

FIDART – Federazione Italiana Dart

1. Disposizioni Generali di dart Elettronico

- 1A Condizioni tecnico - sportive
- 1B Definizioni
- 1C Licenza di gara e sua validità

2. Regolamento Campionato di dart Elettronico

- 2D Modalità di gioco nelle varie Serie
- 2E Classificazione dei giocatori
- 2F Formazione delle squadre
- 2G Date degli incontri
- 2H Preparazione del gioco
- 2J Inizio del gioco
- 2K Decorso del gioco
- 2L Conclusione del gioco
- 2M Mancata presentazione
- 2N Irregolarità e Falli
- 2P Criteri di compilazione delle classifiche
- 2Q Finali
- 2R Posizione dei giocatori Promozione e Retrocessione

3. Regolamento Tornei di dart Elettronico

- 3T Inizio del gioco
- 3U Conteggio dei punti
- 3V Irregolarità e Falli
- 3W Direzione del Torneo

1. Disposizioni Generali di dart Elettronico

1A Condizioni tecnico – sportive

1A1 L'attività della Fidart è ammessa su apparecchiature Sportive omologate dalla E.D.U. European Dart Union e riconosciute dalla Fidart. Attualmente sono riconosciute le seguenti marche :

ARACHNID Doppi e Tripli 10mm

CYBERDINE DART con marchio EDU

MERIT Skorpion , Merkur

NOVOMATIC Classicdart , New Dart, Novo Sport Dart II

VALLEY Löwen

1A2 Board

È la superficie sulla quale è inserito il cerchio (diviso in spicchi) dell'apparecchiatura sportiva; la sua superficie è costellata da piccoli fori, nei quali rimangono fissate le freccette lanciate dalla mano del giocatore. Il Board deve essere illuminato con una lampadina di almeno 40 Watt. Le freccette lanciate nello anello stretto esterno valgono doppio, quelle nello anello stretto medio valgono triplo, quelle lanciate nel Bull blu valgono 25 punti, nel Bull's Eye rosso valgono 50 punti. Le freccette che vanno a fissarsi nell'anello esterno nero o addirittura accanto all'apparecchiatura totalizzano zero punti. Queste freccette non possono essere rilanciate.

1A3 Freccette

I giocatori possono utilizzare le proprie freccette, purché corrispondano ai seguenti requisiti:

- a) devono avere punte elastiche in materiale plastico che consentano di rimanere fissate ai fori del board.
- b) il peso massimo della singola freccetta non può superare i 20 grammi.
- c) non possono superare i 16 cm di lunghezza.

1A4 Startline

La distanza tra il board e la linea di partenza (startline) deve essere di mt.2,37: l'altezza da terra al centro del Bull's Eye deve essere mt. 1,73; risulterà pertanto una diagonale di mt. 2,934 con la Startline. In caso di dubbi (terreno non livellato) sarà determinante soltanto la lunghezza della diagonale. Eventuali correzioni devono essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

Durante il lancio, il giocatore non deve toccare né superare la startline. È consentito curvasi sopra tale linea. Anche il lancio effettuato lungo la linea, intesa in senso prolungato, è da ritenersi valido.

1A5 Zona di gara

È lo spazio necessario per un regolare svolgimento della gara tra due giocatori. Durante lo svolgimento del gioco, nella zona di gara potranno trovarsi unicamente il giocatore che sta effettuando il lancio ed eventualmente un membro della direzione del torneo (arbitro). Il suo avversario dovrà rimanere arretrato di almeno m 1,5 (eccezioni mancanza di spazio). Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, telefonare e fumare. Al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara.

1B Definizioni

1B1 Throw

Con questo termine si indica la serie di tre lanci di freccette, dalla mano del giocatore, verso il board.

1B2 Leg

Un leg é composto da più lanci ed é la più piccola unità di misura nel corso di un match. Ogni due legs vinti, il giocatore somma per la propria squadra un Set e due Legs.

1B3 Set

Con il termine Set si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. Un Set é costituito da un massimo di 3 leg.

1B4 Match

Con il termine match si intende un gioco di squadra completo, nel corso del quale si incontrano le due squadre. Un match del campionato FIDART é composto di 17 set, 16 incontri tra giocatori singoli ed 1 incontro di doppio.

1C Licenza di gara e sua validità

1C1 La licenza di gara è il documento che identifica il giocatore ed è valida solo con la foto o con un documento di identità. La sua validità permette ai giocatori di partecipare a tutte le manifestazioni organizzate dalla Fidart (Campionati a squadre, Tornei Nazionali, ecc), nonché a tutte le manifestazioni organizzate dall'E.D.U. (European Dart Union) e dalla IDF (International Dart Federation)

1C2 I duplicati di licenze di gara , sono da richiedere per iscritto alla Fidart e hanno un costo di Euro 5,00 da versare contestualmente alla Fidart.

1C3 La licenza di gara è valida solo con la contromarca annuale che verrà inviata al tesserato dopo il versamento della quota relativa. La contromarca annuale è valida per un intero anno sportivo cioè dal 01. Febbraio al 31 gennaio dell'anno successivo.

2. Regolamento Campionato di dart Elettronico

2D Modalità di gioco nelle varie Serie

Serie	Elite	(interregionale)	501 Double Out
Serie	Master	(provinciale)	501 Master Out
Serie	Amatori	(di zona)	501 Single Out
Serie	Mixed	(di zona)	301 Single Out

2E Classificazione dei giocatori

2E1 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Fidart, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla FIDART. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

2E2 I giocatori possono giocare solo con la squadra nella quale sono iscritti alla FIDART per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare personalmente il modulo d'iscrizione.

2E3 Un giocatore, o una squadra, che esercita l'attività sportiva presso altre organizzazioni di dart (squadre o singolo) verranno ritenuti secondo lo statuto non idonei a far parte della Fidart. Il mancato rispetto del presente punto comporterà la immediata squalifica con effetto retroattivo, e gli stessi non potranno avvalersi del diritto della quota associativa ed eventuali rimborsi spese.

2E4 I giocatori non possono cambiare squadra nel corso di un campionato. Il trasferimento ad altra squadra é possibile soltanto ad inizio iscrizione per il campionato successivo.

2E5 Giocatori nuovi o giocatori provenienti da altri campionati, verranno classificati dalla Fidart in base alla qualità di gioco o alla Categoria. La Fidart si riserva il diritto di classificare ove necessario Giocatori in base ai risultati o alla loro reale qualità di gioco.

2F Formazione delle squadre

2F1 In una squadra è possibile iscrivere al massimo otto giocatori. Non verranno accettati nomi di squadre che vanno contro l'etica e la morale.

2F2 Iscrizioni di giocatori sono possibili fino al termine dei gironi di andata.

2F3 Classificazione

Serie Elite

aperto a tutte le Categorie

Serie Master

massimo	1	giocatore di categoria A
resto		giocatori di categoria B - C - D

Serie Amatori

massimo	1	giocatore di categoria B
resto		giocatori di categoria C - D
nessun		giocatore di categoria A

Serie Mixed

massimo	2/1	giocatori di categoria C
Possono essere iscritti massimo 2 giocatrici di Categoria C oppure un giocatore di Categoria C		
resto		giocatori di categoria D
nessun		giocatore di categoria A - B

2F4 Nella Serie Mixed una donna /uomo deve sempre giocare tutti i quattro set singoli e il Doppio in tutte le partite del Campionato.

2F5 Iscrizioni che non corrispondano a questa classificazione, verranno ordinate immediatamente nella Serie superiore.

2F6 La FIDART si riserva il diritto di modificare, ove necessario, le Serie di campionato o di riorganizzarle. Per questo può essere utilizzata la classifica dell'ultimo campionato o possono essere fissati giochi eliminatori.

2F7 All'iscrizione della squadra, ogni giocatore rimane nella categoria raggiunta, indipendentemente dalla Serie della squadra con la quale viene tesserato.

2F8 Un giocatore che non gioca per uno o più campionati rimane nella propria categoria raggiunta.

2G Date degli incontri

2G1 Le date degli incontri stabilite sul calendario sono vincolanti e devono essere rispettate.

2G2 Eventuali variazioni alle date indicate sul calendario sono possibili solo in casi eccezionali e o di forza maggiore, previo accordo tra i due capitani e con il consenso della Fidart. Il match rinviato deve essere disputato entro 4 giorni effettivi di gioco dopo della regolare data d'incontro.

2G3 Le due ultime partite del campionato non possono essere rinviate.

2G4 Gli incontri devono essere disputati dal Lunedì al Venerdì. Incontri che verranno disputati dopo il termine del campionato non saranno più ritenuti validi per la classifica generale.

2H Preparazione del gioco

2H1 Quindici minuti prima dell'inizio ufficiale del Match l'apparecchiatura sportiva, dove si disputerà l'incontro, deve essere riservata alla squadra ospite. Se sul luogo di gioco ci sono due apparecchi, si deve giocare su tutti e due.

2H2 Il foglio della relazione (programma di gara) deve essere compilato in stampatello, in ogni sua parte, prima che abbia inizio il match e possono essere registrati solo i giocatori presenti. Il giocatore di riserva può essere registrato al momento del cambiamento. Un match può essere disputato solo con un minimo di quattro giocatori. (vedi art.2M1)

2H3 Nel caso mancasse la licenza di gara, il giocatore dovrà presentare un documento di identità, patente o passaporto. La Fidart controllerà successivamente se l'iscrizione è avvenuta regolarmente. In caso contrario la sua squadra perderà i Set - Legs vinti di quel giocatore che andranno a favore della squadra avversaria. La Commissione Disciplinare può ritenere punibile l'irregolarità per motivi non sportivi.

2J Inizio del gioco

2J1 Un match di campionato é composto da 17 Set, 16 incontri tra giocatori singoli e un'incontro di doppio (1coppia contro 1coppia avversaria). La partita del doppio a coppie si gioca inserendo nell'apparecchiatura sportiva il tasto (League –Team) che deve essere disputata all'inizio del match. 1 coppia a scelta dalla squadra di casa contro 1 coppia a scelta della squadra ospite, giocheranno un Leg. Poi giocheranno un'altro Leg l'altra coppia formata della squadra di casa contro l'altra coppia della squadra ospite. In caso di vittoria di tutte e due le coppie di una stessa squadra, si assegna un set (2 a 0) per la vincente. In caso di pareggio, le due coppie vincenti si contendono il set sanzionando il 2 a 1 definitivo. Dopo l'incontro della partita del doppio a coppie, ogni giocatore di una squadra affronterà tutti i giocatori dell'altra su due legs vincenti. (2 : 0 o 2 : 1). Tutti gli accoppiamenti del programma di gara devono essere disputati regolarmente in ordine progressivo.

2J2 Durante la disputa del match, si possono sostituire due giocatori per i rimanenti incontri, dalle due riserve. La sostituzione può essere effettuata solo una volta per giocatore e non nel corso di un singolo set. I giocatori sostituiti non possono essere più riammessi al match. La sostituzione deve essere annotata sulla relazione di gioco.

2J3 Ogni giocatore chiamato deve presentarsi immediatamente sulla linea di gioco. Entrambi i capitani di squadra devono controllare, sulla base del programma di gara, che i nomi chiamati corrispondano alle iscrizioni. Se un giocatore, dopo essere stato chiamato una seconda volta, non si presenta entro 5 minuti alla Startline, il set verrà assegnato all'avversario (0:1 set - 0:2 Legs).

2J4 Prima dell'inizio del gioco, entrambi i giocatori devono controllare che sia inserita la variante di gioco richiesta con le giuste opzioni.

2J5 Dará inizio al gioco il giocatore della squadra di casa mentre il giocatore della squadra ospite inizierà il secondo leg. Nel caso fosse necessario disputare un terzo leg, l'ordine di partenza sarà deciso con un tiro verso il Bull Eye. Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio.

Se la distanza dal Bull's Eye dovesse essere uguale o se entrambi i giocatori dovessero colpire il Bull (blu) o entrambi il Bull's Eye (rosso); il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull o del Bull's Eye non contano. La freccetta che è fissata nel Bull o nel Bull's Eye, deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario.

2K Decorso del gioco

2K1 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide, indipendentemente dal fatto che i punti siano stati registrati o meno. Se l'apparecchiatura non registra i punti di una freccetta conficcata nel bersaglio, gli stessi non potranno essere conteggiati premendo la freccetta manualmente. Se il giocatore lo ritiene necessario può rinunciare al lancio di una o più frecce (max. tre per turno) premendo il tasto relativo.

2K2 Prima di lanciare le freccette, ogni giocatore deve controllare che l'apparecchiatura sportiva indichi la sua posizione. Se un giocatore effettua un lancio mentre l'apparecchio indica la posizione dell'avversario, la/le freccetta/e sarà/anno ritenuta/e lanciata/e; il giocatore ha diritto di mettere l'apparecchio sulla sua posizione e di lanciare le rimanenti freccette. Se con i lanci sbagliati il punteggio dell'avversario fosse cambiato, lo stesso può decidere se accettare il nuovo punteggio o riportare l'apparecchio al punteggio da lui raggiunto.

2K3 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva, anche se sbagliato rispetto ai settori raggiunti. L'eccezione sussiste solo in chiusura di un legs, se la freccetta è conficcata nel settore esatto, anche se l'apparecchio segna un punteggio diverso, il leg è da considerarsi vinto.

2K4 Se un giocatore supera il punteggio richiesto in chiusura di leg, e lancia comunque le rimanenti freccette, quelle/a freccette/a verranno detratte dal turno successivo. (lancio non consentito) Nel caso che il giocatore dovesse terminare il legs con le freccette tolte nel giro precedente, la vittoria del legs stesso, viene assegnata all'avversario. Non sono considerate "lancio non consentito" le freccette lanciate dopo la chiusura del leg.

2K5 Nel caso in cui un'apparecchiatura sportiva dovesse avere un limite di dieci giri e i giocatori non riuscissero a chiudere il leg, sarà necessario continuare il gioco ad apparecchio spento, nel qual caso solo le freccette che rimangono fissate al board, sono ritenute valide. Oppure si può ripartire e riportare manualmente al punteggio raggiunto fino a quel momento. In ogni caso il leg sarà concluso quando uno dei due giocatori raggiungerà lo zero.

2K6 Qualora un'apparecchiatura sportiva dovesse indicare costantemente punteggi errati, il match dovrà essere interrotto e dovrà essere informata la Fidart, che fisserà la nuova data per il recupero del match sospeso.

2L Conclusione del gioco

2L1 Dopo l'ultimo abbinamento, i capitani delle due squadre dovranno controllare che il risultato sia stato registrato correttamente e confermarlo con la propria firma.

2L2 Il capitano della squadra vincitrice del Match dovrà inviare il risultato, tramite fax o E-Mail alla Fidart, entro e non oltre 48 ore dal termine del match. In caso contrario, la squadra vincitrice sarà penalizzata di 4 set e 8 legs.

2M Mancata presentazione

2M1 Se una squadra non si presenta entro 30 minuti dall'ora ufficiale d'inizio del match, (o con meno di quattro giocatori), verrà penalizzata di 1 Punto 8 Set e 16 Legs nella classifica generale, a meno che non esistano reali cause di forza maggiore. In ogni caso il match dovrà essere recuperato entro 4 giorni. Le due squadre sono obbligate a concordare una nuova data per il match da disputare e comunicarlo, entro 24 ore, alla Fidart . Altrimenti sarà la Fidart a fissare una nuova data per l'incontro. Se la nuova data non venisse rispettata, si applicherà, l'art. 2M2 del regolamento.

2M2 Qualora una squadra, (o tutte e due) non si presentasse per motivi non sportivi, o il risultato del match venisse manipolato la (le) stessa (e) sarà/nno squalificate immediatamente, e tolta(e) dalla classifica con effetto retroattivo. Questa sanzione vale anche per le squadre che si ritirano nel corso del campionato. Se una squadra si ritira nel girone di ritorno verranno ritenuti validi i risultati conseguiti nel girone di andata e verrà tolta la retrocessione dal gruppo. Queste squadre non hanno alcun diritto a ricevere contributi spese o restituzione del tesseramento effettuato.

2N Irregolarità - Falli

2N1 Un giocatore, che si accorge di un'irregolarità, dovrà comunicarlo esclusivamente al suo capitano di squadra, il quale deve trovarsi nelle immediate vicinanze del luogo di gioco per tutta la durata del match.

2N2 Le irregolarità devono e possono essere rivendicate solo dai capitani di squadra.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della linea di partenza
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari durante il gioco

Nel caso venga riconosciuta una irregolarità, i capitani delle squadre dovranno avvertire il giocatore interessato e se questo dovesse persistere nel suo comportamento, verrà penalizzato con la perdita del set a favore dell'avversario.

2N3 Nel caso in cui un componente della squadra o un loro sostenitore dovesse tenere un comportamento non sportivo, disturbando un giocatore della squadra avversaria durante la gara, i capitani delle due squadre dovranno richiamare le persone interessate; qualora l'irregolarità dovesse essere ripetuta, il giocatore avversario, indipendentemente dal punteggio, vincerà il set col punteggio: set 1:0 - legs 2:0.

2N4 Controversie di ogni genere dovranno essere comunicate alla Commissione disciplinare della Fidart, tramite l'invio entro 48 ore di Lettera Raccomandata. La Fidart valuterà il caso e prenderà i dovuti provvedimenti.

2N5 Nel caso venissero confermate sanzioni disciplinari nei confronti di giocatori o squadre, gli stessi potranno essere squalificati per il campionato in corso o , in casi molto gravi, anche per periodi superiori. Nel qual caso, giocatori e squadre perderanno ogni titolo sportivo conquistato. Squadre o giocatori squalificate verranno ritirate senza la promozione e retrocessione dal campionato con effetto retroattivo e non hanno nessun diritto ad un contributo spese o restituzione del tesseramento effettuato.

2N6 Ogni giocatore di una squadra sospesa ha la possibilità di giustificarsi davanti alla commissione d'appello e di chiedere l'annullamento della sospensione.

2P Criteri di compilazione delle classifiche

- 1)** Per un match vinto la squadra si aggiudica 2 punti
- 2)** In secondo luogo vanno considerati i set
- 3)** A parità di punti e set, la posizione in classifica sarà determinata dai legs vinti
- 4)** Ad ulteriore parità , saranno gli scontri diretti tra le due squadre a stabilire la posizione in classifica.

2Q Finale

2Q1 Se un giocatore con residenza in una Provincia diversa e non confinante con quella di gioco della squadra nella quale è iscritto, non disputa almeno quattro match nel campionato, non potrà partecipare né alla Finale Provinciale né alla Finale Nazionale.

2Q2 Qualora una squadra abbia la disponibilità di solo tre giocatori alla finale, (solo ed esclusivamente per la Finale) ha la possibilità di giocare con tre giocatori (specificando che nel caso la squadra sia inserita in un gruppo di Round Robin, la stessa dovrà iniziare e finire il Round Robin con tre giocatori). Non è più possibile iscrivere giocatori per la Finale. Se una squadra non è presente al primo Match alla Finale verrà tolto dal gruppo anche se la squadra sarebbe presente per il 2° Match

2Q3 Le squadre qualificate, per poter essere ammesse alla finale, devono confermare, tramite fax alla Fidart, la propria adesione. Se, nonostante la conferma alla Finale, una squadra non si presentasse alla finale, non avrà diritto a nessun contributo spese.

2R Posizione dei giocatori al termine dell'anno sportivo

2R1 Al termine dell'anno Sportivo verrà effettuata la promozione e retrocessione in base a quanto stabilito prima dell'inizio del campionato stesso. Questo vale anche per i giocatori che hanno acquisito la promozione sulla Finale Nazionale del Singolo/Doppio (Campione e vicecampione di ogni categoria)

2R2 La nuova posizione di categoria dei giocatori è fissata secondo la seguente tabella al termine dell'anno sportivo.

Categoria Giocatore	Serie Elite			Serie Master			Serie Amatori			Serie Mixed	
	O	Ret	Pro	O	Ret	Pro	O	Ret	Pro	O	Pro
Giocat. D	C	C	C	C	C	C	C	D	C	D	C
Giocat. C	B	B	B	B	C	B	C	D	B	C	C
Giocat. B	A	B	A	B	C	A	B	C	B		
Giocat. A	A	B	A	A	B	A					

O = rimane stessa Serie --- Ret = Retrocessione --- Pro = Promozione

3. Regolamento Tornei di dart Elettronico

3T Inizio del gioco

3T1 I giocatori, per partecipare a tutti tornei ufficiali validi per il titolo di campione Nazionale o Europeo o far parte della Squadra Nazionale, devono essere membri della Fidart, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla FIDART. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

3T2 Ogni giocatore é tenuto, dopo essere stato chiamato dalla direzione del torneo, a portarsi immediatamente alla Startline dell'apparecchiatura indicata nell'annuncio stesso. Qualora ritardasse di oltre 5 minuti dopo la seconda chiamata, avrà perso il gioco a favore dell'avversario. I giocatori non possono abbandonare la zona di gara prima della conclusione del gioco.

3T3 Prima dell'inizio del gioco, entrambi i giocatori devono controllare che sia inserita la variante di gioco richiesta con le giuste opzioni. Qualora sia stato premuto un tasto sbagliato, si dovrà riiniziare il leg.

3T4 Il diritto ad iniziare il gioco viene stabilito con il lancio di una freccetta da parte di ogni giocatore al Bull's Eye. Darà inizio al gioco quel giocatore la cui freccetta si sia fissata nel Bull's Eye o nel settore più vicino ad esso. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull blu , il lancio dovrà essere ripetuto. Le distanze all'interno del Bull's o Bull's Eye non contano. Una freccetta fissata nel Bull o Bull's Eye deve essere estratta solo su richiesta dell'avversario. L'avversario darà inizio al 2° leg. L'eventuale 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg.

3T5 Durante il lancio, il giocatore non deve toccare ne superare la startline. È consentito curvasi sopra tale linea. Anche il lancio effettuato lungo la linea, intesa in senso prolungato, è da ritenersi valido.

3T6 Prima di lanciare le freccette, ogni giocatore deve controllare che l'apparecchiatura sportiva indichi la sua posizione. Se un giocatore effettua un lancio mentre l'apparecchio indica la posizione dell'avversario, la/le freccetta/e sarà/nno ritenuta/e lanciata/e; il giocatore ha diritto di mettere l'apparecchio sulla sua posizione e di lanciare le rimanenti freccette.

Se, con i lanci sbagliati, il punteggio dell'avversario fosse cambiato, lo stesso può decidere se accettare il nuovo punteggio o riportare l'apparecchio al punteggio da lui raggiunto.

3T7 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide, indipendentemente dal fatto che i punti siano stati registrati o meno. Se l'apparecchiatura non registra i punti di una freccetta conficcata nel bersaglio, gli stessi non potranno essere conteggiati premendo la freccetta manualmente. Se il giocatore lo ritenga necessario può rinunciare al lancio di una o più frecce (max. tre per turno) premendo il tasto relativo.

3T8 Se un giocatore supera il punteggio richiesto in chiusura di leg, e lancia comunque le rimanenti freccette, quelle/a freccette/a verranno detratte dal turno successivo. (lancio non consentito) Nel caso che il giocatore dovesse terminare il legs con le freccette tolte nel giro precedente, la vittoria del legs stesso, viene assegnata all'avversario. Non sono considerate “ lancio non consentito”le freccette lanciate dopo la chiusura del legs.

3T9 Nel caso in cui un'apparecchiatura sportiva dovesse avere un limite di dieci giri e i giocatori non riuscissero a chiudere il leg, sarà necessario continuare il gioco ad apparecchio spento, nel qual caso solo le freccette che rimangono fissate al board, sono ritenute valide. Oppure si può ripartire e riportare il manualmente al punteggio raggiunto fino a quel momento. In ogni caso il leg sarà concluso quando uno dei due giocatori raggiungerà lo zero.

3U Conteggio dei punti

3U1 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva, anche se sbagliato rispetto ai settori raggiunti. L'eccezione sussiste solo in chiusura di un leg, se la freccetta conficcata è nel settore esatto, anche se l'apparecchio segna un punteggio diverso, il leg è da considerarsi vinto.

3U2 Se una apparecchiatura sportiva dovesse indicare costantemente punteggi errati, si deve informare immediatamente la direzione di Torneo.

3V Irregolarità e falli

3V1 I giocatori che, durante il gioco, si accorgessero di irregolarità devono rivolgersi immediatamente alla direzione del torneo.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della Startline
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari durante il gioco.

3V2 Nel caso che venga riconosciuta l'irregolarità dalla Direzione del Torneo, il giocatore può incorrere, nelle seguenti sanzioni disciplinari: richiamo verbale, perdita del Leg, perdita del Set o espulsione dal torneo in corso. In casi molto gravi, la Direzione del Torneo, può inviare un rapporto scritto alla Commissione Disciplinare della FIDART con proposta di squalifica.

4W Direzione del torneo

La Direzione del Torneo ha potere decisionale in merito a tutte le controversie sorte durante la disputa del torneo. Le direttive e le decisioni della Direzione del Torneo dovranno insindacabilmente essere accettate. Eventuali lamentele sulla Direzione del Torneo dovranno essere spedite per lettera alla Commissione disciplinare della Fidart.

Con l'iscrizione il/la giocatore/ice accetta insindacabilmente il Regolamento della Fidart.

Diritti riservati alla Fidart per eventuali cambiamenti.