



FRECCETTE

LUOGO: Pubblica Assistenza

MODALITA' COMPETIZIONE: Gironi - Tabellone Eliminatori (Sedicesimi)

MODALITA' VITTORIA: Gara al meglio dei tre giochi.

MODALITA' GIRONE

CONCORRENTI PER SQUADRA: 4+

Durante il girone la stessa coppia non potrà giocare più di una partita e ogni concorrente non potrà giocare più due gare.

SOSTITUZIONI: I concorrenti che iniziano la gara devono concluderla.

SVOLGIMENTO GARA: Un concorrente per squadra disputa un gioco al meglio di tre manches. In ogni manches i concorrenti tirano 9 freccette, vince chi ottiene il punteggio più alto. In caso di parità di punteggio viene tirata una freccetta extra e vince la manches chi si avvicina di più al bull.

I due giochi devono essere disputati da due diversi concorrenti.

In caso di parità due concorrenti per squadra disputano un terzo gioco composto da una singola manches con chiusura ai 301. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri (a squadra) vince la squadra più vicina alla chiusura (ovvero con punteggio più basso), in caso di ulteriore parità un concorrente per squadra effettua un tiro extra e vince il gioco chi si avvicina di più al bull.

PUNTEGGIO GIRONE: Vittoria 2-0 = 3 p. | Vittoria 2-1 = 2 p. | Sconfitta 2-1 = 1 p. | Sconfitta 2-0 = 0 p.

CLASSIFICA GIRONE: 1) Punteggio classifica | 2) Scontri diretti | 3) Punteggio della miglior manches | 4) Punti parata | 5) Numero magico.

Gli otto migliori secondi verranno ripescati considerando questa classifica: 1) Punteggio classifica | 2) Punteggio della miglior manches | 3) Punti parata | 4) Numero magico.

MODALITA' TABELLONE ELIMINATORIO - SEDICESIMI DI FINALE

CONCORRENTI SQUADRA: 2+

SOSTITUZIONI: No, chi inizia il gioco deve terminarlo. Il doppio può esser disputato da due diversi concorrenti che non hanno preso parte ai giochi singoli.

SVOLGIMENTO GARA: Un concorrente per squadra disputa un gioco al meglio di tre manches. Ogni manches si gioca con chiusura ai 301. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri vince il concorrente con punteggio più basso (ovvero che si è avvicinato di più alla chiusura).

Olimpiadi Verdiane APS

Via Galdi, 23 – 43011 Busseto (PR)

P.IVA/C.F. 02757510348 - Iscrizione registro regionale Emilia-Romagna n.5918

info@olimpiadiverdiane.it - olimpiadiverdiane@pec.it

www.olimpiadiverdiane.it



In caso di parità si disputa un eventuale terzo gioco in doppio composto da una singola manches con chiusura ai 501. La chiusura non deve avvenire necessariamente con un doppio e qualora non avvenisse entro 10 giri (a squadra) vince la squadra più vicina alla chiusura (ovvero con punteggio più basso), in caso di ulteriore parità un concorrente per squadra effettua un tiro extra e vince il gioco chi si avvicina di più al bull.

I due giochi singoli devono essere disputati da due diversi concorrenti della stessa squadra.

PUNTEGGIO: 1° = 30 punti | 2° = 25 p. | 3° = 21 p. | 4° = 18 p. | perdente quarti = 16 p. | perdente ottavi = 14 p. | perdente sedicesimi = 12 p. | 2° gruppi = 10 p. | 3° gruppi = 8 p. | 4° gruppi = 6 p.