

## 世界大会ルール（基本）

### 目次

基本ルール

用語集

チーム種目

チームリレー種目

チームスーパーキャッチ種目

チームエンデュランスリレー種目

チーム滞空時間種目

チームオーストラリアンラウンド種目

チームアキュラシー種目

チームトリックキャッチダブリング種目

個人種目

アキュラシー種目

オーストラリアンラウンド種目

トリックキャッチダブリング種目

ファーストキャッチ種目

エンデュランス種目

滞空時間種目

### 基本ルール

この基本ルールは、チーム選手権と個人選手権の両方に適用される。

### 目次

安全

練習間の安全

競技中の安全

競技者とチームの権利

競技者とチームの義務

審判の責任

トーナメントオフィシャル

審判／ジャッジ

記録係

記録分析者

審判補助員（飛距離審判補助員、タイマー）

チームが審判を行う責任（チームから出ず審判）

ストップウォッチ必携

投げる順番の確立

発表

チーム種目の構成

個人種目の構成

チーム種目における予備の選手の使用

チームの投げのリストと審判のリスト

審判

時間計測

ウォームアップ

投げ遅れ

投げ直し

抗議

チーム選手権における故意の妨害

個人選手権における故意の妨害

ペナルティ

スローオフ（プレーオフ）

記録

チーム選手権における順位点

個人選手権における順位点

種目の中止

競技を行うのに適さない気象条件

チーム選手権における種目の予定変更

個人選手権における種目の予定変更

## ブーメランの安全

ブーメランが不注意に投げられるなら、危険である場合があります。

- ブーメランが飛ぶ十分な広さがあり、またブーメランが弾んでも人や物に当たることがない安全な場所で投げなさい。
- もしブーメランが当たる危険を発見したら即座に大きな声で警告すること。
- あなたの投げたブーメランがフィールドにいる人に危害を与えそうな場合、警告しなさい。投げる前に安全であることを確認しなさい。
- 安全を確認せずまた他の競技者のサークルに入ることとその競技者に告げることなく、その競技者が投げているサークルに入らないこと。

## 練習中の安全

- どの競技者も投げるのに失敗してブーメランを人に当てた場合それが明らかな過失である時は、例え、次の種目が他の日であってもその種目への出場資格を失う。
  - チームのみ：これは個人的なペナルティであるが、5人からなるチームはチームから審判も出さねばならず、力不足で戦うことになる。
- どの競技者も同じ日に2つの状況の中でトーナメントオフィシャルまたはサークルマスターから危険な投げにより注意を受けた場合、または一度警告を受けた後、誰かに当てた場合、ウォーミングアップ、練習とその日の残りの競技の出場資格を失う。
  - チームのみ：これは個人的なペナルティであるが、5人からなるチームはチームから審判も出さねばならず、力不足で戦うことになる。
- 例外：その出来事が明らかに被害者（ぶつけられた人）に起因する場合、または被害者が公式のウォーミングアップや練習中に投げる順番を待っていて戻ってくるブーメランに注意を払わなかった結果ぶつかった場合。

## 競技中の安全

- 競技者は飛距離判定員などを危険にさらさないために投げる前に彼らを移動させる責任を有する。飛距離判定員などに当たった場合その競技者のその投げの得点はない。飛距離判定員などを移動させるのに必要な時間は与えられるが、飛距離判定員などに当たったその投げに対して投げ直しの機会は与えられない。

## 競技者とチームの権利

- 競技者は競技中、一人の選手がブーメランを投げてから次の選手がブーメランを投げるまでの間にブーメランを交換することができる。これによる種目進行の遅れは最大15秒とし、これを越えると自分の順番を失う。
- 競技者は自分がブーメランを投げる前に競技区域内の障害物を取り除くように要求することができる。ただし事前に指定された競技場の障害物を除く。取り除くことができるはずだったものにブーメランが当たった場合は妨害とはならず、この順番のスコアはゼロである。ファーストキャッチやエンデュランスやチームスーパーキャッチのようにまだ1回以上投げる順番がある時を除く。
- 規則で定められた手袋はどの競技でも使用可能である。

## 競技者とチームの義務

- 安全 安全 安全
- 競技に入るまでに競技者とチームはトーナメントオフィシャル及びサークルマスターの判定に従うことに同意する。
- 時間計測を行う種目では競技者が投げる前に時間計測者の準備ができていないことを確認しなければならない。時間計測者の準備ができる前にブーメランを投げた場合は得点にならない。
- すべての種目において自分の順番がきたらブーメランを投げられるようにしておかなければならない。15秒以内に投げなければ、その時の順番を失う。
- 競技中、競技者は不必要に審判や記録係と話さないこと。
- ウォームアップや練習や距離のチェックでは競技中の競技円内からまたはその上を飛ぶように投げることは許されない。
- ウォームアップや練習は決められた場所、決められた時間に行うこと。認められていないウォームアップ、練習、チューニング、テストその他いかなる理由であってもブーメランを投げることは許されない。そのような現場を目撃された競技者は例え、次の種目が他の日であってもその種目は失格となる。
- チームのみ：これは個人的なペナルティであるが、5人からなるチームはチームから審判も出さねばならず、力不足で戦うことになる。
- 常にストップウォッチを携帯すること。（ストップウォッチ必携を見よ）

## 審判の責任

トーナメントディレクタ、主審、サークルマスタそしてレフりは彼らが審判を行っている試合で競技をするかも知れない。その場合、彼らが競技者として参加している間に、その活動や判定を行うために代行者を指定する。

### トーナメントオフィシャル

- 観客の適切な統制
- 観客にパンフレットを準備し配る。パンフレットには適切な警告を含め、またプログラムも含める。
- プレートーナメントミーティングを行って発表文の作成とルールの再検討を行う。
- 現在のトーナメントルールのコピーを全競技者が参照できるように作成する。
- 必要に応じて抗議を解決するのに審判とジャッジなどを助ける。
- フィールドに衛生設備／トイレを備える。

### 審判／ジャッジ

- トーナメントを公正に行う責任を有する。
- 審判／ジャッジは種目の審判をできない時は、その義務を果たすため、補佐の審判を指名する。(複数の場所が使われる場合、または同時に2つあるいはそれ以上の種目が行われる時)
- それぞれの種目におけるそれぞれの投げに対する得点を決定する。
- スコアキーパーのために審判補助員や時間計測員からのデータを集め、記録の整理をする。
- 妨害やルールを適切に審判する。
- 抗議を解決するためトーナメントディレクターとレフリーと協議する。
- ある出来事がどのように得点されるべきかを決定するのに最も公正と思われるいかなる方法も使う。その出来事の見撃者情報なども制限なく含む。
- もしその投げに対するスコアに疑問があるなら、どんな投げでも繰り返すことを要求してもよい。

### 記録係

- 試合の開始前にトーナメントディレクタに指名される。
- 記録の義務は、必要なときに主審によって承認された誰にでも遂行される。
- トーナメントの全てのスコアの記録。

### 記録分析者

- スコアシートの計算の再確認
- 各種目の公式順位の決定
- 総合的な順位を決定するためにデータを集計する。

### 審判補助員（飛距離審判補助員、タイマー）

- 審判に指名され、飛距離判定、時間計測、正確さ点の決定、キャッチ点を要求により補助する。
- 投げる順番が差し迫っていない時、すべての競技者は何かの審判補助をする義務を果たすことになっています。
- 種目の開始前に割り当てられる。

### チームが審判を行う責任（チームのジャッジメンバー）

- 各種目で審判を行うのに各チームから少なくとも1人の審判が必要である。各チームの審判の割り当てはチームのサークル割り当て及び投げの順番と同じ要領で掲示される。チームの大きさ（人数）により例外がある。
- 各チームの投げるメンバーは彼らが競技するサークルで彼らの順番の前後で審判、時間計測と飛距離判定をするよう要求される。不在はペナルティをもたらすかもしれません。
- 指名された審判（チームのジャッジメンバー）は審判の割り当てに基づき種目開始の5分前までに位置しなければならない、そして、そのサークルオフィシャル（サークルマスタ）に報告する。

### ストップウォッチ必携

- すべての競技者は1／100秒を計れるラップタイム付きのストップウォッチを携帯しなければならない。ストップウォッチは手に持つタイプのもので腕時計タイプのは不可。ストップウォッチはチーム戦と個人戦の記録のために必要である。
- 常にストップウォッチのラップタイマーを使うこと。

## 投げる順番の確立

投げる順番は競技者がトーナメントに到着する前に決定される。

一覧表はチーム戦と個人戦の日々のものを作成する。

これらのリストのコピーは最初の種目の前に競技者にまたキャプテンミーティングの前に各チームキャプテンに配られる。またこれらのシートは掲示もされる。起こりうるどのような問題もすぐにトーナメントオフィシャルに提起して下さい。（用語集を見て下さい。）

## 発表

最初の種目が始まる前に全競技者は次のことをすみやかに告げられるでしょう。

- トーナメントオフィシャル, 審判, レフリー, 安全係の氏名と代行者
- 競技者の投げの順番。順番は独断的に決定。順番は最初の種目が始まる前にすべての種目について設定されていて、発表される。
- すべての種目に関係する総則（総則とはどのこと?）

## チーム種目の構成

- チャンピオンシップの行われる期間中に3日, 必要であればプラス1日の雨の日の予備日がある。
- チーム戦の行われる日の開始時に、タイムテーブルを確認して下さい。
- 5時以降は競技はスタートしない。
- 各日の種目の実施順番はチャンピオンシップの前に各チームに送られる。また、トーナメントウェブサイト（載せるか?）と競技場にも掲示される。
- どの種目においても怪我や他の事情により4名以下で行う以外はチームの中の4名が投げる。その時、予備の選手が認められなければ人数が少ないまま投げる。（予備の選手の使用を見て下さい。）
- 投げる順番、サークルの割り当て、審判の割り当てはそれぞれの種目の前に入手でき、そして競技場で発表され、または掲示される。
- チームから選出された審判は、各種目の開始時には指定されたサークルに位置していなければならない。さもなければ競技者はイエローカードを受け取る。その種目が終わる前にそのサークルを離れても同じことが適用される。
- 競技参加するチームメンバーは、各種目の開始時には指定されたサークルに位置していなければならない。さもなければペナルティ（イエロー?）を受け取る。

## 個人種目の構成

- チャンピオンシップの行われる期間中に2日の個人戦が行われる。
- 個人戦の行われる日の開始時に、予定表を確認して下さい。
- 4時30分以降は競技はスタートしない。
- 各日の種目の実施順番はチャンピオンシップの前に個人に（送るのは無理?）送られ、また、トーナメントウェブサイトと競技場に掲示される。
- 投げる順番、サークルの割り当て、審判の割り当てはそれぞれの種目の前に入手でき、そして競技場で発表され、または掲示される。
- 各競技者は彼らが競技するサークルで彼らの順番の前後で審判、時間計測と飛距離判定するよう要求される。
- 常にストップウォッチを携帯すること。（ストップウォッチ必携を見て下さい。）

## チーム種目における予備の選手の使用

- 5人以下のチームはトーナメントオフィシャルの許可を得て予備の選手を加えることができる。予備の選手を加えたチームの選手が7人以上になってはいけない。全ての予備の選手は各種目の前にトーナメントオフィシャルの許可を得ていなければならない。
- 予備の選手は競技期間中一つのチームの中でプレーする。
- 緊急事態あるいはケガにより3人あるいはそれ以下になる場合、トーナメントオフィシャルはその時点において予備の選手の使用を是認できる。この予備の選手と交代できるのは、先にこの予備の選手と交代した選手だけである。

## チームの投げのリストと審判のリスト

- 各チームは各種目のウォームアップが終了後、4人の競技者の名前をサークルマスターに提出する。
- 各チームは各種目のウォームアップが終了後、少なくとも1人の審判の名前をサークルマスターに提出する。
- チーム種目のみ：キャプテンミーティングにおいて、それぞれのチームは、その週のサークルの割り当てと審判の割り当てのコピーを受領する。これら

はまた掲示される。

- 各チームの4人のメンバーは定時に割り当てられたサークルにいることは各チームの責任である。チームから審判を出すようリストに示されているならばそのメンバーは同じように定時にその職務についていること。不在の場合はペナルティとなるかも知れない。
- 競技者が彼らのサークルで報告する時、競技者の名前がスコアシートに記入される。もし競技者あるいはチームがその種目の開始の時点でサークルマスターによる登録に際し、完全にそろっていない場合、競技者（個人スタイル種目の時）あるいはチーム（チームスタイルの種目の時）のその種目の得点はゼロである。
- チームや個々の競技者の順番がいつであるかを知っておくことと審判の合図で投げる準備をしておくことはチームと個々の競技者の責任である。
- 競技者／チームが種目の開始前に登録をしたならば、たとえ種目実施中にけがをしたとしても、変更はできない。

## 審判

- 審判は結果の判定にあらゆる方法（審判より有利な位置にいる目撃者の協力を含む）を用いることができる。サークルマスターの決定について異議を申し立てることができる。（異議申し立てを見て下さい）。
- 明白なあるいは疑わしいルール違反があった場合、その違反を発見したどの審判でも警告を発する審判に対して注意喚起をすべきである。そして、警告を発する審判が警告を行う。

## 時間計測

- タイマーは適切に計測を始めたり、終わらせたりできなかったと感じたら失格（その計測は不採用）となる。
- 時間計測の望ましい方式は：
  - 3人のタイマーを用い、更に1人の予備タイマーを指名しておくこと。
  - 4人のタイマーが時間を計測する。
- 3人のタイマーの時間が範囲内にある時は予備タイマーの記録は無視される。
- 1人またはそれ以上のタイマーのうち誰かの時間が範囲内になかったり、不採用となった場合には、そのかわりに予備タイマーの記録を採用する。

公式時間は以下のようにして決定される。

- 3個のストップウォッチを使う場合、最高時間と最低時間の差が0.75秒以内の時は時間は有効と考えられる。公式時間は中間の時間となる。
- 最高時間と最低時間の差が0.75秒以上ある時は、真ん中の時間からより離れている方が無効となる。公式時間は二つのストップウォッチのみかまたは予備のストップウォッチを使って決定される。（指定されたタイマーの一つあるいはそれ以上がそれらの制限を越えるかまたは計測を失敗した場合、その時間は無視され、無視された時間に代わって指定された予備の時間が記録される。）
- 残りの2つの時間（公式か予備）の差が0.5秒以内であることが公式な時間測定として有効となる最低条件である。記録として採用されるのは2つの時間のうち悪い方の時間である。この方式はストップウォッチを2個しか使わない時、3個使ったが1つ無効の時、4個使って2つ無効だった時に限られる。
- 1つのストップウォッチだけが有効な時間を示している時は、競技者は本人の意志で直ちに投げ直しを行うか、または公式な時間として受け入れる。もし時間が明らかに正確でないならば、サークルマスターは異議申し立てをさせず、投げ直しをさせる。

## ウォームアップ

- 各種目の前に10分間のウォーミングアップの時間が与えられ、チームスーパーキャッチ種目とチームMTAでは15分間の時間が与えられる。ウォーミングアップの時間は前の種目が終了した後、すぐに始まる。（抗議の時間を含む）ウォーミングアップの時間の始まり（ホーン1回）と終わり（ホーン2回）は大きな音の合図で競技者に知らせる。
- ウォーミングアップの終了の合図の後には投げてはならない。
- ウォーミングアップが終了したら、競技者と審判は5分間のうちにサークルで報告する。
- ウォーミングアップはトーナメントフィールドか指定された練習地域で行われる。トーナメントフィールドを使用する競技者は中心円を使っては

ならない。

- 競技進行中は競技以外でどの場所においても投げてはならない。  
投げていいのはチームが競技実施順で進行中のサークルにおいて、競技チームの実施順前の正式なウォーミングアップの場合のみである。
- ウォームアップ終了後の不法な投げや競技実施間の不法な投げをしたどの競技者もたとえ他の日でも次の種目で投げる資格を取り上げられる。（その日最後の種目に不法な投げをした場合は次の種目はその日にはないので、次の日の最初の種目、次の日が予備ならその次の日に）
- チームのみ：これは個人的なペナルティであるが、5人からなるチームは審判の差し出しもあり、人手不足で投げることになる。

### 投げ遅れ

前の競技者の得点が記録されたら、サークルマスターはあなたが次の番であることを口頭（例えば：「サークル イズ クリア」）で、あるいは合図で知らせる。あなたは投げるまで15秒の時間を与えられる。あなたは中心円があたりたらずぐに入り、どのように投げるかを決めておかなければならない。もしあなたが15秒以内に投げなかった場合、あなたはその順番を失い、そのラウンドの得点はゼロである。サークルマスターは15秒のカウントダウンをする：15-10-5-4-3-2-1アウト！または10-5-4-3-2-1アウト！

### 投げ直し

サークルマスターは投げ直しによってチームや競技者に有利・不利が生じないように努める。チーム及び競技者は妨害行為が発生した時、サークルマスターが公正を期すため投げ直しをすべきと決定しないかぎり、投げ直しを辞退することができる。

もし投げ直しが行われたら、投げ直しの得点がカウントされる。

投げ直しが行われる時のために種目ごとのルールを見て下さい。

投げ直しは通常、異議の申し立てがあったあと、全ての競技者が指定されたサークルで種目を終了するか、または競技者のグループがそのラウンドを終了したらずぐに行う。

### 抗議（異議の申し立て）

- どんな抗議も直ちにサークルマスターに主張しなければならない。抗議は可能であればその場で受け付けられる。競技者またはチームに対して著しく有利／不利になるいかなる動作、出来事、判定も抗議の対象となる。
- 異議のある行為や出来事や判定がなされてから30秒以内に抗議しなければならない。ただし種目ごとのルールが異なる場合を除く。
- 正しくないスコアは異議を申し立てられない。もし利用できる十分な証拠がある場合、スコアの誤りは修正されるでしょう。
- 数学的、または、論理的な誤りを除いて、結果について異議の申し立てはできない。
- 抗議はできるだけ速やかに公平に解決され、競技の進行を必要以上に混乱させることのないようにしなければならない。
- 抗議はサークルマスターによって決定されるか、もしサークルマスターの決定に抗議する場合はトーナメントオフィシャル（最大3人）によって決定される。トーナメントオフィシャルの決定は最終的なものとなる。
- 抗議はできればその場で解決されるが、それが不可能でも次の種目が始まるまるまでにはどのような抗議も解決される。それも不可能な場合にはトーナメントオフィシャルまたはサークルマスターは競技者に対して抗議の結果をいつ伝えられるか、なぜ送れるかを説明しなければならない。
- 妨害や混乱がその競技者のラウンドの時に発生したが、それでも競技を続けられる場合はそのラウンドをできるところまで続けて、それから抗議を行うこと。

### チーム選手権における故意の妨害

- 個人的な種目において、妨害が競技者によって意図的に行われたと判断された場合、その競技者はその種目は失格となり得点はない。
- チームスタイルの種目において、妨害が競技者によって意図的に行われたと判断された場合、その競技者のチームはその種目は失格となり得点はない。  
（みんなのための一人、一人のためのみんな）
- 妨害が現に順番で投げている競技者以外の競技者（順番でない）によって意図的に行われたと判断された場合、もしその競技者（順番でない）がチームの投げるメンバーならば、その競技者はその種目は失格となり、またチームの投げるメンバーでない場合は、次の種目が他の日でも次の種目は

失格となる。これは個人的なペナルティであるが5人からなるチームは一人を審判として差し出さねばならず、人手不足で投げることになる。

### 個人選手権における故意の妨害

- 妨害が競技者によって意図的に行われたと判断された場合、その競技者はその種目は失格となり得点はない。
- 妨害が現に順番で投げている競技者以外の競技者（順番でない）によって意図的に行われたと判断された場合、妨害した競技者はその種目は失格となる。

### ペナルティ

- ペナルティはサークルマスターによって次のように与えられる。：
  - イエローカード：（口頭）警告
  - レッドカード（イエローカード2枚または1回の故意の妨害）：競技者はその種目の競技者であれば、この種目は失格となり、また競技者でないならば、たとえ次の種目が他の日でも次の種目は失格となる。  
チームのみ：これは個人的なペナルティであるが5人からなるチームは一人を審判として差し出さねばならず、人手不足で投げることになる。
  - もしレッドカードをもらった競技者がさらにレッドカードをもらった場合はトーナメント全体（チーム戦も個人戦も）から失格となり、そして予備の選手にもなれない。チーム戦のみ：これは個人的なペナルティであるが5人からなるチームでは一人を審判として差し出さねばならず、人手不足で投げることになる。
- もし競技者に対するペナルティについてのサークルマスターの決定が、競技者がそのチームによって異議を申し立てられると、決定はトーナメントオフィシャル(最大3人)に送られるでしょう。トーナメントオフィシャルの決定は、最終的であり、異議を申し立てることができません。
- トーナメントオフィシャルは深刻な行為が起こった場合、ただちにイエローカードやレッドカード出したり、個人またはチーム全員を失格をさせることができる。（競技者やチームに対しいきなりカードを出す。）

### 資格の剥奪

- この種目
- 次の種目、たとえ他の日でも
- 1日中
- トーナメント全体
- トーナメントオフィシャルの決定は最終的で異議の申し立てはできない。

### スローオフ（プレーオフ）

スローオフは、最初の種目の開始前に告げられたならばトーナメントの目的から引き分けを打開するため行われる。スローオフは種目のルールで求められる以外は公式スコアや順位に影響しない。

### 記録

記録は、個人選手権とチーム選手権の個人スタイル種目の間において、競技者が順番で行った場合にのみ認定される。

### チーム選手権における順位ポイント

- 公式トーナメントの規模は最初の種目の始めに登録されるチームの数です。チームの数の最小はありません。
- チームトーナメントでは、種目のルールに従って得点されます。得点は格付けされ、そして順位点は各種目で与えられます。
- 各種目における順位点は以下の通り与えられる：
  - 1位 =  $n$  ポイント（チーム登録数）、2位 =  $n - 1$  ポイント、3位 =  $n - 2$ 、最終位 = 1ポイント
  - 例：20個チームの場合、1つの種目において1位のチームには20ポイントが与えられ、2位のチームは19ポイント、3位のチームは18ポイントを受け取る。etc
- 順位の減少システム：種目における最高の順位のパポイントはチームの総数と同じである。
- 種目優勝に対する追加のポイントは無い。
- 同じ順位に複数のチームがいる時は、そのチームが同順位に並んでいない

- ものとした時の全順位点をチーム数で割った点を得点とする。
- 例えば2位に3チームが並んだ場合、この3チームは2位、3位、4位の順位点の合計を3等分したものが得点となる。この3チームに次ぐチームは5位の順位点を獲得する。
- スコアがなかったり、競技に失敗したり、1種目あるいは全種目失格の場合、この種目または全種目の順位点はゼロである。  
競技をしているチーム数（ $n$ ）はどのチームも失格しなかったのと同じ数のままである。失格したチームの順位のポイントと同じ順位のチームがあってもそのようには扱われない。（失格したチームのポイントはゼロである。）
- 例：1位= $n$ ポイント、失格とならなかった最下位のチーム=3ポイント、2個チームが失格の場合=2個チームはそれぞれゼロポイント。
- 失格した種目において、ゼロスコアのそのチームには順位をつけることができない。なぜなら、競技が行われる間に有効なスコアがない。
- テストマッチで最も多くの順位点を積み上げたチームがその競技の勝者となる。ポイントが一番とれたチームはトップで、一番低いチームは最下位である。
- チーム戦のすべての日程から最も多くの順位点を積み上げたチームが世界一となる。総合で最高の順位点が最も良く、総合で最低の順位点が最も悪い？

### 個人選手権における順位ポイント

- 公式トーナメントの規模は最初の種目の始めに登録される競技者の数です。競技者の数の最小はありません。
- 個人戦における得点は、各種目のルールによって決められる。得点は格付けされ、そして順位点は各種目で与えられます。
- それぞれの種目で順位点は次のように与えられる。：
- 1位=1点、2位=2点、3位=3点、 $n$ 人の競技者の最下位= $n$ 点。  
例：20人の競技者の場合、その種目の1位は1点、2位は2点、3位は3点、そして最下位は20点。
- 順位の増加システム：一つの種目で（数字として）最大の順位点はその種目の競技者の数と同じである。
- 種目の勝者に対して追加のポイントが与えられたり、減点されることはない。
- 同じ順位に複数の競技者がいる時は、その競技者が同順位に並んでいないものとした時の全順位点を競技者数で割った点を得点とする。例えば2位に3人が並んだ場合、この3人は2位、3位、4位の順位点の合計を3等分したものが得点となる。この3人に次ぐ競技者は5位の順位点を獲得する。
- スコアがなかったり、競技に失敗したり、1種目あるいは全種目失格の場合、この種目または全種目の順位点は $n$ 点（たぶん最も悪い順位点）である。競技者数（ $n$ ）は、どの競技者も失格しなかったのと同じ数のままである。失格した競技者の順位点は、失格した競技者の順位のポイントと同じ順位の競技者があってもそのようには扱われない。（失格した競技者のポイントは競技者数（最下位の順位点）と同じ。）例えば、1位=1点、失格とならなかった最下位の競技者= $n-2$ 点、2人の失格した競技者はそれぞれ $n$ 点となる。
- 個人世界選手権において全ての種目を成功裏に終えた最も少なく順位点を積み上げた競技者が世界一となる。総合で最も低い順位点が最も良く、総合で最も高い順位点が最も悪い。

### 種目の中止

- 審判がスケジュールが始まる時間に中断して、中止か延期かを決めない限り、公示されたトーナメント/種目のスケジュールは天候や他の出来事にかかわらず予定通り行われる。
- 審判が中断（雨や雷など）を決める場合、種目のラウンド間に行わなければならない。種目の残りはその日のうちに行うか、できない場合は中止となり、スコアは記録されない。
- 大雨、強風あるいは他の危険な状況の場合は、トーナメントオフィシャルは種目を継続するか中断して状況が良くなるのを待つかどうかを決める。
- 小雨の場合は、競技を継続する。
- 競技場から雷が見え、接近して来るようならばトーナメントオフィシャルは、中断し、嵐が過ぎ去るのを待つ。

### 競技を行うのに適さない気象条件

- その日の競技進行中に大雨や雷が発生したら、トーナメントは次の通り行われる：

- 一時的な中断のあと、同じ日に継続する。その際、種目は中断した場所から始められ、スケジュールは遅れたところから始める。
- 中止となり、同じ日に続けることができない場合は、中止した種目はキャンセルとなりこの種目の全てのスコアはカウントしない。
- 10時の時点で大雨や雷がある場合、審判はトーナメントの開始を遅らせる。もし審判が一日中競技に適さないと感じる場合、その日はキャンセルし、雨のための予備日に変更する。  
当日のうちに競技をスタートする決心したら：
- 午後1時まででどの種目も開始できない場合、その時は、取り消される予定の最初の種目が取り消される。（個人的種目またはチーム的種目）
- 午後2時30分まででどの種目も開始できない場合、その時は、取り消される予定の2番目の種目が取り消される。（個人的種目またはチーム的種目）
- 午後4時まででどの種目も開始できない場合、その時は、取り消される予定の3番目の種目が取り消される。（個人的種目またはチーム的種目）
- 午後5時まででどの種目も開始できない場合、その時は、その日は完全に雨天中止と考え、雨の日の予備日にすべてを行う。
- 午後5時以降はどの種目も行われぬ。

### チーム戦における種目の予定変更

トーナメントの主催者の目標は予定した日々にチーム戦を実施間、全ての種目を終わらせることである。天気や他の問題によって総種目が予定された数以下に減少した場合でも、チャンピオンは必ず宣言される。

種目が雨で中止になったら、予定の変更は次のガイドラインにそって決定される。

- チームトーナメントのための雨の予備日は、予定されたチーム戦のあとの日になる。
- もし予定した日のうちの1日が完全に雨天中止となったら、その時は、雨の予備日に競技が行われ、すでに発表されているのと同じ順番に行う。

### 個人戦における種目の予定変更

トーナメントの主催者の目標は予定した日々に個人戦を実施間、全ての種目を終わらせることである。天気や他の問題によって総種目が予定された数以下に減少した場合でも、チャンピオンは宣言される。

種目が雨で中止になったら、予定の変更は次のガイドラインにそって決定される。

- 雨の予備日は予定したチャンピオンシップの2日目となる。
- 2日とも完全に中止となった場合、個人戦は中止となる。

## 用語集

### ブーメラン

翼の数に制限はない。ブーメランであるためには、投げることによる回転と直線運動によりもたらされる空気力学的な揚力から生じるジャイロスコープ歳差運動により戻ることのできるものであること。

穴：制限なし。しかしキャッチの補助となつてはいけない。

スロット（溝、隙間）：制限なし。しかしキャッチの補助となつてはいけない。

フラップ：制限なし。しかしキャッチの補助となつてはいけない。

粘着性のあるもの：キャッチの補助となるものをつけてはいけない。

材質：金属以外のものであること。但し、金属を埋め込んだり、テープで付着させることは許されるが、鋭利な部分があつてはならない。

その他：発射装置や回転助成装置、キャッチ助成装置などをブーメランに付けてはいけない。

### 中心円

ブーメランを投げるための半径2mの円。ライン上は円とはならない。もし選手が投げる際に、ブーメランが手から離れる前にラインを踏んだ場合は得点は与えられない。その投げは得点がゼロとなる。この円内はアキュラシーとオージーラウンド種目では正確さの得点が10点となる。

### キャプテン

チームとしての投票または行動の時に、チームの代表としてチーム内で選ばれた人のこと。どのチームもミーティングには代理を送ることができるが、キャプテンの投票を要する問題については各チーム1票である。

### 背中キャッチ

背後で行うキャッチ、手を背中に回してキャッチし、その後、前に戻す。ブーメランをキャッチした手が背後にあり、その後、前に戻せば体の側面でのキャッチも認められる。

### 壊れたブーメランのキャッチ

その他の条件を全て満たしている場合、キャッチ中に破損したブーメランの一部を保持していればキャッチとみなされる。

### イーグルキャッチ

上からつかむように行う片手クリーンキャッチのこと。はじいてからの再キャッチ（二度つかみ）は認められない。

### 足キャッチ

膝より下の部分で行うキャッチ、膝及び膝より上で行うキャッチは無効。キャッチの間、足（かかと）もブーメランも地面に触れていないこと。

### ハッキーキャッチ（蹴りキャッチ）

膝より下の足で蹴ったブーメランのキャッチのこと。ブーメランが膝及び膝より上の部分に触れてはいけない。

### 正しいキャッチ

正しく投げられ、飛行中あるいはキャッチの間に地面に触れず、飛距離も満足しているブーメランを体の一部で強制的に静止させる動作。

ブーメランが地面についてもいい状態になるまでにブーメランをきちんと止めること。クリーンキャッチを指定されていない場合は、体のどの部分に触れても構わない。

ブーメランを止めたり、ジャググルしてもよいが、地面に触れてはいけない。ブーメランの表面または裏面に突き出ているものをキャッチの補助に用いてはならない。

穴（開いているまたは閉じているを問わず）をキャッチの補助に用いてはならない。機械化された装置またはそうでない装置をキャッチの補助に用いてはならない。

### 片手クリーンキャッチ

ブーメランが指定された片手（右手・左手）以外に触れることなく行うキャッチ。肘に触れてもいけない。

### 片手背中キャッチ

背後で行う片手キャッチ

例外：ブーメランが体の後ろ側に触れてもよいが、体にあてて止めてはいけない。（体の場所、ブーメランの場所を問わず。）

ブーメランを完全に止めてからその手を休の前に回すときはブーメランを落とさない限り、体に当たってもよい。ブーメランが手から離れた時は、同じ手ではたき落とさず止めること。

### 片手股下キャッチ

股下で行う片手キャッチ

例外：ブーメランが体の後ろ側に触れてもよいが、体にあてて止めてはいけない。（体の場所、ブーメランの場所を問わず。）

ブーメランを完全に止めてからその手を休の前に回すときはブーメランを落とさない限り、体に当たってもよい。ブーメランが手から離れた時は、同じ手ではたき落とさず止めること。

### 両足着地股下キャッチ（トンネル）

両足を地面につけたまま股下で行うキャッチ。

キャッチの終わりにブーメランは両足の間を通過しなければならない。

### 股下キャッチ

足を通過したブーメランのキャッチ。

キャッチの瞬間に手／腕が脚の下にありながら、ブーメランがまだ脚の下を通っていない時は、ブーメランを引き抜かなければキャッチとはならない。

キャッチが完了するまでブーメランを手から離してはいけない。

## 中心点

中心円の中心点、ここから全ての正確さ円と距離円の半径が測定される。

## 競技場

試合の行われる場所、競技前に決められる。

## ゲイト

リレー種目のための20m若しくは30mの長さのスタート／ゴールに用いられる。スタート、ゴールそして全てのタッチは、このゲイトの中で行われなければならない。

## 地面

ブーメランの飛行及びキャッチに影響し得る地表面並びに覆う物（芝等）。ブーメランがこれらに触れた場合はキャッチは無効となる。

## 彼／彼の

「彼／彼の」というときは「彼女／彼女の」も含む。

## 速やかに

例え公式の話し合いを割り込んでも、できるだけ早く。

## 妨害

他の人の投げたブーメラン、第3者、動物、予め指定された障害物に接触したことにより、ブーメランの飛行が変化した状態をいう。妨害とはブーメランが他の選手にキャッチされたり、進路を変えられたりした場合に生じる。妨害とは、人や動物によってブーメランを投げた選手がキャッチできなかった場合を言う。妨害とならないのは、妨害の宣告がなされる前にブーメランが地面に触れた場合である。

投げ直しに関しては各種目毎に決められる。

チームメイト同士、そのブーメラン同士の接触は妨害とならない。

## 審判

競技会の各種目を公平に遂行するための責任者。

ルールの解釈、他の審判や審判補助員の組織、そしてスコアの記録をする責任も含む。

## メーター円

フィールド上にある中心点から指定された距離を表わした線

## 接触地点

地面に接触した体の部分。例えば足の裏全面や足の指先が一つの接触部となる。

それはたとえ何が地面に接触してもである。両足が接触していたら、それが一つの接触部となる。

## 距離、飛距離

ブーメランが飛行した最も外側の円。

中心円から投げられ、投げた人のところに戻ってくる折り返し地点。

## 投げ直し

前回の投げで妨害のためにスコアを失った際、そのスコアを得るための投げ直し。

1回目の投げが適切に得点さなかったなら、審判に指示されることがある。

投げ直しは、妨害時のラウンドの最高得点を越えてはならない。

## ラウンド

一つの種目において、それぞれ（全て）の競技者が投げることのできる回数。

順番は他のチームの競技者とのローテーションになるかもしれないし、連続、もしくは同時の場合もあり、それは種目による。

## タッチ

リレー種目において、一人の競技者がチームメイトにタッチすることで、その競技者は競技を終了し、チームメイトは競技を開始する。

自分の順番が始まる競技者はタッチされるまで、ゲートの中（20m／30m円の外）で両足が地面に着いていなければならない。タッチされた瞬間、その人の順番が始まる。

### 有効な投げ

中心円の内側からまたはそれぞれの種目ごと示された地域からブーメランを投げ、必要な飛距離を満足したもの。

### 指示に基づく投げ

ブーメランは種目審判の口頭指示で投げられなければならない。指示があったら2秒で投げなければならない。投げるまでに2秒以上かかった場合は、競技者はその順番を失う。

### 順番

競技者が競技で投げることのできる機会。各競技者の順番は競技開始前に決められる。順番は前の競技者の得点が記録されるか、審判が全ての審判の準備が整ったことを示した後から始まる。

競技者は特に競技前に別の指示がない限り、自分の番になってから15秒以内に投げなければならない。

審判による時間の延長は、公正で矛盾なく行われる限り認められる。

## チーム種目

### ■チームリレー種目

時間の種目

最も時間の短いチームが勝者

チームスタイル種目

### サークル

- 30m円で競技を行う。（4m円付き）（二つのサークルで競技が行われる）。
- 二つのチームが同時に投げる。もし、チーム数が奇数で、同時に投げるチームがない場合は非公式のチーム（4人）が参加する。（各競技者は2回投げる。（2巡））

### 得点するための必要条件

- 飛距離は30m以上。
- 最初の競技者はスタートの際、両足を地面に着けていなければならない。審判の音による合図で30m円上に配置したチームのゲートから立った状態でスタートする。（走ってのスタートは使わない。）
- 競技者は4m円内（8点円）に入って投げなければならない。キャッチした後は、4m円に触れた後、次の競技者にタッチする。タッチはチームゲートで行わなければならない。

競技者は、タッチをして自分の番になるまでは30m円内に入ってはならない。（両足は30mラインの外。）ランニングスタートをしてはならない。

- 競技が始まったら、タッチするまで30m円内に誰も触れてはいけない。タッチの後、スタンディングスタートする。
- キャッチをミスしたら競技者は4m円に戻り、もう一度投げなければならない。もし、そのキャッチもミスした場合は、4m円に戻り、次の競技者にタッチする。
- 各競技者は2度順番が回ってくる。
- 各競技者は2回目の出番が終わったら、チームゲートのすぐ後ろの40mラインにいなくてはならない。

飛距離は各投げ毎にチェックされる。もしショートならば、カウントされず再び投げなければならない。

飛距離がでなければ（30m以上）何度でも投げ直さなければならない。

- 1本のブーメランを使う。もしブーメランを替える場合は元のブーメラン

またはそのかなりの部分（折れた場合等）を中心円内に置いてから別のブーメランを使用する。

- 時間制限は5分間。時間内にそのチームの4人が2巡できなかった場合、得点はキャッチ数となる。

### 得点

- 最後の競技者が投げ終わり30mライン上のチームゲートを通じた時、タイムはストップされる。
- チームの時間がチームスコアとなる。

### ラウンド

- 1ラウンド4人が2巡する。
- 2チームが同時に行う。

### ウォームアップ

- **ウォームアップが終わったら投げてはならない。**
- 競技を行うチームはラウンドが始まる前に、それぞれのサークルで3分間のウォームアップを行う。
  - 別に練習場所を設定できないため変更

### 投げ直し

- できれば同じチームと対戦する。
- 故意の妨害があったとき時のみ要求することができる。チームは故意の妨害があったと中央審判に主張する前に興奮を鎮めること。  
もし中央審判が故意の妨害があったと判断したならば、妨害したチームは資格を取り上げられ、妨害されたチームは投げ直しを認められる。投げ直しは資格を取り上げられたチームと行う。
- 審判がその妨害が避けることのできるものであったと判断したならば、投げ直しは認められない。
- プレーヤーの間の意図的でない接触は妨害であると考えられません。プレーは続行される。
- ブーメラン同士の意図的でない接触は妨害であると考えられません。競技はブーメランが接触しなかったものとして続行される。
- もし相手チームが妨害が発生する前にラウンドを終了し、正当なタイムを得ていたならばそれは認められる。相手チームは投げ直しをするチームのために比較する状況を作るため一緒に投げる。
- 審判は各競技者が次の競技者にタッチする時間を記録する。  
時間はチームの最後の競技者がその競技を終えるまで妨害が起こる前と変わらない。  
投げ直しは妨害前の最後の競技者から始まります。  
影響を受けた競技者がタッチをした時点からタイムを測定する。タイム計測は妨害されたラウンドのみか、残りの順番（ラウンド?）に対して行い、そのラウンドを終了する。審判はどちらのチームにも最小限の利・不利が生じるよう判断する。

### サークル毎の審判

- 競技者が行ってもよい。
- それぞれのチームに1人、計2人のサークルマスター。彼らは4mサークルでのフットフォールトを注視し、飛距離が短かったり、不正確なキャッチの時、また競技者がゲートに戻るとき視覚的（それぞれのサークルマスターはチームの色の旗を持つ）にも聴覚的にも明確な合図を行う。
- 2人のスコアキーパー
- 1人のスターター
- チームに3人のタイマーと1人の予備を置き、スタートとタッチを記録する。タイマーはまたすべてのタッチ、スタート、ゴールが正しいかの判定を行う。彼らはまたチームゲートでのフットフォールトを確認する。ラップ機能のあるストップウォッチを使う。
- それぞれのチームに3人の飛距離審判補助員（チームの色の旗を持つ）が30mラインにつく。
- 5分間を計る。

### 注意

- チームゲート（スタート地点）は風下に設けられる。マーカーはゲートの両端に3m離れて置かれる。
- もう一つのチームのゲートは4m～10m離す。
- 二人のサークルマスターは中心円の近くにそれぞれのチームに一人が位置する。それぞれのチームのサークルマスターはショートやフットフォールトに注意する。
- もしジャッジミスが生じたならば、そのラウンドはトーナメントオフィシャルの決定に従ってできる限り公平となるようにそのラウンドを再度組み立てる。もしラウンドを公平にするのが不可能ならば、時間計測に影響を受けたチームまたは両チームは同じチームともう一度競技をやり直す。

## ■チームスーパーキャッチ種目

キャッチ種目

最も多くキャッチしたチームが勝者

チームスタイル種目

### サークル：

- 数を記録する（ファーストキャッチ用）ための3つのサークル（2mの中心円付き）2個セットと指定された滞空時間用（制限なしのMTA用）のフィールドで競技する。どんなブーメランも数を記録するためまたは滞空時間のために使われる。
- 滞空時間競技者（MTAを投げる競技者）は指定されたフィールドのどこでも競技できる。
- できれば時間を節約するため2個かそれ以上のファーストキャッチ用サークル群（3個）を準備する。それぞれのサークル群は各チームの滞空時間競技者は示されたフィールドのどこから投げてもいいが、一個チームだけが一度に投げる。一つのチームが競技をしている間に次のチームは投げる準備を行う。次のチームは前のチームが投げた45秒後に投げる準備ができていなければならない。（30秒の滞空時間+投げるための15秒）滞空時間ブーメランの飛行が終わったらすぐ、得点が記録され15秒が始まる。（滞空時間が30秒を超えた場合、その時は45秒ルールを適用する。）

### 得点するための必要条件

- 1人がMTAを投げる。どんなブーメランを使っても良い。
- 投げるのは競技場のどこからでもよい。
- 滞空時間ブーメランのキャッチは、キャッチの瞬間を確認する審判の目の届く所であればどこでもよい。しかし、競技者は審判の居場所を確認し続ける必要はない。  
もし審判が競技場内で滞空時間ブーメランの軌跡を確認できなくなり、そしてそれゆえに適切な審判をできなかったならば、投げ直しとなる。
- 3人の競技者が3つの別々の中心円からファーストキャッチを投げる。どんなブーメランを使ってもよい。有効なキャッチを得るためには飛距離は最低20m必要である。
- ファーストキャッチは、MTAが聞こえるような音の合図（ホーン1回）で投げられた瞬間に投げられる。ファーストキャッチは滞空時間ブーメランが投げられたのを見たからといって投げ始めてはならない。音の合図を待たなくてはならない。音の合図の前に投げてキャッチしてもカウントされない。
- ファーストキャッチを投げる競技者は音の合図（キャッチ成功はホーン1回、失敗はホーン2回）で投げるのをやめる。  
合図はMTAブーメランをキャッチの際、最初に触れた時になされる。
- 1本のブーメランを使う。もしブーメランを替える場合は元のブーメランまたはそれのかなりの部分（折れた場合等）を中心円内に置いてから別のブーメランを使用する。

### チームの得点

- MTAがキャッチされた場合は、スコアは3人のファーストキャッチとMTAのトータルのキャッチ数である。
- MTAがキャッチされなかったらスコアは0点である。
- スコアはMTAを投げた人のスコアとして記録される。
- それぞれの競技者のスコアを加えあげた合計がチームの得点となる。

### ラウンド

- 4ラウンドである。それぞれのメンバーが1回MTAを投げる。

- 各ラウンドで別の人がM T Aを投げる。
- 4回のラウンドで同じ4人が投げる。
- チームの投げはローテーションで行われる。各セットのサークルで2ラウンドが終わったチームはフィールドの場所を変え、残りのラウンドを行う。

### ウォームアップ

- 種目開始前に競技場のどこでもできる全体のウォームアップが15分間ある。
- M T Aを投げる人もファーストキャッチを投げる人もウォーミングアップも練習も行ってはいけない。

### 投げ直し

- メンバー同士またはそのブーメラン同士で起こったことは妨害にならない。
- M T Aは少なくとも2個のストップウォッチで計られる。タイムはファーストキャッチの競技円で必要な場合に備えて、用心のため記録される。
- 全て同じ競技者が参加する。

### 審判

- 競技者が行ってもよい。
- 次の6人の滞空時間競技者を把握する滞空時間ディレクターが1人  
グループは次の滞空時間競技者が投げたい場所に移動する。
- ファーストキャッチ用各セットのサークル：
  - フットフォールの確認やキャッチしたかどうか告げ、大きな声でキャッチをカウントするサークルマスターが3人。(ファーストキャッチ円に1人)  
彼は距離測定員がそれぞれの投げの後のカウントを確かめられるよう大きな声でカウントしなければならない。
  - 3人のスコアキーパー(ファーストキャッチ円に1人)または3つのファーストキャッチ円に1人
- 少なくとも6人の距離判定員(少なくとも各ファーストキャッチ円に2人)
- M T Aキャッチの審判
- M T Aタイマー2人
- スターターの1人

### 注意

- もしM T Aが競技場外へ飛んで行き、審判の目の届かない所に行ったり、明らかに戻ってこない場合、また見えなくなる位に上昇した場合はスコアはゼロ。ブーメランがフィールドから出たら相手の故意の妨害でない限り、競技者は何者にも誰に対しても妨害のクレームをつけられない。
- ラウンドはブーメランが何かにぶかった時、または滞空時間競技者が最初にブーメランに触った時に終了する。  
ブーメランがキャッチされた場合のみカウントされる。例外：木に引っかかり止まった場合はキャッチのスコアはゼロである。
- 滞空時間ブーメランがキャッチされる前にファーストキャッチブーメランを投げられた場合、正式なキャッチであればカウントされる。
- 次のチームのファーストキャッチ競技者が、間違っって他のチームのM T Aが飛んでいる時に投げたならば、その競技者だけは次のラウンドの得点はゼロとなる。

### ■チームエンデュランス種目

キャッチの種目

最も多くキャッチしたチームが勝者

チームスタイル種目

### サークル

- 2m中心円のある20m円で競技は行われる。

### 得点のための必要条件

- 飛距離は20m以上
- 中心円から投げる。
- 正式なキャッチ
- 1分間に投げられたブーメランのキャッチがカウントされる。  
(1分を過ぎてからキャッチされても)
- それぞれの正式なキャッチに1キャッチと得点される。

- 各チームの最初の競技者は、両足を地面に着けておかなければならない。スタンディングスタート（ランニングスタートは使わない）が、イベントオフィシャルの音の合図で20mラインのゲートからなされる。
- 競技が始まったらタッチするまで、誰も20m円の内側に触れてはならない。タッチしたあと、スタンディングスタートする。
- 1本のブーメランを使う。もしブーメランを替える場合は元のブーメランまたはそのかなりの部分（折れた場合等）を中心円内に置いてから別のブーメランを使用する。

## 得点

- 参加したメンバーのトータルのスコア

## ラウンド

- 5分で1ラウンド。各競技者は60秒の持ち時間が与えられる。もし4人の競技者が60秒で交代したあと、時間が残っていれば、一人の競技者が2回目を投げる。
- 最初の競技者は合図と共にゲートのある20mラインからサークルマスターの合図でスタンディングスタートする。
- 中心円でできるだけ多くの正式な投げ、正式なキャッチを60秒以内で行う。正式に投げられキャッチされたのがカウントされる。
- (競技者は60秒間は中心円を去ってはいけない。) タイムジャッジが60秒終了の合図を出した後、それ以上投げてはいけない。競技者は最後に投げたブーメランをキャッチして中心円にタッチしなくてはならない。

それから20mラインに戻り、次の競技者にタッチし、次の60秒が始まる。

- 4人目の競技者がゲートに戻って来て、5分にまだ達していない場合は5分になるまでもう1人投げることができる。(4人目の競技者以外) タッチはチームのゲートで行われる。競技開始後は、自分の番でない時は、20m円の中に入ってはいけない。5番目の競技者の時間は記録される。2つのオプション：タッチの際の時間記録またはストップウォッチのラップタイム。
- 5分間が終わるとラウンドは終了する。

## ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終わったら投げてはならない。
- 各チームは、ラウンド開始前に1分間ウォーミングアップできる。

## 投げ直し

- 本来のラウンドで公正なスコアを得ることが不可能かまたは以下の事情で妨害がそのラウンドにおける遅れとなった場合でなければ、投げ直しは行われない。
- 実際の競技での問題は、ケガなどによりプレーを中止せざるを得ないくらい深刻なものでなければならぬ。単なるラインズマンとの衝突（ケガするほどでない）は、投げ直しの十分な理由にならない。
- 妨害が起きてもその順番やラウンドは可能な限り続ける。5分経過したあとに抗議はファイル（正式に提出？）されるかも知れない。
- 投げ直しは、抗議を行った競技者にだけ与えられるかも知れない。これは最後の競技者の60秒未満かまるまる60秒のどちらかである。どの場合でも、投げ直しにまるまる5分の順番はないでしょう。

## サークルごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- 1人の審判は競技者がタッチされてから、60秒までのタイムを計る。彼は最後の5秒を数えなくてはならない。(カウントダウンする。) この審判がするのは、これだけ。
- 1人のセンタージャッジは、全ての投げが中心円から行われたかを確認し、正式キャッチの数を大きな声で数える。彼はラインズマンが各投げ後に彼のカウントを確かめることができるほど大きな声で数える。そして競技者が円の中心にタッチしたかどうかを確認する。彼は要求に従ってスコアを報告もしくは記録する。
- 1人のゲートジャッジ/タイマーは全てのタッチ、スタート、フィニッシュが正式であることを確認することと、5分間の計測を行う。

- 1人のスコアキーパー
- 3人の飛距離審判補助員は、20mをチェック。
- 1人は60秒の予備タイマー。
- 1人は5分間の予備タイマー。

### 注意

中心円のおおよそ風下にゲート。ゲートの両端にマーカー。ゲートは幅おおよそ3mである。

### ■チームMTA100 種目

滞空の継続時間を競う  
最も長いのが勝者  
個人的種目

### サークル

- 50m円で競技が行われる。
- だいたい1グループ10名、各競技円に5グループ

### 得点のための必要条件

- 最低飛距離の決まりはない。
- 50m円の中のどこから投げても良い。
- 公式なキャッチは50m円内でキャッチした場合。

### チームの得点

- チームのそれぞれの競技者の記録が個人的に得点される。
- 競技者の公式なキャッチで最も長い時間のものを採用する。
- チームの記録は、参加した4人の選手の合計となる。

### ラウンド

- 1ラウンドに4人はそれぞれ3回投げる。  
リリースの瞬間からブーメランが最初にさわられた時までの飛行時間を計る。  
公式なキャッチをした時だけ記録される。
- 各回はグループ内の全ての選手が次の回が始まる前に交代で投げる。

### ウォームアップ

- ウォーミングアップが終わったら投げてはならない。
- すべてのチームは競技開始前競技場のどこでも15分間のウォーミングアップができる。

### 投げ直し

- 投げ直しはその種目の最後に行う。

### グループごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォルトを確認するサークルマスターが1人
- スコアキーパーが1人
- 各選手に3人のタイマーそしてキャッチの瞬間の位置並びに50m円内でキャッチしたかを見る人（観察者）が配置される。
- 50m円の風下でキャッチの判定を助ける3人の審判

### 注意

選手が完全に50m円内に入っていなかった場合、ブーメランに触れてからキャッチするまでの間に、選手はサークルに、もしくはサークルの内部に常に触れていなければならない。キャッチした瞬間に地面に触れていなかった場合、最初に地面に触れる場所がサークルに、もしくはサークルの内部に触れていなければならない。

### ■チームオーストラリアンラウンド種目

ポイントで競う。  
最も得点の高いものが勝者、  
個人的種目

## サークル

- 50m円で競われる。(2m、4m、6m、8m、10m、20m、30m、40m円付き)
- 同じチームの2人が同じラウンドで1つの中心円から5秒離れて投げる。

## 得点のための必要条件

- キャッチ点及び正確さ点を得るため20m以上の飛距離があること。
  - 飛距離点を得るため30m以上の飛距離があること
  - 中心円の中から投げること。
  - キャッチするか正確さ点のある円でブーメランが止まること。
- キャッチの位置を見よ。

## 得点

- それぞれの競技者は個人的に得点される。
- それぞれの投げの得点は正確さ点、キャッチ点、飛距離点の合計である。
- それぞれの競技者の公式得点は5回の投げの合計である。
- チームの得点はチーム4人の得点の合計点となる。

## 正確さの得点

正確さの得点は、20mの飛距離を飛んだあと、正確さ得点内(円内)にブーメランが着地した時に与えられる。

- 2m円内：10点
- 4m円内：8点
- 6m円内：6点
- 8m円内：4点
- 10m円内：2点
- もしブーメランが完全にシングルエリアにあり、どのラインにも触れていない場合、その場所の得点が与えられる。
- ブーメランまたは競技者がライン上にある場合、ラインに触れた両地域の得点の平均が得点となる。
- 選手が正確さ得点内でキャッチした場合、選手がキャッチしたところが正確さ点として加算される。キャッチの位置を見よ。

## キャッチの得点

キャッチの得点は正式にキャッチした位置により下記の通り与えられる。

- 20m未満：4点
- 20mの線上：3点
- 20mの線から50mの線まで：2点
- 50mの線上：1点
- これより先：0点

## 飛距離の得点

飛距離の得点は正確さの得点またはキャッチの得点がある時だけ与えられる。

- 50m以上：6点
- 40m以上、50m未満：4点
- 30m以上、40m未満：2点
- 20m以上、30m未満：0点

## ブーメランが飛んでいる時、地面に触れた場合

- もしブーメランが投げられたあと、ブーメランがキャッチされるか、着地して止まる前に地面に触れた場合は、正確さ点と飛距離点のみが得点となる。キャッチしても得点にはならない。

## キャッチの位置

- 正確さとキャッチの得点は、ブーメランに触れてから完全にキャッチできるまでに得点円が変わった場合は以下による低い方の得点となる。
- キャッチしたしなないに関わらず、選手が最初にブーメランに触れた場所
- ブーメランに触れた時、選手のいた場所
- 選手がキャッチをした時の場所
- ブーメランの止まった場所
- もし、選手がキャッチの後に地面に倒れ込んだ場合、選手が倒れる前の選手の足の場所または最後に地面に触れた体の部分をキャッチの場所とする。
- キャッチの瞬間に選手が地面に触れている場合、触れている全ての場所を

考えた上で正確さ点が決められる。

- キャッチの瞬間に選手が地面に触れていない場合（空中でキャッチ）、最初に触れた場所で正確さ点が決められる。  
（もし、地面に触れている場所の全てが同じ得点圏にあれば、その得点圏の得点が正確さ点となる。そうでなければ、触れている両得点圏の得点の平均値が正確さ点となる。）

## ラウンド

- 競技ではそれぞれのペアは5投し、これが1ラウンドである。（一つの組は2人からなる）
- ペアのうち2人目は、1人目が投げた後、5秒以内に投げなければならない。もし2人目が5秒以上過ぎてから投げたと審判が判断すれば、2人の得点はゼロとなる。
- 審判が合図をした後に、次のペアの番となり、それから15秒以内に最初の1人が投げなければならない。
- 選手は2つか3つのペアで1つのグループとなり、それぞれのペアが順番に繰り返しながら投げていき、全てのペアが5投を終えたら、次のグループの番となる。

## ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終わったら投げてはならない。

## 投げ直し

- チームメンバー同士、ブーメラン同士で起こったことは妨害にならない。
- 投げ直しはそのグループのすべてのペアのラウンドが終わってから行う。

## 審判

- 競技者が行ってもよい。
- それぞれのペアに順番が始まることを告げるサークルマスターが1人
- フットフォールトと飛距離、キャッチ、正確さ点を告げるため、それぞれの競技者に1人、計2人のセンタージャッジ
- スコアキーパー 1人
- 飛距離コーディネーター 1人
- 競技者一人につき、それぞれのサークルに、3人の飛距離審判補助員、20m円には2人。競技者1人につき合計10～12名の飛距離判定員がつく。

## ■チームアキュラシー種目

得点を競う競技

最も得点の高いものが勝者

個人的種目

## サークル

- 20m円で競技を行う。（2m、4m、6m、8m、10m円付き）
- 同じチームの2人の選手が同じ順番で同じサークルから、同じラウンドで3秒以内に投げる。

## 得点のための必要条件

- 最低20m以上の飛距離が必要。
- 中心円内から投げる。ブーメランが地面を除き、触れられたり、人や物に当たることなく戻ってきて止まらなければならない。

## 得点

- チームのそれぞれの競技者の個人の記録が得点となる。
- ブーメランが戻ってきて止まったところで正確さの得点が決まる。
  - 2m円内10点
  - 4m円内8点
  - 6m円内6点
  - 8m円内4点
  - 10m円内2点
- もしブーメランがどのラインにも触れず、完全に円内に入っていれば上記の得点が与えられる。
- もしブーメランの一部がラインにかかっている場合、両方の円の間の中間の得点が与えられる。

- 各選手の正式な得点は5回の投げの合計である。
- チームの得点は 参加した4人の選手の合計となる。

## ラウンド

- 1ラウンドで1ペアで5回の投げをする。
- それぞれの回の投げで、ペアの競技者は2度投げる。1度投げたあと、得点が記録される。次に2度目の投げをしてその回の投げを終わる。
- サークルマスターが「サークル イズ クリア」と言ったあと2度目の投げをする。その時、ペアに15秒が与えられる。
- ペアの2番目に投げる選手は最初の選手が投げたから3秒以内に投げなければならない。審判が3秒以内に投げなかったと判断すれば、ペアの得点はゼロとなる。
- 審判の合図で次のペアの順番となる。最初に投げる選手は15秒以内に投げなければならない。
- 1グループは4つか5つのペアで競技は行われる。それぞれのペアが順番に投げる。それぞれのグループのペアは5投するまでローテーションを繰り返して投げる。そして次のグループがラウンドを始める。

## ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終わったら投げてはならない。

## 投げ直し

- チームメンバー同士、ブーメラン同士で起こったことは妨害にならない。
- 投げ直しはそのグループのすべてのペアのラウンドが終わってから行う。

## 競技円ごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- それぞれのペアに順番が始まることを告げるサークルマスターが1人
- フットフォールトを確認する審判がそれぞれの競技者に1人、計2人
- スコアキーパー 1人
- それぞれの競技者に3人の飛距離審判補助員、計6人の飛距離審判補助員。

## ■チームトリックキャッチ／ダブリング100

得点を競う競技

最も得点の高いものが勝者

個人スタイルの種目

**サークル** (12のサークルで競技が行われる。) →8ヶ所はどうか

- 20m円で競技を行う。(2m円付き)
- 同じチームの2人の選手が同じ順番で同じ中心円から、同じラウンドで投げる。時間を節約するため2人の競技者が交互に投げる  
1人の競技者が一度に中心円から投げる。1人が競技している間にもう1人は投げる準備をする。
- 競技者はもう1人の競技者がブーメランをキャッチするか、キャッチしそこねるか、あるいはキャッチをあきらめるかしたあと、15秒後に投げられるように準備しなければならない。

## 得点のための必要条件

- 最低20m以上の飛距離であること。
- 2m円内からの正式な投げ
- 決められたキャッチを正式に行う。

## 得点

- チームのそれぞれの競技者の個人の記録が得点となる。
- チームの得点は参加した4人の選手の合計となる。
- 競技者は1枚のブーメランを投げ10種類のキャッチを試みる。次に2枚のブーメランを同時に投げ、追加の10種類のキャッチを試みる。
- 競技者が100ポイントの完全なスコアを得点すると、彼の組のもう片方の競技者が100未満のポイントか、ドロップしても、彼は、単独で同じ15投を続ける。ダブリングで、もし彼がキャッチを試みる最初のブーメランを落としたら、2番目のブーメランのキャッチのためのポイントはありませぬ。従って彼の総スコアは、100ポイント以上になるかもしれません。
- キャッチは次の順に行わなければならない。次に示す数字が得点となる。

### トリックキャッチの順序

- 左手片手キャッチ 2点
- 右手片手キャッチ 2点
- 背中キャッチ 3点
- 股下キャッチ 3点
- イーグル 4点
- ハッキー 6点
- トンネル 6点
- 片手背中キャッチ 7点
- 片手股下キャッチ 7点
- 足キャッチ 10点
- 以上10回の合計は50点

### ダブリングの順序

- 背中キャッチ+股下キャッチ 3点+3点=6点
- 左手片手キャッチ+ハッキー 2点+6点=8点
- 右手片手キャッチ+トンネル 2点+6点=8点
- 片手背中キャッチ+片手股下キャッチ 7点+7点=14点
- イーグル+足キャッチ 4点+10点=14点
- 以上5回の合計は50点
- 1ラウンドの総得点は100点

### ラウンド

- それぞれの競技者は1ラウンドに15投する。
- 同じチームの2人の選手はお互い交互に投げる。競技者Aが投げた後、競技者Bは彼の順番が始まる合図がなされる。競技者Bが順番が終わったら、競技者Aに次の順番が始まる合図がなされる。二人の競技者にはお互い邪魔にならないよう十分な時間が与えられる。
- ダブリングにおいて、1回の投げにおけるキャッチの順番は問わない。たとえば、イーグル+足キャッチなら足キャッチが先で次にイーグルでもいいし、イーグルが先で次に足キャッチでもよい。
- ダブリング
- 一つのブーメランがショートの場合は、両方ともショートとなる。
- 2回目のキャッチまで最初のブーメランを持っておかなければならない。2回目のキャッチの前、又はキャッチを行おうとした時に1回目のブーメランを落とした時は、1回目のブーメランは得点とならない。
- 競技者はダブリングの1回の投げで、キャッチを2度試みてよい。

たとえば、最初に戻るブーメランのイーグルキャッチを失敗したら、次に戻るブーメランも再びイーグルキャッチを試みてよい。

### ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終わったら投げてはならない。
- それぞれのペアに2分間の競技円内でのウォーミングアップをラウンドの前に与えられる。審判が「サークル イズ クリア」の合図をしたら、すぐにウォームアップの時間が始まる。競技者は望めば、ウォームアップの時間が終わる前にそのラウンドを始めてもよい。

### 投げ直し

- チームメンバー同士、ブーメラン同士で起こったことは妨害にならない。
- 投げ直しはそのグループのすべてのペアのラウンドが終わってから行う。

### サークルごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールの確認と競技者がキャッチを告げるサークルマスターが1人
- スコアキーパーが1人
- 飛距離審判補助員が3人

### 注意

天候やその他の状況により、トーナメントオフィシャルはダブリングをやめる決定をするかも知れない。

このことは50点が最大のトリックキャッチ50となる。  
しかし、50点満点を取ったら、彼の組のもう片方の競技者が50点未満のポイントか、ドロップしても、彼は、単独で同じ10投を続ける。従って彼の総スコアは、50点以上になるかもしれません。

## 個人戦

### 個人戦目次

- 正確さ種目
- オーストラリアンラウンド種目
- トリックキャッチ／ダブリング種目
- ファストキャッチ種目
- エンデュランス種目
- 滞空時間種目

### ■正確さ種目

正確さのポイント

より多く得点した者が勝ち

### サークル

20mサークル（中心円、4m円、6m円、8m円、10m円付き）で競技する。

### 得点のための必要条件

- 20m以上の飛距離であること。
- 中心円からの正式な投げであること。
- ブーメランが地面以外に人や物などに触れたり、当たったりすることなく戻ること。

### 得点

-ブーメランが戻ってきて止まった場所によるポイント

- 2m円内 10点
- 4m円内 8点
- 6m円内 6点
- 8m円内 4点
- 10m円内 2点
- もしブーメランが一つのエリアにあり、ラインに触れていない場合はそのエリアの得点が与えられる。
- もしブーメランのどの部分でもラインのどの部分でもその上にある時は、得点はブーメラン触れているラインの得点の平均点となる。  
(ブーメランの一部が線上にある場合は両方の円の中間の得点とする。)
- 各競技者の公式得点は5回の投げの合計です。

### ラウンド

- 一人1ラウンド（5回順番がある）とする。
- それぞれの順番で競技者は2度投げる。一度投げた後、得点が記録される。2回目投げた後にその順番は終了する。
- 2回目の投げはサークルマスターが競技者は投げることができると言ったあと行う。その時競技者には15秒与えられる。
- サークルマスターの合図で次の競技者の順番が来る。  
競技者には最初の投げに15秒与えられる。
- 競技者は5人か4人または3人のグループで投げる。それぞれの競技者は全員が5回の順番が終わるまで、グループの他の競技者と交代しながら投げる。そして次のグループのラウンドが始まる。

### ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終了したら投げてはならない。
- 各グループは種目が始まる前に競技をするサークルで3分間の練習を行う。

### 投げなおし

- 該当するグループが5回投げ終わってから行う。

### サークルごとの審判（競技委員）

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールトを確認と競技者の順番を告げるサークルマスター1人
- 2人のセンタージャッジ
- 1人の記録員
- 3人の飛距離審判補助員

## ■オーストラリアン・ラウンド種目

ポイントの種目

より多くの得点者が勝つ

### サークル

- 50m円で競技が行われる。(2m円、4m円、6m円、8m円、10m円、20m円、30m円、40m円を含む。)

### 得点するための必要条件

- キャッチと正確さ点を得るため、飛距離が20m以上であること。
- 飛距離点を得るため、飛距離が30m以上であること。
- 中心円内から投げること。
- 正式なキャッチ

### 得点

- それぞれの投げの得点は正確さ点、キャッチ点及び飛距離点の合計である。
- それぞれの競技者の公式の得点は、5回の投げの合計である。

### 正確さの得点

正確さ点はブーメランが正しく投げられ、飛距離が20m以上でブーメランがどこに着地/静止したかで与えられる。

- 2m円内 10点
- 4m円内 8点
- 6m円内 6点
- 8m円内 4点
- 10m円内 2点
- もしブーメランが一つのエリアにあり、ラインに触れていない場合はそのエリアの得点が与えられる。
- もしブーメランのどの部分も触れられず、キャッチもされずラインのどこかの部分上にある時は、得点はブーメランが触れているラインの得点の平均点となる。
- 競技者が正確さ点のあるサークルでキャッチしたら、キャッチした位置により得点が決定される。キャッチの位置を見よ。

### キャッチの得点

キャッチ点は正しいキャッチをした時の場所により与えられる。

- 20m円内 4点
- 20m円上 3点
- 20m円-50m円 2点
- 50m円上 1点
- 50m円外 0点

### 飛距離点

飛距離の得点は正確さまたはキャッチングの得点が得られた場合のみ加算される。

- 50m以上 6点
- 40m-50m 4点
- 30m-40m 2点
- 20m-30m 0点

### ブーメランが飛んでいる時、地面に触れた場合

- もしブーメランが投げられたあと、ブーメランがキャッチされるか、着地して止まる前に地面に触れた場合は、正確さ点と飛距離点のみが得点となる。キャッチしても得点にはならない。

### キャッチの位置

- 正確さとキャッチの得点は、ブーメランに触れてから完全にキャッチできるまでに得点円が変わった場合は以下による低い方の得点となる。

- キャッチしたしないに関わらず、選手が最初にブーメランに触れた場所
- ブーメランに触れた時、選手のいた場所
- 選手がキャッチをした時の場所
- ブーメランの止まった場所
- もし、選手がキャッチの後に地面に倒れ込んだ場合、選手が倒れる前の選手の足の場所をキャッチの場所とする。
- キャッチの瞬間に選手が地面に触れている場合、触れている全ての場所を考えた上で正確さ点が決められる。
- キャッチの瞬間に選手が地面に触れていない場合（空中でキャッチ）、最初に触れた場所で正確さ点が決められる。  
（もし、地面に触れている場所の全てが同じ得点圏にあれば、その得点圏の得点が正確さ点となる。そうでなければ、触れている両得点圏の得点の平均値が正確さ点となる。）

## ラウンド

- 競技ではそれぞれのペアは5投し、これが1ラウンドである。
- サークルマスターの合図で次の競技者の順番となる。  
競技者には最初の投げまでに15秒与えられる。
- 4、5名または3名のグループで競技する。それぞれの競技者はグループの他の競技者と全員が5巡するまで交互に投げる。  
そして次のグループの番となる。

## ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終了したら投げてはならない。

## 投げ直し

- 投げ直しはそのグループのラウンドが終わってから行う。

## サークルごとの審判（競技委員）

- 競技者が行ってもよい。
- それぞれの競技者の順番が始まることを告げるサークルマスターが1人  
センタージャッジが兼ねても良い。
- フットフォールトを確認し、飛距離、キャッチ、正確さ点を見るセンタージャッジが1人
- スコアキーパー 1人
- 飛距離審判責任者 1人
- それぞれのサークルに3人の飛距離審判補助員、20m円には2名

## ■トリックキャッチ／ダブリング種目

ポイントを競う  
得点の多い人が勝ち

## サークル

- 2mの中心円を持つ20m円で競われる。
- 2人の競技者が同じ順番で同じ中心円から投げる。2人の競技者は、時間を節約するために交互に投げる。1人の競技者が一度に、中心円から投げる。1人の競技者が投げる間に、もう一人は投げる準備をする。  
競争ではなく、競技者は前の競技者がブーメランをキャッチするか、キャッチを失敗するか、キャッチをあきらめてから、15秒後に投げるができるように準備しておく。ブーメランの飛行が終わって、得点が記録されるとすぐに、15秒は始まる。

## 得点のための必要条件

- 20mの飛距離
- 2m中心円内からの正式の投げ
- その順番における必要な種類の正式なキャッチ

## スコア

- 競技者は1枚のブーメランを投げ、10種類のトリックキャッチを試みる。  
そして、“doubblers”として2枚同時にブーメランを投げ、10種類の追加トリックキャッチを試みます。
- 競技者が100ポイントの完全なスコアを得点すると、彼の組のもう片方の

競技者が100未満のポイントか、ドロップすると、彼は、単独で同じ15投を続ける。もし彼がキャッチを試みる最初のブーメランを落としたり、ダブリングの2枚目のブーメランのキャッチのためのポイントはありません。？  
従って彼の総スコアは、100ポイント以上になるかもしれません。  
(満点後はキャッチを失敗した時点で競技は終了、2枚目をキャッチしてもだめ。)

- キャッチは次の順番通りに行わなければならない。それぞれのキャッチには指定された得点が与えられる。

#### トリックキャッチの順序

左手片手キャッチ 2点  
右手片手キャッチ 2点  
背中キャッチ 3点  
股下キャッチ 3点  
イーグル 4点  
ハッキー 6点  
トンネル 6点  
片手背中キャッチ 7点  
片手股下キャッチ 7点  
足キャッチ 10点  
以上10回の合計は50点

#### ダブリングの順序

背中キャッチ+股下キャッチ 3点+3点=6点  
左手片手キャッチ+ハッキー 2点+6点=8点  
右手片手キャッチ+トンネル 2点+6点=8点  
片手背中キャッチ+片手股下キャッチ 7点+7点=14点  
イーグル+足キャッチ 4点+10点=14点  
以上5回の合計は50点  
1ラウンドの総得点は100点

#### ラウンド

- それぞれの競技者は1ラウンド15投する。
- 2人の競技者が互いに交代しながら投げる。競技者Aが投げた後、競技者Bは彼の順番が始まる合図がなされる。競技者Bが順番が終わったら、競技者Aに次の順番が始まる合図がなされる。  
二人の競技者にはお互いじゃまにならないよう十分な時間が与えられる。
- ダブリング
  - ダブリングにおいて、1回の投げにおけるキャッチの順番は問わない。  
たとえば、イーグル+足キャッチなら足キャッチが先で次にイーグルでもいいし、イーグルを先にしてもよい。
  - ダブリングではどちらかのブーメランの飛距離が足りない時は、もう一方のブーメランも同じ扱いとなる。(両方ともショート)
  - また、2回目のキャッチまで最初のブーメランを持っておかなければならない。2回目のキャッチの前、又はキャッチを行おうとした時に1回目のブーメランを落とした時は、1回目のブーメランは得点とならない。
  - 競技者はダブリングの1回の投げで、キャッチを2度試みてもよい。  
たとえば、最初に戻るブーメランのイーグルキャッチを失敗したら、次に戻るブーメランも再びイーグルキャッチを試みてもよい。

#### ウォームアップ

- ウォームアップが終了したら投げてはならない。
- それぞれの2人組に、ラウンドが開始される前、2分間のサークル内でのウォームアップが与えられる。サークルマスターの「サークル イズ クリア」の合図で、すぐにウォームアップを始める。競技者が希望すればウォームアップ時間の終了前に、種目を開始してもよい。

#### 投げ直し

投げ直しは、そのグループのラウンドが終了してから行う。

#### それぞれのサークルの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールトを確認し、競技者がキャッチしたかを告げるサークルマスターが1人

- 記録員が1人
- 飛距離審判補助員が3人

### 注意

天候か他の状態のため、トーナメントオフィシャルは、ダブリングを取りやめて、最大50ポイントのチームトリックキャッチ50にするかもしれません。もし、競技者が50ポイントの満点を得点したら、もう一人の競技者が50ポイントより少なかったり、途中で落としたりして一人になっても、同じ10投を続ける。よって彼の合計得点は50ポイントを越えるかもしれない。

### ■ファスト・キャッチ種目

時間を競う種目

最短時間で行った者が勝つ

### サークル

- 2mの中心円のある20m円で競われる。

- 一度に一人の競技者が投げる。全ての競技者は2回（2回の順番が来る）投げる。それぞれの順番は違うサークルで行う。

### 得点のための必要条件

- 20m以上の飛距離があること。
- 中心円内からの正式の投げであること。
- 正式のキャッチ
- 時間は5回目のキャッチをしてから身体の一部が中心円内に触れたときを終了とする。
- 1本のブーメランを使う。
- もしブーメランを替える場合は元のブーメランまたはそのかなりの部分（折れた場合等）を中心円内に置いてから別のブーメランを使用する。
- 時間の制限は、1分間である。もし5回の正式キャッチが時間制限内にできなかった場合は、正式キャッチの回数が得点となる  
もしブーメランが1分の時点で空中にあり、キャッチできたらカウントする。  
もし5回目のキャッチとなればそのタイムは記録される。

### 得点

- 最初にブーメランを投げてから5回目のキャッチを中心円内でキャッチ  
または中心円の外で5回目のキャッチをして中心円に触れるまでの時間。
- 2回の順番で得たタイムの短い方の時間が競技者の得点となる。

### ラウンド

- 2回の順番が回ってくる。
- サークルマスターの合図で次の競技者の順番となる。その競技者は投げ始めるまでに15秒与えられる。

### ウォームアップ

- ウォームアップが終了したら投げてはならない。
- それぞれの競技者に順番のすぐ前に中心円からのウォームアップが1分間許される。サークルマスターの「サークル イズ クリア」の合図ですぐにウォームアップが始まる。競技者が希望すれば、ウォームアップ時間が終了する前に種目を始めてもよい。

### 投げ直し

- 投げ直しは最初の順番の時は次のサークルに移動する前に抗議があったサークルで、そのグループの順番が終わった後に行う。

### それぞれのサークルの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールトを確認し、競技者のキャッチを告げ、キャッチ数を大きな声でカウントし、そして競技者が中心円に戻ったのを告げるサークル  
マスター1人、サークルマスターは飛距離判定員がそれぞれの投げの後、カウントを確かめることができるよう十分大きな声でカウントしなければならない。
- 3人の時間測定員、ラップ機能付きストップウォッチを使用
- 1人の得点記録員

- 3人の飛距離審判補助員

### ■エンデュランス種目

#### キャッチ種目

より多くのキャッチをした者が勝つ

#### サークル

- 2mの中心円のある20m円で行う。

#### 得点のための必要条件

- 20m以上の飛距離であること。
- 2m中心円の中からの正式の投げ
- 5分間で正式な投げをしてキャッチする。
- 正式のキャッチそれぞれに1キャッチが得点される。
- 1本のブーメランを使う。もしブーメランを替える場合は元のブーメランまたはそのかなりの部分（折れた場合等）を中心円内に置いてから別のブーメランを使用する。

#### 得点

- 正式なキャッチの合計がその競技者の得点となる。

#### ラウンド

- それぞれの競技者、1ラウンド、5分間

#### ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終了したら投げてはならない。
- 各競技者には順番の直前に中心円を使つての1分間のウォーミングアップが与えられる。ウォーミングアップはサークルマスターの「サークル イズ クリア」の合図で開始される。競技者はウォーミングアップの時間が終わる前にラウンドを始めてもよい。

#### 投げ直し

- オリジナルのラウンドで公平な得点を得ることが不可能でないなら、または妨害が次に示されるようにその競技者のラウンドに遅れをもたらさない場合、投げ直しはしない。
- オリジナルのラウンドにおける問題がそのラウンドを中止しなければならないほど重大でなければならない。飛距離測定員との接触など単純な妨害は投げ直しするに十分でない。
- もし妨害が起きたら、その順番やラウンドはできるだけ続けなければならない。抗議は5分経過したならば、取り入れられない。（正式に提出？）

#### サークルごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールの確認、競技者がキャッチした時に告げる、そして大きな声でキャッチを数えるサークルマスターが1人
- スコアキーパー1人
- それぞれの投げの飛距離をチェックする3人の飛距離審判補助員
- 2人のタイマー、一人は5分間を計り、もう一人はバックアップ

#### 注意

- 負傷者がいたら、サークルマスターはその負傷が重大だと判断したらそのラウンドを止める。タイマーはストップウォッチを「STOP」ボタンで止める。（「LAP」ボタンでなく。）サークルマスターはそのラウンドは怪我人が出たため止めたことを告げる。投げを再び始める時、競技者が競技がストップした時のブーメランの位置に復帰し、彼のラウンドを再開すると同時にタイマーはストップウォッチを再スタートする。

### ■滞空時間100種目

#### 時間種目

滞空時間が最も長い者が勝つ。

#### サークル

- 50m円で競技する。
- 1グループは競技者10人かそれ以上で、一つの競技円に5グループ

### 得点のための必要条件

- 最小飛距離の条件はありません。
- 50m円の中から投げる。
- 50m円内でキャッチ。

### 得点

- 競技者が正式キャッチをしたうちの最も長いタイムが得点となる。

### ラウンド

- 各競技者は1ラウンド5回投げる。
- 投げた瞬間からブーメランが最初に触れるまで飛行時間が測定される。正式なキャッチがなされた時のみ時間が記録される。それぞれの順番はグループのすべての競技者が、次の順番が始められる前に完了する。

### ウォーミングアップ

- ウォーミングアップが終了したら投げてはならない。
- 種目の開始前に競技場のどこでも全体のウォーミングアップを15分間行う。

### 投げ直し

- 投げ直しはその競技者のグループの最後に行う。

### グループごとの審判

- 競技者が行ってもよい。
- フットフォールトを確認するのサークルマスター 1人
- スコアキーパー 1人
- それぞれの投げに3人のタイマーと、キャッチが50m円内で行われたか確認する人が一人
- 3人の審判はキャッチの審判を助けるため50mラインの風下に位置する。

### 注意

競技者が50m円内に完全にいないなら、キャッチの間、キャッチを終了するまで、ブーメランに触れているときはいつも、彼は50m円の領域に触れなければなりません。もしキャッチする時、地面に着いていない場合（空中）は、キャッチ後地面に最初に触れた地点が50m円上か50m円内になければならない。

以上