

FRECCETTE

Aggiornato al 20/05/2024



Tutte le partite del torneo di Freccette si svolgeranno presso il salone polivalente di Pinasca.

Regolamento

Composizione squadre:

La disciplina si articola in 4 mini tornei all'italiana a seconda dell'età e del sesso dei partecipanti:

- Il primo aperto a una coppia composta da giocatori delle annate dal 2012 al 2008
- Il secondo aperto a una coppia mista composta da una ragazza/donna e un ragazzo/uomo delle annate 2007 al 1979
- Il terzo aperto a una coppia composta da giocatori over 46 (1978)
- Il quarto aperto a una coppia composta da giocatori over 46 (1978)

Elenco partecipanti:

- I responsabili di ciascun quartiere dovranno presentare al Comitato un elenco dei partecipanti (distinta) alla disciplina "Freccette".
- Tale lista non potrà più subire modifiche a partire dalle ore 12.00 del 23 Giugno 2024.
- Sarà ammesso, nella distinta, un solo tesserato F.I.G.F. (Federazione Italiana Gioco Freccette)

Formula della manifestazione:

- Il torneo si svolgerà con la formula "all'italiana" secondo il calendario che verrà fornito dal Comitato al Responsabile di Freccette.
- In caso di mancata presenza di entrambi i concorrenti o anche solo di uno dei due rispetto alla distinta presentata, la partita verrà persa a tavolino.
- Ogni quartiere dovrà presentare almeno una coppia per ogni sfida.
- Qualora un quartiere non presentasse una squadra in uno dei 4 tornei, avrà in quel torneo tutte partite perse 4-0 (vedasi sezione punteggio e classifiche)
- La distinta dei giocatori, diversa per ognuno dei 4 tornei, dovrà essere presentata prima dell'inizio della disciplina.
- Tra una partita e l'altra il quartiere ha la facoltà di cambiare i propri giocatori, rispettando i vincoli descritti nella sezione composizione squadre, annotando la variazione sulla distinta di gioco, ma ciò dovrà essere deciso prima dell'inizio di una partita.
- Non possono in nessun caso essere sostituiti giocatori durante lo svolgimento di una partita. Nel caso uno dei due componenti della coppia, o entrambi, non terminassero la partita in corso, questa sarà automaticamente conteggiata come persa a tavolino con il punteggio di 4-0
- Sarà possibile iscrivere uno o più partecipanti over 46 al 2° torneo a patto che, nel

suddetto torneo non siano già presenti in distinta dei giocatori indicati come sostituti, che potrebbero coprire eventuali mancanze

- La coppia con il nuovo partecipante (over 46) che partecipa al 2° torneo inizia la partita con un leg di svantaggio, e con gli avversari che avranno diritto di tiro, e vantaggio di 100 punti, nel secondo leg di gioco (il primo dopo quello perso a tavolino). Dovrà in ogni caso essere rispettata (per il secondo torneo, la regola della coppia mista)

Regole del gioco:

Durante il gioco

- nell'area di gioco sono ammessi soltanto l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti e i giocatori designati.
- solamente l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti potranno trovarsi davanti ad un giocatore durante il gioco.
- gli avversari e il/la compagno/a di un giocatore, dovranno stare ad almeno a un metro alle spalle del Giocatore, mentre egli sta tirando.
- un giocatore in pedana ha diritto di consultare l'Arbitro per quanto riguarda il punteggio ottenuto o rimanente in qualsiasi momento durante il proprio turno di gioco.
- qualsiasi richiesta relativa a punteggi registrati o sottrazioni effettuate non sarà tenuta in considerazione dopo la conclusione del leg o della partita.
- Nel caso di protesta riguardante la decisione dell'Arbitro o del Segnapunti, supposto comportamento errato di un giocatore o ogni altra diatriba l'incontro sarà immediatamente interrotto e gli organizzatori o il personale autorizzato devono essere avvisati. Un giudizio sarà formulato dal personale autorizzato prima che il leg o l'incontro possa proseguire. Qualsiasi reclamo tardivo non verrà accettato.

Il bersaglio e la pedana

- il bersaglio avrà lo schema detto "a orologio" dall'1 al 20
- il bersaglio avrà un anello centrale interno, il "centro", dal valore di 50 punti, e un anello centrale esterno da 25 punti
- il bersaglio avrà anche una banda stretta interna, "l'anello dei tripli", che vale il triplo del valore del settore, e una banda stretta esterna, "l'anello dei doppi", che vale il doppio del valore del settore
- il bersaglio sarà fissato in modo che il segmento del "20" sia al centro della parte superiore del bersaglio (a ore 12).
- il bersaglio sarà fissato in modo che l'altezza verticale dal suolo, allo stesso livello della pedana, di una linea orizzontale passante per il centro del bersaglio, misuri 1,75 metri.
- una barra rialzata deve essere posta a materializzare la distanza minima di tiro, che dovrà essere di 2,40 metri (misurando orizzontalmente dalla faccia posteriore della barra fino al punto del pavimento in cui cade la perpendicolare calata dalla faccia del bersaglio).

- durante il tiro il giocatore non potrà calpestare nessuna parte della barra, né potrà lanciare alcuna freccetta se i suoi piedi non siano dietro la linea di tiro, anche se non toccano terra.
- un giocatore che lancia una freccetta da una posizione laterale rispetto alla barra dovrà tenere i piedi dietro alla linea immaginaria che si estende ai lati della barra stessa.

Il LEG:

- tutte le partite saranno strutturate in LEG (paragonabili ad un “set” tennistico)
- ogni leg è giocato secondo la formula “due contro due”, dove i componenti di entrambe le squadre dovranno sempre alternarsi al tiro
- un singolo turno tiro è composto dal lancio di un massimo di ‘tre’ freccette
- l’obiettivo è quello, all’interno di ogni leg, di arrivare ESATTAMENTE a 0 punti prima dell’avversario, partendo da un punteggio di 301
- NON conta quale coppia ha iniziato a tirare, vince il leg la prima squadra che arriva esattamente a zero
- vince l’incontro la coppia che si aggiudica per prima 4 leg.

Ordine di gioco

- Per stabilire quale coppia inizierà a tirare nel primo leg, verrà fatto un sorteggio (es. “monetina testa o croce”)
- Per ogni leg successivo, inizierà sempre a tirare la squadra che ha perso il turno precedente
- Solamente al leg 7, qualora ci si arrivasse, verrà nuovamente effettuato un sorteggio per stabilire chi inizia a tirare
- L’ordine di gioco dei giocatori all’interno della coppia, è a discrezione dei giocatori, con il solo vincolo che non possono mai tirare due volte di seguito due componenti della stessa coppia

Il tiro

- Le freccette verranno fornite ai giocatori dal comitato organizzatore. Non si potranno usare freccette proprie
- Ogni giocatore, prima dell’inizio della partita e dopo aver effettuato il sorteggio per stabilire chi inizierà a tirare nel primo leg ha diritto a 6 freccette di prova (o riscaldamento) sul bersaglio assegnato per la gara. I tiri di prova sono facoltativi.
- Il tiro inizia liberamente, senza un “via” da parte dell’arbitro. È sufficiente iniziare a tirare (assicurandosi che non vi siano ostacoli di qualsiasi tipo tra chi tira e la zona del bersaglio)
- tutte le freccette devono essere lanciate deliberatamente, una alla volta, da e per mezzo della mano. Tutte le freccette devono essere lanciate con la punta rivolta verso il bersaglio. Se non è così, tutto il turno di tiro sarà dichiarato ‘nullo’ e non conteggerà

punti per quel leg.

- se un giocatore, durante il suo turno di tiro tocca, con le mani o altra parte del corpo, una freccetta già nel bersaglio, quel turno di tiro sarà considerato concluso. Verranno accumulati i punti ottenuti in quel turno fino a quel momento
- un giocatore non può mai toccare volontariamente le freccette dell'avversario, quando sono sul bersaglio. Qualora lo facesse, la coppia perderà automaticamente il leg in corso e quello successivo. La penalità rimane valida anche se portasse direttamente alla conclusione della partita
- le freccette andranno sempre rimosse dal giocatore che le ha tirate (tranne nei casi in cui un'inabilità fisica permanente o temporanea richieda assistenza al giocatore), solo dopo avvenuto conteggio da parte dell'arbitro
- qualsiasi freccetta che rimbalzi o cada dal bersaglio non potrà essere rilanciata.
- qualsiasi freccetta che, anche se precedentemente conficcata sul bersaglio, cada dallo stesso prima che il turno di tiro sia completato e le freccette recuperate, non sarà conteggiata. Questo significa che, ad esempio, se il tiro della seconda o terza freccetta, farà cadere una freccetta già andata a bersaglio in precedenza nello stesso turno di tiro, la freccetta caduta NON farà punteggio per quel turno
- prima del recupero delle freccette, al completamento del tiro, non è consentito al giocatore o al segnapunti spingere una freccetta (o più freccette) nel bersaglio per evitare che cada, o trattenerla sul bersaglio per la stessa ragione. Qualora ciò dovesse accadere, le freccette interessate non saranno conteggiate.
- se un giocatore danneggia, percuote o tratta in maniera impropria il bersaglio nel togliere le freccette al termine del suo tiro, riceverà un'ammonizione verbale dall'Arbitro della partita. Alla terza ammonizione nel corso della medesima partita, La coppia di quel giocatore perderà d'ufficio quel leg.

Il punteggio

- il leg come detto, parte da 301.
- tutti i punteggi ottenuti ad ogni turno di tiro, verranno sottratti dal totale iniziale (o dal punteggio rimanente) della coppia a cui il giocatore che tira appartiene.
- I punteggi verranno sottratti sempre e solo alla fine del turno di tiro del singolo giocatore.
- si applica la regola del sovra punteggio (detto anche: 'sballare'): se in un tiro il Giocatore realizza un punteggio superiore al totale residuo della coppia per chiudere quel leg, il turno di tiro non avrà valore ed il punteggio registrato per quel turno sarà zero.
- il turno di tiro può essere interrotto: il giocatore di turno, se lo ritiene, dopo aver tirato una o due frecce, può decidere di non tirare le frecce rimanenti, e mantenere il totale accumulato fino a quel momento.
- una freccetta conterà punti solamente se la punta rimane conficcata all'interno del bersaglio fino al completamento del turno di tiro e finché il punteggio non venga annunciato e registrato sulla tabella segnapunti.
- il punteggio della freccetta viene conteggiato sul lato del filo di settore del bersaglio dal quale la punta della freccetta penetra o tocca la superficie del bersaglio.
- ogni eventuale reclamo, relativo al punteggio ottenuto, dovrà essere sollevato verso

l'arbitro PRIMA della registrazione dello stesso, e in ogni caso prima del recupero delle freccette dal bersaglio da parte di chi le ha tirate (o di chi lo supporta, per i casi precedentemente descritti). Qualsiasi eventuale reclamo tardivo, sarà automaticamente respinto.

- l'Arbitro, mentre dirige una partita di freccette, ha potere decisionale per tutto ciò che riguarda le regole di gioco e, se necessario, potrà consultare il Comitato prima di annunciare qualsiasi decisione durante lo svolgimento della partita.

Fine della partita

- la Partita è giocata al "meglio di sette" Leg, cioè la prima coppia che arriva a vincere quattro leg, si aggiudicherà l'incontro. I restanti eventuali leg, qualora ve ne fossero, non saranno disputati.
- per ogni leg sono consentiti un massimo di 8 turni di tiro (24 lanci) per ogni giocatore, per ogni coppia (la coppia avrà quindi a disposizione 16 turni per LEG).
- al termine del numero massimo di tiri consentiti, se nessuno è arrivato a ZERO, vince la coppia che ha il punteggio più basso.
- qualora al termine dei turni consentiti, le due squadre avessero un punteggio esattamente pari, verrà lanciata una singola freccia per squadra, e il punteggio più alto si aggiudicherà il leg. In questo caso, spetterà alle squadre decidere in autonomia chi dovrà tirare.
- qualora si rimanesse ancora pari, si ripete il tiro singolo (facendo tirare l'altro giocatore della coppia), fino a quando una delle due squadre non farà meglio dell'altra.
- un "Game Shot", che deve essere annunciato dall'Arbitro, è valido solamente se le freccette tirate realizzano esattamente il punteggio richiesto e se rimangono conficcate nel bersaglio fino al loro recupero dopo la chiamata del "Game Shot".
- se un "Game Shot" annunciato dall'Arbitro non andasse a segno, o realizzasse un punteggio inferiore a quello richiesto per chiudere il leg, il giocatore avrà il diritto di continuare il tiro, qualora non siano già state tirate tutte le freccette.
- un "Game Shot" che, invece, oltrepassa il punteggio richiesto, porrà fine al turno di tiro, annullando tutti i punti eventualmente ottenuti in quello stesso turno
- la prima coppia che finisce, indipendentemente da chi abbia iniziato a tirare, sarà dichiarata vincitrice del leg. Una freccetta lanciata dal Giocatore dopo la chiusura non avrà alcun valore.

Classifica della disciplina:

Le classifiche saranno redatte in base ai seguenti criteri:

- 3 punti per una vittoria conseguita prima del settimo leg
- 2 punti per una vittoria conseguita al settimo leg
- 1 punto per una sconfitta conseguita al settimo leg
- 0 punti per una sconfitta prima del settimo leg

La classifica finale della disciplina sarà data dalla somma dei punti totali dei 4 tornei.

In caso di medesimo punteggio, si classificherà nella posizione più alta il quartiere con meno leg persi.

Se il totale dei leg persi è lo stesso, i quartieri si piezzeranno in identica posizione.

Punteggio finale:

Al termine delle partite, verrà stilata la classifica di freccette e verrà assegnato il seguente punteggio per contribuire alla classifica finale dei Giochi:

- alla 1^a squadra classificata verranno assegnati 5 punti
- alla 2^a squadra classificata verranno assegnati 3 punti
- alla 3^a squadra classificata verranno assegnati 2 punti
- all'ultima squadra classificata verrà assegnato 1 punto

(i punteggi indicati nella sezione punteggio finale, possono essere modificati con il "Potere della Girandola" o la "Maledizione del Framasun" descritti nel Regolamento Generale dei Giochi).