REGOLAMENTO UFFICIALE

HÜRNA • SFIDA DI LANCIO E INTERCETTAZIONE A SQUADRE

6 GIOCATORI PER SQUADRA | CAMPO 70×30 METRI | 12 TIRI DI SQUADRA | FASE DIFENSIVA ATTIVA

1. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E DIMENSIONI DEL CAMPO

Partecipanti: Il gioco vede contrapposte 2 squadre, ciascuna composta da un totale di **6 giocatori attivi** sul terreno di gioco.

Dimensioni del campo: Il campo da gioco è un rettangolo pianeggiante che misura **30 metri di larghezza per 70 metri di lunghezza**.

2. ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI DI LANCIO

In base alla distanza lineare raggiunta dal tondino rispetto alla postazione di lancio, vengono assegnati i seguenti punteggi regolamentari:

DISTANZA RAGGIUNTA	FASCIA DI PUNTEGGIO	PUNTI ASSEGNATI
Da 0 a 10 metri (inclusi)	Nessun Punteggio (Tiro Corto)	**0 Punti**
Oltre i 10 e sotto i 20 metri	Fascia Corta	**1 Punto**
Tra i 20 e i 40 metri (inclusi)	Fascia Media (Zona Difesa)	**2 Punti**
Oltre i 40 metri	Fascia Lunga	**3 Punti**

3. ATTREZZATURA E DINAMICA DEI TURNI DI LANCIO

Meccanica di lancio: Il posizionamento e il lancio del tondino di legno avvengono tramite l'ausilio di una rampa/trespolo rialzata. Il giocatore utilizza un bastone lungo per colpire e scagliare il tondino in avanti verso il campo.

Tiri di prova: Prima dell'inizio formale dei conteggi, ogni singolo giocatore ha diritto a **1 tiro di prova** per valutare traiettorie e condizioni del campo.

Svolgimento della manche: I 6 giocatori della prima squadra eseguono consecutivamente **2 tiri regolamentari a testa** (12 tiri complessivi). Successivamente, i ruoli si invertono ed esegue i propri lanci l'altra squadra con le medesime modalità.

4. FASE DIFENSIVA: INTERCETTAZIONE E PALETTE

Durante la sessione di lancio avversaria, i 6 componenti della squadra in difesa si dispongono all'interno dell'area di gioco equipaggiati con apposite palette di legno a manico lungo:

INTERCETTAZIONE REGOLARE

Se un difensore ferma o devia il tondino tra i 20 e i 40 metri usando unicamente la paletta, il tiro è **annullato (0 punti)**.

FALLO DI CORPO (PENALITÀ)

Se il tondino tocca una qualsiasi parte del corpo del difensore nell'area di difesa, vengono assegnati **5 punti d'ufficio** all'attacco.

5. AGGIORNAMENTO DEL TABELLONE E CLASSIFICA

Al termine dei turni regolamentari di entrambe le fazioni, si esegue la somma matematica di tutti i punti accumulati (compresi i punti bonus derivanti da eventuali falli di corpo commessi dalla difesa). Sul campo di gioco non viene proclamato alcun vincitore immediato dell'incontro; tutti i punti ottenuti vengono registrati e inseriti direttamente nel tabellone generale dell'evento.