



S.T.S.M.

Regolamento semplificato del gioco delle freccette per i Tornei con punteggio iniziale di 301 punti

➤ **Tiri di allenamento**

È concesso ai 2 Giocatori il lancio di 3 freccette come allenamento prima dell'inizio della partita.

➤ **Inizio partita**

Sarà il centro del bersaglio (bull's eye) o la distanza più prossima di un'ulteriore freccetta lanciata da entrambi i Giocatori a determinare colui che inizierà per primo.

➤ **Scopo del gioco**

Dopo aver individuato chi inizia la partita, i 2 Giocatori si alterneranno nei tiri (1 tiro = 3 freccette) fino ad un massimo di 10 tiri (30 freccette).

Il totale dei punti del singolo tiro verrà scalato di volta in volta da quello personale iniziale di **301**.

Un Giocatore vince l'incontro quando raggiunge per primo il punteggio di "Zero" (0); se questo non fosse possibile, quando un Giocatore si avvicina di più allo "Zero" rispetto all'avversario.

Se il punteggio da sottrarre per raggiungere lo "Zero" è superiore a quello mancante, il punteggio rimarrà invariato. Se un Giocatore è soddisfatto del risultato raggiunto può decidere di non utilizzare (tirare) le freccette a sua disposizione per quel tiro.

➤ **Errore del punteggio**

In caso di errore nella annotazione del punteggio, il Giocatore interessato o l'avversario deve far eseguire le opportune correzioni prima che inizi il turno successivo. Nessun reclamo può essere accettato dopo questa fase.

➤ **Recupero delle freccette**

Dopo ogni tiro, il Giocatore recupera le freccette ed esce dalla zona di tiro lateralmente senza procurare disturbo all'avversario e si pone dietro la zona di esclusione.

Le freccette 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.

➤ **Tiri non validi**

Durante ogni singolo lancio della freccetta, il piede non dovrà mai superare la linea di tiro prevista per il corretto svolgimento della partita. Se ciò accadesse, il punteggio di quella freccetta non sarà valido ed il lancio non potrà essere ripetuto (salvo diversa decisione da parte del Comitato Organizzatore).

Tutte le freccette devono essere lanciate con la punta rivolta verso il bersaglio pena l'annullamento del tiro senza recupero (salvo diversa decisione da parte del comitato organizzatore).

➤ **Calcolo del punteggio**

Il bersaglio è diviso da fili metallici (spider) in 20 segmenti di uguale dimensione, numerati non in ordine da 1 a 20, con un centro diviso in 2 settori concentrici.

La freccetta che termina in una delle porzioni più grandi del segmento, tradizionalmente colorate di nero o bianco, fa realizzare al Giocatore il numero di punti indicati sul bordo esterno del settore.

- **"Anello del doppio"** o anello esterno del segmento, colorato di verde o rosso. Il punteggio indicato sul bordo esterno viene raddoppiato. Questi settori sono comunemente chiamati **"doppi"**.
- **"Anello del triplo"** o anello più interno del segmento, colorato di verde o rosso. I punti del segmento vengono triplicati. Questi settori sono comunemente chiamati **"tripli"**.
- L'area del cerchio esterno del centro, di colore verde, vale **25 punti**.
- L'area del cerchio del centro del bersaglio, colorato di rosso, vale **50 punti**.
- Una freccetta che termina al di fuori del bersaglio non vale alcun punto.
- Una freccetta che cade dal bersaglio prima che sia terminato il turno non vale alcun punto.

➤ **Attribuzione del Punteggio**

- Tutti i punteggi ottenuti dal Giocatore verranno sottratti dal totale iniziale prefissato di **301** o dal punteggio rimanente dopo il tiro precedente.
- Una freccetta conteggerà punti solamente se la punta rimane conficcata fino al completamento del tiro e finché il punteggio non venga annunciato e registrato sulla tabella segnapunti. In caso di caduta prematura, quel punteggio non sarà valorizzato.
- Il punteggio della freccetta viene conteggiato sul lato del filo di settore del bersaglio dal quale la punta della freccetta penetra la superficie del bersaglio.
- Il punteggio a cui è rimasto un Giocatore deve essere segnato sulla tabella segnapunti in modo ben visibile, di fronte ai Giocatori e al Registra-punti.

➤ **Vincitore della partita**

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge il punteggio di “Zero” (0).

Nel caso in cui entrambi i Giocatori terminino i tiri a disposizione, la partita sarà vinta dal Giocatore con il punteggio più vicino allo “Zero”. In caso di parità, sarà il punteggio più alto dopo un ulteriore tiro (3 freccette) da parte di entrambi i Giocatori a decretare il vincitore.

➤ **Gironi – ottavi – quarti – semifinali - finali**

I tornei, uno maschile e uno femminile, saranno suddivisi in gironi. I giocatori di ogni girone saranno selezionati con il metodo del sorteggio.

Accederanno al turno successivo i primi migliori 2 classificati di ogni singolo girone. Qualora fosse possibile, i primi 3.

In base al numero degli iscritti, dopo la fase a gironi, seguiranno gli ottavi/quarti/semifinali e finali.

Soltanto le finali (1°e 2° / 3°e 4° posto) si disputeranno al meglio dei 3 leg (partite).

➤ **Parità di punteggio nel girone**

In caso di parità di punteggio fra uno o più concorrenti di un girone, verrà tenuto conto della vittoria nello scontro diretto; ove non bastasse il totale dei punteggi ottenuti nelle partite tra i diretti interessati.

➤ **Ripescaggio**

Qualora il torneo lo richiedesse, è previsto l'opzione del ripescaggio sulla base del miglior punteggio ottenuto. Sarà il Comitato Organizzatore, dopo un'attenta valutazione, a comunicare i nominativi. Questa decisione escluderà ogni possibilità di revisione o discussione.

➤ **Controversie**

Gli organizzatori hanno potere decisionale per tutto ciò che riguarda le Regole di Gioco sia durante che dopo lo svolgimento delle partite. Potranno consultarsi prima di annunciare qualsiasi decisione.

La decisione presa sarà inappellabile.