REGOLAMENTO UFFICIALE

MISHLU • SFIDA DI TIRO E PRECISIONE A SQUADRE

2 SQUADRE FRONTALI | DISTANZA 8 METRI | 4 MANCHE TOTALI | 6 LEGNI BERSAGLIO

1. CONFIGURAZIONE DEL CAMPO E ATTREZZATURA

Disposizione delle squadre: Le due squadre si affrontano posizionandosi frontalmente, una di fronte all'altra sul terreno di gioco.

Distanza di gioco: Sul terreno vengono tracciate due linee parallele poste a una distanza fissa di **8 metri** l'una dall'altra.

I Legni (Target): Ciascuna squadra posiziona una fila composta da **6 ceppi di legno** posizionati verticalmente a terra lungo la propria linea di riferimento.

Strumento di lancio: Il gioco prevede l'utilizzo di un **bastone da lancio in legno**, utilizzato per colpire e abbattere i legni disposti sulla linea della squadra avversaria.

2. POSIZIONE DI LANCIO E DINAMICA DEL TURNO

Linea di tiro: Ciascun giocatore deve effettuare il proprio lancio obbligatoriamente rimanendo posizionato dietro la propria fila di legni.

DINAMICA DELLO "STREAK"

Se il giocatore abbatte un legno avversario, guadagna **1 punto**. Il possesso resta alla squadra e il turno passa subito al compagno successivo, continuando a rotazione finché si mantiene la precisione.

PASSAGGIO TURNO (L'ERRORE)

Nel momento esatto in cui un giocatore sbaglia il tiro (mancando i legni avversari), il turno d'attacco si interrompe immediatamente e il bastone da lancio passa alla squadra avversaria.

3. PUNTEGGIO E CONCLUSIONE DELLA MANCHE

Fine della Manche: Una manche si conclude istantaneamente nell'esatto momento in cui una squadra riesce ad abbattere tutti e 6 i legni della linea avversaria.

ESITO DELLA MANCHE	MODALITÀ DI CALCOLO	PUNTI ASSEGNATI
Squadra Vincente	Abbattimento completo di tutti i 6 legni avversari	**6 Punti**
Squadra Avversaria	Conteggio dei legni abbattuti nei propri turni di attacco	**1 Pt per Legno**

4. STRUTTURA DELLA PARTITA, CAMBIO CAMPO E CLASSIFICA

- **Durata del match:** Una partita regolamentare è composta da un totale complessivo di **4 manche**.
- **Cambio campo obbligatorio:** Al termine di ogni singola manche, per garantire l'assoluta equità rispetto alle condizioni del terreno di gioco, della luce o del vento, le due squadre sono obbligate a effettuare un cambio campo, invertendo le rispettive linee di tiro e le postazioni dei propri legni.
- **Decretazione della Vittoria:** Al termine delle 4 manche previste, si esegue la somma matematica dei punti accumulati nei singoli parziali. La squadra con il punteggio complessivo più alto viene proclamata vincitrice della partita.

Documento ufficiale di gara redatto per i giudici di campo e i capitani delle squadre.