REGOLAMENTO UFFICIALE

# GIOCO DELLA RANA • SFIDA DI PRECISIONE E MIRA A SQUADRE

**6 GIOCATORI PER SQUADRA** | **3 LANCI A TESTA** | **18 LANCI TOTALI** | **MAX 20 PUNTI CLASSIFICA**

## 1. ATTREZZATURA E POSTAZIONE DI LANCIO

**Il Gioco della Rana** è una tradizionale prova di mira e destrezza a squadre. La prova si disputa utilizzando il classico mobiletto in legno con piano traforato, dotato di ostacoli metallici, mulinelli, ponticelli e della caratteristica rana in metallo a bocca aperta centrale.

**Linea di Tiro e Proiettili:** Si utilizzano gettoni discoidali metallici (*palet*). I lanci devono essere effettuati obbligatoriamente da dietro una linea di tiro tracciata a una distanza fissa di **3,5 metri** dal fronte del mobile. È severamente vietato oltrepassare o calpestare la linea prima del rilascio del gettone.

## 2. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA E DINAMICA DI GIOCO

Ogni formazione partecipa con 6 giocatori. Le squadre non si sfidano in contemporanea: scende in pedana una sola squadra alla volta, garantendo la regolarità dei conteggi.

### TURNO DI LANCIO INDIVIDUALE

Ciascun componente della squadra dispone di **3 gettoni** da lanciare consecutivamente verso il bersaglio dal punto di battuta.

### TOTALE MANCHE DI SQUADRA

Tutti i 6 giocatori tirano in successione per un totale complessivo di **18 lanci di squadra** per completare la manche.

### VALUTAZIONE DEI BERSAGLI E PUNTEGGIO DI MANCHE

Ciascuna buca o trappola corrisponde a un valore nominale (Bocca della rana, Mulinello, Ponticello, Fori standard). Il punteggio grezzo è pari alla somma dei punti realizzati dai 18 gettoni. I gettoni rimbalzati fuori o fermi sopra il piano valgono 0 punti.

## 3. ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI E CLASSIFICA GENERALE

Al termine delle manche di tutte le formazioni iscritte, viene redatta la graduatoria ufficiale ordinando le squadre in ordine decrescente di punteggio ottenuto. I punti validi per la classifica generale dell'evento vengono assegnati a scalare:

| POSIZIONE | PUNTEGGIO MANCHE REALIZZATO | PUNTI EVENTO ASSEGNATI |
|---|---|---|
| **1° Posto** | Miglior punteggio totale della manche | **20 Punti** |
| **2° Posto** | Secondo miglior punteggio registrato | **19 Punti** |
| **3° Posto** | Terzo miglior punteggio registrato | **18 Punti** |
| **4° Posto** | Quarto miglior punteggio registrato | **17 Punti** |
| **5° Posto** | Quinto miglior punteggio registrato | **16 Punti** |
| **Posizioni successive** | A scalare di una posizione in graduatoria | **-1 pt per posizione** |

## 4. NORME DI SPAREGGIO E VALIDITÀ

- **Criterio di Parità (Tie-Break):** In caso di parità di punteggio totale tra due o più squadre, ha la precedenza la squadra che ha realizzato il maggior numero di centri nella bocca della rana. In caso di ulteriore parità anche nel numero di rane centrate, le squadre andranno in parità (pari merito) e riceveranno gli stessi punti nel tabellone.
- Non sono ammessi lanci di recupero per gettoni caduti accidentalmente dalle mani oltre la linea di tiro prima del lancio.