

Offizielle DBC-Beginner-Regeln (Version 1, Blatt 1 von 2)
 (in Anlehnung an die "encouragement rules" der British Boomerang Society)

Alle Disziplinen werden ohne Mindestweite durchgeführt, jedoch werden 20 m Mindestweite empfohlen.

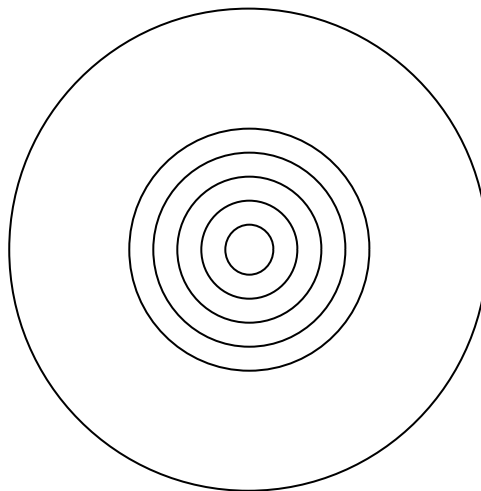
Langzeitflug unbegrenzt (MTA unlimited)

Kein Fang nötig, aber für jeden Fang werden 5 Sekunden gutgeschrieben

Wurf	Zeit	Fang?	Summe (Zeit + Fangbonus)
1			
2			
3			
4			
5			
Bestwert			

Genauigkeitswerfen (Accuracy)

Wurf	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
Summe	



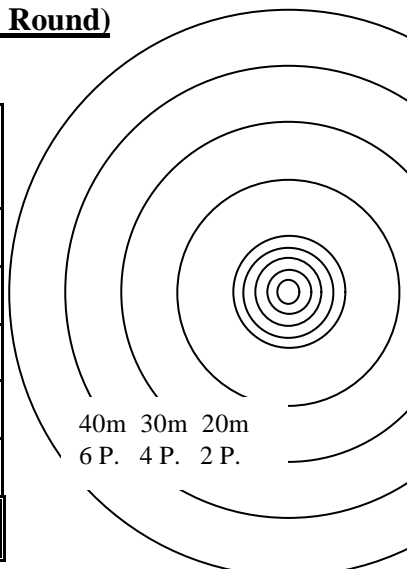
Je nach Ort, an dem der Bumerang liegenbleibt, werden folgende Punkte vergeben:

- 2 m-Kreis: 10 Punkte
(auf der 2 m-Linie: 9 Punkte)
- 4 m-Kreis: 8 Punkte
(auf der 4 m-Linie: 7 Punkte)
- 6 m-Kreis: 6 Punkte
(auf der 6 m-Linie: 5 Punkte)
- 8 m-Kreis: 4 Punkte
(auf der 8m-Linie: 3 Punkte)
- 10 m-Kreis: 2 Punkte
(auf der 10 m-Linie: 1 Punkt)

Die Gesamtpunktzahl wird aus 5 Würfungen ermittelt.

Australische Runde (Australian Round)

Wurf	W + G + F?	Punkte je Wurf
1		
2		
3		
4		
5		
Summe		



Pro Wurf werden Punkte vergeben für das Erreichen von Entfernungskreisen (W) (s. links), die Genauigkeit bei der Rückkehr (G) (s. oben) und für das Fangen (F) (Fang = 4 Punkte).

Die in diesen drei Klassen erreichten Punkte pro Wurf werden addiert.

Die Punkte aus den fünf Wertungswürfungen werden addiert und ergeben die Wertung.

Maximum pro Wurf = 6 + 10 + 4 = 20
 Maximum pro Runde = 100 Punkte

Wie in den Standardregeln müssen entweder Genauigkeits- oder Fangpunkte erzielt werden, um Weitenpunkte zu erhalten.