

# Genauigkeit

## FünfWürfe möglichst genau zurück!

### Bedingungen

Abwurf im Kreis mit 2m Radius, Flugweite mindestens 20m. Ein Durchgang mit fünf Würfen. Die Ergebnisse werden addiert. Der Bumerang darf nach dem Abwurf nicht mehr berührt werden. Je nach Landepunkt werden folgende Punkte vergeben:

im 2m-Kreis .....10  
im 4m-Kreis ..... 8  
im 6m-Kreis ..... 6  
im 8m-Kreis ..... 4  
im 10m-Kreis ..... 2  
Wird eine Kreislinie berührt,  
so gibt es 1, 3, 5, 7 oder 9 Punkte.

### Bumerang

Verzeiht Wurf Fehler, vor der Landung sollte er sich gerade noch mal gegen den Wind stemmen und wenig Rotation haben.

### Schwierigkeit und Taktik

Man muß sehr genau den Wind beobachten und entsprechend den Wurf einrichten. Sehr gut die Würfe merken.

### Sehr gute Leistungen in Abhängigkeit von den Windverhältnissen

Windstärke ..... 0 ..... 1 ..... 2 ..... 3 ..... 4  
Punkte ..... 45 ..... 42 ..... 35 ..... 30 ..... 25

### Verluste bei

allgemeinen Turbulenzen ..... 5 Punkte  
drehendem Wind ..... 15 Punkte  
vertikalen Strömungen ..... 5 Punkte

