



#Play Frescoball

Sistema de pistola de velocidade (PT)

〈LIVRO DE REGRAS〉

Anunciado em novembro de 2024

① Regras básicas (Sobre o sistema de pistola de velocidade)

▼ Tempo

5 minutos (no entanto, o tempo para cada vez que uma bola cai)

*por favor, comece a jogar dentro de 10 segundos após a bola cair.

▼ Regras de pontuação

Pontuação total = ① Bônus de velocidade × ② Bônus de combinação
- ③ Dedução de bola dropada - ④ Dedução de cautela

① Bônus de velocidade

·A "velocidade da bola" acima de 50km/h é pontuada.

·Cada jogador pode marcar no máximo 150 bolas (50km/h+).

·A partir do 151º arremesso, as "150 bolas com maior velocidade de arremesso" são elegíveis.
E as pontuações são atualizadas a cada arremesso.

·As pontuações de cada velocidade são mostradas na tabela à direita.

② Bônus de combinação 【multiplicado por "① Adição de velocidade da bola x 1,1".】

·Os pontos de bônus são concedidos nas seguintes condições:

- Na mesma direção, acima de 60km/h e mais de 6 vezes consecutivas.

- Até 30 bolas são elegíveis para o bônus, e bolas após o dia 31 não são elegíveis.

③ Dedução de bola perdida

·A dedução de drop ball é aplicada após a 6ª drop ball.

·Os pontos são deduzidos em 3% para cada bola lançada.

(por exemplo) 6ª queda de bolas = 3% menos

7ª queda de bolas = 6% //

8ª queda de bolas = 9% //

④ Dedução de cautela

·Se você continuar jogando e receber uma advertência do árbitro, os pontos serão deduzidos.

- Continue jogando além da linha de 7m

- O replay leva mais de 10 segundos após deixar cair a bola

1 advertência = 0% de dedução de pontos

2 cautela = 10% de dedução de pontos

3 cautela = 20% de dedução de pontos

4 cautela = 30% de dedução de pontos

5 cautela = 40% de dedução de pontos

▼ Bônus de velocidade

Velocidade da 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

②Regras básicas(Sobre gerenciamento de jogo)

▼Distância entre jogadores mantendo pelo menos “7m”.

▼ Aquecimento

“1 minuto” antes do jogo.

*O tempo não para mesmo que a bola caia.

▼Intervalo durante o jogo

“1 minuto” a qualquer momento que você declarar ao árbitro.

▼Critérios para determinar a queda da bola

1 Quando a bola toca o chão.

2 Quando a bola toca o corpo de um jogador, espectador ou árbitro.

3 Quando a bola toca num obstáculo (tenda, rede, cadeira, etc.)

*Se a jogada continuar mesmo que o acima exposto se aplique, a bola dropp pode ser contada e a jogada não pode ser cancelada.

▼ Baile oficial

Bolas rosa vendidas pela Japan Fresco Ball Association

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

▼ Gerenciamento de bola durante o jogo

No início da competição, os jogadores estão proibidos de segurar qualquer bola que não seja a usada para a jogada.

Use a bola dada pelo distribuidor de bolas.

▼ Distribuidor de bolas

Os jogadores designarão uma pessoa antes do jogo.

O distribuidor de bola deve estar localizado no lado oposto do árbitro. Isto é para garantir a visibilidade dos árbitros.

Não importa para qual lado do jogador a bola é passada.

▼Uniforme

Não especificado.

▼Início e fim do jogo

O som do anúncio é reproduzido.

