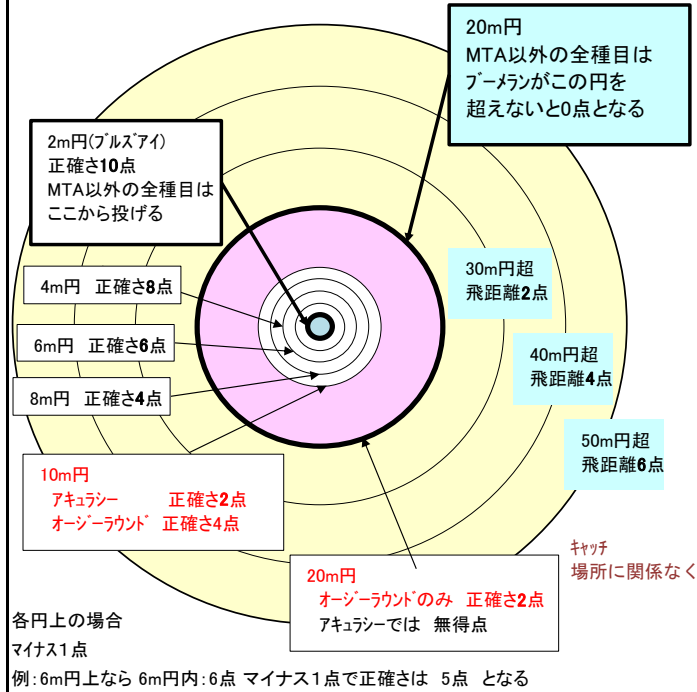


国内・世界大会 公式ルール

MTAを除く全ての種目は必ず中心の2m円内からブーメランを投げなければならないことと、飛距離が20m以上であることが要求される。
この2m円は全世界共通で **ブルズアイ** と呼ばれている。

競技会で使用する円(サークル)の説明

ブーメランは 風向きや右利き/左利きの違いで投げる方向が変わるので
公式の競技会では半径50m(直径100m)の円を用意します。



オージールラウンド <Australian Round>

ブーメランの基本「飛距離・正確さ・キャッチ」の3要素を総合した種目。

ブルズアイから投げたブーメランの 飛距離: 30m円~50m円、戻りの正確さ(20m円まで)、そしてキャッチで得点が加算され、5回投げた合計得点で順位を決める。満点は100点。飛距離が30mを超えて10m円までブーメランが戻せた場合、キャッチできなくても飛距離と正確さの得点が入る。



日本記録
得点: 91点
名前: 飯塚宣行
試合: 秋季競技会(群馬) 2009年

アキュラシー(正確さ) <Accuracy>

ブルズアイからブーメランを投げ、
正確さ: 投げた地点の近くに戻すことを競う種目。
唯一キャッチしない種目でもある。

10回投げた合計得点で順位を決める。
初心者も参加しやすいが、実は投げるブーメランの特性と風向き・風の強さとのバランスなど、パワーよりもコントロールが要求される種目。



日本記録
得点: 96点
名前: 本田健嗣
秋季競技会(愛媛) 2010年

トリックキャッチ/ダブリング <Trick Catch / Doubling 100>

決められたキャッチを成功させることを競う種目。
難しいキャッチほど高得点になる。

トリックキャッチは1本、ダブリングは2本のブーメランを一度に投げる。
ダブリングの場合、どちらかのブーメランが20m円を超えなかった場合、両方も0点となる。
トリックキャッチ50点、ダブリング50点で、満点は100点。
各キャッチの順番と得点配分は以下の通り。
ダブリングは2本のブーメランの滞空時間差と落下点の近さを調整することが重要。

トリックキャッチ	
①左片手	3点
②右片手	3点
③背中	4点
④足下	3点
⑤イーグル	4点
⑥ハッキー(蹴り)	7点
⑦トンソ	5点
⑧片手背中	7点
⑨片手足下	6点
⑩足 ※	8点

ダブリング ※※		※※
①背中	4点	ダブリングの2種類のキャッチの順番はどちらが先でも良い
足下	3点	
②左片手	3点	
ハッキー(蹴り)	7点	
③右片手	3点	
トンソ	5点	
④片手背中	7点	
片手足下	6点	
⑤イーグル	4点	
足 ※	8点	

※座った状態で両足(足首より下)ではさんでキャッチすること



日本記録
得点: 172点
名前: 武富治樹
試合: 旭川世界大会 2006年
※100満点の場合、もう一度最初から投げてキャッチ失敗するまでの得点を足す

ファストキャッチ <Fast Catch>

最初にブーメランを投げた瞬間から規定時間1分以内に
5回キャッチしてブルズアイに戻るまでの速さを競う種目。
2回のうち、良い方の記録が採用される。1分以内に投げたキャッチは有効となり、5回キャッチできなかった場合は、左下のタイムが採用される。
できるだけ投げた地点から動かずにキャッチすることが重要。
ブルズアイの外でキャッチした場合は円内に戻らなければならない。
速い人で、ブーメランの最高速度は時速100Kmになることがある。

4キャッチ	85秒
3キャッチ	110秒
2キャッチ	160秒
1キャッチ	310秒
0キャッチ	600秒



日本記録
Time: 16.53秒
名前: 本田健嗣
試合: 秋季競技会(京都) 2014年

エンデュランス <Endurance>

最初にブーメランを投げた瞬間から
規定時間5分以内にキャッチした回数を競う種目。
ただし、規定時間内に投げたものであれば5分を過ぎてキャッチしても有効となる。

ファストキャッチとエンデュランスは同じものや、よく似た形のものを使用することが多いが、タイム(速さ)より確実なキャッチ回数が重要なので重りをつけたり、輪ゴムやテープを付けて飛び方を調整する。



日本記録
得点: 68回
名前: 本田健嗣
試合: 秋季競技会(愛媛) 2010年

MTA(滞空時間) <Maximum Time Aloft>

半径50m円内から投げて、1投の
投げてからキャッチするまでの時間の長さを競う種目。
5投中ベスト3のタイムの合計(米国式)、もしくはベスト1投のみ記録が採用。
どんなに長い滞空時間であってもキャッチできなかったり、**競技会場で定められた競技範囲の外でのキャッチは無効。**
また50秒を超えた場合も競技の記録は50秒(※)とする。
風のある場合は、ブーメランが風下に流されるため、通常最も風上の地点から投げ上げ、ブーメランを追いかけて風下でキャッチする。



日本記録(1投での最長記録)
Time: 80.84秒(※実際の時間)
名前: 武富治樹
試合: ジャパンカップ(福岡) 2006年

国内・世界大会 団体戦公式ルール

基本ルールは個人競技とほぼ同じ。すべての種目で各チームは種目開始前に4人の選手を登録する。オージラウンド、アキュラシー、トリック／ダブリングは2ペア(4人)

チームリレー<30m Relay>	チームオージラウンド<Team Australian Round>	MTAリレー<MTA Relay>
<p>競技エリア: 30m円を使用。風下の30m円上にゲートを2つ設置する。 制限時間: 5分</p> <p>2つのチームが同時にスタートして①～④の選手が飛距離30m以上のプーマンを投げてキャッチすることを2順行いタイムを競う</p> <p>審判の「3、2、1、ゴー」のコールで開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ①番の選手がゲートからプルスアイへ行きプーマンを投げる。キャッチしたらプルスアイを踏んでから自チームのゲートへ戻り②番の選手にタッチ☆ ②～④番の選手も同様に行い ④番目の選手は①番目の選手にタッチ☆ ④番の選手が2順目のキャッチからゲートに戻った時点で終了。 <p>特記事項 30m円を超えてドロップした場合は投げなおす。投げなおした場合は30mを超えればキャッチ成功／失敗に関係なくsのプーマンを持ってプルスアイを踏んでゲートへ戻る。30mを超えない場合は 超えるまで投げ続けなければならない。</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p>基本ルールは個人競技と同じ タンDEM形式(ペアの2人の選手が続けて投げる)</p> <p>個人競技との違いと注意点: ・審判のコール「サークル イス クリア」から15秒以内に2人とも投げる ・1人目が投げて5秒以内(+最初のプーマンが空中にある間)に2人目が投げる</p>	<p>競技エリア: 20m円を使用 ①番目の選手が投げてから④番目の選手がキャッチするまでのタイムを競う</p> <p>・審判のコール「サークル イス クリア」から15秒以内に①番目の選手が投げる。 ・②～④番目の選手は自分の前の選手のプーマンが空中にある間に投げる。</p> <p>特記事項 ・選手毎のラップタイムを取る。1人の選手の最大タイムは60秒なのでそれを超えた場合は終了後に各選手のタイムから再計算する。 ・前の選手のプーマンが空中にある間に投げなかった場合 例: ③番目の選手のキャッチ後に④番目の選手が投げた ③～④番目の選手のタッチ＝リレーが失敗になるので ②番目の選手までのタイムが記録される</p>
チームアキュラシー<Team Accuracy>	チームトリック／ダブリング<Team Trick Catch / Doubling 100>	スーパーキャッチ<Super Catch>
<p>基本ルールは個人競技と同じ タンDEM形式(ペアの2人の選手が続けて投げる)</p> <p>個人競技との違いと注意点: ・審判のコール「サークル イス クリア」から15秒以内に2人とも投げる ・1人目が投げて3秒以内(+最初のプーマンが空中にある間)に2人目が投げる</p>	<p>基本ルールは個人競技と同じ</p> <p>個人競技との違いと注意点: なし</p>	<p>競技エリア: 競技エリア全ておよび20m円を3箇所使用</p> <p>①～④番目の選手は順にMTA(MTA以外の選手はFC)を投げ合計キャッチ数を競う ・審判のコール「サークル イス クリア」から15秒以内に①番目の選手が MTAを投げ始めそれと同時に②～④番目の選手が3箇所20m円内のプルスアイでそれぞれ投げる。審判はMTAの選手の投げ始めとキャッチ／ドロップを競技フィールド内にアナウンス(笛、ホーン等)する。 ・②～④番目が順にMTAを投げ MTAの順番以外の選手はFCを投げる。 ※MTAの競技エリアは規定フィールド内無制限</p>
チームMTA(滞空時間)<Team MTA 100>		
<p>基本ルールは個人競技と同じ</p> <p>個人競技との違いと注意点: 個人戦は1人5投だが団体戦の場合は1人3投となる</p>		
3種目混合リレー<Tapir Terror>		
<p>競技エリア: 20m円を使用。風下の20m円上にゲートを設置する。 制限時間: 5分</p> <p>4人の選手の規定の種目を順番に行い 開始から④番目の選手がゲートに戻るまでのタイムを競う</p> <p>審判の「3、2、1、ゴー」のコールで開始</p> <ul style="list-style-type: none"> ①番の選手がゲートからプルスアイへ行きアキュラシーの合計点が50点になるまで投げる。50点以上になったらプルスアイを踏んでからゲートに戻り ②番目の選手はプルスアイでトリックキャッチの前半5キャッチ(左手手⇒右片手⇒背中⇒足下⇒イーグル)を行う。すべて成功したらプルスアイを踏んでからゲートに戻り③番の選手にタッチ☆ ③番目の選手はプルスアイでトリックキャッチの後半5キャッチ(ハッキリ⇒トンネル⇒片手背中⇒片手足下⇒足)を行う。すべて成功したらプルスアイを踏んでからゲートに戻り④番の選手にタッチ☆ ④番目の選手はプルスアイでFCを行い5回キャッチしたらゲートへ戻る <p style="text-align: right;"><i>失敗したキャッチがある場合は下記参照</i></p>		
チームエンデュランス(Endurance Relay)	<p>失敗したキャッチがある場合 トリックキャッチが一通り終わったら失敗した分の穴埋めを 以下の2つから決めて審判に伝える。 同じトリックキャッチの成功 / 1キャッチにつき5ポイント(3キャッチ分なら 5×3=15ポイント)のアキュラシーのポイント トリックキャッチがショート＝20m未満の場合 20mを超えるまで投げ続ける。次のキャッチには進めない 5分経過した場合 5分経過時点でストップしたポイント／キャッチごとに決められた秒数をを5分(300秒)に加算する 例: ②番目の選手の(穴埋め含め)3キャッチ目なら950秒加算、4番目の選手の4キャッチ目なら400秒加算</p> <div style="text-align: center;"> </div>	
<p>競技エリア: 20m円を使用。風下の20m円上にゲートを設置する。 制限時間: 5分</p> <p>4人の選手の合計キャッチ数を競う</p> <p>・審判の「3、2、1、ゴー」のコールから1分の間 ①番の選手がゲートからプルスアイへ行き プルスアイ内から投げ続ける。 ・1分経過で投げをストップ。プルスアイを踏んでからゲートに戻り②番の選手にタッチ☆ ②～④番の選手はタッチ後1分間 ①番の選手と同じようにプルスアイ内からプルスアイ内から投げ続けゲートに戻って次の選手(※)にタッチ☆</p> <p>※④番の選手がゲートに戻った時は①～③の選手の1人とタッチして その選手が制限時間5分の残り時間をゲートからプルスアイ内に向かいそこで投げ続ける</p> <div style="text-align: center;"> </div>		

日本ブーメラン協会とは

日本ブーメラン協会ホームページより抜粋 <http://jba-hp.jp/>

■主な歴史

- 1982年:ブーメランの愛好者が集まり「日本ブーメランの会」として発足
- 1986年:「日本ブーメラン協会」へ改称
- 1994年:世界大会(競技会)を主催(神奈川県 平塚市)
- 1996年:財団法人日本レクリエーション協会に加盟
- 2006年:世界大会(競技会)を主催(北海道 旭川市)

■主な目的

- ・ブーメランの健全な普及と振興を図ること。
- ・会員相互の親睦を深めること。
- ・競技および生涯スポーツとしてのブーメランの発展に寄与すること。
- ・海外のブーメラン協会および愛好者との親睦を図ること。

講習会依頼

日本ブーメラン協会では各種講習会を行っております。
紙製、スポンジ製、木製など、開催場所に応じた、各種メニューを用意しております。
講習会依頼はこちらまで。
日本ブーメラン協会 事務局
Tel/FAX 03-3261-9304 E-mail jba@sweet.ocn.ne.jp

☆ブーメランを投げてみたいけど何から揃えれば良いか どこで投げたらいいかわからない という方へ
各地区にいる選手や協会員を紹介しますので ブーメラン協会までお気軽に御相談ください。

ブーメランの入手方法について

まったくブーメランを投げたことのないの方に いきなり競技用の購入はおすすめしません。
できれば経験者と一緒に投げてみて 自分に合うタイプのものを見つけてください。
自分に合うものを見つけることで、よりブーメランを楽しむことができます。

入門用としては 小学校の児童の講習にも使用する日本ブーメラン協会公認のスカイランをお勧めします。

日本ブーメラン協会公認
ソフトブーメラン「スカイラン」

オレンジ : 頒布単価 1200円(送料別)
小学校中学年～大人向け
イエロー : 頒布単価 1000円(送料別)
3歳～小学校低学年向け
※オレンジよりも
柔らかくて軽い



お買い求めの方は

商品名、個数、郵便番号、住所、氏名、電話番号を明記の上、メールかFAXでお申し込みください。
支払は商品と同封した郵便振替用紙にてお願いいたします。
なお、納期は通常1週間以内ですが、管理者が出張中などは、
ご希望に添えない場合がございますので、ご了承ください。
〒102-0073 東京都千代田区九段北1-15-5
日本ブーメラン協会 事務局
TEL/FAX 03-3261-9304
jba@sweet.ocn.ne.jp

☆本格的なブーメランが欲しいという方へ

競技経験のある方が仕入やブーメラン部門を担当している会社です。
掲載品の何点かはホームページ上で競技選手の動画も掲載していてわかりやすい内容になっています。
また疑問点などは掲示板やメールで対応されています。
時期によって練習会を開催していることもあるので お近くのかたは購入の際に相談してみてください。

株式会社ラングスジャパン	キウイハウス
http://rangsjapan.co.jp/	http://www.boomeran-shop.com/
東京都内の会社 多種多様なブーメランの販売をされています	北九州市のブーメランSHOP オリジナルブーメランも多数扱っています
	