs (par exemple rattrapage acrobatique), le groupe de lanceurs (par exemple dans Précision 100) ou le groupe de paires de lanceurs (par exemple dans l'Aussie Round par équipe). Le temps de l'échauffement individuel est défini dans les règles de l'épreuve.</p> <p>L'échauffement commence à être chronométré dès que le chef de cercle indique le cercle est dégagé. Le lanceur peut commencer sa manche avant que son échauffement autorisé soit terminé s'il le désire – du moment qu'il a dit que son échauffement est fini et qu'il lui a été annoncé « le cercle est dégagé » ou « chronométreurs prêts » selon le cas.</p>

Terme	Définition
Interférence/ gène	<p>Situation dans laquelle le vol d'un boomerang est changé par le contact avec le boomerang d'une autre personne, une personne, un animal, ou un obstacle désigné. L'interférence se avoir lieu si un boomerang est rattrapé ou dévier par quelqu'un autre que son lanceur. L'interférence peut être invoquée si un lanceur est empêché d'aller chercher son boomerang pour un rattrapage par une personne ou un animal.</p> <p>L'interférence ne peut être invoquée si le boomerang touche le sol avant l'interférence alléguée. Les règles de lancers à refaire sont définies dans les règles de chaque épreuve.</p> <p>Aucun contact entre les co-équipiers ou leurs boomerangs ne sont considérés comme interférence.</p>
Juge	<p>Personne chargée de la bonne conduite des épreuves sur chaque cercle inclus dans le tournoi. Ceci inclut faire respecter les règles, organiser les autres officiels et juges de portée administrateurs, et enregistrer les scores. Le juge peut être le chef de cercle, le juge principal, ou un juge d'épreuve désigné par le directeur du tournoi ou le juge principal. Un juge peut avoir plus d'une tâche à la fois tant qu'il peut exécuter ces tâches convenablement.</p>
Cercles Non rattrapage	<p>Ligne marquant la distance spécifique à atteindre.</p> <p>Rattrapage valide manqué. Inclut les rattrapages non valides et les rattrapages faits après un lancer ou un vol qui n'ont pas répondu aux exigences de l'épreuve. Non compté comme rattrapage.</p>
Officiel	<p>Directeur de tournoi et juge principal, chef de cercle, ou l'arbitre ou la personne indiquée pour officier dans une épreuve. Les officiels peuvent être des concurrents ou non. Un fonctionnaire peut avoir plus d'une tâche à la fois tant qu'il peut exécuter ces tâches convenablement.</p>
Devoir d'officiel	<p>Fonctions qu'un individu doit exécuter une fois désigné par le directeur de tournoi, juge principal, chef de cercle ou l'arbitre ou toute autre personne pour officier dans une épreuve. Les officiels peuvent être des concurrents ou non.</p>
Point de contact	<p>Partie du corps qui touche le sol. Par exemple, le talon d'un pieds ou le bout d'un orteil peut être un point de contact – du moment qu'il touche le sol. Deux pieds au sol est un point de contact.</p>
Portée	<p>Point le plus éloigné du vol d'un boomerang (vers le vent) – compris entre le moment où il est lancé du Rond Central et le moment où il revient vers le lanceur.</p>
Juge de portée	<p>Juge qui est responsable de vérifier la distance d'un vol d'un boomerang. Un des juges de portée peut être le superviseur de portée qui est la seule personne qui peut hurler « court », si un boomerang ne passe pas la distance minimale. Il devrait être désigné avant la manche - généralement le dernier dans la série des observateurs. Le signalement « court » devrait être prononcé avant le rattrapage.</p>
Lancer à refaire (<i>Re-throw</i>)	<p>Lancer accordé pour obtenir un nouveau score en raison d'une interférence et/ou d'une réclamation sur un lancer pendant un tour précédent. Peut aussi être ordonné par le juge si le premier lancer ne pourrait pas être correctement évalué. Les lancers à refaire sont dirigés et notés pour s'assurer que le lanceur ne puisse pas faire mieux que sur la manche au moment de l'interférence. Sur la conduite des lancers à refaire, voir les règles pour chaque épreuve et le règlement général Chronométrage.</p>

Terme	Définition
Carton rouge	Deuxième pénalité ou obstruction volontaire donnée à une équipe ou à un lanceur. Cela entraîne une disqualification. Voir Pénalités dans les règles générales.
Manche	Une séquence dans une épreuve dans laquelle chaque lanceur (tous les lanceurs) a un nombre spécifique de tours. Les tours peuvent être en alternance avec des lanceurs d'autres équipes, consécutivement, ou simultanément selon les règles de l'épreuve.
Equipe réduite	Une équipe lance en équipe réduite quand elle comporte moins de 4 membres. Ceci peut se produire en raison d'une pénalité, quand un lanceur lançant illégalement après la fin de l'échauffement, est éliminé de sa prochaine épreuve, même si elle a lieu un autre jour. C'est une pénalité personnelle, mais les équipes avec 5 lanceurs devront fournir un officiel et pourraient donc être forcées à lancer en équipe réduite.
Chronomètres	<p>☐ Chaque lanceur doit avoir un chronomètre précis au 1/100 de seconde et ayant une fonction temps intermédiaire. La forme autorisée est le chronomètre manuel, pas de montre-bracelet. Les chronomètres sont requis pour s'inscrire à une compétition par équipe ou individuelle.</p> <p>☐ Utiliser les temps intermédiaires à tout moment .</p> <p>Des appareils ayant un chronomètre uniquement comme fonction additionnelle et pas comme fonction première, telle que des téléphones portables ne sont pas autorisés.</p>
Boomerang de Vitesse [Supercatch]	Le boomerang de Vitesse dans l'épreuve de Supercatch par équipe. N'importe quel boomerang peut être utilisé comme boomerang de Vitesse.
Lancer par tandem	2 lanceurs lancent simultanément au cours d'une période spécifique de temps. Le deuxième lanceur de la paire doit lancer au cours d'une période spécifique de temps du premier lanceur. Si le chef de cercle estime que la période de temps spécifique s'est écoulée entre les lancers, les deux lancers sont notés 0.
Relais	Contact entre un lanceur, dont le tour finit, et son co-équipier, dont le tour commence, dans une épreuve de relais. Le lanceur dont le tour commence doit avoir les pieds au sol dans la zone de la porte et à l'extérieur la ligne indiquée (20 ou 30 mètres) jusqu'à ce qu'il ait reçu le relais. Au moment où il reçoit le relais, son tour commence et il peut commencer à courir (départ debout). Le contact doit être établi entre les mains du lanceur finissant son tour et du lanceur commençant le sien. Ce contact doit avoir lieu à la porte au-delà de la ligne de portée (derrière la ligne de départ de l'équipe).
Lancer valide	Lancer d'un boomerang de l'intérieur du Rond Central ou de tout autre secteur désigné qui répond à toutes les exigences de portée de l'épreuve.
Lancer sur ordre	Des boomerangs doivent être lancés sur l'ordre verbal du juge de l'épreuve. Le lâcher peut avoir lieu à tout moment du moment où la commande est faite jusqu'à deux secondes après. Si le retard est plus long, le lanceur perd son tour. Pour une épreuve dans lequel le lancer ne doit pas être sur ordre, voir Compte à rebours.
Directeur de tournoi	Personne qui organise et qui est généralement responsable d'un tournoi.
Officiels de tournoi	Personne qui officie en tant qu'officiel dans une épreuve : comme le chef de cercle, le marqueur, le starter, le chronométreur, les juges de portée etc.
Tunnel Catch	Voir le rattrapage sous la jambe deux pieds au sol

Terme	Définition
Tour	Moment où le lanceur exécute son épreuve. L'ordre du tour pour chaque concurrent est fixé avant le départ du tournoi. Un tour commence quand le tour du lanceur précédent a été enregistré ou n'importe quand après que le juge d'épreuve indique que les officiels sont prêts. Le lanceur doit faire son lancer dans les 15 secondes après le début de son tour à moins qu'il en ait été décidé autrement annoncé avant le début du tournoi. Des juges peuvent autoriser des prolongations si c'est fait équitablement et uniformément.
Tour non enregistré	Tour durant lequel des points officiels ne pourraient pas être accordés en raison d'interférence, ou parce que le juge ne pourrait pas correctement estimer le tour. Il en résulte des lancers à refaire. Si aucun lancer n'est refait (par exemple, en raison de blessure), les juges déterminent les points de sorte qu'aucun lanceur ne reçoive un avantage ou un désavantage.
Echauffement	Il y a échauffement général dans les secteurs indiqués sur le terrain du tournoi avant le départ de chaque épreuve. Le temps de l'échauffement est défini dans les règles de l'épreuve.
Carton jaune	Premier niveau de pénalité donné à une équipe ou à un lanceur. Voir Pénalités dans les règles générales.

Organisation du tournoi

Les sujets de cette section font partie d'un guide de tournoi (pas encore écrit) qui contient des informations pour des directeurs, les organisateurs, et les équipes d'un tournoi. Ces informations sont nécessaires pour le déroulement du tournoi mais ne sont pas nécessaires pour les règles des épreuves de terrain.

Ordre de passage

- L'ordre de passage doit être déterminé avant que l'arrivée des lanceurs au tournoi.
- Des programmes seront faits pour chaque journée d'épreuve par équipe et pour chaque journée d'épreuves individuelles.
- Copies de ces listes seront données aux lanceurs avant la première épreuve et aux capitaines d'équipe avant la réunion des capitaines.
- Ces feuilles doivent être affichées.
- Tous les problèmes possibles devraient être portés à la connaissance des officiels du tournoi avant que celui-ci ne commence. Les directeurs du tournoi peuvent fixer une date limite pour demander des changements.

Annonces

Avant le début de la première épreuve tous les lanceurs doivent être renseignés le plus tôt possible sur :

- Le nom des officiels du tournoi, des juges, des arbitres, et des agents de sécurité, et des remplaçants.
- L'ordre dans lequel les concurrents lancent. L'ordre doit être arbitraire. Il doit être fixé et annoncé pour toutes les épreuves avant que la première épreuve commence.
- Les règles générales et règles particulières qui concernent les épreuves.
- Ces annonces peuvent être faites lors de la réunion des capitaines.

Organisation des épreuves

- Pour le début de chaque journée de tournoi, vérifier l'emploi du temps.
- Avant que la compétition commence, l'ordre des épreuves de chaque journée est affiché sur le site Web du tournoi et sur le terrain.
- L'ordre des lanceurs, l'attribution des cercles, et les officiels requis sont disponibles avant chaque épreuve et sont annoncés ou affichés sur le terrain.
- Avoir un chronomètre avec soi à tout moment ! (voir Chronomètres)

Epreuves par équipe seulement

- Il y aura 3 journées de compétition par équipe plus une journée de pluie (Rain Day), si nécessaire, pendant le championnat.
- 4 lanceurs quelconques à chaque lancer par équipe pour chaque épreuve, à moins que des blessures ou d'autres circonstances aient réduit le nombre de membres de l'équipe en dessous de 4. Alors l'équipe lancera en composition réduite, à moins que des remplaçants soient approuvés (voir Remplaçant).
- L'officiel requis de l'équipe doit être au cercle indiqué à l'heure au départ de chaque épreuve ou il recevra un carton jaune. **Idem s'il quitte son cercle avant que l'épreuve soit terminée.**
- Les lanceurs pour l'épreuve de l'équipe doivent être au cercle indiqué à l'heure du début de chaque épreuve ou ils recevront un carton jaune.

Epreuves individuelles seulement

- Il y aura de 2 journées de compétition pendant le championnat.
- Les lanceurs peuvent être requis pour juger, chronométrer, et juger la portée, avant et/ou après leur tour, aux cercles où ils concourent.

Remplaçant pour épreuves par équipe

- Les équipes peuvent avoir 4, 5 ou 6 membres lanceurs.
- Les équipes de vétéran et celle avec le directeur du tournoi peuvent avoir plus de lanceurs.
- Les équipes de moins de 6 lanceurs peuvent ajouter des remplaçants avec la permission des officiels du tournoi. Les remplaçants ne doivent pas porter la composition de l'équipe à plus de 6. Tous les remplaçants doivent être approuvés par les officiels du tournoi avant chaque épreuve.
- Les remplaçants ne peuvent être en compétition que pour 1 équipe pendant le tournoi par équipe.
- En cas d'urgence ou de blessure qui amène une équipe à une taille de 3 concurrents ou moins, les officiels du tournoi peuvent approuver l'utilisation de remplaçants. Si plus tard, un équipier peut à nouveau rejoindre l'équipe, cet équipier reprend la place de la personne qui l'a remplacé à l'origine.

Points de classement pour les championnats du monde

- La taille officielle du tournoi est le nombre de ...
 - Championnat par équipe : nombre d'équipes inscrites au début de la première épreuve. Il n'y a aucun nombre minimum d'équipes.
 - Championnat individuel : nombre de lanceurs inscrits au début de la première épreuve. Il n'y a aucun nombre minimum de lanceurs.
- Le comptage des points au tournoi est fait selon les règles des épreuves.
- Les résultats sont classés et des points de classement sont attribués dans chaque épreuve.

Points de classement dans chaque épreuve

- 1^{ère} place = 1 point de classement, 2^{ème} place = 2, 3^{ème} place = 3 points, dernière place = n points (nombre d'équipes *ou* d'individus inscrits)
- Exemple
 - Equipe : il y a 20 équipes, la 1^{ère} équipe dans une épreuve reçoit 1 point de classement. la 2^{ème} en reçoit 2, la 3^{ème} 3, la dernière 20.
 - Individuel : il y a 100 lanceurs, le 1^{er} lanceur dans une épreuve reçoit 1 point, le 2^{ème} en reçoit 2 points, le dernier 100.
- Système de classement ascendant : Le maximum de points donnés dans une épreuve équivaut à la taille officielle du tournoi.
- Aucun point supplémentaire n'est donné en cas de victoire d'une épreuve.
- En cas d'égalité, les équipes *ou* les individus partagent les points de classement qu'ils auraient reçu s'ils n'avaient pas été à égalité.
 - Exemple : Si 3 équipes sont à égalité pour la 2^{ème} place, ils divisent les points de classement de la 2^{ème}, 3^{ème}, et 4^{ème} place. L'équipe suivante recevra les points pour la 5^{ème} place.
- Absence de score : la non participation à une épreuve, ou tout(e) équipe ou lanceur éliminé(e) d'une épreuve ou du tournoi reçoit n points de classement (le pire possible) pour l'épreuve ou le tournoi.

- Le nombre d'équipes/lanceurs en compétition (n) reste le même comme si aucun lanceur/équipe n'avait été éliminé. Les points de classement pour les équipes/individus éliminés ne sont pas traités comme si il y avait une égalité (les équipes/individus éliminés reçoivent n points).
 - Exemple : (50 compétiteurs et 2 disqualifiés) : la 1^{ère} place = 1 point, dernière place mais non disqualifié = n-2 points (50 - 2 = 48 points), 2 disqualifiés = n points (50 points) par lanceur.
- Les équipes/lanceurs éliminés reçoivent le maximum de points de classement pour l'épreuve. Ils ne peuvent pas gagner le tournoi. Si aucune autre équipe/individu n'est éliminée, elle sera à la dernière place dans le tournoi, sans tenir compte du nombre de points qu'elle avait.
- L'équipe/individu qui accumule les points de classement les plus bas dans une égalité est le meilleur de cette égalité. Les points de classements les plus bas sont les meilleurs, les plus élevés les moins bons.
- L'équipe championne du monde est l'équipe qui accumule le moins de points de classement lors de toutes les journées. Les points de classement les plus bas au classement général sont les meilleurs, les plus élevés les moins bons.
- Le champion du monde individuel est le lanceur qui accumule le moins de points de classement lors de toutes les journées. Les points de classement les plus bas au classement général sont les meilleurs, les plus élevés les moins bons.

Annulation des épreuves

- Avant le début du tournoi, le Directeur du tournoi publiera pour chaque jour un avis sur lequel figurent les heures où les épreuves seraient annulées en raison de manque de temps.
- Les épreuves/tournois sont affichés sur un échéancier, indépendamment des conditions climatiques ou d'autres à moins que les officiels décident de faire une pause à l'heure de début programmée, de l'annuler ou de la reporter.
- En cas de forte pluie, de vent fort, ou d'autres conditions dangereuses, les officiels du tournoi décideront si l'épreuve continue, ou si on fait une pause en attendant que les conditions s'améliorent.
- Dans le cas de pluie légère, la compétition continuera.
- Si la foudre est visible du terrain et semble s'approcher, les officiels du tournoi décideront d'une pause afin de laisser passer l'orage..
- Si les officiels décident de faire une pause (en cas de pluie, de foudre, etc.), ils doivent s'efforcer de la faire entre les manches de l'épreuve si possible. Le reste de l'épreuve doit être disputée le même jour ou l'épreuve sera annulée et le comptage de l'épreuve sera suivant le cas :
- Si l'épreuve comprend plusieurs tours (par exemple l'Aussie Round), alors le score de l'épreuve sera le total des points du nombre de tours achevés par l'ensemble des équipes. Exemple : Si chaque équipe lors de l'Aussie Round avait achevé deux tours mais que quelques équipes avaient commencé leur 3^{ème} tour, les points des deux premiers tours sont les points d'équipe pour l'épreuve. Tous les tours ronds non commencés à l'heure de l'interruption peuvent être accomplis quand la compétition reprend et les points seront inclus dans les points officiels d'équipe.
- Si l'épreuve est disputée en une fois (par exemple Endurance par équipe) et si chaque équipe n'a pas accompli leur manche, alors aucun point sera accordé pour l'épreuve.
- Quand et si le tournoi peut reprendre la même journée et mais que trop de temps a été perdu pour continuer l'épreuve interrompue, la prochaine épreuve sur le programme horaire sera disputée.

Reprogrammation des épreuves du championnat par équipe

Le but des organisateurs du tournoi est d'accomplir toutes les épreuves pendant le tournoi par équipe les jours programmés. Si le temps ou d'autres problèmes réduisent le total d'épreuves à un nombre inférieur que celui programmé, un champion sera encore déclaré. Les directives suivantes déterminent la reprogrammation des épreuves en cas de pluie :

- Si le premier ou le deuxième journée est complètement annulé, alors la journée sera disputée le jour de pluie (Rain Day), en utilisant le même ordre des épreuves que précédemment publié : Si la première journée est annulée, les épreuves programmées pour la deuxième journée seront disputées la deuxième journée et les épreuves programmées pour la première journée seront disputées le jour de pluie. Si la deuxième journée est annulée, les épreuves programmées pour la deuxième journée seront disputées le jour de pluie.
- Si les deux journées sont annulées, les épreuves programmées pour la 1^{ère} journée sont disputées le jour de pluie.

Reprogrammation des épreuves du championnat individuel

Le but des organisateurs du tournoi est d'accomplir toutes les épreuves pendant le tournoi par équipe les jours programmés. Si le temps ou d'autres problèmes réduisent le total d'épreuves à un nombre inférieur que celui programmé, un champion sera encore déclaré. Les directives suivantes déterminent la reprogrammation des épreuves en cas de pluie :

- Le champion individuel sera proclamé même si il continue à pleuvoir au deuxième jour.
- Si la première journée du championnat individuel est annulée pour n'importe quelle raison, les épreuves programmées pour la deuxième journée seront disputées la deuxième journée.
- Cependant, le Directeur du tournoi peut décider **avant le début du tournoi** que la deuxième journée pourrait être disputée avec un programme modifié pour avoir une variété d'épreuves. Ce programme peut comprendre des épreuves de l'une ou l'autre journée. Le Directeur de tournoi affichera le programme révisé avant le début du tournoi. Une suggestion : L'Aussie Round, Rattrapages Acrobatiques 100 (ou juste Lancers doubles 50), Vitesse, MTA 100.
- Si la deuxième journée est annulée en raison du mauvais temps, alors le classement sera déterminé par les points de la 1^{ère} journée ou à la fin du jour de pluie, si il y en a un.

Règles sur l'enregistrement des records mondiaux

Cette section n'appartient pas au livre du règlement des épreuves. Elle a sa place probablement sur le site Web d'IFBA et dans le guide de tournoi.

Records

Les records seront seulement établis dans le tour de chaque concurrent pendant les championnats du monde individuel et les épreuves de style individuel pendant les championnats du monde par équipe.

Homologation IFBA

L'IFBA homologuera un record mondial seulement si :

- L'épreuve est listée dans la dernière version du Règlement IFBA ou une épreuve traditionnelle avec des règles généralement reconnues (exemple : Maximum de Rattrapages Consécutifs).
- Le record a été établi dans une épreuve qui n'a pas été disputée plus d'une fois dans la journée - ou le record a été établi lors de la première fois pour une épreuve disputée plus d'une fois dans la journée.
- Dans tous les cas, IFBA **peut** (sans obligation) voter pour accepter ou refuser un record mondial.

Pour le moment, ces épreuves sont les suivantes :

- Précision 100 (5 tours de 2 lancers)
- Précision 50 (5 tours de 1 lancer)
- Vitesse (2 manches)
- MTA 100 (3, 4, ou 5 lancers)
- MTA illimité (3, 4, ou 5 lancers) (score du MTA 100 hors limite possible)
- MTA 3+ (la somme des 3 meilleurs lancers sur cinq)
- Aussie Round (maximum 100 points lors de 5 tours de 1 lancer)
- Rattrapages Acrobatiques 100 (système de Christchurch)
- Endurance (le plus de rattrapage sur une période de 5 minutes)
- Longue Distance (la plus grande distance lors d'une ou deux séries de 5 tours de 1 lancer)/(la plus grande distance d'un maximum de 20 lancers par jour)
- Jonglage (le plus de rattrapages à la suite jusqu'à ce qu'un des deux boomerangs ne soit pas rattrapé) (les deux premiers lancers doivent avoir 20m de portée minimum).
- Maximum de Rattrapages Consécutifs (le plus de rattrapages à la suite jusqu'à ce que le boomerang ne soit pas rattrapé, la portée de 20m est requise, mais non vérifiée à chaque lancer)

Conditions d'annonce des records

Ces records doivent être établis pendant un tournoi reconnu par un pays membre d'IFBA. Seuls les pays membres d'IFBA reconnaîtront ou non un tournoi sur leur territoire. Dans les autres cas - Tournoi de Longue Distance au Sahara - le Comité directeur d'IFBA décidera.

Chaque pays peut demander à rajouter une épreuve à la liste d'IFBA (une inscription dans le règlement d'IFBA est alors nécessaire) en la proposant lors de l'assemblée générale.

Le Comité directeur d'IFBA prend en compte tous les changements nécessaires au règlement ou à la liste des épreuves à record jusqu'à la prochaine assemblée générale au plus tard.

Si un concurrent réalise un score parfait dans :

- Précision 100 (5 tours de 2 lancers), il continue à lancer des tours de 2 lancers jusqu'à ce qu'un ou les deux lancers ne soient pas des 10 (ex : 9 et 10). Le score total serait 109.
- Précision 50 (5 tours de 1 lancer), il continue à lancer par tour de 1 lancer jusqu'à ce qu'un lancer ne soit pas un 10 parfait (ex : 9). Le score total serait 59.

- Aussie Round (maximum 100 points sur 5 tours de 1 lancer), il continue à lancer par tour de 1 lancer jusqu'à ce qu'un lancer ne soit pas un 20 (ex : 19). Le score serait 119.
- Rattrapages acrobatiques 100 (système de Christchurch), il continue à lancer par tour de 1 lancer (dans les lancers doubles : 1 lancer avec deux boomerangs) jusqu'à ce qu'un lancer (dans les lancers doubles : 1 lancer avec deux boomerangs) ne soit pas rattrapé. Le score total est 100 points plus tous les points des rattrapages faits (dans les lancers doubles : Si le premier boomerang est rattrapé et le deuxième est laissé tomber, les points pour le rattrapage sont accordés, mais le lanceur doit s'arrêter. Si le premier boomerang est laissé et le deuxième est rattrapé, aucun point pour le rattrapage n'est accordé et le lanceur doit s'arrêter).

