



**Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali**



DISCIPLINA SPORTIVA
ASSOCIATA RICONOSCIUTA
DAL CONI



REGOLAMENTO - GENERALE

Edizione 2020

Regolamento approvato dalla Commissione Nazionale FIGeST Sezione Freccette Luglio 2020

REGOLAMENTO SEZIONE DART ELETTRONICO/ONLINE

1. Disposizioni Generali Sezione Elettronico

1.A Condizioni tecnico - sportive

1.B Definizioni

1.C 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 Abbigliamento

2S 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

REGOLAMENTO SEZIONE STEEL

4. Disposizioni Generali Sezione Steel

4.A Descrizione del gioco, Campo di gara e terminologica

4.B Definizioni

4.C Licenza di gara e sua validità

5. Campionato a squadre di dart Sezione Steel

5A Classificazione dei giocatori

5B Composizione dei Gironi

5C Composizione delle squadre

5D Date degli incontri

5E Preparazione del gioco

5F Inizio del gioco

5G Decorso del gioco

5H Conclusione del gioco

5J Abbigliamento

5K Mancata presentazione

5L Irregolarità e Falli

5M Criteri di compilazione delle classifiche

5N Finali e qualificazioni

6. Regolamento Tornei Singoli di dart Sezione Steel

6A Inizio del gioco

6B Conteggio dei punti

6C Abbigliamento

6D Irregolarità e Falli

6E Direzione del Torneo

7. Tabella Punti Penalità

REGOLAMENTO SEZIONE DART ELETTRONICO

1. DISPOSIZIONI GENERALI SEZIONE ELETTRONICO

1.A Condizioni tecnico – sportive

1A1 L'attività della F.I.Dart è ammessa su apparecchiature Sportive omologate dalla E.D.U. European Dart Union e riconosciute dalla Commissione Nazionale FIGeST Sezione Freccette. 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

RADIKAL DARTS

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 curvare 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, fumare anche se si tratta di sigarette elettroniche, telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco. Al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara.

1.B 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 è composto da più lanci ed è 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 è 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 è composto di 16 Singoli e due doppi Team su 4 posizioni per un totale di 18 set. Per il campionato online ridotto sono previsti: un doppio Team su 4 posizioni, 8 singoli e un doppio Team su 4 posizioni finale per un totale di 10 set.

1.C 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 Sezione Freccette FIGeST (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), per quanto riguarda i campionati online è richiesto il codice alfanumerico Radikal ID da ottenere mediante registrazione sulle apparecchiature Radikal.

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

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.

1C4 Ogni ASD regolarmente iscritta alla Sezione Freccette FIGeST procederà al tesseramento dei giocatori.

1C5 È consentito il tesseramento di ragazzi a partire dall'età di 9 anni. In questo caso il ragazzo deve avere il regolare certificato di idoneità sportiva. Dai 14 anni in poi il certificato non serve.

2. REGOLAMENTO CAMPIONATO DI DART ELETTRONICO

2.D Modalità di gioco nelle varie Serie

Serie	A	(interregionale)	501 Double Out
Serie	B	(provinciale)	501 Master Out
Serie	C	(zona)	501 Single Out
Serie	Mixed	(zona)	301 Single Out

Per i Campionati online la formazione dei gironi possono essere al livello nazionale.

2.E Classificazione dei giocatori

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

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

2E3 La partecipazione, da parte di un atleta tesserato alla Sezione Freccette FIGeST, a manifestazioni e/o eventi organizzati da associazioni non affiliate FIGeST comporterà la sospensione della tessera dell'atleta per il periodo minimo di anni uno, e lo stesso non potrà avvalersi, per tutto il periodo della sospensione, dei diritti della quota associativa e di eventuali rimborsi spese.

2E4 I giocatori non possono cambiare squadra nel corso di un campionato. Il trasferimento ad una altra squadra è possibile soltanto ad inizio iscrizione per il campionato successivo. Se un Giocatore volesse passare ad altra ASD in periodo intermedio dell'anno lo potrà fare solo dietro semplice nulla osta rilasciato dalla ASD iniziale e dovrà essere data comunicazione contestuale sia alla Segreteria Sezione Freccette che alla nuova ASD.

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

2.F Formazione delle squadre

2F1 In una squadra è possibile iscrivere un massimo di 10 atleti, le iscrizioni degli atleti sono possibili fino al termine dei gironi di andata dei vari campionati. Non verranno accettati nomi di squadre che vanno contro l'etica e la morale. La composizione dei gruppi nel campionato è da 5/6 squadre, per eventuali eccezioni bisogna fare richiesta alla segreteria Sezione Freccette.

2F2 L'inserimento di nuovi giocatori nelle squadre impegnate nel campionato in corso sono possibili prima dell'inizio del primo incontro del girone di ritorno, tenendo come data di riferimento quella pubblicata sul calendario ufficiale di girone.

2F3 Classificazione

Serie A	Giocatori di categoria A-B-C-D
Serie B	Giocatori di categoria B-C-D
Serie C	Giocatori di categoria C-D
Serie Mixed	Giocatori di categoria D

2F4 La serie Mixed deve essere composta da uomini e donne, non è consentito l'inserimento di un atleta fuoriquota di categoria C. Sul campionato a squadre nella Serie Mixed una donna / uomo devono sempre giocare i loro set assegnati in tutte le partite del Campionato.

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

2F6 La Segreteria Sezione Freccette 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.

2F9 Pertanto Verranno accettate solo le richieste di riclassificazioni se il giocatore ha acquisito la promozione nel campionato Italiano a squadre ed il suo livello di gioco non corrisponde alla Categoria della squadra nella quale ha militato. Possono essere prese in considerazione richieste di riclassificazione solo se il giocatore in questione non abbia partecipato per almeno 2 anni del circuito F.I.Dart e in ogni caso dopo averne valutato lo storico di gioco e richiesto il parere al responsabile di zona. Contestualmente, dopo aver usufruito della riclassificazione il giocatore non potrà più retrocedere per i 2 campionati italiani seguenti. La domanda di riclassificazione deve essere necessariamente inoltrata dalla A.S.D. di appartenenza

2.G Date degli incontri

2G1 le date degli incontri stabiliti sul calendario sono vincolanti e devono essere rispettate.

2G2 Gli incontri devono essere disputati dal lunedì al venerdì. 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 Segreteria Sezione Freccette. Il match rinviato deve essere disputato entro 5 giorni effettivi di gioco dopo della regolare data d'incontro. Incontri di campionati che verranno disputati dopo il termine del campionato non saranno più ritenuti validi per la classifica generale. Per quanto riguarda la sezione online Il match rinviato dovrà essere disputato entro la settimana fissata per l'incontro ed è possibile recuperarlo anche di sabato e domenica.

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

2.H 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. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento. Un match può essere disputato solo con un minimo di quattro giocatori. (vedi art.2M1). Per il campionato online L'operazione inserimento giocatori deve essere completata 10 minuti prima dell'orario di inizio dell'incontro ore 21.00 compresi i giocatori di riserva, ed è possibile inserire un giocatore ancora non presente al campo di gara, tramite il suo Radikal ID. Il foglio di gara online sarà disponibile due ore prima dell'inizio dell'incontro ed andrà compilato direttamente sul l'apparecchio.

2H3 Nel caso mancasse la licenza di gara, il giocatore dovrà presentare un documento di identità, patente o passaporto. La Segreteria 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.

2.J Inizio del gioco

2J1 Un match di campionato compresi quelli online ed online estivo vanno disputati in ordine progressivo secondo il programma di gara. Tutti i Set singoli e anche i team verranno giocati al meglio dei 3legs vinti (2:0 - 2:1). L'inserimento dell'ordine dei giocatori nel foglio gara determina gli accoppiamenti anche per il doppio Team. Il doppio Team verrà disputato su 4 Posizioni (Team League).

2J2 Durante la disputa dei match, si possono sostituire due giocatori per i rimanenti incontri, dalle 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 a giocare l'incontro. La sostituzione deve essere annotata sulla relazione di gioco. Nella Serie Mixed, premesso che una donna / uomo deve sempre giocare, la sua sostituzione potrà essere fatto solo con un'altra donna / uomo della squadra

2J3 Nel caso di gruppi misti (es. A/B oppure B/C) i singoli set tra avversari di diverse serie dovranno essere disputati come segue : l'apparecchiatura dovrà essere impostata secondo la chiusura della serie più alta e il giocatore della serie più bassa, per chiudere, dovrà conficcare la freccia di chiusura nel settore corretto (anche se ovviamente l'apparecchiatura non darà il leg chiuso) , quindi l'ultima freccia lanciata dal giocatore di serie inferiore se conficcata nel settore esatto costituirà la chiusura del leg. Nel caso di gruppo misto di serie C e Mixed i set saranno giocati con 501 S.O.

2J4 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, nella versione online il successivo svolgimento del set implica la verifica dell'identità dell'avversario e l'incontestabile accettazione del risultato del set. 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). Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, fumare anche se si tratta di sigarette elettroniche, e l'uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco. Nel campionato online, una volta stabilita la connessione al match, è obbligatorio avvicinarsi alla telecamera per il riconoscimento. Per lo svolgimento corretto del gioco online ed eventuali contestazioni è richiesta la disponibilità di connessione telefonica fra i capitani. Se durante l'incontro si verifica un guasto all'apparecchio o un problema di connessione ad una delle due squadre la stessa ha tempo 30 minuti per ripristinare le normali condizioni di collegamento, decorso tale tempo le squadre di comune accordo e con l'avvallo della Segreteria Sezione Freccette dovranno stabilire la data per un nuovo match all'interno della settimana di gioco.

2J5 Prima dell'inizio del gioco, entrambi i giocatori devono controllare che sia inserita la variante di gioco richiesta con le giuste opzioni.

2J6 In campionato darà inizio al gioco il giocatore della squadra di casa mentre il giocatore della squadra ospite inizierà il secondo leg, un eventuale terzo leg verrà iniziato dal giocatore di casa.

2.K 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. Qualora il giocatore, anche se inavvertitamente nell'atto di estrarre le freccette dal bersaglio dovesse assegnarsi un punteggio diverso da quello rilevato dall'apparecchiatura di gioco, dovrà cedere il turno successivo. Se il giocatore lo ritiene necessario può rinunciare al lancio di una o più frecce (max. tre per turno) premendo il tasto relativo. L'incontro online è interamente arbitrato dall'apparecchio Radikal, fatto salvo l'obbligo di riconoscimento iniziale, ne consegue che il punteggio indicato dall'apparecchio è quello da ritenere valido in ogni caso in quanto incontestabile.

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/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 di 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 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 Segreteria Sezione Freccette, che fisserà la nuova data per il recupero del match sospeso.

2.L 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 referto di gara, tramite fax o E-Mail alla Segreteria Sezione Freccette, entro e non oltre 48 ore dal termine del match. In caso contrario, la squadra vincente sarà penalizzata come previsto dal punto 7 A. Nella versione online il punteggio è registrato automaticamente al termine del match. Eventuali contestazioni dovranno pervenire entro le ore 12.00 del giorno successivo all'incontro tramite mail da inviare a Segreteria Sezione Freccette e contestualmente alla A.S.D. e al delegato di zona.

2.M 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 sulla classifica generale come previsto dal punto 7A, a meno che non esistano reali cause di forza maggiore. In ogni caso il match dovrà essere recuperato entro 5 giorni effettivi di gioco. Le due squadre sono obbligate a concordare una nuova data per il match da disputare e comunicarlo, entro 24 ore, alla Segreteria Sezione

Freccette. Altrimenti sarà la Segreteria Sezione Freccette a fissare una nuova data per l'incontro. Se la nuova data non venisse rispettata, si applicherà, l'art. 2M2 del regolamento. Nella versione online il match deve essere recuperato entro la settimana di gioco.

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/anno squalificate immediatamente, e tolta(e) dalla classifica con effetto retroattivo. Se una squadra si ritira nel girone di ritorno verranno ritenuti validi per la classifica i risultati conseguiti nel girone di andata. Su tutte le squadre ritirate / squalificate non verrà applicata la retrocessione della categoria. Queste squadre non hanno alcun diritto a ricevere contributi spese o restituzione del tesseramento effettuato.

2.N 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 o dispositivi elettronici durante il gioco
- f) Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare e fumare, questo vale anche per l'uso di sigarette elettroniche.

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 Sezione Freccette, tramite l'invio entro 48 ore di Lettera Raccomandata. La quale 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 squalificati 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.

2.P Criteri di determinazione delle classifiche

- 1) Per un match vinto la squadra si aggiudica massimo 3 punti, in caso di pareggio entrambe le squadre si aggiudicano 1 punto
- 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.

2.Q 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 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 Segreteria Sezione Freccette, la propria adesione. Se, nonostante la conferma alla Finale, una squadra non si presentasse alla finale, non avrà diritto a nessun contributo spese.

2Q4 Nelle competizioni a carattere nazionale /provinciale prima dell'inizio del Match un giocatore di entrambi le squadre lancia la freccetta al Bull. Il vincitore del Bull è il Team A, il perdente è il Team B. L'inizio di ogni set viene stabilito con un tiro al Bull, L'eventuale 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg. 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. Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio. 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. Il Referto di gara alla Finale può essere differente come quello giocato nelle qualificazioni.

2.R Abbigliamento

L'abbigliamento per le gare Nazionali ed Internazionali comprese le finali a squadre, dovrà essere decoroso. Non sono ammessi alle gare ufficiali e alla premiazione canottiere, ciabatte, sandali o altre scarpe aperte o a piedi nudi.

2.S Posizione dei giocatori al termine dell'anno sportivo

2S1 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/giocatrici che hanno acquisito la promozione sulla Finale Nazionale del Singolo/Doppio (Campione e vicecampione di ogni categoria).

2S2 Al Campionato Italiano Singolo i giocatori/giocatrici giocheranno nelle loro categorie (A 501 Double out); (B 501 Master out); (C 501 Single out); (D 301 Single out)

2S3 La nuova posizione di categoria dei giocatori è fissata secondo la seguente tabella al termine dell'anno sportivo. La giocatrice femminile viene promossa e retrocessa in equal modo ai giocatori maschili.

Posizione dei giocatori al termine dell'anno sportivo

Categoria Giocatori - Giocatrici	Serie A			Serie B			Serie C			Serie Mixed	
	0	Ret	Pro	0	Ret	Pro	0	Ret	Pro	0	Pro
Giocat. Cat. D ▶	C	C	C	C	C	C	C	D	C	D	C
Giocat. Cat. C ▶	B	B	B	B	C	B	C	D	B		
Giocat. Cat. B ▶	A	B	A	B	C	A					
Giocat. Cat. A ▶	A	B	A								

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

3. REGOLAMENTO TORNEI DI DART ELETTRONICO

3.T 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 FIGeST, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

3T2 Ogni giocatore è 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. Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio. 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 né superare la startline. È consentito curvare 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. L'incontro online è interamente arbitrato dall'apparecchio Radikal, fatto salvo l'obbligo di riconoscimento iniziale, ne consegue che il punteggio indicato dall'apparecchio è quello da ritenere valido in ogni caso in quanto incontestabile.

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 leg con le freccette tolte nel giro precedente, la vittoria del leg stesso, viene assegnata all'avversario. Non sono considerate "lancio non consentito" le freccette lanciate dopo la chiusura del leg.

3T9 Nel caso in cui un'apparecchiatura sportiva dovesse avere un limite di 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.

3.U 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. Diversamente per gli incontri disputati su apparecchiature online questa eccezione non sussiste.

3U2 Se una apparecchiatura sportiva dovesse indicare costantemente punteggi errati, si deve informare immediatamente la direzione di gara o la Segreteria Sezione Freccette.

3.V Irregolarità e falli

3V1 I giocatori che, durante il gioco, si accorgessero di irregolarità, dovranno 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 o dispositivi elettronici durante il gioco.
- f) Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare e fumare, questo vale anche per l'uso di sigarette elettroniche.

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 Sezione Freccette con proposta di squalifica.

4.W 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 Sezione Freccette.

Con l'iscrizione il/la giocatore/rice accetta insindacabilmente il Regolamento.
Diritti riservati alla Commissione Nazionale FIGeST Sezione Freccette per eventuali cambiamenti.

REGOLAMENTO SEZIONE STEEL

4.DISPOSIZIONI GENERALI SEZIONE STEEL

4.A Descrizione del gioco, Campo di gara e terminologica

Il Gioco delle freccette consiste nel lanciare verso un bersaglio di Freccette, stabilizzati nel volo da alette, in modo che la punta degli stessi, vada a colpire varie porzioni del bersaglio stesso. Tutti i bersagli usati nei Tornei Ufficiali sono del tipo con fibra intrecciate, avranno lo schema detto "a orologio" dal' 1 al 20 avranno tutti i diversi segmenti numerati, agli anelli dei doppi e dei tripli, l'anello centrale interno e quello esterno, chiaramente delimitati da una struttura a fili metallici detta ragnatela come da disegno sottoesposto. Il bersaglio sarà fissato in modo che il segmento del "20" sia il più scuro dei due colori e sia al centro della parte superiore del bersaglio. Un giocatore o un Capitano di squadra in accordo con l'avversario, possono chiedere all'arbitro di sostituire o ruotare il bersaglio, prima o durante una partita ma non durante il leg.

4A1 Bersaglio: Disegno del bersaglio con spiegazione dei settori e dei punti.



Vale il doppio del settore nero 1 in questo caso = 2

Vale il numero segnato nel settore in questo caso = 18

Vale il triplo del settore nero 4 in questo caso = 12

E così via per tutti i numeri nei vari settori

Le freccette lanciate nello anello stretto esterno valgono doppio, quelle nello anello stretto medio valgono triplo, quelle lanciate nel Bull verde valgono 25 punti, nel Bull's Eye rosso valgono 50 punti. Le freccette che vanno a fissarsi nell'anello esterno nero totalizzano zero punti. Queste freccette non possono essere rilanciate

4A2 Distanza: La distanza tra il Bersaglio e la linea di Tiro 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. 2,93 con la linea di tiro. In caso di dubbi (terreno non livellato) sarà determinante soltanto la lunghezza della diagonale.

4A3 Freccette: I giocatori possono utilizzare le proprie freccette, purché corrispondano ai seguenti requisiti:

a) devono essere composte di una punta in metallo che consentano di rimanere fissate ai fori del Bersaglio.

b) il peso massimo della singola freccetta non può superare i 50 grammi.

c) la lunghezza deve essere inferiore a 30,5 cm.

4A4 Pedana di gioco: È composta da: Pannello di supporto del Bersaglio, Illuminatore, Pannello per Segnapunti, Linea di tiro, Spazio libero per il lancio. Le pedane di gioco devono essere installate in locali in cui vige il divieto di fumare. Le pedane devono essere installate in zone al chiuso, o comunque la riparo dall'influenza di correnti d'aria esterne, che possano deviare la traiettoria della freccetta

Il pannello di supporto del bersaglio: è generalmente in legno ed avente misure minime di 90cm di larghezza e 100 cm di altezza. Al centro viene agganciato il bersaglio tramite una vite di fissaggio o altro sistema equivalente. Attorno al bersaglio può essere collocato uno spessore in gomma, a protezione del pannello in legno quando la freccetta colpisce all'esterno del bersaglio stesso. Il centro del bersaglio deve essere posto ad una altezza di 173 cm da terra.

Illuminazione: composta da una o più fonti di luce artificiale diretta sul bersaglio, e di intensità sufficiente ad una corretta visibilità. In genere deve essere pari o superiore a quella prodotta da una lampadina ad incandescenza di 100 watt di potenza o due da 40w ciascuna.

Pannello per Segnapunti: è generalmente in legno ed avente misure minime di 30 cm di larghezza e 45 cm di altezza. Questo pannello deve essere adatto a poter supportare un blocco di fogli formato A3, per l'annotazione dei punteggi realizzati durante una partita. Viene posto a lato del bersaglio ed ad una altezza di circa 125 cm da terra in modo che il foglio dei punteggi sia visibile ad altezza d'uomo. Il pannello segnapunti può essere anche elettronico, a led con sottrazione automatica denominato " game on ".

Linea di Tiro: questo può essere in legno o metallo leggero, di dimensioni da 3 a 4 cm di altezza e 70 cm di larghezza. Deve essere fissata a terra ad una distanza di 237,0 cm dalla perpendicolare del centro del bersaglio. La linea di tiro non può essere calpestata né superata durante la fase di lancio delle freccette. Opzionalmente può essere realizzata dal bordo di una tavola in legno che copre lo spazio tra bersaglio e la linea di tiro stessa. In altri casi si può utilizzare un adesivo che temporaneamente svolge la funzione di linea di tiro. Utilizzare un tappeto in gomma o moquette per coprire lo spazio fino al bersaglio

Spazio libero per il lancio: è lo spazio di 30 cm ai due lati oltre la linea di tiro fino alla perpendicolare del bersaglio e lo spazio di 90 cm dietro alla linea di tiro alle spalle di chi lancia le freccette. Questa zona non deve essere occupata dal giocatore in attesa mentre l'avversario è in fase di lancio delle freccette e durante il ritorno in posizione di attesa.

Eventuali correzioni devono essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

4A5 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). Durante lo svolgimento dell'incontro al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara. Solo dietro richiesta all'arbitro, è permesso di lasciare temporaneamente la zona di gara, per necessità fisiologiche e/o mediche, per le riparazioni tecniche alle attrezzature tipo freccette, pedana, bersaglio, ecc. il tutto entro 5 minuti, meno la sistemazione della pedana che dovrà essere sistemato nel più breve tempo possibile. Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, fumare anche se si tratta di sigarette elettroniche e l'uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco.

4A6 Annotazione dei Punteggi: L'annotazione dei punteggi avviene su: supporto cartaceo; pannello in materiale plastico, lavagna; segnapunti "game on". In tutti i casi, il calcolo dei punti deve essere fatto mentalmente dall'arbitro. Nel caso del game on, inserendo la somma dei punti fatti il punteggio viene aggiornato automaticamente. La scrittura avviene tramite pastello cerato, o con pennarello nero. È consentito anche l'utilizzo di lavagne normali con scrittura a gesso, anche se non consigliate. La larghezza della linea deve essere ampia per migliorare la visibilità. Per esempio non vanno bene le penne a sfera. Le squadre iscritti al Campionato o Torneo devono avere nelle loro sedi le opportune lavagne per segnare i punti a mano, ben visibili e appositamente in regola per l'arbitraggio; devono inoltre essere munite di appositi pennarelli, gessi o quant'altro che serva a scrivere sulle apposite superfici.

Dimensioni del pannello o lavagna: L'area totale occupata è la stessa di un foglio formato A3. In tutti i casi, dalla distanza di circa 3 metri, il giocatore deve poter leggere:

- il suo nome e l'iniziale del cognome, per individuare la colonna dei punteggi a lui attribuiti.
- il numero dei legs vinti
- la colonna dei punti realizzati e la colonna dei punti restanti per la chiusura.

Per questo l'arbitro ha l'obbligo di scrivere i numeri in modo che siano alti circa 3 cm e con buona calligrafia per la leggibilità.

Per quanto riguarda i pannelli game on, le misure sono prestabilite dal fornitore. Per ogni eventuale chiarimento su annotazioni punteggi potete rivolgervi al responsabile provinciale o regionale della specialità freccette.

4A7 Arbitraggio delle partite: Il giocatore di freccette è anche arbitro. Durante gli eventi sportivi di rilievo, vengono determinati dalla direzione di gara per le partite iniziali e per quelle finali.

In tutti i casi normali, sono arbitri per l'incontro successivo coloro che hanno perso l'incontro. Devono annotare i punteggi e verificare il corretto svolgimento dell'incontro. Restano in piedi di fianco al bersaglio, di spalle o al massimo di lato verso il giocatore senza guardarlo in faccia o in modo da arrecare disturbo a chi tira. Durante il lancio resta immobile ed in silenzio a meno che non venga richiesto dal giocatore di controllare la posizione della freccia o di avere aiuto per il conteggio dei punti. Vigilano sul corretto e regolare andamento dell'incontro.

Sarà comunque stabilita a inizio torneo la formula di selezione arbitri, se saranno i giocatori perdenti o vincenti dell'incontro ad arbitrare l'incontro successivo; tale decisione verrà comunicata a tutti mediante comunicato scritto sul tabellone gara. Il giocatore in qualsiasi momento può chiedere la sostituzione dell'arbitro, questo vale anche per l'Arbitro assegnato chiedendo ad un componente della sua squadra o della squadra avversaria la disponibilità a sostituirlo.

4.B Definizioni

4B1 Termini e vocaboli usati nella pratica sportiva

4B2 Lancio: con questo termine si indica la serie di tre lanci di freccette, dalla mano del giocatore, verso il bersaglio

4B3 Leg: Un leg è composto da più lanci ed è la più piccola unità di misura nel corso di un match. Entrambi i giocatori tirano alternativamente con le mani le tre freccette a disposizione ed il punteggio realizzato viene sottratto al precedente. Vince chi per primo azzerà il punteggio con la corretta combinazione di chiusura.

4B4 Set: Con il termine Set si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. Un Set è costituito da più leg.

4B5 Incontro (Match): Con il termine match si intende un gioco di squadra completo, nel corso del quale si incontrano le due squadre.

4B6 Tiro Partita (Game Shot) È il tiro che porta a ZERO il punteggio del giocatore e che determina la vittoria della partita (leg) deve essere obbligatoriamente un doppio o il centro rosso "bull".

4B7 Bye: Indicazione di un incontro non disputato per mancanza o non presentazione di un giocatore o squadra, con conseguente avanzamento automatico alla fase successiva del giocatore o della squadra presente.

4B8 SEMI-BULL (Bull o Outer Bull) - BULL (Bull's Eye o Center Bull)

Semi Bull È la parte centrale del bersaglio di colore VERDE e vale 25 punti. Bull È la parte centrale del bersaglio di colore ROSSO e vale 50 punti. È considerato il DOPPIO della zona verde. Valido per la chiusura se il giocatore ha 50 punti rimanenti.

4B9 Giocatore (Player) - Squadra (Team)

È la persona fisica che pratica lo sport delle freccette. Squadra (Team) e il Raggruppamento di minimo 4 Giocatori per partecipare a campionati e/o gare in squadra.

4.C Licenza di gara e sua validità

4C1 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 Sezione Freccette FIGeST (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)

4C2 Ogni ASD regolarmente iscritta alla Sezione Freccette FIGeST procederà al tesseramento dei giocatori.

4C3 È consentito il tesseramento di ragazzi a partire dall'età di 13 anni. In questo caso il ragazzo deve avere il regolare certificato di idoneità sportiva. Dai 14 anni in poi il certificato non serve.

4C4 I duplicati di licenze di gara, sono da richiedere per iscritto alla Segreteria Sezione Freccette e hanno un costo di Euro 5,00 da versare contestualmente alla Segreteria.

4C5 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.

5. CAMPIONATO A SQUADRE DI DART SEZIONE STEEL

5.A Classificazione dei giocatori

5A1 Tutela dei tesserati: I tesserati "steel" e "soft" possono giocare in entrambe le specialità, in tornei e campionati. È fatto salvo che i giocatori di "steel" possano giocare in categoria A e B del "soft"; i giocatori di "soft" possono giocare a "steel" solo facendo parte della categoria A e B del "soft". Nel caso in cui un giocatore di "soft" decida di giocare a "steel" il giocatore passerà direttamente alla categoria "soft" B o A. Resta comunque la possibilità a tutti i giocatori di "soft" di partecipare al campionato italiano di singolo e doppio "steel" senza che perdano il diritto a giocare in categorie inferiori "soft".

5A2 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 FIGeST, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

5A3 I giocatori possono giocare solo con la squadra nella quale sono iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare personalmente il modulo d'iscrizione.

5A4 La partecipazione, da parte di un atleta tesserato alla Sezione Freccette FIGeST, a manifestazioni e/o eventi organizzati da associazioni non affiliate FIGeST comporterà la sospensione della tessera dell'atleta per il periodo minimo di anni uno, e lo stesso non potrà avvalersi, per tutto il periodo della sospensione, dei diritti della quota associativa e di eventuali rimborsi spese.

5A5 I giocatori non possono cambiare squadra nel corso di un campionato. Il trasferimento ad altra squadra è possibile soltanto ad inizio iscrizione per il campionato successivo. Se un Giocatore volesse passare ad altra ASD in periodo intermedio dell'anno lo potrà fare solo dietro semplice nulla osta rilasciato dalla ASD iniziale e dovrà essere data comunicazione contestuale sia alla Segreteria Sezione Freccette che alla nuova ASD.

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

5.B Composizione dei Gironi

5B1 La composizione dei Gironi al campionato a squadre e da 5/6 squadre per gruppo, eccezioni in casi specifici sono da richiedere alla Segreteria Sezione Freccette. I gironi del campionato nazionale a squadre, verranno svolti a livello regionale/provinciale. Le iscrizioni delle squadre partecipanti al campionato devono essere mandate tramite Mail o Fax entro la data stabilita alla Segreteria Sezione Freccette, quale provvederà alla elaborazione del calendario.

5.C Composizione delle Squadre

5C1 Ogni ASD può iscrivere più squadre al campionato, la lista dei giocatori della squadra deve essere comunicata prima dell'inizio del campionato. Il numero di iscritti per squadra non ha limite. Non verranno accettati nomi di squadre che vanno contro l'etica e la morale. Ogni squadra deve avere un nome diverso

5C2 L'iscrizione di ulteriori giocatori nelle squadre sono possibili solo fino al termine dei gironi di andata.

5C3 Premesso che l'attività sportiva di soft dart e di steel dart deve essere esercitata in locali pubblici con la qualifica di "ufficiali", si ricorda che i locali ufficiali per lo steel dart DEVONO essere diversi dai locali ufficiali del soft dart e viceversa.

5.D Date degli incontri

5D1 le date degli incontri stabiliti sul calendario sono vincolanti e devono essere rispettate.

5D2 Gli incontri devono essere disputati dal lunedì al venerdì. 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 Segreteria Sezione Freccette. Il match rinviato deve essere disputato entro 5 giorni effettivi di gioco dopo della regolare data d'incontro. Incontri di campionati che verranno disputati dopo il termine del campionato non saranno più ritenuti validi per la classifica generale.

5D3 Le due ultime partite del campionato non possono essere rinviate.

5.E Preparazione del gioco

5E1 Quindici minuti prima dell'inizio ufficiale del Match, le Pedane dove si disputerà l'incontro devono essere riservate alla squadra ospite. Le Pedane dove si disputerà il Match di campionato devono essere dotate di bersagli in buona condizione.

5E2 Le gare si svolgeranno su 2 pedane in contemporanea, secondo la sequenza del foglio gara. Gli arbitraggi verranno combinati dal foglio gara, gli arbitri saranno di entrambe le squadre. nel caso in cui si rendesse necessaria la sostituzione di un arbitro, un elemento della stessa squadra di appartenenza ne prenderà il posto.

5E3 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. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento. Un match può essere disputato solo con un minimo di quattro giocatori. (vedi art.5K1)

5E4 Nel caso mancasse la licenza di gara, il giocatore dovrà presentare un documento di identità, patente o passaporto. La Segreteria 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.

5.F Inizio del gioco Campionato a squadre

5F1 Un match di campionato è composto di 16 Singoli ed un Team Finale (Set N.17) Tutti gli accoppiamenti del programma di gara devono essere disputati regolarmente in ordine progressivo. Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva sono considerate valide.

5F2 Durante la disputa dei 16 singoli del match, si possono sostituire due giocatori per i rimanenti incontri, dalle 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 nei 16 singoli del match. La sostituzione deve essere annotata sulla relazione di gioco. Nella formazione dei doppi sarà possibile inserire anche giocatori già sostituiti ma solo se segnati sul referto di gara. I giocatori di riserva possono essere registrati al momento del cambiamento.

5F3 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 il set verrà assegnato all'avversario.

5F4 Prima dell'inizio del gioco, sono concessi al massimo due turni di lancio (sei frecce) di allenamento. Saluto. Prima del via definitivo alla gara, i giocatori si salutano con una stretta di mano ed entrambi salutano anche l'arbitro con le stesse modalità.

5F5 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. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull verde, il lancio dovrà essere ripetuto. Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio. 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. Il 3° leg, inizierà il giocatore che ha iniziato il primo leg.

5.G Decorso del gioco

5G1 Alternativamente i due giocatori lanciano le frecce, il totale dei punti viene annunciato a voce dall'arbitro e annotato sul foglio. Il giocatore recupera le frecce ed esce dalla zona di tiro lateralmente senza procurare disturbo all'avversario e si pone dietro la zona di esclusione. In caso di errore nella annotazione del punteggio, il giocatore deve avvisare l'arbitro e far eseguire le opportune correzioni prima che inizi il turno successivo. Nessun reclamo può essere accettato dopo questa fase.

5G2 Se un giocatore estrae le freccette prima che l'arbitro abbia annunciato il punteggio e segnato sul segnapunti il totale del punteggio non sarà valido. Se il giocatore lancia una o due freccette e va in prossimità del bersaglio non deve toccare le frecce né con le mani né con nessuna parte del corpo altrimenti il punteggio non sarà valido. Se un giocatore danneggia, percuote e tratta in maniera impropria il bersaglio nel togliere le freccette, riceverà un'ammonizione verbale dall'arbitro, alla terza ammonizione nella medesima partita, il giocatore perderà quel leg, set o partita. Questo vale in qualsiasi torneo ufficiale.

5G3 Quando un giocatore ha raggiunto il punteggio per poter chiudere il leg, set o partita, si applica la regola del sovra punteggio (detto anche sballare) se in un tiro con una, due o tre freccette, il giocatore realizza un punteggio superiore a quanto richiesto per chiudere il leg, set o partita, oppure se realizza il punteggio necessario senza terminare con un doppio, oppure rimane con un punteggio pari a uno, il tiro non avrà valore e il punteggio rimarrà com'era prima del tiro in questione.

Nessuna indicazione del doppio necessario per chiudere sarà fornita al giocatore dall'arbitro. Esempio: potrà essere indicato ""32 rimasti" ma non "doppio 16". L'Arbitro mentre dirige una partita di freccette, da potere decisionale per tutto ciò che riguarda le regole di gioco, e se necessario potrà consultare gli organizzatori prima di annunciare qualsiasi decisione durante lo svolgimento della partita. Questo vale in qualsiasi torneo ufficiale.

5G4 Si svolgeranno 16 incontri individuali totali, risultanti dalle possibili combinazioni dei 4 giocatori di una squadra contro i 4 giocatori dell'altra, più a fine gara si effettueranno 2 doppi, nel caso di vittoria dei doppi uno per parte, si effettuerà un doppio di spareggio fra i due doppi vincenti. Le combinazioni dei singoli e dei doppi verranno date dal foglio gara una volta inserita la lista giocatori. Si giocheranno 3 leg per ogni incontro di singolo, i possibili esiti saranno 3 a 0 o 2 a 1.

5G5 Gli incontri di doppio si terranno a leg secco (1 solo leg); L'esito degli incontri di doppio, sia che si giochi il doppio di spareggio o no, darà alla squadra vincente un solo punto-leg.

5G6 Il totale dei leg da conteggiare sarà pertanto 49, così da non permettere eventuale risultato di pareggio. Questo agevolerà gli incontri ad eliminazione diretta delle fasi finali.

5G7 La partita verrà vinta dalla squadra che totalizzerà il maggior numero di leg. A ogni vittoria verranno assegnati 2 punti.

5G8 Ogni squadra deciderà come segnare i punti, su tabella a mano o su game on, la squadra avversaria deve attenersi alla decisione.

5G9 Il giocatore in qualsiasi momento può chiedere la sostituzione dell'arbitro.

5G10 È fatto obbligo ai giocatori di indossare la divisa di gioco, maglietta o camicia con indicato l'ASD di appartenenza.

5.H Conclusione del gioco

5H1 Dopo l'ultimo abbinamento, i capitani delle due squadre dovranno controllare che il risultato sia stato registrato correttamente e confermarlo con la propria firma.

5H2 Il capitano della squadra vincitrice del Match dovrà inviare il referto di gara, tramite fax o E-Mail alla Segreteria Sezione Freccette, entro e non oltre 48 ore dal termine del match. In caso contrario, la squadra vincente sarà penalizzata come previsto dal punto 7A.

5.J Abbigliamento

5J1 L'abbigliamento per le gare nazionali comprese le finali a squadre, dovrà essere decoroso. Non sono ammessi pantaloncini corti, ciabatte, sandali o altre scarpe aperte. Si potranno utilizzare jeans ed è obbligo della divisa da gioco, ove si evidenzia il nome della squadra o ASD di appartenenza. Non copricapo se non previsto per motivi religiosi, non apparecchi elettronici quali auricolari, cuffie telefoni, lettori mp3 o simili. Le squadre della stessa ASD possono avere la divisa uguale.

5.K Mancata presentazione

5K1 Se una squadra non si presenta entro 30 minuti dall'ora ufficiale d'inizio del match, (o con meno di quattro giocatori), verrà penalizzata sulla classifica generale come previsto dal punto 7A, a meno che non esistano reali cause di forza maggiore. In ogni caso il match dovrà essere recuperato entro 5 giorni effettivi di gioco. Le due squadre sono obbligate a concordare una nuova data per il match da disputare e comunicarlo, entro 24 ore, alla Segreteria Sezione Freccette. Altrimenti sarà la Segreteria Sezione Freccette a fissare una nuova data per l'incontro. Se la nuova data non venisse rispettata, si applicherà, l'art. 5K2 del regolamento.

5K2 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/anno squalificate immediatamente, e tolta(e) dalla classifica con effetto retroattivo. Se una squadra si ritira nel girone di ritorno verranno ritenuti validi per la classifica i risultati conseguiti nel girone di andata. Su tutte le squadre ritirate / squalificate non verrà applicata la retrocessione della categoria. Queste squadre non hanno alcun diritto a ricevere contributi spese o restituzione del tesseramento effettuato.

5.L Irregolarità - Falli

5L1 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.

5L2 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 tiro

c) Rallentamento intenzionale del gioco

d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo

e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco.

f) Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare e fumare, questo vale anche per l'uso di sigarette elettroniche.

5L3 La mancanza della divisa da gioco, implica che l'atleta non possa giocare la partita. È obbligo dei componenti della squadra avversaria segnalare al capitano del giocatore la non possibilità a svolgere l'incontro.

5L4 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.

5L5 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 (Legs 3-0)

5L6 Controversie di ogni genere dovranno essere comunicate alla Commissione disciplinare Sezione Freccette, tramite l'invio entro 48 ore di Lettera Raccomandata. La quale valuterà il caso e prenderà i dovuti provvedimenti.

5L7 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.

5L8 Ogni giocatore di una squadra sospesa ha la possibilità di giustificarsi davanti alla commissione d'appello e di chiedere l'annullamento della sospensione.

5.M Criteri di determinazione delle classifiche

- 1)** La classifica del Campionato verrà data dalla somma dei punti
- 2)** In secondo luogo vanno considerati i legs
- 3)** A parità di punti e leg, saranno gli scontri diretti tra le due squadre a stabilire la posizione in classifica.

5.N Finale e Qualificazioni

5N1 I giocatori per poter partecipare alle finali regionali o nazionale a squadre, devono aver effettuato almeno il 20 % degli incontri previsti dai fogli gara, dell'intero girone del campionato provinciale di appartenenza. Esempio: Se ci fossero 6 squadre, quindi 5 partite di andata e 5 di ritorno, essendoci 16 incontri per ogni partita, gli incontri totali del girone saranno 160. Giocando con il foglio gara a 4 giocatori ed essendoci per ogni giocatore un totale di incontri nell'intero campionato di $(160/4) 40$; il 20% di 40 saranno 8 incontri. In questo caso ogni giocatore per poter partecipare alle finali dovrà fare almeno 8 incontri da 3 leg. Attenzione il leg finale di doppio non viene calcolato.

5N2 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

5N3 Le squadre qualificate, per poter essere ammesse alla finale, devono confermare, tramite fax alla Segreteria Sezione Freccette, la propria adesione. Se, nonostante la conferma alla Finale, una squadra non si presentasse alla finale, non avrà diritto a nessun contributo spese.

5N4 Le ASD che si occuperanno dell'organizzazione delle finali avranno a loro carico le spese di organizzazione sede da gioco, trasporto pedane e montaggio incluso. Le pedane da gioco, i game-on lavagne e centri saranno messi a disposizione dalla federazione. Il luogo deve permettere il corretto svolgimento delle partite ed e deve essere ampia a permettere il posizionamento di almeno 20 pedane di gioco. 16 per le gare e 4 per riscaldamento

5N5 Le Finali Nazionali a squadre, prevedono tabelloni prestabiliti, con possibilità di gironi all'italiana o a eliminazione diretta, in base al numero delle squadre partecipanti. Si esclude la possibilità del doppio KO. Il termine delle gare deve essere consono alla possibilità di rientro per tutti gli atleti in orari normali. Il Referto di gara alla finale può essere differente come quello giocato nelle qualificazioni.

5N6 L'arbitraggio delle finali verrà svolto con game on per la fase preliminari, con tabella a mano per quarti di finale e semifinale, con tabella a mano e game on per la finale. Non verranno stabilite pause pranzo o cena, ogni squadra dovrà organizzarsi in base al tabellone di gioco.

5N7 Per ogni girone verranno qualificate per le finali nazionali a squadre, le squadre con il seguente criterio:

girone a 4 squadre – 2 qualificate; girone a 5/6 squadre – 3 qualificate

girone a 7/8 squadre – 4 qualificate;

Il campionato nazionale a squadre si svolgerà a livello provinciale, qualificando per le finali nazionali, le squadre come sopra riportato.

5N8 La regione che effettua campionati in più provincie, potrà svolgere una finale regionale fra le squadre non qualificate delle provincie partecipanti, la cui vincitrice avrà il diritto a giocare la fase finale del campionato nazionale a squadre.

5N9 La regione o provincia che ospiterà le finali a squadre, potrà qualificare una ulteriore squadra (wild card). La definizione della wild card sarà data da una finale provinciale o regionale da giocare fra le squadre non qualificate il venerdì nella sede delle finali nazionali.

6. REGOLAMENTO TORNEI SINGOLI DI DART SEZIONE STEEL

6A Inizio del gioco

6A1 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 Figest, essere cittadini Italiani o essere in possesso di deroga concessa esclusivamente dalla Segreteria Sezione Freccette. Ogni giocatore deve avere un domicilio stabile in Italia.

6A2 Ogni giocatore è tenuto, dopo essere stato chiamato dalla direzione del torneo, a portarsi immediatamente sulla Pedana di gioco. Qualora ritardasse di oltre 5 minuti dopo il secondo avviso, avrà perso il gioco a favore dell'avversario. I giocatori non possono abbandonare la zona di gara prima della conclusione del gioco.

6A3 Prima dell'inizio del gioco, sono concessi al massimo due turni di lancio (sei frecce) di allenamento. Saluto. Prima del via definitivo alla gara, i giocatori si salutano con una stretta di mano ed entrambi salutano anche l'arbitro con le stesse modalità.

6A4 Eventuali correzioni sulla Pedana, Pannello di supporto Bersaglio, Illuminatore, Segnapunti, Linea di tiro, spazio libero per il lancio deve essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione.

6A5 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. Se entrambi i giocatori colpiscono il Bull's Eye rosso o entrambi il Bull verde, il lancio dovrà essere ripetuto. Qualora la freccetta, con il tiro verso il Bull, dovesse cadere dal bersaglio, il giocatore dovrà ripetere il lancio. 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.

6.B Conteggio dei punti

6B1 Tutte le frecce lanciate in direzione del bersaglio sono considerate valide. La freccetta avrà valore solamente se la punta penetra o tocca la faccia del bersaglio all'interno del filo esterno del doppio fino al completamento del tiro e finché il punteggio non venga chiamato e registrato sulla tabella segnapunti.

6B2 Il conteggio viene conteggiato dal lato del filo del segmento in cui la punta della freccetta penetra o tocca la faccia del bersaglio. Il giocatore può solamente togliere le frecce da bersaglio dopo che il punteggio è registrato dall'Arbitro. Ogni protesta al relativo punteggio ottenuto non può essere fatto dopo il recupero delle frecce.

6.C Abbigliamento

6C1 Tutti giocatori che partecipano ad un Torneo ufficiale devono indossare la divisa di gioco. Non sono ammessi alle gare ufficiali e alla premiazione canottiere, ciabatte, sandali o altre scarpe aperte o a piedi nudi.

6.D Irregolarità e falli

6D1 I giocatori che, durante il gioco, si accorgessero di irregolarità, dovranno rivolgersi immediatamente all'Arbitro o alla direzione del torneo.

- a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
- b) Ripetuto superamento della linea di tiro
- c) Rallentamento intenzionale del gioco
- d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
- e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi elettronici, durante il gioco.
- f) Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare e fumare, questo vale anche per l'uso di sigarette elettroniche.

6D2 La mancanza della divisa da gioco, implica che l'atleta non possa giocare la partita.

6D3 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 Freccette con proposta di squalifica.

6E 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 Sezione Freccette.

7 A Tabella Punti di penalità sulla Classifica generale

Campionato a squadre dart Elettronico

- 2L2 Mancata comunicazione del referto di gara entro 48 ore, 4 Set, 8 legs
- 2M1 Mancata presentazione della squadra 1,5 punti, 9 Set, 18 legs

Campionato a squadre Cricket

- 2L2 Mancata comunicazione del referto di gara entro 48 ore, 2 legs
- 2M1 Mancata presentazione della squadra 1,5 punti, 4 legs

Campionato a squadre sezione Steel

- 5H2 Mancata comunicazione del referto di gara entro 48 ore 4 set, 8 legs
- 2K1 Mancata presentazione della squadra 1 punto, 16 legs

Campionato online ridotto

- 2M1 Mancata presentazione della squadra 1,5 punti, 5 set, 10 legs

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

Diritti riservati alla Commissione Sez. Freccette per eventuali cambiamenti.