

SCOTTW BOEMERANG FILES



BASIS COMPETITIE



Competitie uitleg, veld en puntentelling

Hier is een eenvoudige uitleg om de boemerang-competitie te ontdekken.

Bij het meten van de afstand is het handig om de cirkels te maken met een touw en bij het werpen met behulp van andere mensen te zien hoe ver je boemerang komt.

In het begin bereik je misschien niet altijd de minimale afstand, maar gooien en vangen zijn de basis. De rest komt vanzelf.

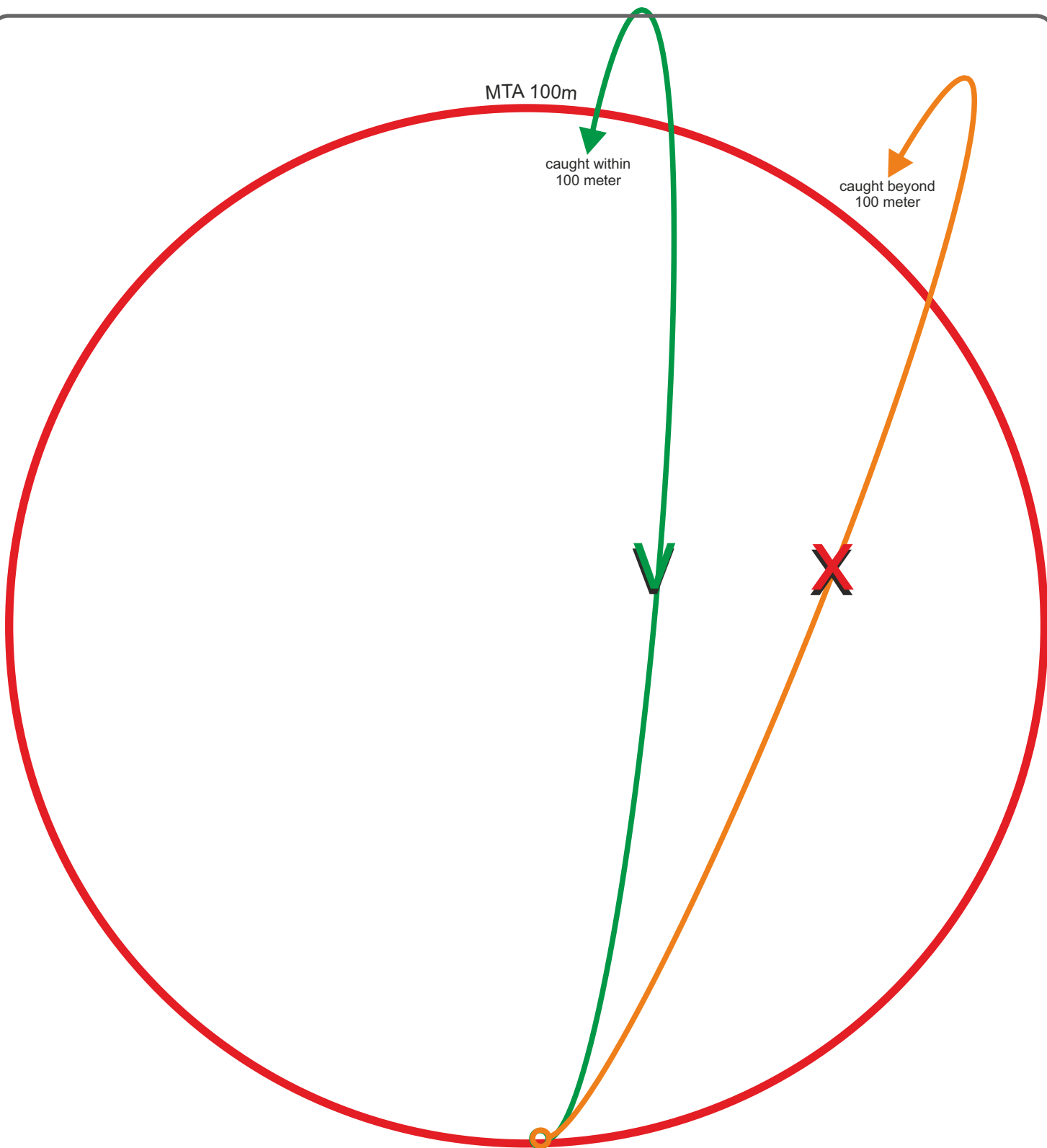
Veel plezier.

Events:

- MTA 100
- Fast catch
- Endurance
- Trickcatch & Doubling
- Accuracy
- Australian round
- Long Distance

Trickcatch:

- Vangen en punten



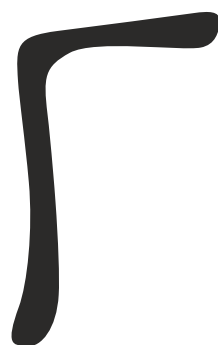
MTA 100 (Maximum Time Aloft)

5 worpen en tussen het punt van werpen en vangen mag maximaal 100 meter zitten. De boemerang moet gevangen worden.

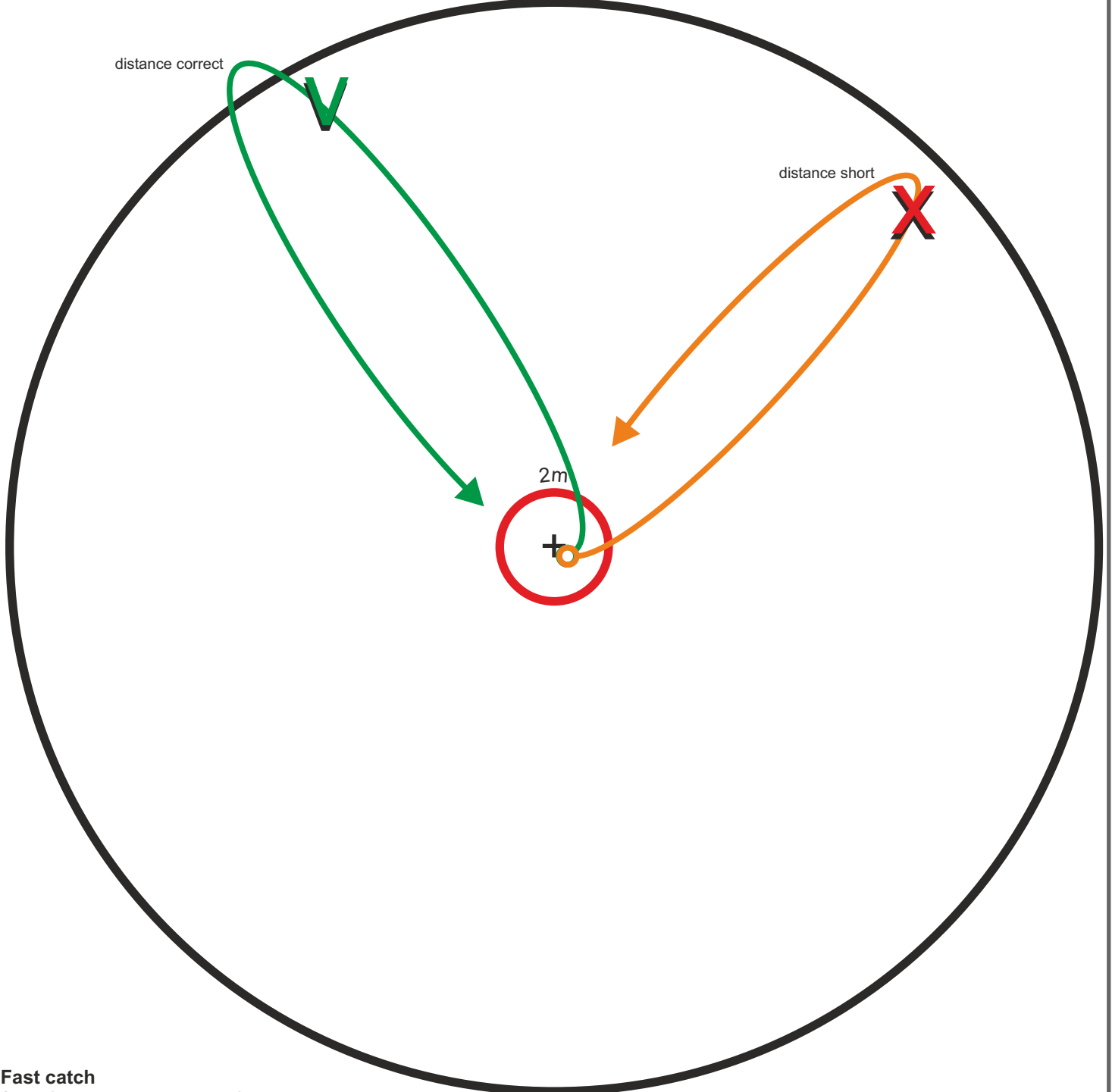
Er zijn ook MTA-wedstrijden met het tournamentveld als maximale grens

Score

Langst gemeten vlucht (worp tot vangen) in seconden wint. (Maximaal 50 punten)



Fast catch 20m



Fast catch

2 rondes, 5 worpen per ronde.

Punten voor 5 worpen binnen 1 minuut.

Een worp is alleen geldig indien geworpen vanuit de 2 meter cirkel en gevangen met een minimale vlucht van 20 meter

Score:

Tijd (met een maximum van 1 minuut) vanaf de eerste worp tot er een voet in de 2 meter cirkel staat na de laatste vangst.

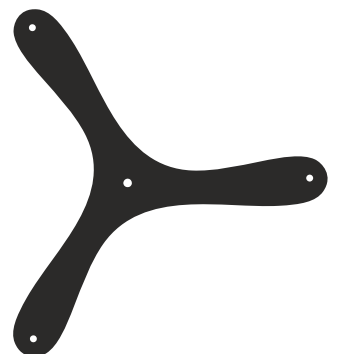
Endurance

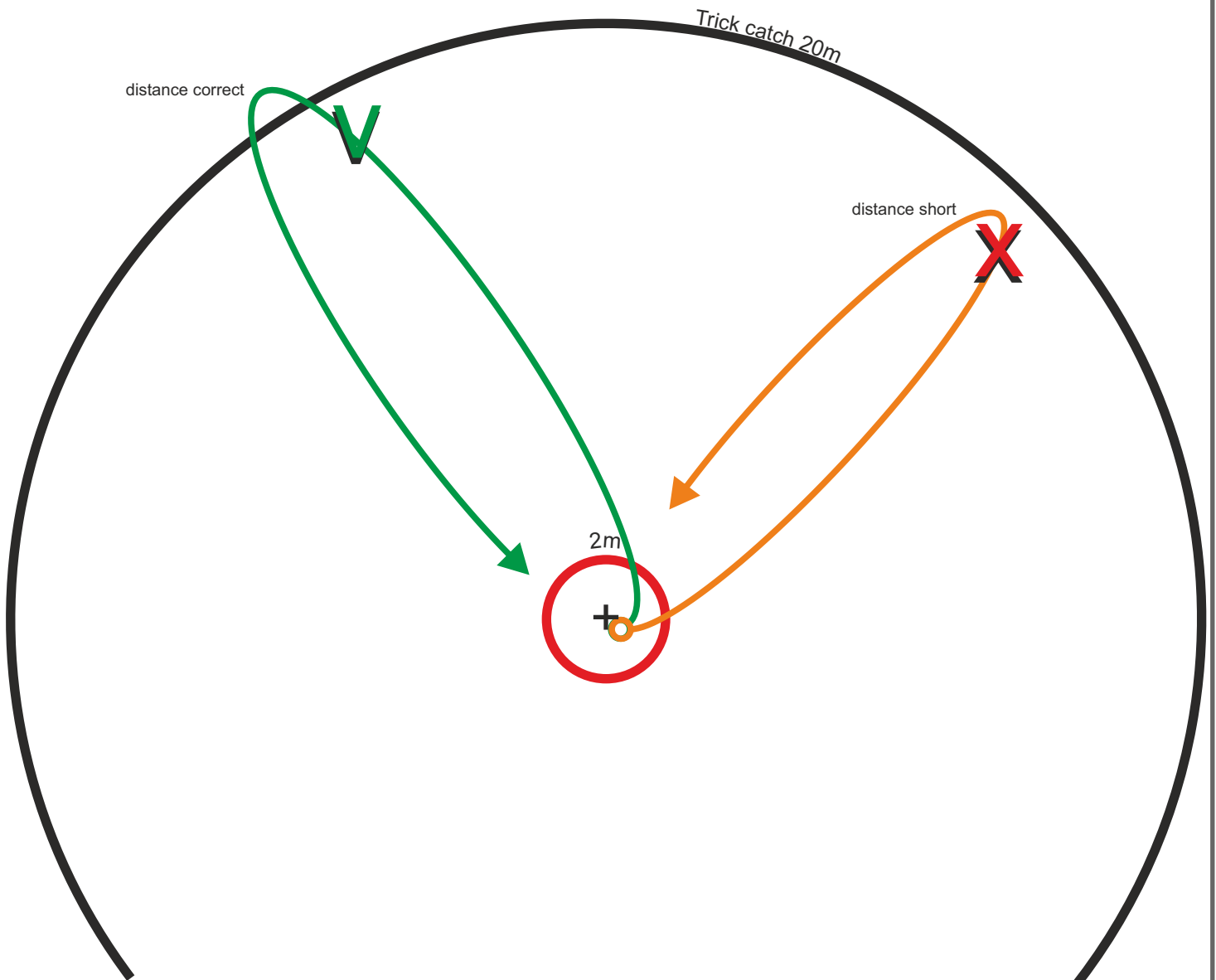
1 ronde van 5 minuten

Maximaal aantal gevangen boemerangs binnen 5 minuten.

Een worp is alleen geldig indien:

- geworpen vanuit de 2 meter cirkel
- gevangen binnen de tijd
- met een minimale afstand van 20 meter.





Trick catch / doubling

1 rondes, 15 worpen per ronde.

Een worp is alleen geldig als deze wordt gegooid vanuit de 2 meter cirkel en een minimum afstand van 20 meter heeft

Verplichte volgorde van de worpen:

Enkele boemerang

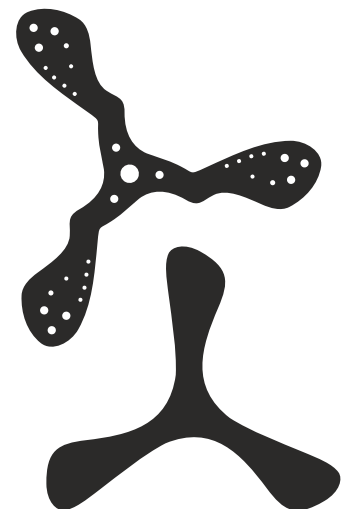
Left-hand clean	3 punten	(gebruik alleen de linkerhand om te vangen)
Right-hand clean	3 punten	(gebruik alleen de rechterhand om te vangen)
2 handen achter de rug	4 punten	
2 handen onder het been	3 punten	
Eagle Catch	4 punten	(van bovenaf gevangen)
Hacky Catch	7 punten	(op de voet en dan vangen)
Tunnel	5 punten	(beide voeten op de grond, tussen de benen)
1 hand achter de rug	7 punten	
1 hand onder het been	6 punten	
Foot Catch	8 punten	(vangen tussen de voeten)

Doubling (2 boemerangs tegelijk werpen)

2 handen achter de rug	3 punten	& 2 handen onder het been	4 punten
Hacky Catch	7 punten	& Left-hand clean	3 punten
Tunnel	5 punten	& Right-hand clean	3 punten
1 hand achter de rug	7 punten	& 1 hand onder het been	6 punten
Foot Catch	8 punten	& Eagle Catch	4 punten

Score:

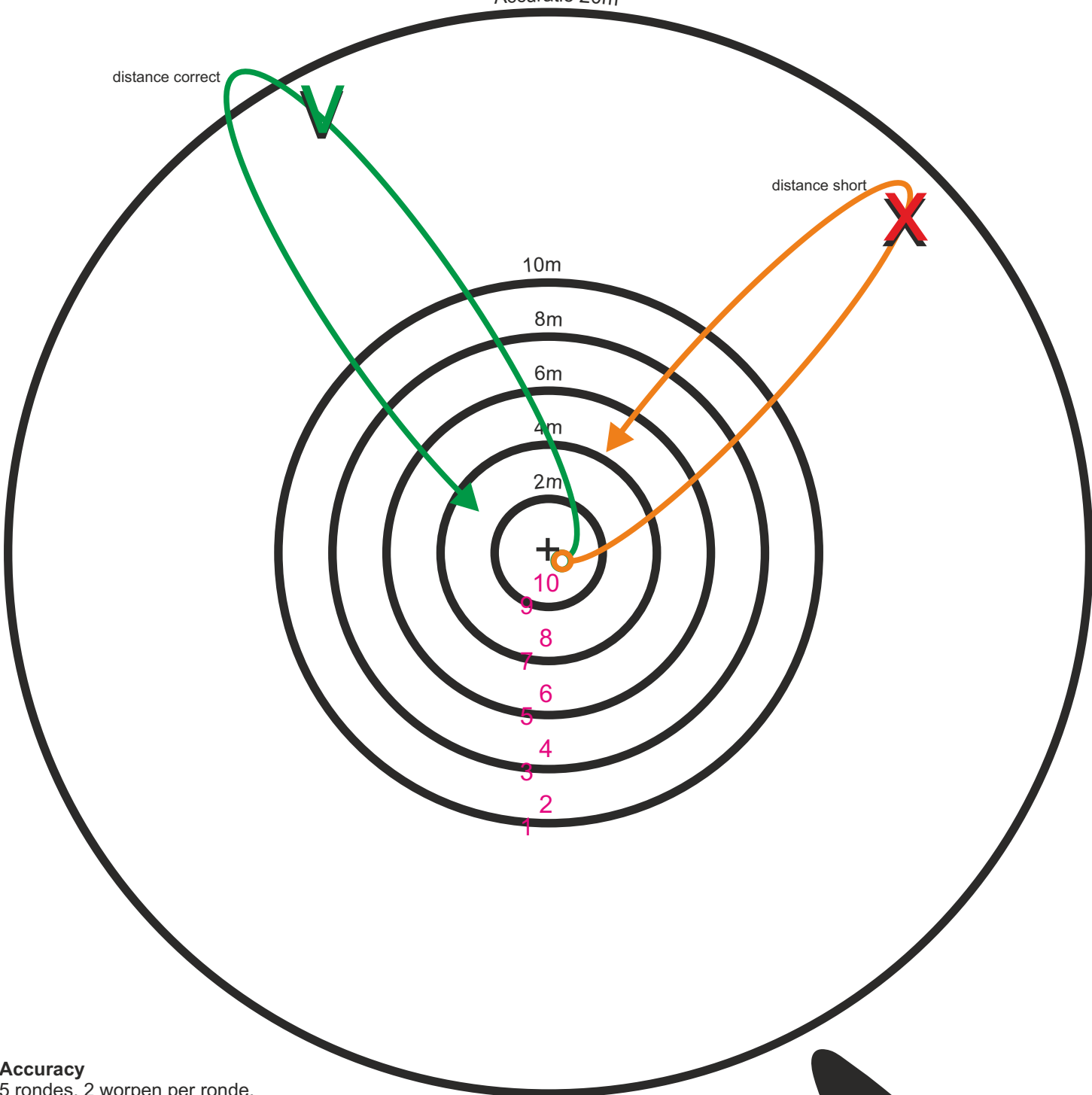
50 per ronde / 100 in totaal



Accuratie 20m

distance correct

distance short



Accuracy

5 rondes, 2 worpen per ronde.

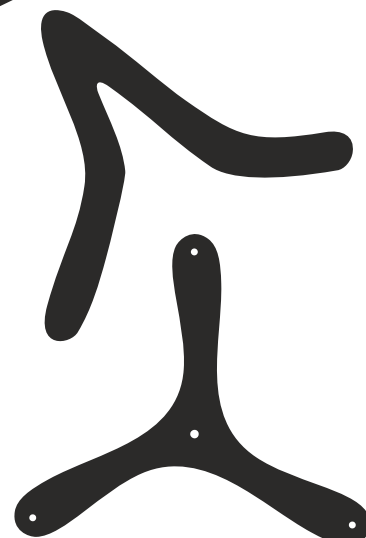
Punten voor precisie.

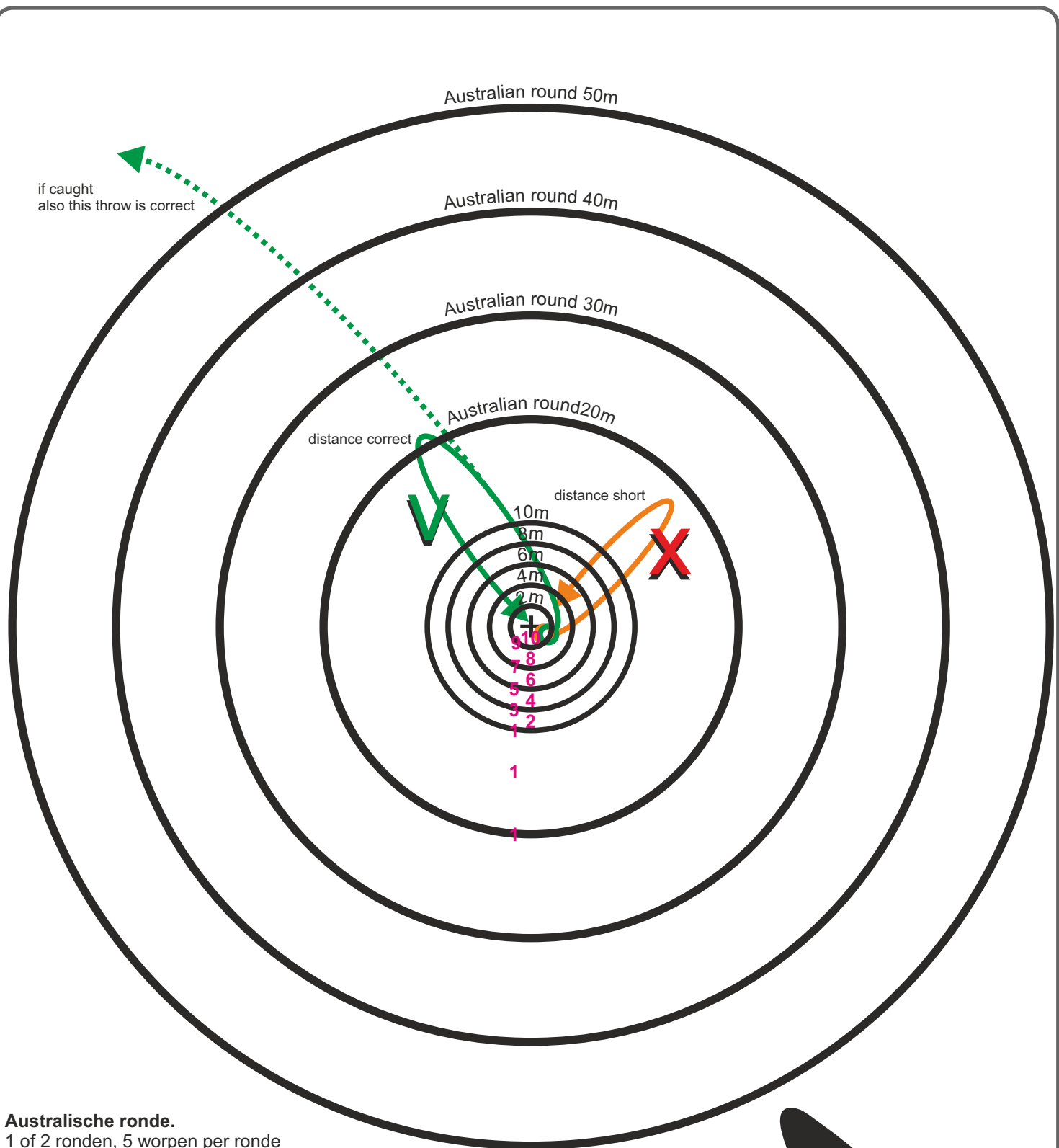
De worp is alleen geldig indien geworpen vanuit de 2 meter cirkel, 20 meter ver en geland is binnen de puntencirkels.

Score:

Vangen is niet toegestaan!

Accuracy 10,8,6,4,2,0 punten (binnen de cirkels, op een lijn is minder)





Australische ronde.

1 of 2 ronden, 5 worpen per ronde

Maximum totaal aantal punten 100/200

Toegekende punten voor Afstand, Nauwkeurigheid en Vangst.

Alle worpen moeten worden gemaakt in de middelste cirkel van 2 meter

Er is een minimale vereiste afstand van 30 meter (niet voor vrouwen en juniorwerpers)

score:

Vangen **4 punten**

Precisie **10, 8, 6, 4, 2, 0** (binnen de cirkels) **9, 7, 5, 4, 3, 1** (op de lijn)

Afstand > 30 = **2 punten**

> 40 = **4 punten**

> 50 = **6 punten**

vangen op een afstand van 30 meter binnen de 8-punts cirkel:

$4 + 2 + 8 = 14$ punten.

geen vangst maar 50 meter en binnen de 4-punts cirkel:

$0 + 6 + 4 = 10$





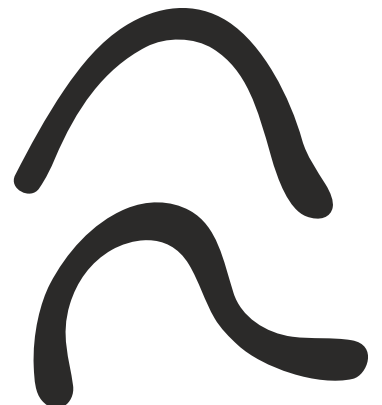
Long Distance

2 rondes van 5 worpen waarbij de langste afstand wint.

Worpen zijn alleen geldig indien:

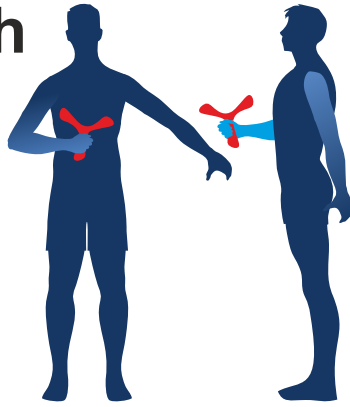
- geworpen vanuit de cirkel
- met een vlucht binnen een vastgestelde hoek
- de terugkerende boemerang hoeft niet te worden gevangen maar moet wel binnen de markers de lijn passeren.

De hoek kan gedraaid worden (afhankelijk van de wind en-of een links/rechthandige werper)

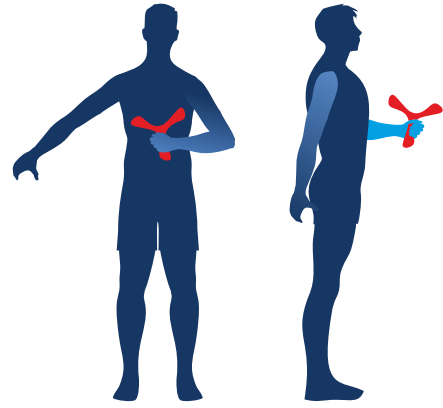


Trickcatch

vangen en punten



Recht hand clean **3 punten**
(gebruik alleen de rechterhand om te vangen)



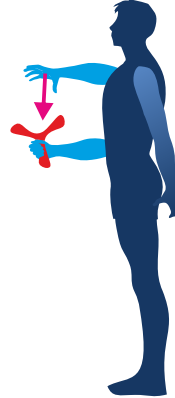
Left hand clean **3 punten**
(gebruik alleen de linkerhand om te vangen)



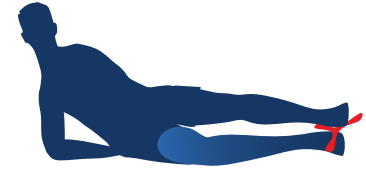
2 handen onder het been **3 punten**



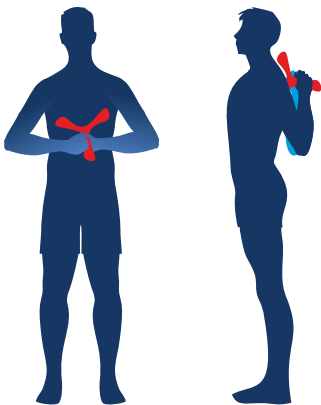
1 hand onder het been **6 punten**



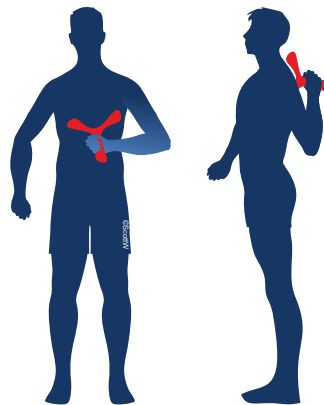
Eagle **4 punten**
(van bovenaf gevangen)



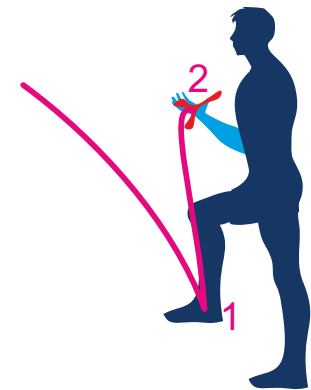
Footcatch **8 punten**
(catch the boomerang with your feet)



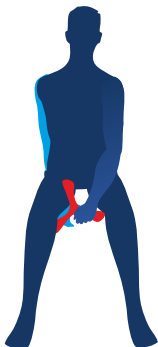
2 handen achter de rug **4 punten**



1 hand achter de rug **7 punten**



Hacky **6 punten**
(op de voet en dan vangen)



Tunnel **5 punten**
(beide voeten op de grond, tussen de benen)

Single Boomerang Sequence

CatchPoints

Left-hand clean	3
Right-hand clean	3
Behind-the-back	4
Under-the-leg	3
Eagle catch	4
Hacky catch	7
Tunnel (Both feet on the ground, under the leg)	5
One hand behind the back	7
One hand under the leg	6
Foot/leg catch	8

Sub-total for Single throws =

Total = 100

IFBA Rulebook 2022

Doubling Sequence

CatchPoints

Behind the back & under the leg 3 + 4 =	7
Hacky catch & Left-hand clean 7 + 3 =	10
Tunnel & Right-hand clean 5 + 3 =	8
One hand behind the back & One hand under the leg 7 + 6 =	13
Foot/leg catch & Eagle catch 8 + 4 =	12

Sub-total for Double throws =

50