



FRECCETTE

1. REGOLE GENERALI

1.1. **Rosa Squadra**

- Ogni squadra è composta da una rosa da 2 a 3 giocatori di cui al massimo 1 fuori quartiere (farà fede la carta d'identità).

1.2. **Sanzioni**

- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta.

1.3. **Calendario e orari**

- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.



2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. *Regole di gioco*

- Le partite vengono disputate a coppie, con 20 gruppi di tiri a partita per ciascuna squadra: i giocatori si alternano, ciascuno per il lancio di tre freccette per volta (il tempo massimo per tirare tre freccette è di un minuto).
- Il tiro viene effettuato da una distanza prestabilita con una linea a terra da non superare con i piedi, altrimenti il tiro viene considerato nullo.
- Al termine di ogni serie di lanci, il conteggio dei punti è valido solo per le freccette fisse sul tabellone; sono escluse quelle che non hanno toccato il tabellone (in tal caso, vale la responsabilità del singolo lanciatore per eventuali danni causati, anche se involontariamente) e quelle che, pur avendolo toccato, sono cadute a terra.
- I punti si conteggiano secondo quanto indicato sul supporto, a seconda di spicchi e anelli che compongono il cerchio, il centro vale 50 punti.
- Se un giocatore si presenta da solo potrà effettuare solo 10 lanci e non quelli tutti e 20.
- Tutte le freccette (tre al massimo, per ciascun turno del singolo giocatore) devono essere lanciate deliberatamente, una alla volta, con la mano. Tutte le freccette devono essere lanciate con la punta rivolta verso il bersaglio: se non avviene così, il lancio sarà dichiarato nullo e non rientrerà nel conteggio dei punti.
- Se un giocatore, durante il proprio turno di tiro, tocca con le mani una freccetta già in bersaglio, quel turno di tiro sarà considerato concluso e annullato, non potrà essere continuato.
- Qualsiasi freccetta che rimbalzi o cada dal bersaglio non potrà essere rilanciata. Qualsiasi freccetta che cada dal bersaglio prima che il tiro sia completato e che le freccette siano recuperate non conteggerà alcun punteggio;

2.2. *Arbitraggio*

- La squadra vincente di ogni partita arbitrerà la successiva.
- I punti si conteggiano secondo quanto indicato sul supporto, a seconda di spicchi e anelli che compongono il cerchio; il centro vale 50 punti.
- Il conteggio dei punti è affidato in via esclusiva all'arbitro-segnapunti della partita, cui viene assegnato un modulo per i punteggi delle dieci serie di tiri;

2.3. *Durata della partita*

- La partita termina allo scadere del tempo (20 minuti).
- Nelle partite a eliminazione diretta in caso di parità allo scadere del tempo si procederà a una serie di 3 tiri a testa supplementare secca.



3. STRUTTURA DEL TORNEO

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.