

# Livro de Regras



Indoor

***“Bumerangues existem, nós jogamos”***

## Sumário

<b>1 Segurança .....</b>	<b>6</b>
1.1 Segurança durante a prática.....	6
<b>2 Direitos e deveres do competidor.....</b>	<b>6</b>
2.1 Direitos.....	6
2.2 Deveres.....	6
<b>3 Interferências.....</b>	<b>7</b>
<b>4 Responsabilidades dos oficiais.....</b>	<b>7</b>
4.1 Juiz do torneio.....	7
4.2 Juiz de linha.....	8
4.3 Juiz marcador de tempo.....	8
<b>5 Cronômetros.....</b>	<b>8</b>
<b>6 Marcação de tempo.....</b>	<b>8</b>
<b>7 O Torneio.....</b>	<b>9</b>
<b>8 Definições.....</b>	<b>9</b>
<b>9 Eventos Individuais.....</b>	<b>11</b>
<b>9.1 Precisão (Accuracy).....</b>	<b>11</b>
9.1.1 Círculos requeridos.....	11
9.1.2 Validação do arremesso.....	11
9.1.3 Pontuação.....	12
9.1.4 Round.....	13
9.1.5 Aquecimento.....	13
9.1.6 Re - arremessos.....	13
9.1.7 Juizes necessários .....	13
<b>9.2 Pegada rápida (Fast Catch).....</b>	<b>15</b>
9.2.1 Círculos requeridos.....	15
9.2.2 Validação do arremesso.....	15
9.2.3 Validação do turno.....	16
9.2.4 Pontuação.....	16
9.2.5 Round.....	16
9.2.6 Aquecimento.....	17
9.2.7 Re - arremessos.....	17
9.2.8 Juizes necessários .....	17
<b>9.3 Pegadas acrobáticas(Trick Catch).....</b>	<b>18</b>
9.3.1 Círculos Requeridos.....	18
9.3.2 Validação do arremesso.....	18
9.3.3 Validação do turno.....	19
9.3.4 Pontuação.....	20
9.3.5 Round.....	21

# Federação Brasileira de Bumerangue

9.3.6	Aquecimento.....	21
9.3.7	Re - arremessos.....	22
9.3.8	Juizes necessários .....	22
<b>9.4</b>	<b>Enduro (Endurance).....</b>	<b>23</b>
9.4.1	Círculos requeridos.....	23
9.4.2	Validação do arremesso.....	23
9.4.3	Validação do turno.....	24
9.4.4	Pontuação.....	24
9.4.5	Round.....	24
9.4.6	Aquecimento.....	24
9.4.7	Re - arremessos.....	25
9.4.8	Juizes necessários .....	25
<b>9.5</b>	<b>M.T.A.....</b>	<b>25</b>
9.5.1	Círculos requeridos.....	25
9.5.2	Validação do arremesso.....	25
9.5.3	Validação do turno.....	25
9.5.4	Pontuação.....	25
9.5.5	Round.....	26
9.5.6	Aquecimento.....	26
9.5.7	Re - arremessos.....	26
9.5.8	Juizes necessários .....	26
<b>9.6</b>	<b>Malabarismo (Juggling).....</b>	<b>27</b>
9.6.1	Círculos requeridos.....	27
9.6.2	Validação do arremesso.....	27
9.6.3	Validação do turno.....	27
9.6.4	Pontuação.....	27
9.6.5	Round.....	28
9.6.6	Aquecimento.....	28
9.6.7	Re - arremessos.....	28
9.6.8	Juizes necessários .....	28
<b>9.7</b>	<b>Resultado Final das provas individuais.....</b>	<b>28</b>
<b>10</b>	<b>Eventos de Times.....</b>	<b>29</b>
<b>10.1</b>	<b>Pegadas acrobáticas em DUPLAS(Team Trick Catch).....</b>	<b>29</b>
10.1.1	Formação de duplas.....	29
10.1.2	Círculos Requeridos.....	29
10.1.3	Validação do arremesso.....	30
10.1.4	Validação do turno.....	31
10.1.5	Pontuação.....	32
10.1.6	Round.....	33
10.1.7	Aquecimento.....	34
10.1.8	Re - arremessos.....	34
10.1.9	Juizes necessários .....	34
<b>10.2</b>	<b>Pegada rápida em DUPLAS(Team Fast Catch).....</b>	<b>34</b>
10.2.1	Formação de duplas.....	34
10.2.2	Círculos requeridos.....	34
10.2.3	Validação do arremesso.....	38

## Federação Brasileira de Bumerangue

10.2.4	Validação do turno.....	38
10.2.5	Pontuação.....	39
10.2.6	Round.....	40
10.2.7	Aquecimento.....	40
10.2.8	Re - arremessos.....	40
10.2.9	Juizes necessários.....	40
<b>10.3</b>	<b>Resultado Final das provas de times.....</b>	<b>40</b>
<b>11</b>	<b>Referências.....</b>	<b>41</b>

## 1 Segurança

Bumerangues podem ser perigosos se forem jogados sem o devido cuidado:

- Jogue bumerangues apenas em lugares em que haja espaço suficiente para o bumerangue voar ou rolar sem que haja possibilidade de acertar pessoas;
- Se você vir alguém que possa ser atingido avise sobre esse perigo;
- Avise qualquer um no campo se suas jogadas poderiam colocá-los em perigo;
- Não chegue perto de outro jogador sem checar a segurança e avisá-lo de que você está se aproximando;

### 1.1 Segurança durante a prática

- Qualquer jogador que acerta uma pessoa com um Bumerangue durante seu voo e é claramente o culpado ele é desclassificado do evento a seguir;
- Qualquer jogador avisado por um oficial da competição para parar de jogar perigosamente em 2 (duas) ocasiões separadas durante o mesmo dia, ou acerta uma pessoa depois de ser avisado uma vez é desqualificado do aquecimento, prática e competição pelo resto do dia;

## 2 Direitos e deveres do competidor

### 2.1 Direitos

- Competidores podem trocar de bumerangue a qualquer momento entre voos e durante uma prova. O progresso da prova não deve atrasar mais que 15 segundos ou o turno do jogador será perdido;
- Qualquer competidor pode requerer a remoção de qualquer objeto no campo de competição antes do seu turno excluindo obstáculos previamente estabelecidos. Atingir um objeto que poderia ter sido removido **não** é interferência e a pontuação nesse turno é 0 (zero), exceto quando o turno consiste de várias jogadas como Pegada Rápida (Fast Catch) ou Enduro (Endurance) valendo as regras para essas provas;
- As luvas usadas no evento devem ser livres de artifícios que facilitem a pegada. Ex: velcros e adesivos. Seu uso se limita à proteção das mãos.

### 2.2 Deveres

- Ler e estar ciente das regras contidas nesse livro;
- Todos os competidores são responsáveis pela segurança no evento;
- Ao entrar na competição os competidores e times concordam em aceitar as

decisões dos juizes;

- **Em todas as provas é responsabilidade do competidor verificar se os cronômetros e juizes de linha ou juizes marcadores de tempo estão prontos para a prova e posicionados corretamente.** O jogador que faz o seu lançamento sem a devida verificação não tem direito a re-lançamento ou pontuação que não seja validada por juizes de linha ou juizes marcadores de tempo;
- Em todos os eventos é responsabilidade do competidor estar pronto para jogar quando for sua vez. Se ele não jogar dentro de 15 segundos perde seu turno;
- É obrigação do competidor estar presente antes do começo da prova. O não comparecimento implica na perda da prova;
- Competidores não devem falar desnecessariamente com o juiz ou os marcadores de tempo ou pontos;
- Aquecimento ou jogadas para checagem de alcance de voo não são permitidos durante o andamento das provas;
- Aquecimento é permitido em áreas e em horários determinados pelos juizes da prova. Competidores pegos jogando nas condições do item anterior são desqualificados do próximo evento mesmo que seja no outro dia;
- Todos os jogadores são obrigatoriamente juizes de linha ou marcadores de tempo enquanto não estiverem competindo;
- Na falta de um juiz exclusivo para o evento um ou mais competidores devem exercer essa função;
- Ter sempre em mãos um cronômetro;

### 3 Interferências

- Se uma interferência parece ser intencional por parte de um jogador ou juiz de linha durante uma prova este será desqualificado do evento e seus pontos serão destituídos.
- Se uma interferência parece ser intencional por parte do jogador ou juiz de linha durante uma prova de duplas, o jogador e seu parceiro são desqualificados do evento e seus pontos serão destituídos.

## 4 Responsabilidades dos oficiais

### 4.1 Juiz do torneio

- Responsável pela justa conduta do evento;
- Apontar juizes de linha e/ou juizes marcadores de tempo para cada prova;
- Determinar os pontos para arremesso ou turno em cada evento;

- Organizar e coletar os dados dos juizes de linha;
- Julgar interferências aplicar as regras da competição;
- Pedir re-arremesso quando tiver dúvidas sobre a pontuação do turno;

## 4.2 Juiz de linha

- Responsável por checar a distância do lançamento;
- Todos os juizes de linha devem sinalizar se houve ou não alcance mínimo determinado pela prova;

## 4.3 Juiz marcador de tempo

- São responsáveis pela marcação de tempo oficial do turno;
- O marcador de tempo deve ser designado pelo juiz e não deve atuar como juiz de linha enquanto for Juiz Marcador de Tempo;
- Cabe ao juiz marcador de tempo verificar as boas condições e boa operação do seu equipamento;

## 5 Cronômetros

- Cada jogador deve ter seu próprio cronômetro com no mínimo duas casas decimais e marcadores de volta. Cronômetros de pulso não são permitidos;
- Telefones celulares podem ser usados desde que atendam ao item anterior;
- Os marcadores de volta devem ser usados sempre para cronometrar cada volta mesmo que a pegada não seja efetuada;

## 6 Marcação de tempo

- O método de marcação de tempo apropriado deve conter 3 cronômetros e mais um reserva. Todos devem marcar o tempo. Se os 3 principais marcadores concordam com os tempos marcados o reserva é descartado; Se 1 ou mais dos cronômetros designados não estão dentro dos limites ou um dos juizes se desqualificou, seu tempo é desqualificado e o reserva passa a ser considerado;
- Tempos oficiais são determinados utilizando o seguinte guia:
  - Quando 3 cronômetros são utilizados, os tempos são considerados válidos se o tempo entre o mais adiantado e o mais atrasado estiverem dentro do limite de 0,75s. O tempo oficial é o de meio.
  - Se o tempo entre o mais adiantado e o mais atrasado for maior que 0,75s o cronômetro com tempo mais distante do tempo do meio deve ser desqualificado;

- Se a diferença entre os cronômetros mais adiantado e mais atrasado forem maiores que 0,75s ou se um dos cronômetros se desqualificar por ter marcado o tempo erroneamente o cronômetro reserva deve ser usado se o cronômetro reserva não está disponível o tempo oficial deve ser marcado como se houvesse apenas 2 cronômetros;
- Para marcação de tempo usando 2 cronômetros:
  - 2 Cronômetros que estão com diferença menor que 0,5s são requeridos para marcar o tempo oficial. O tempo a ser escolhido deve ser o menor das duas marcações. Esse é o procedimento a ser usado quando houver apenas 2 cronômetros ou quando 1 de 3 ou 2 de 4 são desqualificados;
  - Se apenas um cronômetro tem o tempo válido o competidor pode pedir um relançamento para que os tempos marcados entrem em conformidade com os itens acima;
- Um juiz marcador de tempo deve se desqualificar quando não se sentir capaz de iniciar ou parar o cronômetro nos momentos apropriados;

## 7 O Torneio

O torneio pode ser dividido em eventos individuais e eventos de times. Cada um desses eventos terão premiações e pontos separados.

Eventos de um torneio indoor:

Eventos individuais (obrigatório):

- Pegada Rápida (obrigatório);
- Pegadas Acrobáticas(obrigatório);
- Precisão (obrigatório);
- Malabarismo (Obrigatório);
- M.T.A. (obrigatório);
- Enduro (obrigatório)
- 

Eventos de duplas (optativo):

- Pegadas acrobáticas de Duplas (Optativo);
- Pegada Rápida de Duplas (Optativo);

## 8 Definições

- Round – Prova a ser disputada;
- Turno – vez de jogar. Cada prova ou round pode ter um ou vários turnos;

## Federação Brasileira de Bumerangue

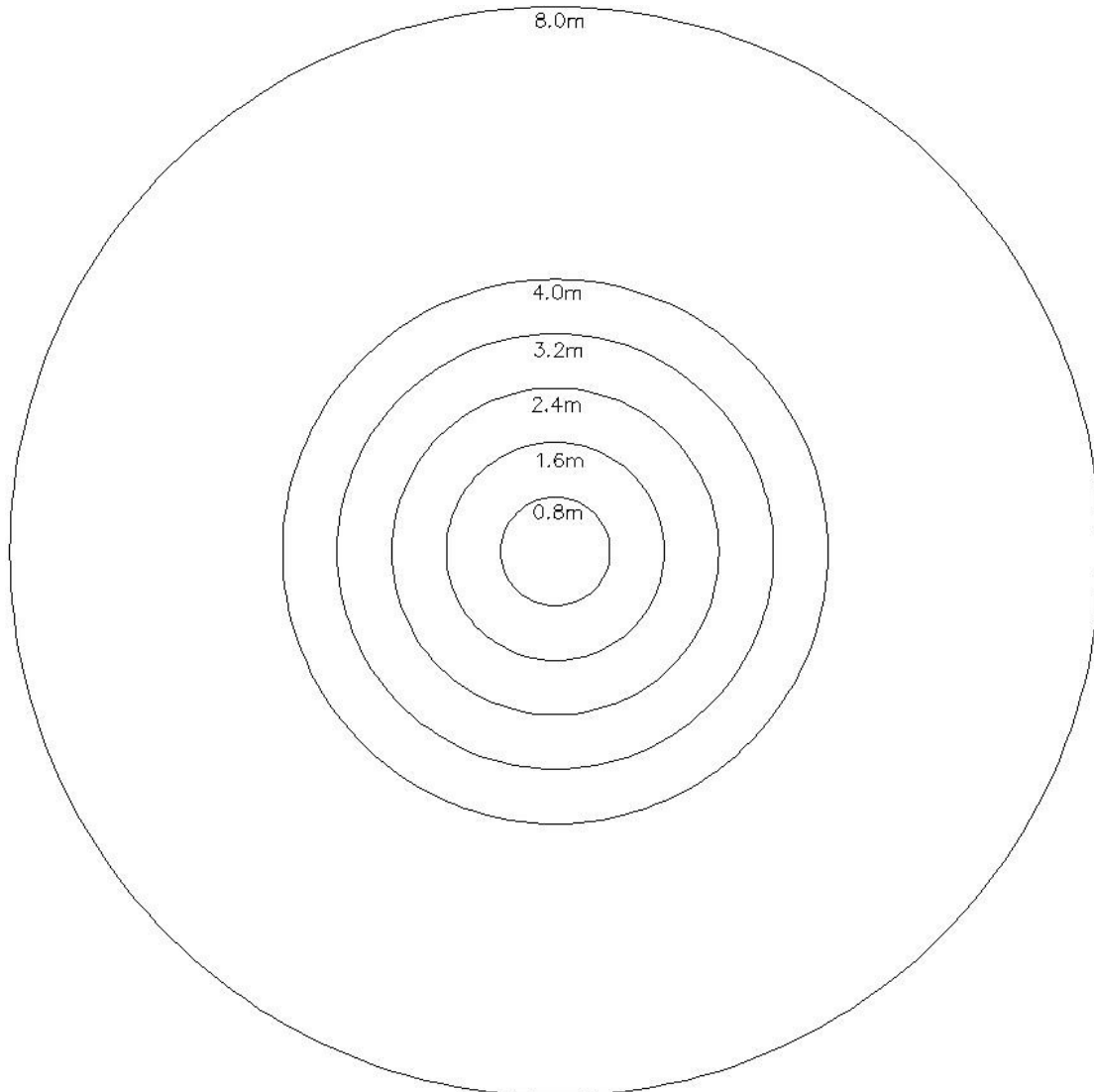
- Pegada – O ato de segurar o bumerangue depois do lançamento;
- Pegada válida- É toda e qualquer pegada em que o competidor tenha o domínio do bumerangue dentro das regras observadas para a prova.
- Raia – Circulo marcado no chão no qual é disputada a prova;
- Bumerangue – Qualquer objeto não metálico que depois de atirado em movimento de translação e rotação através de eixo próprio retorne ao ponto de partida descrevendo uma trajetória circular devido ao efeito aerodinâmico e de precessão giroscópica em suas asas.
- Torneio – Evento composto de várias provas;

## 9 Eventos Individuais

### 9.1 *Precisão (Accuracy)*

#### 9.1.1 Círculos requeridos

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raias de precisão com distâncias de 0.8m, 1.6m, 3.2m e 4.0m são requeridas.



#### 9.1.2 Validação do arremesso

- O arremesso precisa ter alcance maior ou igual a 8.0 m
- O arremesso deve ser feito dentro da raia de 0.8m. Os pé mais à frente do jogador não deve tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob

penalidade de perda dos pontos do arremesso. O pé de trás pode tocar ou ultrapassar a linha da raia central.

- O bumerangue não deve ser tocado ao retornar e a pontuação deve ser marcada quando o bumerangue cessar seu movimento. O juiz do evento deve autorizar o jogador a pegar seu bumerangue;

### 9.1.3 Pontuação

- Os pontos devem ser marcados de acordo com a localização do bumerangue nas raias de precisão da seguinte maneira:

Dentro da raia de 0.8m:	10 pontos
Tocando a linha de 0.8m:	9 pontos
Dentro da raia de 1.6m:	8 pontos
Tocando a linha de 1.6m:	7 pontos
Dentro da raia de 2.4m:	6 pontos
Tocando a linha de 2.4m:	5 pontos
Dentro da raia de 3.2m:	4 pontos
Tocando a linha de 3.2m:	3 pontos
Dentro da raia de 4.0m:	2 pontos
Tocando a linha de 4.0m:	1 ponto
Acima de 4.0m:	0 ponto

- O jogador só deve pegar o bumerangue depois que o juiz do torneio validar e marcar o(s) ponto(s) de cada turno;
- A pontuação final da prova é a soma dos pontos dos turnos;
- O vencedor da prova será aquele que tiver mais pontos;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:

- Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

#### 9.1.4 Round

- A prova inclui 1 round de 1 turno de 10 arremessos para cada atleta ;
- Durante cada turno cada jogador arremessa 10 vezes. Os jogadores podem jogar um de cada vez ou dois por vez. Cabe ao juiz do evento e à direção de prova definir como serão os turnos em virtude do número de atletas inscritos.
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- No caso de turno em duplas após o primeiro arremesso o jogador deve deixar a raia central livre para o arremesso do segundo jogador. O segundo jogador deve arremessar dentro do prazo de 15s após o primeiro jogador ter arremessado sob pena de perda dos pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

#### 9.1.5 Aquecimento

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

#### 9.1.6 Re-arremessos

- O jogador terá direito a re-arremesso se:
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha;
  - Em caso de dois jogadores por turno, houver interferência, mesmo que involuntária, por parte do outro jogador. O jogador que interfere perde os pontos do arremesso;
  - Re-arremessos podem ser requeridos pelo atleta ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

#### 9.1.7 Juizes necessários

- 1 juiz do torneio;

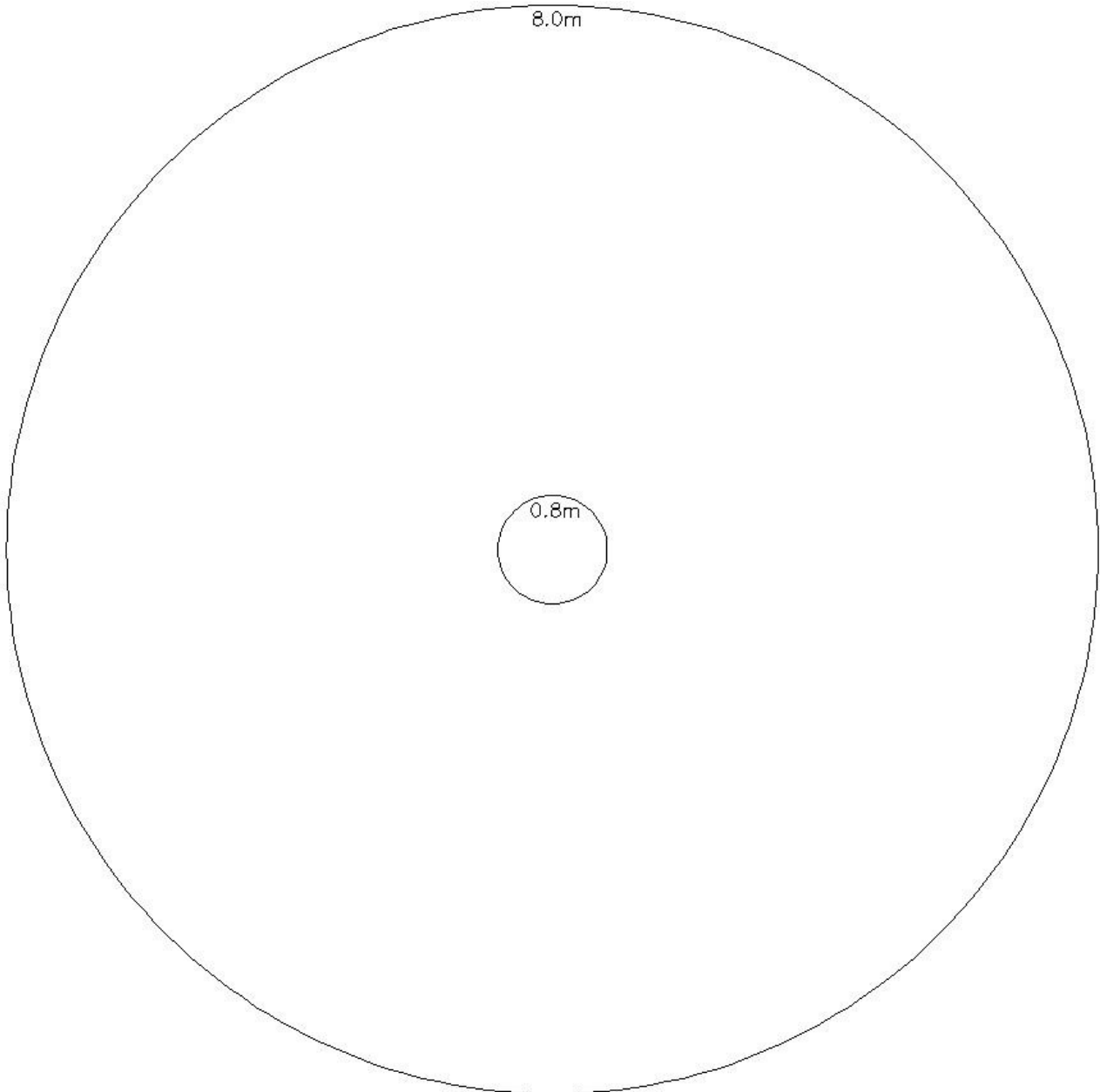
Federação Brasileira de Bumerangue

- No mínimo 3 juizes de linha.

## 9.2 *Pegada rápida (Fast Catch)*

### 9.2.1 Círculos requeridos

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raia de 8m e 0.8m requeridas;



### 9.2.2 Validação do arremesso

- O arremesso precisa ter alcance maior ou igual a 8.0 m
- O arremesso deve ser feito dentro da raia de 0.8m. O pé mais à frente do

jogador não deve tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob penalidade de perda do arremesso.

- O jogador deve fazer 5 pegadas válidas durante o seu turno;

### 9.2.3 Validação do turno

- O jogador deve fazer 5 arremessos válidos dentro de um tempo limite de 45s;
- Durante o turno o jogador pode trocar de bumerangue desde que retorne à raia central com o bumerangue que lançou pela última vez;

### 9.2.4 Pontuação

- Ficará registrado o tempo do turno em que o atleta tenha feito 5 pegadas válidas dentro do menor tempo ou o tempo definido no item a seguir;
- Caso o jogador não consiga fazer as 5 pegadas dentro do tempo limite o tempo a ser marcado em planilha deve obedecer ao seguinte critério:
  - Tempo = 250-(num pegadas válidas) \* 50 (s), dessa forma temos:

0 pegadas	250s
1 pegada	200s
2 pegadas	150s
3 pegadas	100s
4 pegadas	50s

- O atleta que tiver o menor tempo será o vencedor da prova;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

### 9.2.5 Round

- A prova consiste de 1 round de 2 turnos com 5 pegadas válidas por turno para cada atleta;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do

evento;

### 9.2.6 Aquecimento

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

### 9.2.7 Re-arremessos

- O competidor terá direito a re-arremesso se :
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha;
  - Houver falha nas marcações de tempo de todos os cronômetros;
  - Re-arremessos podem ser requeridos pelo atleta ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

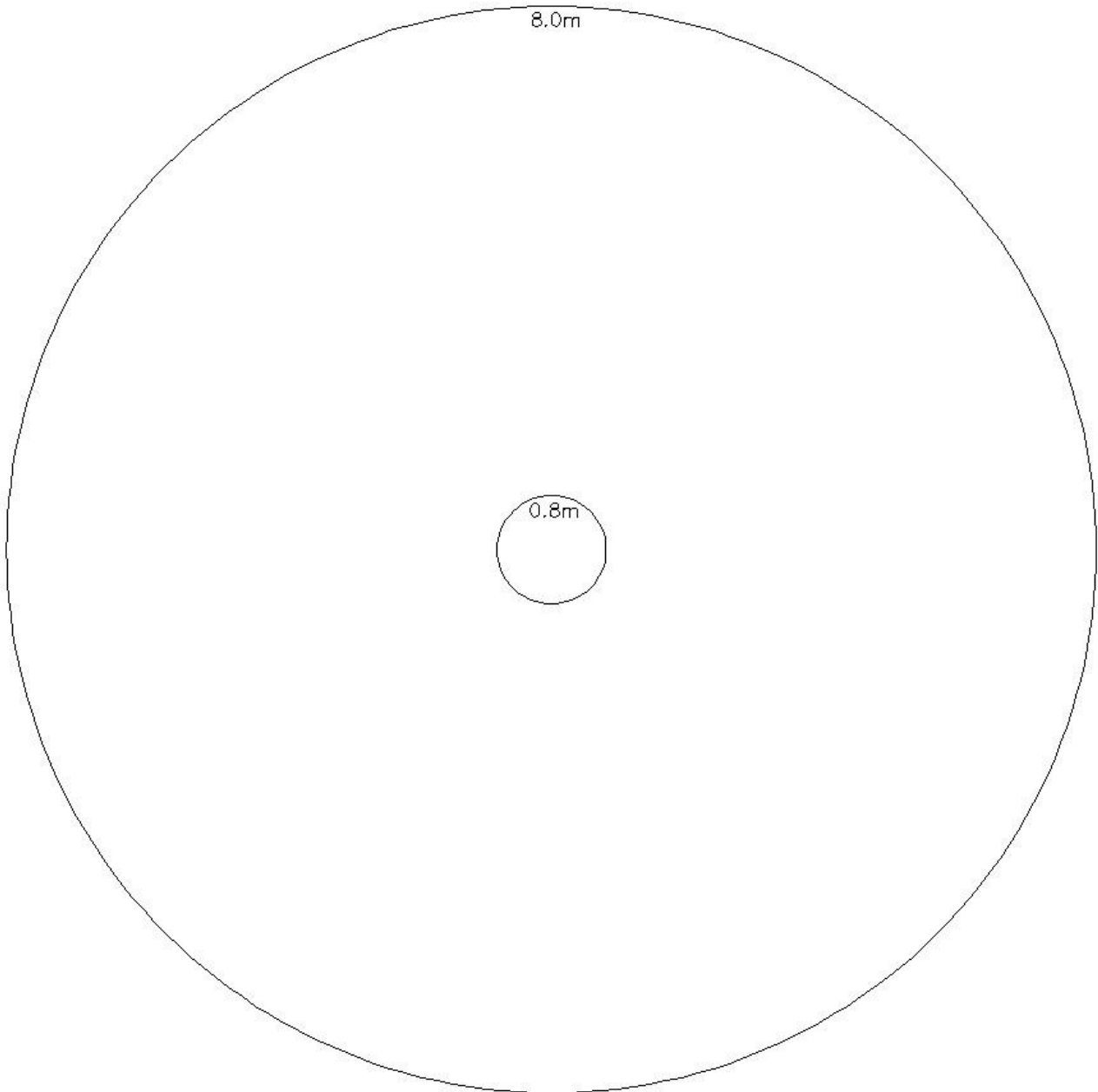
### 9.2.8 Juizes necessários

- 1 juiz do torneio;
- No mínimo 3 juizes de linha.
- 4 juizes de marcação de tempo ou o que estiver de acordo com o item 6 deste livro de regras. **Cada pegada deve ter o tempo marcado individualmente usando sempre o contador de voltas do cronômetro;**

### 9.3 *Pegadas acrobáticas(Trick Catch)*

#### 9.3.1 Círculos Requeridos

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raia de 8m e 0.8m requeridas;



#### 9.3.2 Validação do arremesso

- O arremesso precisa ter alcance maior ou igual a 8.0 m

- O arremesso deve ser feito dentro da raia de 0.8m. O pé mais à frente do jogador não deve tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob penalidade de perda do arremesso.
- Na fase de duplos (doublers) os dois bumerangues devem ter alcance igual ou superior a 8.0m, caso contrário perde-se os pontos desse lançamento;
- Todas as pegadas devem ser válidas conforme descrito no item 9.3.3;

### 9.3.3 Validação do turno

- O jogador tem direito a fazer 15 arremessos e pegadas válidas sendo 10 arremessos simples e 5 arremessos duplos;
- Fase de arremessos duplos (doublers):
  - Os bumerangues devem ser arremessados simultaneamente;
  - O jogador pode fazer as pegadas de um arremesso em qualquer ordem.
  - O primeiro bumerangue a ser pego deve ficar com o jogador até concluir a segunda pegada, se esse bumerangue cair no chão os pontos da primeira pegada são anulados;
  - As pegadas de um arremesso tem pontuação independente, se uma delas for válida os pontos dessa pegada são computados.
- No caso do jogador fazer todas as pegadas e arremessos válidos no seu turno ele ganha um novo turno completo com 15 arremessos.
- Para cada turno extra que o jogador faça pontuações perfeitas(sem erros ou arremessos inválidos) continuará a ganhar turnos extras. No caso de erro ou arremesso inválido o turno se encerra e o jogador tem todos os pontos somados até a última pegada válida. No caso de uma jogada dupla se o jogador erra uma das pegadas a outra fica automaticamente invalidada.
- Durante o turno o jogador pode trocar de bumerangue;
- Todas as pegadas devem ser feitas na sequência estabelecida no próximo item.
- As pegadas serão validadas se forem feitas como descrito a seguir:
  - **Mão esquerda livre:** Pegada com a mão esquerda por baixo ou por cima do bumerangue;
  - **Mão direita livre:** Pegada com a mão direita por baixo ou por cima do bumerangue;
  - **Duas mãos atrás das costas:** A pegada deve ser feita com as duas mãos atrás das costas. Depois da pegada feita o bumerangue deve ser conduzido com uma das mãos por trás das costas;
  - **Duas mãos embaixo da perna:** A pegada deve ser feita com as duas mãos embaixo de uma das pernas e a perna deve estar levantada no

momento da pegada. **A pegada deve ser finalizada retirando-se o bumerangue com uma das mãos por baixo da perna;**

- **Pegada águia:** A pegada deve ser feita com apenas uma das mãos por cima do bumerangue;
- **Chute com pegada:** A pegada deve ser feita após chutar o bumerangue com um dos pés ou com qualquer parte inferior ao joelho. Joelhada não é permitida. Depois de chutado o bumerangue pode ser pego de qualquer maneira: Ex: Uma mão, duas mãos , prensado no peito, barriga, perna , etc...
- **Pegada Túnel:** A pegada deve ser feita com os dois pés ou um pé e um joelho no chão e uma das mãos debaixo das pernas. **A pegada deve ser finalizada retirando-se o bumerangue com uma das mãos passando por debaixo das pernas.**
- **Uma mão debaixo das pernas:** A pegada deve ser feita com uma das mãos por debaixo de uma das pernas e essa perna deve estar levantada no momento da pegada. O bumerangue pode tocar alguma parte do corpo que não seja a mão desde que esta não seja usada para “prensar” o bumerangue e facilitar a pegada.
- **Uma mão atrás das costas:** A pegada deve ser feita com uma das mãos atrás das costas . O bumerangue pode tocar alguma parte do corpo que não seja a mão desde que esta não seja usada para “prensar” o bumerangue e facilitar a pegada.
- **Pegada com os pés:** A pegada deve ser feita com os dois pés ou qualquer parte do corpo abaixo do joelho sem que o bumerangue toque no chão. **A pegada é finalizada retirando o bumerangue com uma ou duas mãos.**

### 9.3.4 Pontuação

- A prova de Pegada acrobática é dividida em duas partes, arremessos simples (single) e arremessos duplos (doublers). A tabela abaixo mostra as pegadas na sequência correta e seus respectivos pontos:

<b>Arremessos simples (Single)</b>	
Pegada	Pontuação
Mão esquerda livre	2
Mão direita livre	2
Duas mãos atrás das costas	3
Duas mãos embaixo da perna	3
Pegada águia	4
Chute com pegada	6

Pegada Tunel	6
Uma mão embaixo da perna	7
Uma mão atrás das costas	7
Pegada com os pés	10
Total	50

<b>Arremessos Duplos (doublers)</b>	
Pegadas	Pontos
Duas mãos atrás das costas	3
Duas mãos embaixo da perna	3
Chute com pegada	6
Mão esquerda livre	2
Pegada Tunel	6
Mão direita livre	2
Uma mão atrás das costas	7
Uma mão embaixo da perna	7
Pegada com os pés	10
Pegada águia	4
Total	50

- O atleta que tiver o maior número de pontos ganha a prova;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

### 9.3.5 Round

- A prova consiste de 1 round de 1 turno com no mínimo 15 arremessos por turno para cada atleta;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

### 9.3.6 Aquecimento

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração

máxima de 10 minutos;

- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

### **9.3.7 Re-arremessos**

- O jogador terá direito a re-arremesso se:
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha;
  - Re-arremessos podem ser requeridos pelo atleta ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

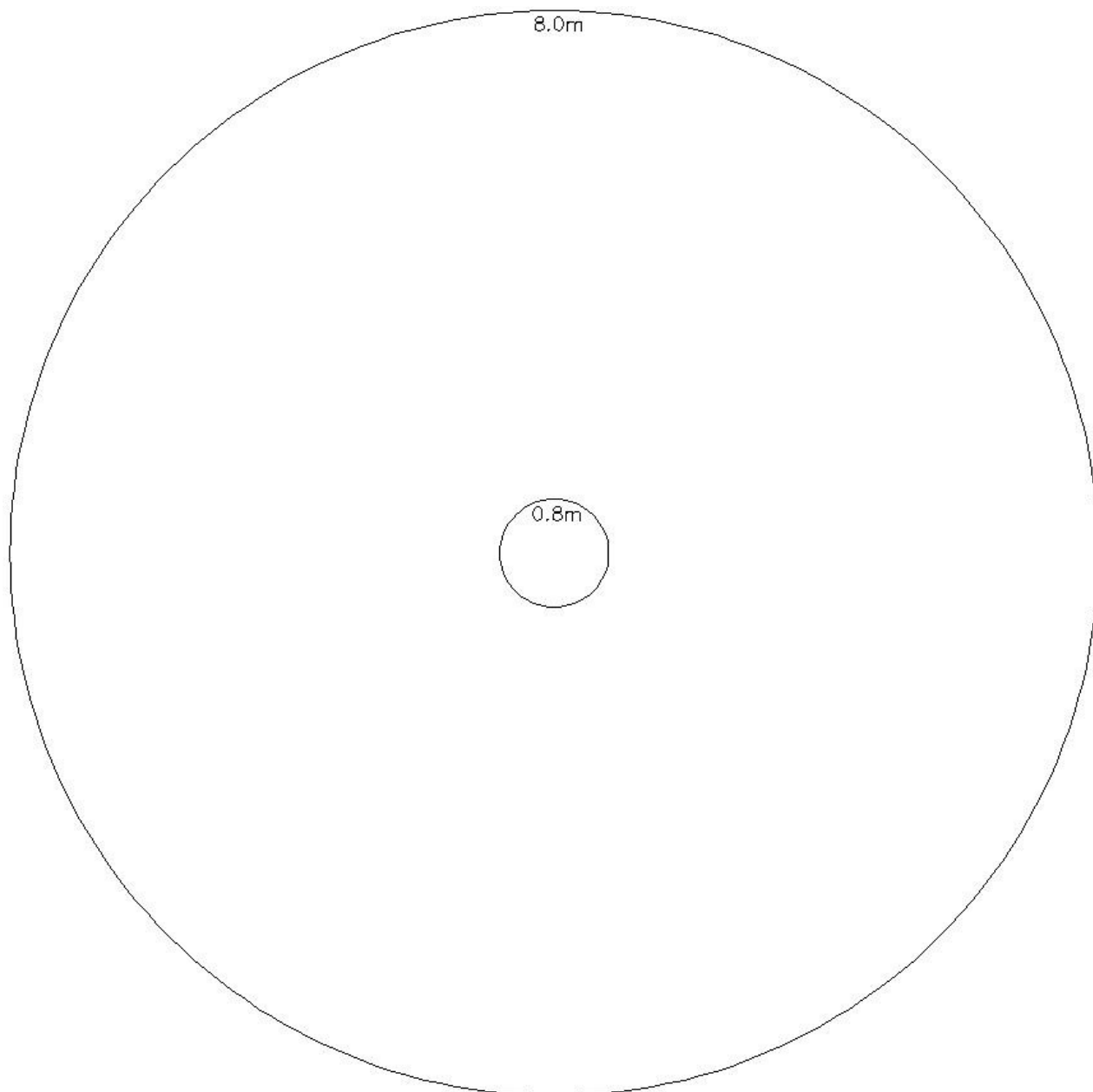
### **9.3.8 Juizes necessários**

- 1 juiz do torneio: Responsável por: preenchimento da planilha de pontos, verificação de evasão da raia de 0.8m ;
- No mínimo 3 juizes de linha.

## 9.4 *Enduro (Endurance)*

### 9.4.1 Círculos requeridos

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raia de 8m e 0.8m requeridas;



### 9.4.2 Validação do arremesso

- O arremesso precisa ter alcance maior ou igual a 8.0 m

- O arremesso deve ser feito dentro da raia de 0.8m. O pé mais à frente do jogador não deve tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob penalidade de perda do arremesso.

#### **9.4.3 Validação do turno**

- O jogador deve fazer o maior número de arremessos válidos dentro de um tempo limite de 180s (3 minutos);
- Durante o turno o jogador pode trocar de bumerangue desde que retorne à raia central com o bumerangue que lançou pela última vez;

#### **9.4.4 Pontuação**

- Ficará registrado o maior número de pegadas válidas durante o tempo estabelecido para a prova;
- O atleta que tiver o maior número de pegadas do seu turno será o vencedor da prova;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

#### **9.4.5 Round**

- A prova consiste de 1 round de 1 turno de 180s por atleta ;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

#### **9.4.6 Aquecimento**

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

#### **9.4.7 Re-arremessos**

- Caso haja uma interferência proposital por parte de outro competidor/juiz de linha o turno é cancelado e o juiz do torneio decidirá quando será iniciado um novo turno;

#### **9.4.8 Juizes necessários**

- 1 juiz do torneio;
- No mínimo 3 juizes de linha.
- 4 juizes de marcação de tempo ou o que estiver de acordo com o item 6 deste livro de regras.

### **9.5 M.T.A.**

#### **9.5.1 Círculos requeridos**

- Nenhum círculo é requerido para essa prova. A área de arremesso e pegada fica limitada às dimensões da quadra ou do ambiente;

#### **9.5.2 Validação do arremesso**

- Será válido o arremesso em que o bumerangue não toque em nenhuma parte da quadra/ambiente

#### **9.5.3 Validação do turno**

- Cada jogador fará 4 arremessos dentro dos limites da quadra ou ambiente e para cada arremesso deverá haver uma pegada válida para o registro do tempo do arremesso;

#### **9.5.4 Pontuação**

- Ficarão registrados os dois maiores tempos dos 4 arremessos e pegadas válidas;
- O atleta que tiver o maior tempo resultante será o vencedor da prova;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a

pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

### **9.5.5 Round**

- A prova consiste de 1 round de 1 turno de 4 arremessos para cada atleta ;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

### **9.5.6 Aquecimento**

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

### **9.5.7 Re-arremessos**

- O jogador terá direito a re-arremesso se:
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha;
  - O bumerangue tocar em qualquer parte do teto ou do ambiente com limite de um re-arremesso por jogada;
  - Re-arremessos devem ser requeridos pelo atleta ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

### **9.5.8 Juizes necessários**

- 1 juiz do torneio: Responsável por: preenchimento da planilha de pontos;
- 4 juizes de marcação de tempo ou o que estiver de acordo com o item 6 deste livro de regras.

## **9.6 Malabarismo (Juggling)**

### **9.6.1 Círculos requeridos**

- Não há círculos requeridos para essa prova, mas o alcance de cada um dos bumerangues deve ser verificado antes do início de cada turno;

### **9.6.2 Validação do arremesso**

- O jogador não deve ficar com mais que um bumerangue ao mesmo tempo;
- Enquanto um ou mais bumerangues estiverem no ar o jogador pode ficar com um bumerangue nas mãos;
- Para fazer uma pegada o jogador deve arremessar o bumerangue que esteja segurando;
- Se um dos bumerangues atingir qualquer parte do ambiente o jogador não tem direito a re-arremesso;

### **9.6.3 Validação do turno**

- O jogador começa a prova com dois bumerangues e deve sempre manter um deles no ar;
- As 30 primeiras pegadas devem ser feitas com dois bumerangues;
- A partir das 30 primeiras pegadas há uma pausa de 1 minuto e a prova prossegue com 3 bumerangues;
- O atleta terá 1 minuto de descanso a cada 30 pegadas válidas na fase de 3 bumerangues;
- Caso o atleta deixe um bumerangue cair e pegar o(s) outro(s) as duas últimas pegadas são somadas e o turno se encerra;

### **9.6.4 Pontuação**

- Ficará registrado o maior número de pegadas válidas;
- O atleta tiver o maior número de pegadas do seu turno será o vencedor da prova;
- No caso de empate os jogadores empatados tem sua pontuação definida da seguinte forma:
- Seja o número de jogares empatados NJ e a posição de empate P, a

pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação do atleta seguinte aos empatados será  $P+NJ$  os atletas seguintes terão pontuação crescente normal;

#### **9.6.5 Round**

- A prova consiste de 1 round de 1 turno por atleta ;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

#### **9.6.6 Aquecimento**

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada jogador terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

#### **9.6.7 Re-arremessos**

- Caso haja um interferência proposital por parte de outro competidor/juiz de linha o turno é cancelado e o juiz do torneio decidirá quando será iniciado um novo turno;

#### **9.6.8 Juizes necessários**

- 1 juiz do torneio: Responsável por: preenchimento da planilha de pontos;
- Dois juizes auxiliares para validar o número de pegadas;

### **9.7 *Resultado Final das provas individuais.***

O resultado final para cada competidor é a soma das suas classificações nas provas individuais. O jogador que tiver o menor somatório das classificações será o vencedor da prova;

## 10 Eventos de Times

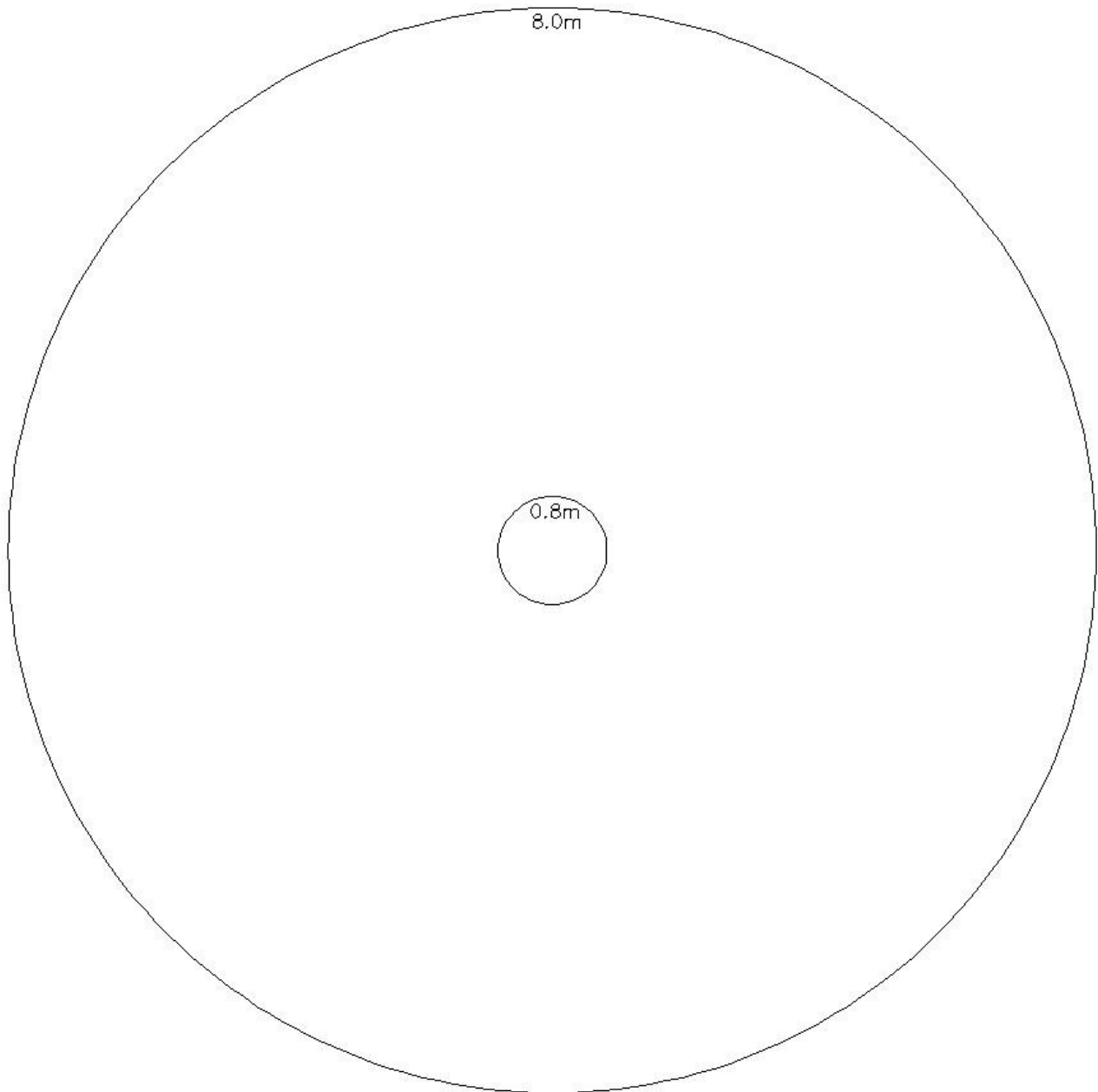
### 10.1 *Pegadas acrobáticas em DUPLAS (Team Trick Catch)*

#### 10.1.1 Formação de duplas

- A formação de duplas será feita por sorteio no início das atividades de duplas ou no início da competição.

#### 10.1.2 Círculos Requeridos

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raia de 8m e 0.8m requeridas;



### 10.1.3 Validação do arremesso

- Os arremessos precisam ter alcance maior ou igual a 8.0 m
- O arremesso deve ser feito dentro da raia de 0.8m. O pé mais à frente dos jogadores não devem tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob penalidade de perda do arremesso.
- Na fase de arremessos duplos (doublers) os dois bumerangues devem ter alcance igual ou superior a 8.0m, caso contrário perde-se os pontos desse lançamento;

- Todas as pegadas devem ser válidas conforme descrito no item 10.3.3;

#### 10.1.4 Validação do turno

- Os jogadores têm o direito a fazer 15 arremessos e pegadas válidas sendo 10 arremessos simples e 5 arremessos duplos para cada ;
- Fase de arremessos duplos (doublers):
  - Os dois bumerangues devem ser arremessados simultaneamente;
  - Os jogadores podem fazer as pegadas de um arremesso em qualquer ordem.
  - O primeiro bumerangue a ser pego deve ficar com o jogador até concluir a segunda pegada, se esse bumerangue cair no chão os pontos da primeira pegada são anulados;
  - As pegadas de um arremesso tem pontuação independente, se apenas uma delas for válida os pontos dessa pegada são computados.
- Os jogadores devem arremessar simultaneamente ou com intervalo máximo de 10 segundos do primeiro lançamento e devem fazer as mesmas pegadas por arremesso.
- Se um dos jogadores fizer todas as pegadas e arremessos válidos no seu turno ele ganha um novo turno completo com 15 arremessos mesmo que seu parceiro não o tenha feito.
- Para cada turno extra que o(s) jogador(es) façam pontuações perfeitas(sem erros ou arremessos inválidos) continuará a ganhar turnos extras. No caso de erro ou arremesso inválido o turno se encerra e os jogadores tem todos os pontos somados até a última pegada válida. No caso de uma jogada dupla (doublers) se o jogador erra uma das pegadas a outra fica automaticamente invalidada. Se os dois jogadores estiverem jogando em turno extra e um deles erra o outro continua a jogar.
- Durante o turno o jogador pode trocar de bumerangue;
- Todas as pegadas devem ser feitas na sequência estabelecida no próximo item.
- As pegadas serão validadas se forem feitas como descrito a seguir:
  - **Mão esquerda livre:** Pegada com a mão esquerda por baixo ou por cima do bumerangue;
  - **Mão direita livre:** Pegada com a mão direita por baixo ou por cima do bumerangue;
  - **Duas mãos atrás das costas:** A pegada deve ser feita com as duas mãos atrás das costas. **Depois da pegada feita o bumerangue deve ser conduzido com uma das mãos por trás das costas;**
  - **Duas mãos embaixo da perna:** A pegada deve ser feita com as duas

mãos embaixo de uma das pernas e a perna deve estar levantada no momento da pegada. **A pegada deve ser finalizada retirando-se o bumerangue com uma das mãos por baixo da perna;**

- **Pegada águia:** A pegada deve ser feita com apenas uma das mãos por cima do bumerangue;
- **Chute com pegada:** A pegada deve ser feita após chutar o bumerangue com um dos pés ou com qualquer parte inferior ao joelho. Joelhada não é permitida. Depois de chutado o bumerangue pode ser pego de qualquer maneira: Ex: Uma mão, duas mãos, prensado no peito, barriga, perna, etc...
- **Pegada Túnel:** A pegada deve ser feita com os dois pés ou um pé e um joelho no chão e uma das mãos debaixo das pernas. **A pegada deve ser finalizada retirando-se o bumerangue com uma das mãos passando por debaixo das pernas.**
- **Uma mão debaixo das pernas:** A pegada deve ser feita com uma das mãos por debaixo de uma das pernas e essa perna deve estar levantada no momento da pegada. O bumerangue pode tocar alguma parte do corpo que não seja a mão desde que esta não seja usada para “prensar” o bumerangue e facilitar a pegada.
- **Uma mão atrás das costas:** A pegada deve ser feita com uma das mãos atrás das costas. O bumerangue pode tocar alguma parte do corpo que não seja a mão desde que esta não seja usada para “prensar” o bumerangue e facilitar a pegada.
- **Pegada com os pés:** A pegada deve ser feita com os dois pés ou qualquer parte do corpo abaixo do joelho sem que o bumerangue toque no chão. **A pegada é finalizada retirando o bumerangue com uma ou duas mãos.**

#### 10.1.5 Pontuação

- A prova de Pegada acrobática é dividida em duas partes, arremessos simples (single) e arremessos duplos (doublers). A tabela abaixo mostra as pegadas na sequência correta e seus respectivos pontos:

<b>Arremessos simples (Single)</b>	
<b>Pegada</b>	<b>Pontuação</b>
Mão esquerda livre	2
Mão direita livre	2
Duas mãos atrás das costas	3
Duas mãos embaixo da perna	3
Pegada águia	4
Chute com pegada	6

Pegada Tunel	6
Uma mão embaixo da perna	7
Uma mão atrás das costas	7
Pegada com os pés	10
Total	50

<b>Arremessos Duplos (doublers)</b>	
Pegadas	Pontos
Duas mãos atrás das costas	3
Duas mãos embaixo da perna	3
Chute com pegada	6
Mão esquerda livre	2
Pegada Tunel	6
Mão direita livre	2
Uma mão atrás das costas	7
Uma mão embaixo da perna	7
Pegada com os pés	10
Pegada águia	4
Total	50

- A dupla que tiver o maior número de pontos ganha a prova;
- No caso de empate as duplas empatadas tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de duplas empatadas NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação da dupla seguinte às empatadas será P+NJ os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

#### 10.1.6 Round

- A prova consiste de no mínimo 1 round de 1 turno com no mínimo 15 arremessos por turno para cada dupla de atletas;
- O primeiro jogador da dupla tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso, o segundo jogador deve estar preparado para arremessar depois de no máximo 10 s depois do primeiro jogador.
- A ordem de arremesso das duplas deve ser definida pela organização da prova durante ou seguindo a ordem do sorteio sorteio das duplas ;

### **10.1.7 Aquecimento**

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada dupla terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

### **10.1.8 Re-arremessos**

- O time terá direito a re-arremesso se:
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha em qualquer um dos arremessos de um dos competidores do time. Os dois jogadores devem repetir o arremesso;
- Re-arremessos devem ser requeridos pelo time ou por um dos jogadores do time ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

### **10.1.9 Juizes necessários**

- 1 juiz do torneio e um auxiliar: Responsáveis por: preenchimento da planilha de pontos, verificação de evasão da raia de 0.8m e verificação da validação das pegadas. O juiz do torneio deve estar atento a um dos jogadores da dupla e o auxiliar deve ficar atento ao outro jogador;
- No mínimo 3 juizes de linha por atleta.

## ***10.2 Pegada rápida em DUPLAS (Team Fast Catch)***

### **10.2.1 Formação de duplas**

- A formação de duplas será feita por sorteio no início das atividades de duplas ou no início da competição.

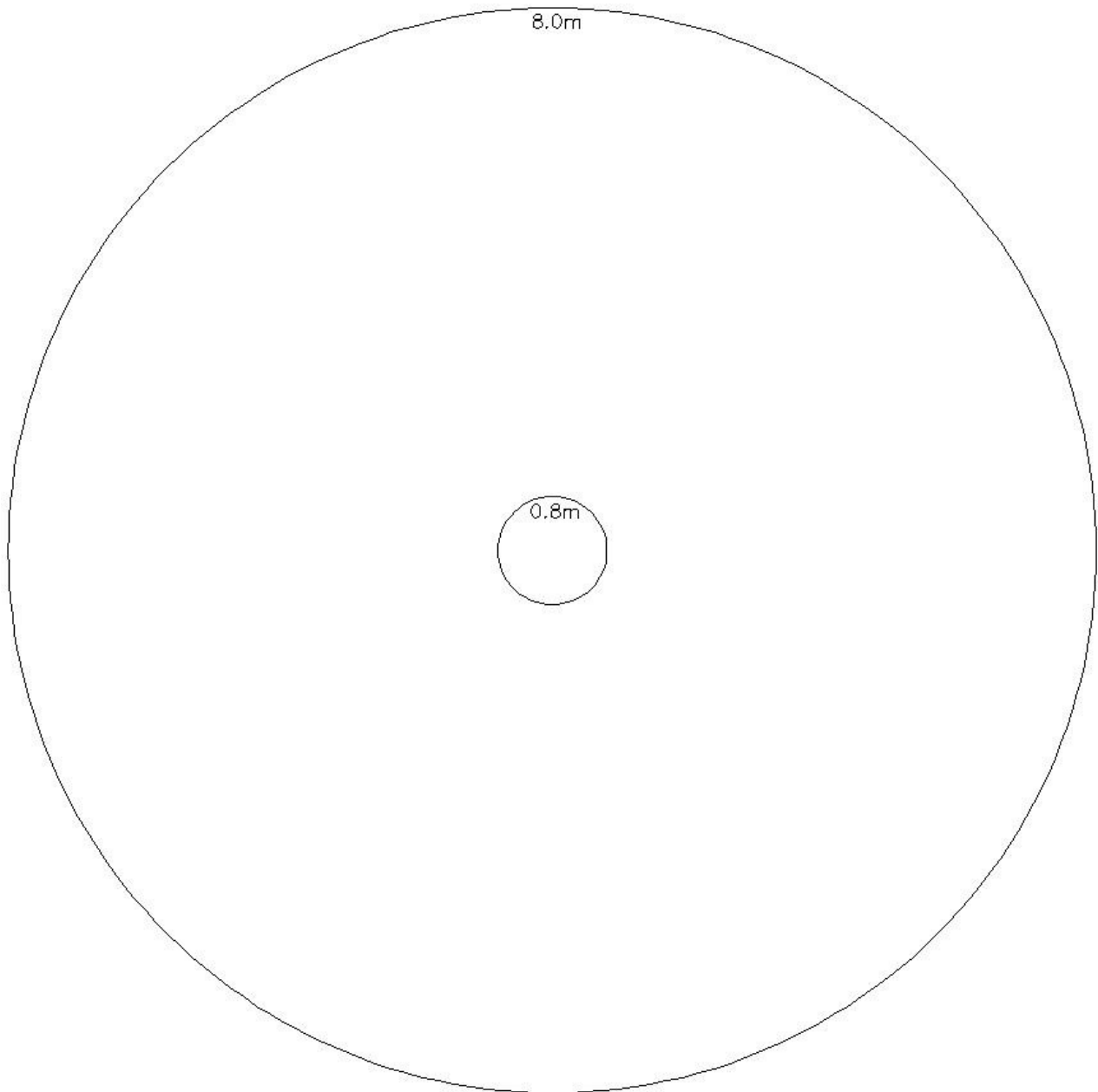
### **10.2.2 Círculos requeridos**

- Disputado dentro da raia de 8.0m de raio. Raia de 8m e 0.8m requeridas;









### **10.2.3 Validação do arremesso**

- O arremesso precisa ter alcance maior ou igual a 8.0 m
- Os arremessos deve ser feito dentro da raia de 0.8m. O pé mais à frente do jogador não deve tocar a linha da raia (queima de arremesso) sob penalidade de perder o arremesso.

### **10.2.4 Validação do turno**

- Cada jogador da dupla deve fazer 5 arremessos válidos dentro de um tempo limite de 90s;

- Durante o turno da dupla o jogador que estiver jogando pode trocar de bumerangue desde que retorne à raia central com o bumerangue que lançou pela última vez;
- O turno começa com um jogador arremessando, assim que o primeiro jogador fizer 5 pegadas válidas ele deve deixar a raia para que o segundo jogador arremesse.
- Caso o jogador faça a quinta pegada fora da raia central ele deve tocar esta com um dos pés para o segundo jogador começar a arremessar.

### 10.2.5 Pontuação

- Ficar registrado o tempo do turno em que os atletas tenham feito 5 pegadas válidas cada um dentro do menor tempo possível ou o tempo definido no item a seguir;
- Caso a dupla não consiga fazer as 10 pegadas dentro do tempo limite o tempo a ser marcado em planilha deve obedecer ao seguinte critério:
  - Tempo =  $550 - (\text{num pegadas válidas}) * 50$  (s), dessa forma temos:

0 pegadas	550s
1 pegada	500s
2 pegadas	450s
3 pegadas	400s
4 pegadas	350s
5 pegadas	300s
6 pegadas	250s
7 pegadas	200s
8 pegadas	150s
9 pegadas	100s

- A dupla que tiver o menor tempo será a vencedora da prova;
- No caso de empate as duplas empatadas tem sua pontuação definida da seguinte forma:
  - Seja o número de duplas empatadas NJ e a posição de empate P, a pontuação dos atletas empatados fica  $(P+(P+1)+(P+2)+\dots+(P+(NJ-1)))/NJ$ . A pontuação da dupla seguinte às empatadas será P+NJ os atletas seguintes terão pontuação crescente normal.

### 10.2.6 Round

- A prova consiste de 1 round de 2 turnos com 10 ou mais arremessos por turno para cada dupla;
- O jogador tem 15s para jogar depois da autorização do juiz sob pena de perder os pontos do arremesso;
- O turno é único para a dupla ou seja uma medida de tempo para os dois jogadores da dupla;
- A ordem de arremesso pode seguir a ordem de inscrição do campeonato ou qualquer outra ordem definida pelos organizadores do evento e/ou Juiz do evento;

### 10.2.7 Aquecimento

- O aquecimento deve ser autorizado pelo Juiz do Evento e terá duração máxima de 10 minutos;
- Ninguém deve arremessar fora do tempo de aquecimento;
- Antes de cada turno cada dupla terá por direito 1 minuto de aquecimento na raia. O juiz do evento deve autorizar esse aquecimento;

### 10.2.8 Re-arremessos

- O time terá direito a re-arremesso se :
  - Houver interferência proposital de um outro competidor/juiz de linha;
  - Houver falha nas marcações de tempo de todos os cronômetros;
- Re-arremessos devem ser requeridos pelo time ou por um dos jogadores do time ao juiz do torneio verbalmente;
- Re-arremessos devem ser feitos imediatamente depois do julgamento e autorização do juiz do Evento;

### 10.2.9 Juizes necessários

- 1 juiz do torneio: Responsável por: preenchimento da planilha de pontos, verificação de evasão da raia de 0.8m ;
- No mínimo 3 juizes de linha. Os juizes devem verificar se o bumerangue teve o alcance mínimo estabelecido pela prova.
- 4 juizes de marcação de tempo ou o que estiver de acordo com o item 6 deste livro de regras. **Cada pegada deve ter o tempo marcado individualmente usando sempre o contador de voltas do cronômetro;**

## 10.3 **Resultado Final das provas de times.**

O resultado final para cada time é a soma das suas classificações nas provas de times. A dupla que tiver o menor somatório das classificações será a vencedora do evento;

## 11 Referências

1. International Federation of Boomerang Associations - <http://www.ifba-online.com/smf/portal.php>;
2. Official IFBA RuleBook 2006 - <http://downloads.ifba-online.com/IFBA-Rulebook-2006.pdf>