

## Australische Runde

### Fünfmal werfen und fangen: weit und möglichst genau zurück!

#### Bedingungen

Abwurf im Kreis mit 2m Radius, Flugweite mindestens 20m. Ein Durchgang mit fünf Wüfren. Die Ergebnisse werden addiert. 100 Punkte sind möglich. Für Weite, Rückkehrgenauigkeit und Fang werden folgende Punkte vergeben:

Genauigkeitspunkte	Fangpunkte	Weitenpunkte
im 2m-Kreis ..... 10	im 20m-Kreis ..... 4	50m ..... 6
im 4m-Kreis ..... 8	auf 20m-Linie ..... 3	40m ..... 4
im 6m-Kreis ..... 6	im 50m-Kreis ..... 2	30m ..... 2
im 8m-Kreis ..... 4	auf 50m-Linie ..... 1	
im 10m-Kreis ..... 2		

Wird eine Kreislinie berührt,  
so gibt es 1, 3, 5, 7 oder 9 Punkte.

Weitenpunkte gelten nur dann, wenn gleichzeitig Fang- oder Genauigkeitspunkte erzielt werden. Bei weniger als 30m Flugweite werden nur Fangpunkte gewertet.

#### Bumerang

Weiter, runder Flug mit genauer Rückkehr und ruhiger Landephase. Bei schwierigem Wind etwas höherfliegend. Bei extremen Wind ist das Ziel fünf Fänge.

#### Besonderheit

Die "Königsdisziplin" des Bumerangsports. Probleme bei der Durchführung wegen dem großen Platz- und Zeitbedarf. Wird deshalb gerne auch mit Beschränkung auf 30 bzw. 40m durchgeführt.

#### Sehr gute Leistungen in Abhängigkeit von den Windverhältnissen

Windstärke	..... 0	..... 1	..... 2	..... 3	..... 4
Punkte	..... 80	..... 70	..... 60	..... 50	..... 40

#### Verluste bei

allgemeinen Turbulenzen	..... 10 Punkte
drehendem Wind	..... 20 Punkte
vertikalen Strömungen	..... 10 Punkte

