



## VALLIADI® 2022

### REGOLAMENTO DEL GIOCO DELLE FRECCETTE

#### 1. IL TIRO

**1.1** Ai giocatori verranno fornite le freccette dal comitato organizzatore e non si potranno usare freccette proprie; ognuna di esse non dovrà superare la lunghezza totale di 30,5 centimetri né pesare più di 50 grammi. Ogni freccetta sarà composta di una punta ad ago metallica fissata ad un corpo. Sulla parte posteriore del corpo sarà collegato uno stelo (o coda), dotato di alette.

**1.2** 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, il lancio sarà dichiarato 'nullo' e non conteggerà punti per quel Leg, Set o Partita.

**1.3** Un tiro è composto da un massimo di 'tre' freccette.

**1.4** Se un Giocatore, durante il suo turno di tiro, tocca con le mani o altra parte del corpo una freccetta già nel bersaglio, quel tiro sarà considerato concluso.

**1.5** Qualsiasi freccetta che rimbalzi o cada dal bersaglio non potrà essere rilanciata.

**1.6** Qualsiasi freccetta che cada dal bersaglio prima che il tiro sia completato e le freccette recuperate, non saranno conteggiate.

**1.7** 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.

**1.8** 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, il Giocatore perderà d'ufficio quel Leg, Set o Partita.

#### 2. INIZIO E FINE DELLA PARTITA

**2.1** Ogni Partita o Leg inizierà liberamente, cioè per iniziare a fare punti il Giocatore ha bisogno solo di conficcare una freccetta nel bersaglio.

**2.2** Per ogni partita sono consentiti un massimo di 16 tiri per ogni giocatore nella prima fase a gironi, 18 nelle semifinali e finale per i tornei singoli e rispettivamente 8 e 9 nel doppio. Al termine del numero massimo di tiri consentiti, se nessuno è arrivato a ZERO, vince chi ha il punteggio più basso.

**2.3** Si applica la regola del sovra punteggio (detto anche: 'sballare'): se in un tiro il Giocatore realizza un punteggio superiore a quanto richiesto per chiudere quel Leg o quella Partita, il tiro non avrà valore ed il punteggio rimarrà com'era prima del tiro in questione.

**2.4** Un "Game Shot" (o "Partita", o "Leg") annunciato dall'Arbitro o dal Chiamapunti è valido solamente se le freccette tirate realizzano il punteggio richiesto e se rimangono conficcate nel bersaglio fino al loro recupero dopo la chiamata del "Game Shot".

**2.5** Se un "Game Shot" (o "Partita", o "Leg") annunciato dall'Arbitro o dal Chiamapunti risulta errato, il giocatore avrà il diritto di continuare il tiro, qualora non siano già state tirate tutte le freccette.

**2.6** Se, a causa di un errore commesso in riferimento al punto 2.4, il Giocatore ha rimosso le freccette dal bersaglio prima che tutte e tre siano state lanciate, l'Arbitro dovrà riposizionare la freccetta o le freccette rimosse il più vicino possibile alla loro posizione iniziale e permettere al Giocatore di completare il tiro.

**2.7** Il primo Giocatore che finisce (e dunque avrà 'chiuso') sarà dichiarato il vincitore del Leg o della Partita, secondo quanto applicabile. Una freccetta lanciata dal Giocatore dopo la chiusura non avrà alcun valore.

**2.8** In una Partita o in un Set suddiviso in Leg, la Partita o il Set saranno giocati al "meglio di cinque" Leg, cioè il primo Giocatore che arriva a vincere la maggior parte del numero fissato di Leg sarà il vincitore della Partita o Set e i restanti Leg, qualora ve ne siano, non saranno giocati.

**2.9** PER LA CHIUSURA DEL LEG O DELLA PARTITA SARA' SUFFICIENTE LA CHIUSURA "SEMPLICE" (non sarà obbligatorio fare un "doppio").

**2.9.1** In caso di pareggio a parità di tiri effettuati (16 o 18 a seconda della fase di gioco del torneo), verrà fatto il tiro di UNA freccetta di spareggio: chi fa il numero più alto vince (in caso di ulteriore pareggio si proseguirà ad oltranza). Nel TORNEO DI DOPPIO, in caso di ulteriore parità, la seconda freccetta dovrà essere lanciata dal giocatore che non ha fatto il primo lancio.

### **3. PUNTEGGIO**

**3.1** Il Torneo delle VALLIADI® stabilisce che il Leg parta da 401 nella prima fase a gironi e da 501 per le semifinali e finali. Tutti i punteggi ottenuti dal Giocatore verranno sottratti dal totale iniziale prefissato o dal punteggio rimanente dopo il tiro precedente.

**3.2** Una freccetta conteggerà punti solamente se la punta rimane conficcata all'interno del bersaglio fino al completamento del tiro e finché il punteggio non venga annunciato e registrato sulla tabella segnapunti.

**3.3** 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.

**3.4** Le frecce saranno recuperate dal bersaglio personalmente dal Giocatore, tranne nei casi in cui un'inabilità fisica permanente o temporanea richieda assistenza al Giocatore, ma solamente dopo che il punteggio è stato registrato dal Registrapunti.

**3.5** Ogni protesta relativa al punteggio ottenuto non può essere fatta dopo che il punteggio è stato registrato dal Registrapunti e le frecce sono state recuperate. Se il punteggio errato determina una vittoria nel leg, il risultato rimarrà.

**3.6** Gli errori aritmetici rimarranno come annotati sulla tabella segnapunti, se non verranno corretti prima del successivo tiro del Giocatore il cui punteggio è errato.

**3.7** Il punteggio a cui è rimasto un Giocatore deve essere segnato sulla tabella segnapunti in modo ben visibile, all'altezza degli occhi, di fronte ai giocatori e al Registrapunti.

**3.8** L'Arbitro, mentre dirige una partita di frecce, 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.

### **4. IL BERSAGLIO – SPECIFICHE DI APPROVAZIONE WDF**

**4.1** Gli organizzatori dei tornei disputati secondo queste Regole devono assicurare che tutti i bersagli usati nei tornei abbiano le specifiche di cui sotto:

- a. avranno lo schema detto "a orologio" dall'1 al 20
- b. avranno un anello centrale interno, il "centro", che vale 50 punti
- c. avranno un anello centrale esterno che vale 25 punti
- d. avranno una banda stretta interna, "l'anello dei tripli", che vale il triplo del valore del settore
- e. avranno una banda stretta esterna, "l'anello dei doppi", che vale il doppio del valore del settore

**4.2** Il bersaglio sarà fissato in modo che il segmento del "20" sia al centro della parte superiore del bersaglio.

### **5. SISTEMAZIONE DEL BERSAGLIO E DIMENSIONI DELLA PEDANA DI GIOCO**

**5.1** 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**.

**5.2** 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).

**5.3** 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.

**5.4** 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.

**5.5** Qualsiasi Giocatore che non rispetti le clausole 5.3 e 5.4 verrà inizialmente richiamato dall'Arbitro. Qualsiasi freccetta lanciata successivamente al richiamo, il cui lancio sia stato effettuato non rispettando le clausole suddette, non sarà conteggiata e sarà dichiarata senza valore dall'Arbitro.

## **REGOLE DI GARA**

### **6. REGOLE GENERALI DI GARA**

Gli eventi possono essere:

Singoli – che potranno essere singoli maschili o femminili

Doppi – che potranno essere maschili, femminili o misti

### **7. REGOLE**

**7.1** L'interpretazione delle Regole di Gioco FIGF in relazione a una gara di freccette è di competenza dell'Associazione VALLIADI® A.P.S. o di soggetti da essi incaricati, la cui decisione sarà finale e vincolante.

**7.2** Tutti i partecipanti ai tornei seguiranno le Regole di Gioco di questo torneo.

**7.3** Qualsiasi giocatore che non segua una qualsiasi delle Regole di Gioco durante il torneo potrà essere squalificato dal torneo stesso.

**7.4** Se per qualsiasi motivo l'Associazione VALLIADI® A.P.S. decide di squalificare un giocatore, o un doppio, la decisione deve essere comunicata direttamente e immediatamente all'interessato o agli interessati.

**7.5** Il giocatore o il doppio squalificati devono essere informati delle ragioni della squalifica.

**7.6** Nel caso la squalifica venga emessa e confermata a incontro in corso, la parte avversaria avrà partita vinta e proseguirà al turno successivo del torneo.

### **8. ORDINE DI GIOCO**

**8.1** L'ordine di tiro al centro sarà stabilito da un sorteggio o dal lancio di una moneta.

**8.2** Il vincitore lancerà per primo nella Partita e in tutti i successivi Leg dispari, che comprenderanno anche il Leg decisivo se necessario.

### **9. TIRI DI PROVA**

**9.1** Ogni Giocatore ha diritto a 3 freccette di prova (o riscaldamento) sul bersaglio assegnato per la gara prima di una Partita.

**9.2** Nessun'altra freccetta di prova può essere lanciata durante la Partita senza il permesso dell'Arbitro.

### **10. DURANTE IL TORNEO**

**10.1** Durante il torneo tutti i giocatori giocheranno sotto la direzione e il controllo di Organizzatori e/o incaricati ufficiali dall'Associazione VALLIADI® A.P.S..

**10.2** Nell'area di gioco sono ammessi soltanto l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti e i giocatori designati.

**10.3** Solamente l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti potranno trovarsi davanti ad un giocatore durante il gioco.

**10.4** L'avversario/gli avversari e, nel doppio, il/la compagno/a di un Giocatore, dovrà/dovranno stare almeno a un metro alle spalle del Giocatore, mentre egli sta tirando.

**10.5** 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.

**10.6** Qualsiasi richiesta relativa a punteggi registrati o sottrazioni effettuate non sarà tenuta in considerazione dopo la conclusione del Leg o della partita.

**10.7** 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.