



## Regolamento Sportivo di specialità

# Arena Games

*La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Generale.*

### **ETICA:**

Questo evento è stato sviluppato dal Gruppo Labodinamico con l'intento di promuovere un nuovo gioco, basato su precisione, destrezza e mobilità come virtù predominanti. In quanto gioco, rispetta le caratteristiche di ogni attività ludica: spazio delimitato, tempo stabilito, travestimento e linguaggio simbolico condiviso.

Il gioco trova il suo equilibrio quando gli avversari sono di pari livello; la distruzione dell'avversario uccide il gioco e non può essere da noi accettata.

Atteggiamenti non sportivi, lesivi dell'avversario e comunque non rispettosi dell'essenza del gioco, non saranno tollerati.

### **REGOLE DI GIOCO :**

#### **Giocatori:**

Singolo: 1 vs. 1

Doppio: 2 vs. 2

Triplo: 3 vs. 3

I giocatori singoli / le squadre indossano pettorine di colore diverso.

I colori base del gioco sono giallo e blu.

#### **Durata del gioco:**

5 minuti.

#### **Modalità gioco base :**

Vince chi, al termine del tempo di gioco ha fatto più punti colpendo con le proprie frecce tampone direttamente l'avversario nelle zone ammesse o fatto cadere a terra tutte e 3 le sue "torri", sia direttamente tramite le proprie frecce tampone che indirettamente, anche grazie a urti accidentali causati dall'avversario.

In caso di parità, il gioco prosegue e vince il primo che si aggiudica un punto.

Sulle due reti di fondo campo vengono collocate le 3 "torri", una centrale alla linea e le altre, una a destra e l'altra a sinistra, distanti 3 metri dalla centrale, tutte ad altezza di 1 metro dalla superficie di gioco.

Lungo la linea di centro campo, prima dell'inizio del gioco, sono collocate a terra da 10 a 20 frecce tampone.



## Regolamento Sportivo di specialità

### COMPORAMENTO GIOCATORI:

All'inizio e alla fine di ogni partita i giocatori procedono al rito sportivo di saluto reciproco sulla linea di centro campo.

I giocatori, al segnale di inizio partita, entrano nella propria area di tiro da fondo campo, con una sola freccia a disposizione.

Durante il gioco il giocatore potrà avere con sé una sola freccia, prelevabile, quando disponibili:

- dalla propria area neutra;
- a terra nella propria area di tiro;
- a terra all'esterno dell'area di gioco, purché una parte del corpo rimanga all'interno a contatto della propria area.

Ogni giocatore, quando viene colpito dall'avversario è obbligato sportivamente a segnalare l'evento ai giudici e agli spettatori alzando un braccio.

I giocatori possono "parare" le frecce dell'avversario utilizzando mani ed arco.

Nel "doppio" o "triplo" un giocatore, entrando nella propria area neutra, prima di prelevare la propria freccia, può lanciaarne una al proprio compagno.

Le frecce collocate nell'area neutra non possono essere prese per accumularle nel proprio campo con lo scopo di sottrarle all'avversario.

### VIOLAZIONI:

**Ogni violazione comporta l'assegnazione di 1 ammonizione.**

Violazioni generali:

- ogni atteggiamento ritenuto non sportivo dai giudici;
- uscire con tutto il corpo dalle linee esterne delle proprie aree di campo.

Violazioni nell'area neutra:

Le condizioni dell'area neutra si attivano appena il giocatore vi accede, anche con un solo piede:

- restarvi per più di 5 secondi;
- scoccare frecce;
- entrare con la freccia;



## Regolamento Sportivo di specialità

Violazioni nell'area di gioco:

- non segnalare tempestivamente l'essere stati colpiti;
- tirare alla testa dell'avversario;
- tirare all'avversario quando è nella sua zona neutra;
- oltrepassare, con volo diretto della freccia (non deviato), le linee longitudinali (laterali) dell'area di gioco;
- tirare l'avversario mentre segnala di essere stato colpito.

### **PENALITA':**

**Ogni 3 ammonizioni i giudici chiamano la pausa del gioco per assegnare 1 penalità che regala 1 punto all'avversario.**

### **ASSEGNAZIONE PUNTI:**

0 punti: testa, mani, arco, freccia presa al volo con le mani.

1 punto: ogni impatto diretto sulle parti restanti del corpo.

### **GIUDICI:**

Vengono designati 1 o 2 persone con funzione di giudici, che hanno facoltà di:

- valutare, a loro discrezione, le condizioni passibili di ammonizione esibendo il cartellino giallo;
- Sospendere il gioco fermando il tempo;
- valutare atteggiamenti ritenuti non sportivi;
- per casi ritenuti particolarmente gravi, possono procedere all'espulsione del/dei giocatori esibendo il cartellino rosso.

### **SEGNALI ACUSTICI:**

Un fischio lungo: Inizio/ripresa del gioco.

Due fischi: Pausa del gioco.

Un fischio breve: ammonizione.

Due fischi brevi seguiti da uno prolungato: fine del gioco.



## Regolamento Sportivo di specialità

### AREA DI GIOCO

Superficie di gioco: metri 18 x 9 divisa in due settori di metri 9 x 9.

Due aree rettangolari, opposte rispetto alla linea centrale del campo, di metri 3 x 9, definite aree neutre.

Due aree rettangolari di metri 6 x 9, esterne e opposte alle aree neutre, definite aree di tiro.

L'area di gioco può essere allestita sia al chiuso che all'aperto. E' obbligatorio allestire due reti in grado di fermare le frecce tampone, su entrambi i lati di fondo campo. Queste reti devono essere alte almeno metri 2,5 e larghe metri 11; vanno posizionate centralmente a distanza di 1 metro dalla linea di fine campo.

Il pubblico va collocato obbligatoriamente all'esterno delle linee longitudinali in posizione centrale rispetto all'area di gioco e ad almeno 5 metri di distanza. Dove questo non è possibile è obbligatorio allestire una rete di protezione longitudinale adeguata a fermare le frecce tampone.

I Giudici e/o il marcatore con il tabellone segnapunti si collocano nel lato opposto al pubblico e stazionano all'esterno dell'area di gioco nella zona centrale in corrispondenza e non oltre le aree neutre.

### MATERIALI

#### **Materiale rigorosamente fornito dall'organizzazione dell'evento**

#### **Archi (SOLO tradizionali):**

Adulti: massimo 25 libbre

Minorenni: massimo 18 libbre

#### **Frecce:**

Aste in fibra di vetro

Punte esclusivamente con tamponi morbidi omologati incollati all'asta.

#### **Protezioni per il volto:**

*Obbligatorio* l'utilizzo di occhialoni integrali ad unica visiera omologati o visiera integrale omologata.

Le suddette protezioni sono da pulire/disinfettare dopo ogni utilizzo

#### **Accessori vietati (per ragioni di sicurezza):**

- orecchini; piercing al volto; collane; braccialetti; orologio; cellulare; oggetti contundenti o ingombranti.

#### **Equipaggiamento:**

##### *Consigliati:*

- abbigliamento comodo per non limitare i movimenti;
- scarpe adeguate alle superfici di gioco, con contenimento alto per le caviglie;

##### *Facoltativi:*

- casco, ginocchiere e gomitiere, paraseno/conchiglia

#### **Il gioco è fortemente sconsigliato a persone con patologie severe quali:**

- cardiopatia;
- asma;
- bronchite cronica;
- donne in stato di gravidanza.