

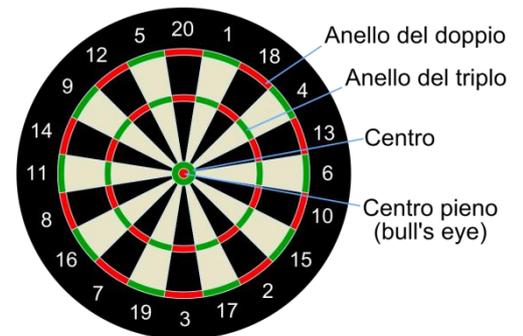


REGOLAMENTO FRECCETTE

Il Bersaglio

Nel gioco standard delle freccette il bersaglio è costruito in fibre di setola ed ha un diametro di 453 millimetri.

Il centro esatto del bersaglio viene fissato ad un'altezza da terra di 173 centimetri. La linea di tiro viene posta a terra ad una distanza di 237 centimetri dal bersaglio.



Il Gioco:

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

Il settore denominato col numero 20 va posizionato in alto al centro.

Ogni segmento è diviso in varie porzioni che, a seconda del punto di arrivo della freccetta, determinano il punteggio in maniera diversa:

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.

Se si colpisce l'anello esterno del segmento ("anello del doppio"), colorato di verde o rosso, il punteggio indicato sul bordo esterno viene raddoppiato, questi settori sono comunemente chiamati i "doppi".

Colpendo invece l'anello più interno ("anello del triplo"), anch'esso colorato di verde o rosso, i punti del segmento vengono triplicati.

Questi settori sono comunemente chiamati i "tripli"; il "triplo 20" è il settore che ha il valore più alto, colpendolo con tutte e tre le freccette si realizza il punteggio massimo possibile: 180 punti.

L'area del cerchio esterno del centro, di colore verde, vale 25 punti e il centro perfetto del bersaglio, colorato di rosso, del diametro di 12,7 millimetri ("bull's eye", "occhio del toro") vale 50 punti ed è considerato parte dei "doppi" (doppio 25).

Una freccetta che termina al di fuori del bersaglio non vale alcun punto, così come una freccetta che cade dal bersaglio prima che sia terminato il turno del giocatore che l'ha lanciata.

Il gioco tipico non prevede un numero massimo di lanci, ma necessariamente termina sempre con una freccetta nell'anello del "doppio", o con un centro nel "bull's eye": non è possibile vincere se non si centra un "doppio" con l'ultima freccetta lanciata.

Non è obbligatorio lanciare tutte e tre le freccette a disposizione: nel caso si riuscisse a colpire il "doppio" necessario con la prima o la seconda, il gioco viene immediatamente considerato vinto.

Il Punteggio

I punti realizzati dal giocatore vengono sottratti al suo punteggio iniziale, in genere 501, ma anche 301.

Se nell'ultimo tiro un giocatore realizza un numero di punti maggiore di quelli necessari per chiudere a zero la partita, oppure se li realizza senza chiudere con un "doppio", si applica la regola del "sovrappunteggio", e il tiro viene considerato pari a zero.

La regola del sovrappunteggio si applica anche nel caso il giocatore dovesse rimanere ad un punteggio pari ad 1, non sarebbe infatti possibile colpire alcun settore "doppio" per "chiudere" la partita.

Il "doppio" più basso è infatti quello del settore "1" che porta 2 punti se centrato.

Ogni partita viene considerata un leg ed ogni incontro prevede un certo numero di leg, da 3 fino a 9.

