



#Play Frescoball

Sistema de pistola de velocidad (ES)

〈LIBRO DE REGLAS〉

Anunciado en noviembre de 2024

①Reglas básicas (Acerca del sistema de pistola de velocidad)

▼Tiempo

5 minutos (sin embargo, el tiempo se detiene cada vez que cae una pelota)

*comience a jugar dentro de los 10 segundos posteriores a la caída de la pelota.

▼Reglas de puntuación

Puntuación total = ① Bonificación de velocidad × ② Bonificación de combo
- ③ Deducción por drop ball - ④ Deducción por precaución

① Bonificación de velocidad

- Se puntúa la "velocidad de la pelota" con más de 50 km/h.
- Cada jugador puede anotar hasta un máximo de 150 bolas (más de 50 km/h).
- A partir del lanzamiento 151, se seleccionan las "150 mejores bolas con mayor velocidad de lanzamiento". Y las puntuaciones se actualizan con cada lanzamiento.
- Las puntuaciones para cada velocidad se muestran en la tabla de la derecha.

② Bonificación combinada 【multiplicada por "① Suma de velocidad de bola x 1,1".】

- Los puntos de bonificación se otorgan bajo las siguientes condiciones:
 - En el mismo sentido, a más de 60 km/h y más de 6 veces consecutivas.
 - Hasta 30 bolas son elegibles para el bono, y las bolas posteriores a la 31 no son elegibles.

③ Deducción de drop ball

- La deducción por drop ball se aplica después del sexto drop ball.
- Los puntos se deducen en un 3% por cada balón al suelo.
(por ejemplo) Sexta caída de bolas: 3 % menos de la puntuación total en ese momento.

Séptima caída de bolas=6% //

Octava caída de bolas=9% //

④ Deducción por precaución

- Si continúas jugando lo siguiente y recibes una advertencia del árbitro, se deducirán puntos.
 - Continuar jugando más allá de la línea de 7 m.
 - La repetición tarda más de 10 segundos después de dejar caer la pelota.

1 amonestación=0% de deducción de puntos

2 precaución=10% de deducción de puntos

3 precaución=20% de deducción de puntos

4 precaución=30% de deducción de puntos

5 precaución=40% de deducción de puntos

▼Bonificación de velocidad

velocidad de la bola	pt.
50-54km/h	× 1.0
55-59km/h	× 1.1
60-64km/h	× 1.2
65-69km/h	× 1.3
70-74km/h	× 1.4
75-79km/h	× 1.5
80-84km/h	× 1.6
85-89km/h	× 1.7
90-94km/h	× 1.8
95-99km/h	× 1.9
100km/h +	× 2.0

e.g.) 55km/h=55×1.1=60.5pt

62km/h=62×1.2=74.4pt

②Reglas básicas (Acerca de la gestión del juego)

▼Distancia entre jugadores
manteniendo al menos "7m".

▼Calentamiento

"1 minuto" antes del partido.

*El tiempo no se detiene aunque la pelota caiga.

▼Tiempo de descanso durante el juego

"1 minuto" en cualquier momento que usted declare al árbitro.

▼Criterios para determinar el drop ball

1 Cuando el balón toca el suelo.

2 Cuando el balón toca el cuerpo de un jugador, espectador o árbitro.

3 Cuando la pelota toca un obstáculo (una tienda de campaña, una red, una silla, etc.)

*Si esa jugada continúa a pesar de que se aplica lo anterior, se podrá contar el dropp ball y no se podrá cancelar la jugada.

▼Balón oficial

Bolas rosas vendidas por la Japan Fresco Ball Association

<https://store.frescoball.org/items/3318434>

▼Manejo del balón durante el juego.

Al comienzo de la competición, los jugadores tienen prohibido sujetar cualquier bola que no sea la utilizada para la jugada.

Utilice la pelota que le dio el distribuidor de pelotas.

▼Distribuidor de bolas

Los jugadores designarán a una persona antes del juego.

El distribuidor de bolas debe estar ubicado en el lado opuesto al árbitro. Esto es para garantizar la visibilidad de los árbitros.

No importa a qué lado del jugador se pasa el balón.

▼Uniforme

No especificado.

▼Inicio y final del juego.

Se reproduce el sonido del anuncio.

