

REGOLE DI GIOCO E REGOLE DI GARA F.I.G.F.

Regolamento conforme alle "WDF PLAYING AND TOURNAMENT RULES" – 20ª EDIZIONE 28.2.2018

INDICE

- **PREMESSA**
- **DEFINIZIONI**
- **REGOLE DI GIOCO**
 1. Il tiro
 2. Inizio e fine della partita
 3. Punteggio
 4. Il Bersaglio – Specifiche di approvazione WDF
 5. L'illuminazione
 6. Sistemazione del bersaglio e dimensioni della pedana di gioco
- **REGOLE DI GARA**
 7. Regole generali di gara
 8. Regole
 9. Iscrizione
 10. Registrazione
 11. Sorteggio
 12. Ordine di gioco
 13. Tiri di prova
 14. Durante il Torneo
 15. Comportamento
 16. Abbigliamento di gioco
 17. Pubblicità
 18. Fumare o bere
 19. Regole antidoping
 20. Idoneità dei giocatori
 21. Esclusione
 22. Istruzioni aggiuntive per il tiro al Centro
- **APPLICABILITÀ**
- **EMENDAMENTI E AGGIUNTE**
- **NOTE DI REVISIONE**

PREMESSA

Tutti i tornei di freccette organizzati sotto l'esclusiva giurisdizione della F.I.G.F. o di propri Organizzatori Autorizzati, si svolgeranno in base al presente documento 'Regole di Gioco e Regole di Gara', approvato ed emanato da F.I.G.F. sul modello delle 'WDF Playing and Tournament Rules'.

Le regole che seguono sono divise in due separate sezioni:

- Regole di gioco: dal punto 1.00 al punto 6.00;
- Regole di gara: dal punto 7.00 al punto 22.00.

DEFINIZIONI

WDF	significa: WORLD DARTS FEDERATION. È l'organo mondiale di riferimento per lo Sport delle Freccette.
F.I.G.F. (o FIGF)	significa: FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO FRECCETTE. Per estensione, può indicare l'esecutivo (il Consiglio Federale). È aderente a (e riconosciuta da) WDF.
Tornei	si intendono tutti i tornei inseriti nel Calendario Nazionale FIGF e nei singoli Calendari Regionali. Dove segnalato, si intendono anche le manifestazioni sotto l'egida della (o direttamente gestite dalla) WDF, a cui FIGF partecipa con rappresentative ufficiali o con singoli tesserati.
Organizzatori	si intende la FIGF, il Consiglio Federale, i Presidenti e/o Coordinatori Regionali, un Dart Club o altro organismo designato e autorizzato a sovrintendere e gestire direttamente un torneo di freccette.
Dart Club	un gruppo di giocatori riuniti in un sodalizio riconosciuto dalla FIGF.
Giocatore	comprende il singolare ed il plurale, squadre ed individui, maschi e femmine.
Arbitro	è la persona che sovrintende il gioco presso un bersaglio oppure su un palco. L'arbitro può anche avere la funzione di Registrapunti e/o Chiamapunti per una partita.
Chiamapunti	è la persona incaricata di annunciare i punteggi conseguiti nel corso di una partita. Di solito funge anche da Registrapunti e da Arbitro.
Registrapunti	è la persona incaricata di registrare i punti fatti e rimanenti, il risultato e altri rilevanti dettagli di gara sui referti. Salvo che per le partite sul palco, il Registrapunti può avere la funzione di Chiamapunti per la partita.
Partita	indica la totalità dell'incontro tra due Giocatori. È detta anche "incontro". Una partita può essere suddivisa in Set.
Leg	è l'elemento minimo di una partita nel quale si ha un turno pieno di gioco con un vincitore e un perdente. Un Leg costituirà una partita qualora una partita non sia divisa in Leg o Set. Il numero massimo di Leg possibili in un Set o in una Partita deve essere dispari.
Set	è una parte di una partita, costituito da un certo numero di Leg. Il numero massimo di Leg possibili in un Set deve essere dispari: il vincitore di un Set è il Giocatore che vince la maggior parte dei Leg in quel Set. Il numero di Set totali possibili in una partita deve essere dispari: il vincitore della Partita è il Giocatore che ha vinto la maggior parte dei Set di quella Partita.
Area di gioco	l'Area di gioco è una porzione che deve essere ben individuabile all'interno del luogo di svolgimento di una gara. Comprende la/e pedana/e di gioco e le sue adiacenze, a discrezione dell'Organizzazione. Può essere equivalente all'intera sala dove si svolge una gara.

REGOLE DI GIOCO

1. IL TIRO

- 1.01 I giocatori devono dotarsi di proprie freccette, ognuna delle quali non dovrà superare la lunghezza totale di 30,5 centimetri né pesare più di 50 grammi. Ogni freccetta sarà composta di una punta ad ago metallica fissata ad un corpo. Sulla parte posteriore del corpo sarà collegato uno stelo (o coda), dotato di alette, il quale potrà essere composto da varie parti (per esempio un'aletta, una protezione per l'aletta, un anellino di sicurezza, uno stelo).
- 1.02 Tutte le freccette devono essere lanciate deliberatamente, una alla volta, da e per mezzo della mano. Tutte le freccette devono essere lanciate con la punta rivolta verso il bersaglio. Se non è così, il lancio sarà dichiarato 'nullo' e non conterà punti per quel Leg, Set o Partita.
- 1.03 Un tiro è composto da un massimo di 'tre' freccette.
- 1.04 Se un Giocatore, durante il suo turno di tiro, tocca con le mani o altra parte del corpo una freccetta già nel bersaglio, quel tiro sarà considerato concluso.
- 1.05 Qualsiasi freccetta che rimbalzi o cada dal bersaglio non potrà essere rilanciata.
- 1.06 Qualsiasi freccetta che cada dal bersaglio prima che il tiro sia completato e le freccette recuperate non sarà conteggiata.
- 1.07 Prima del recupero delle freccette al completamento del tiro, non è consentito al Giocatore o al Segnapunti spingere una freccetta (o più freccette) nel bersaglio per evitare che cada, o trattenerla sul bersaglio per la stessa ragione. Qualora ciò dovesse accadere, le freccette interessate non saranno conteggiate.
- 1.08 Se un Giocatore danneggia, percuote o tratta in maniera impropria il bersaglio nel togliere le freccette al termine del suo tiro, riceverà un'ammonizione verbale dall'Arbitro della partita. Alla terza ammonizione nel corso della medesima partita, il Giocatore perderà d'ufficio quel Leg, Set o Partita.

2. INIZIO E FINE DELLA PARTITA

- 2.01 Ogni Partita o Leg inizierà liberamente ('Flying Start'), cioè per iniziare a fare punti il Giocatore ha bisogno solo di conficcare una freccetta nel bersaglio all'interno dell'anello esterno del doppio. In casi particolari (partite 'Double In'), al Giocatore verranno conteggiati i punti conseguiti a partire dalla prima freccetta tirata in un Doppio oppure nel Centro (e dunque il Giocatore avrà 'aperto'). Il conteggio comprenderà questa freccetta tirata nel Doppio o nel Centro.
- 2.02 Ogni Partita o Leg sarà conclusa con un Doppio di chiusura, cioè per chiudere e vincere il Leg il Giocatore deve conficcare una freccetta nel Doppio (anello dei Doppi o Centro) del numero uguale alla metà del punteggio rimanente.
- 2.03 Il Centro vale 50 punti e se è richiesto un punteggio di 50 per chiudere un Leg o una Partita, il Centro sarà considerato come doppio 25.
- 2.04 Si applica la regola del sovra punteggio (detto anche: 'sballare'): se in un tiro il Giocatore realizza un punteggio superiore a quanto richiesto per chiudere quel Leg o quella 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 ed il punteggio rimarrà com'era prima del tiro in questione.

- 2.05 Un "Game Shot" (o "Partita", o "Leg") annunciato dall'Arbitro o dal Chiamapunti è valido solamente se le freccette tirate realizzano il punteggio richiesto e se rimangono conficcate nel bersaglio fino al loro recupero dopo la chiamata del "Game Shot".
- 2.06 Se un "Game Shot" (o "Partita", o "Leg") annunciato dall'Arbitro o dal Chiamapunti risulta errato, il giocatore avrà il diritto di continuare il tiro, qualora non siano già state tirate tutte le freccette.
- 2.07 Se, a causa di un errore commesso in riferimento al punto 2.05, il Giocatore ha rimosso le freccette dal bersaglio prima che tutte e tre siano state lanciate, l'Arbitro dovrà riposizionare la freccetta o le freccette rimosse il più vicino possibile alla loro posizione iniziale e permettere al Giocatore di completare il tiro.
- 2.08 Il primo Giocatore che finisce ottenendo il Doppio necessario (e dunque avrà 'chiuso') sarà dichiarato il vincitore del Leg o della Partita, secondo quanto applicabile. Una freccetta lanciata dal Giocatore dopo la chiusura non avrà alcun valore.
- 2.09 In una Partita o in un Set suddiviso in Leg, la Partita o il Set saranno giocati al "meglio di tre" (cinque, sette, ecc.) Leg, cioè il primo Giocatore che arriva a vincere la maggior parte del numero fissato di Leg sarà il vincitore della Partita o Set e i restanti Leg, qualora ve ne siano, non saranno giocati.
- 2.10 In una Partita suddivisa in Set, la Partita sarà giocata al "meglio di tre" (cinque, sette, ecc.) Set, cioè il primo Giocatore che arriva a vincere la maggior parte del numero fissato di Set sarà il vincitore della Partita e i restanti Set, qualora ve ne siano, non saranno giocati.

3. PUNTEGGIO

- 3.01 Le regole di ogni Torneo stabiliranno per la Partita o il Leg il prefissato numero dispari di partenza, ad esempio 301, 501, 701 o 1001. Tutti i punteggi ottenuti dal Giocatore verranno sottratti dal totale iniziale prefissato o dal punteggio rimanente dopo il tiro precedente.
- 3.02 Una freccetta conteggerà punti solamente se la punta rimane conficcata o tocca la superficie del bersaglio all'interno dell'anello esterno del doppio fino al completamento del tiro e finché il punteggio non venga annunciato e registrato sulla tabella segnapunti.
- 3.03 Il punteggio della freccetta viene conteggiato sul lato del filo di settore del bersaglio dal quale la punta della freccetta penetra o tocca la superficie del bersaglio.
- 3.04 Le freccette saranno recuperate dal bersaglio personalmente dal Giocatore, tranne nei casi in cui un'inabilità fisica permanente o temporanea richieda assistenza al Giocatore, ma solamente dopo che il punteggio è stato registrato dal Registrapunti.
- 3.05 Ogni protesta relativa al punteggio ottenuto non può essere fatta dopo che il punteggio è stato registrato dal Registrapunti e le freccette sono state recuperate. Se il punteggio errato determina una vittoria nel leg, il risultato rimarrà.
- 3.06 Gli errori aritmetici rimarranno come annotati sulla tabella segnapunti, se non verranno corretti prima del successivo tiro del Giocatore il cui punteggio è errato.
- 3.07 Il punteggio a cui è rimasto un Giocatore deve essere segnato sulla tabella segnapunti in modo ben visibile, all'altezza degli occhi, di fronte ai giocatori e al Registrapunti.

- 3.08 Nessuna indicazione del doppio necessario per chiudere sarà fornita al giocatore dall'Arbitro, dal Chiamapunti o dal Registrapunti: per esempio potrà essere indicato "32 rimasti" ma non "doppio 16".
- 3.09 L'Arbitro, mentre dirige una partita di freccette, ha 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.

4. IL BERSAGLIO – SPECIFICHE DI APPROVAZIONE WDF

- 4.01 Gli organizzatori dei tornei disputati secondo queste Regole devono assicurare che tutti i bersagli usati nei tornei abbiano le specifiche di cui sotto:

- (a) saranno costituiti in Sisal
- (b) saranno del tipo "a setola"
- (c) avranno lo schema detto "a orologio" dall'1 al 20
- (d) avranno un anello centrale interno, il "centro", che vale 50 punti
- (e) avranno un anello centrale esterno che vale 25 punti
- (f) avranno una banda stretta interna, "l'anello dei tripli", che vale il triplo del valore del settore
- (g) avranno una banda stretta esterna, "l'anello dei doppi", che vale il doppio del valore del settore
- (h) avranno materiale di suddivisione così costituito:

I fili possono essere di sezione tonda, triangolare o a losanga (dimensione massima 1,85 mm, minima 1,27 mm, +/- 0,2 mm)

Gli anelli interno ed esterno del centro, se non costituiti di filo, avranno uno spessore non superiore a 1.6 mm (+/- 0,2 mm) e avranno bordi appuntiti

Eventuali dispositivi a striscia non dovranno essere più spessi di 1.85 mm e avranno un bordo appuntito a forma di apice

I materiali di suddivisione saranno fissati alla faccia del bersaglio in modo che giacciono su di essa o, in alternativa, i dispositivi a striscia saranno annegati nella superficie del bersaglio e avranno le seguenti dimensioni:

per bersagli convenzionali a fili larghezza interna dei settori dei doppi e dei tripli 8,0 mm (+/- 0,2 mm)
per bersagli fatti con dispositivi a striscia larghezza da apice ad apice 10,0 mm (+/- 0,2 mm)
diametro interno del centro 12.7 mm (+/- 0,2 mm)
diametro interno del "25" 31.8 mm (+/- 0,3 mm)
distanza dal bordo esterno dell'anello dei doppi al centro 170,0 mm (+/- 0,2 mm)
distanza dal bordo esterno dell'anello dei tripli al centro 107,4 mm (+/- 0,2 mm)
distanza dal bordo esterno dell'anello dei doppi al bordo esterno opposto 340,0 mm (+/- 0,5 mm)
diametro totale del bersaglio 451,0 mm (+/- 3,0 mm)

- 4.02 Il bersaglio sarà fissato in modo che il segmento del "20" sia associato al più scuro dei due colori e sia al centro della parte superiore del bersaglio.
- 4.03 Un giocatore (o un Capitano di Squadra ove previsto) avrà il diritto di chiedere di sostituire o "ruotare" il bersaglio prima o durante lo svolgimento della Partita, posto che il giocatore (o Capitano di Squadra) avversario concordi con tale richiesta. Tale sostituzione o "rotazione" potrà essere effettuata solamente prima di una Partita o tra un Leg e l'altro e solamente da persona autorizzata dagli Organizzatori.

5. L'ILLUMINAZIONE

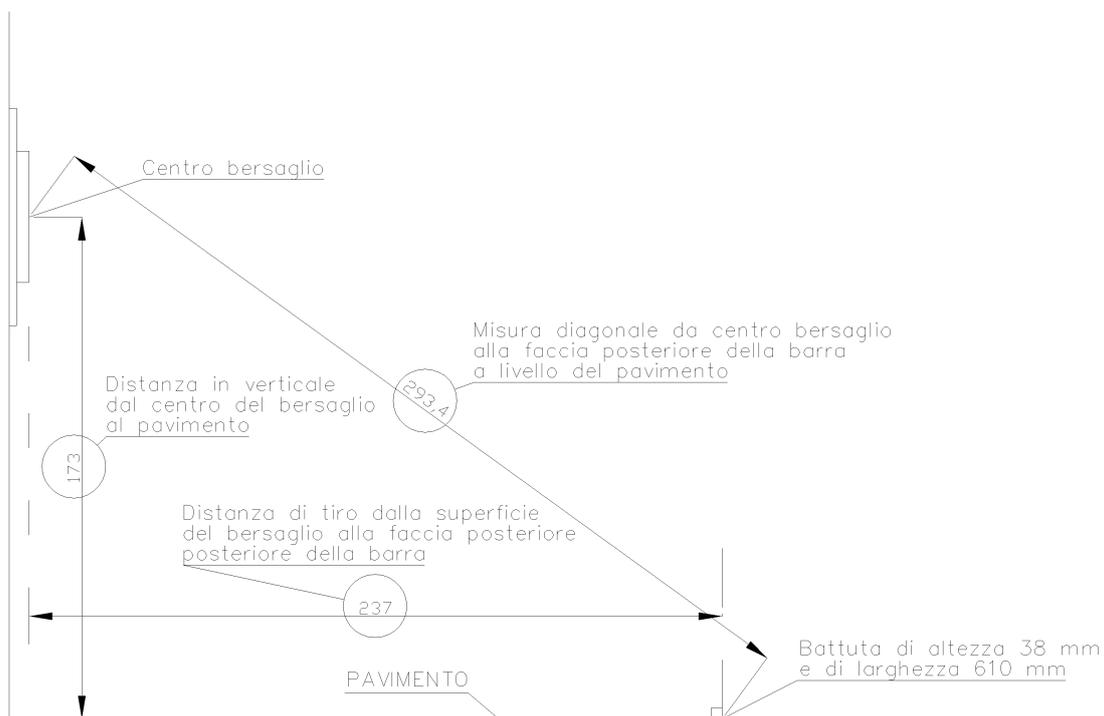
- 5.01 Durante i tornei, ogni bersaglio di gara sarà illuminato adeguatamente da almeno un punto luce adeguatamente posizionato e in grado di fornire un flusso luminoso di almeno 1600 lumen (o una potenza minima di 100 Watt), o che produca una luminosità equivalente ⁽¹⁾.
- 5.02 I bersagli utilizzati per le fasi finali su palco saranno illuminati adeguatamente da almeno due punti luce adeguatamente posizionati e in grado di fornire un flusso luminoso di almeno 1600 lumen (o una potenza minima di 100 Watt), o che producano una luminosità equivalente ⁽¹⁾.
- 5.03 Tutti i punti luce saranno dotati di schermo che ripari gli occhi dei giocatori da luci dirette quando essi si trovino in posizione di tiro sulla pedana.
- 5.04 Durante le fasi finali sul palco il livello generale di illuminazione può essere aumentato utilizzando proiettori o fari, curando che comunque non si creino ombre sul bersaglio.

(1) = per produrre la stessa luminosità di una lampadina tradizionale da 100 Watt, occorrono un minimo di 25 Watt di una lampadina a fluorescenza, di quelle a basso consumo.

6. SISTEMAZIONE DEL BERSAGLIO E DIMENSIONI DELLA PEDANA DI GIOCO

- 6.01 Il bersaglio sarà fissato in modo che l'altezza verticale dal suolo, allo stesso livello della pedana, di una linea orizzontale passante per il centro del bersaglio, misuri 1,73 metri.
- 6.02 Una barra rialzata di almeno 38 millimetri di altezza e 610 millimetri di lunghezza deve essere posta a materializzare la distanza minima di tiro, che dovrà essere di 2,37 metri (misurando orizzontalmente dalla faccia posteriore della barra fino al punto del pavimento in cui cade la perpendicolare calata dalla faccia del bersaglio).
- 6.03 La distanza in diagonale dal centro del bersaglio alla faccia posteriore della barra, a livello del pavimento, deve essere di 2,93 metri.
- 6.04 Durante il tiro il Giocatore non potrà calpestare nessuna parte della barra, né potrà lanciare alcuna freccetta se i suoi piedi non siano dietro la linea di tiro, anche se non toccano terra.
- 6.05 Un Giocatore che lancia una freccetta da una posizione laterale rispetto alla barra dovrà tenere i piedi dietro alla linea immaginaria che si estende ai lati della barra stessa.
- 6.06 Qualsiasi Giocatore che non rispetti le clausole 6.04 e 6.05 verrà inizialmente richiamato dall'Arbitro alla presenza dell'eventuale Capitano di Squadra presente. Qualsiasi freccetta lanciata successivamente al richiamo, il cui lancio sia stato effettuato non rispettando le clausole suddette, non sarà conteggiata e sarà dichiarata senza valore dall'Arbitro.
- 6.07 Un Giocatore o un Capitano di Squadra avrà il diritto di richiedere che le dimensioni della barra siano verificate ed eventualmente regolate prima e durante lo svolgimento di una partita, posto che il Giocatore o il Capitano di Squadra avversaria sia d'accordo con tale richiesta. Tali verifiche e regolazioni potranno essere effettuate solamente prima di una Partita o tra un Leg e l'altro e solamente da persona autorizzata dagli Organizzatori.
- 6.08 È possibile modificare le misure relative all'altezza del bersaglio e alla distanza di tiro, in modo da soddisfare particolari esigenze dei giocatori durante eventi speciali riservati a persone disabili.

F.I.G.F. - FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO FRECCETTE
REGOLE DI GIOCO E GARA ~ 14^a edizione 24.8.2018



REGOLE DI GARA

7. REGOLE GENERALI DI GARA

Tutte le gare FIGF saranno disputate secondo le Regole di Gioco FIGF.

Ogni regola addizionale introdotta o applicata dagli Organizzatori sarà pubblicata sulla locandina ufficiale o nel modulo di iscrizione ufficiale.

- 7.01 La locandina e il modulo di iscrizione ufficiali conterranno ogni informazione riguardante l'orario della registrazione, l'orario di inizio e il formato di gioco degli eventi da disputare.

Gli eventi possono essere alcuni, o tutti, dei seguenti:

Singoli – che potranno essere singoli maschili o femminili

Doppi – che potranno essere maschili, femminili o misti

Squadre – che potranno essere di tre o più persone per squadra; la squadra potrà essere aperta, limitata o mista relativamente al sesso dei componenti

Giovanili – che potranno essere singoli, doppi o a squadre, riservati a persone al di sotto di una prefissata età.

8. REGOLE

- 8.01 L'interpretazione delle Regole di Gioco FIGF in relazione a una gara di freccette è di competenza degli Organizzatori o di soggetti da essi incaricati, la cui decisione sarà finale e vincolante. Ogni informazione relativa a tale interpretazione deve essere portata a conoscenza della FIGF e per estensione alla WDF, dovesse presentarsene il caso.
- 8.02 Qualsiasi argomento non espressamente contemplato dalle Regole di Gioco FIGF o dalle "WDF Playing and Tournament Rules" sarà affrontato e discusso dall'esecutivo FIGF, la cui decisione sarà finale e vincolante.
- 8.03 La FIGF o i propri Organizzatori Autorizzati potranno cancellare o modificare date, luoghi o eventi di qualsiasi gara, anche se già programmati.
- 8.04 Tutti i partecipanti ai tornei seguiranno le Regole di Gioco FIGF, le Regole di Gioco di quel torneo e, ove sia richiesto, qualsiasi regola supplementare stabilita dagli Organizzatori. Tutte queste regole supplementari saranno riportate nella locandina o nel modulo di iscrizione ufficiali del torneo.
- 8.05 Tutti i giocatori gareggeranno sotto la supervisione e la direzione degli Organizzatori Autorizzati dalla FIGF.
- 8.06 Qualsiasi giocatore che non segua una qualsiasi delle Regole di Gioco FIGF durante un torneo potrà essere squalificato dal torneo stesso.
- 8.07 Se per qualsiasi motivo gli Organizzatori decidono di squalificare un giocatore, o un doppio, o una squadra da un torneo già iniziato, la decisione deve essere comunicata direttamente e immediatamente all'interessato (o agli interessati). Se l'interessato (o gli interessati) è/sono impegnato/i in una partita al momento della decisione, essa deve essere interrotta immediatamente.
- 8.08 Il giocatore, il doppio o la squadra squalificata devono essere informati delle ragioni della squalifica. Qualora vi siano ragionevoli elementi per un appello, l'Organizzazione dovrà ascoltare e valutare questi elementi prima di confermare o meno la squalifica dal torneo.

- 8.09 Nel caso la squalifica venga emessa e confermata a incontro in corso, la parte avversaria avrà partita vinta e proseguirà al turno successivo del torneo.
- 8.10 Nel caso che la parte squalificata abbia terminato un incontro e l'abbia vinto prima della squalifica, essa verrà rimossa dal tabellone del torneo e al suo posto verrà inserito un bye.
- 8.11 In nessun caso un giocatore, un doppio o una squadra già eliminati dal torneo potrà rientrare in gioco per riempire eventuali bye o buchi nel tabellone.
- 8.12 Dopo la premiazione, eventuali trofei perpetui itineranti tipo 'crest' (da rimettere in gioco in occasioni successive) saranno nella responsabilità del vincitore (giocatore o Dart Club) che li riceve. È responsabilità di questo soggetto riconsegnare il trofeo all'Organizzazione dell'evento successivo. Ogni danneggiamento al trofeo perpetuo itinerante nel periodo tra la premiazione e la riconsegna all'Organizzazione dell'evento successivo dovrà essere riparato dal soggetto che lo ha ricevuto.
- 8.13 Se un giocatore è assente dalla cerimonia di premiazione senza il permesso degli Organizzatori, tale giocatore rinuncerà al diritto di ricevere eventuali premi relativi al torneo in questione.
- 8.14 Qualsiasi giocatore che non completi tutte le partite programmate, se non altrimenti autorizzato dagli Organizzatori per malattia, infortunio o altro giustificato motivo, rinuncerà al diritto di ricevere eventuali premi relativi al torneo in questione.
- 8.15 Qualsiasi spesa dovesse essere sostenuta per colpa di un giocatore, tale giocatore ne sosterrà l'onere.

9. ISCRIZIONE

- 9.01 Gli Organizzatori dovranno preparare le locandine e i moduli ufficiali di iscrizione per il torneo e dovranno inviare tali documenti ai Dart Club affiliati. La locandina deve comprendere le seguenti informazioni:

- (a) la data dell'evento con gli orari e i dettagli per la registrazione
- (b) l'indirizzo della sede di gioco
- (c) la validità di ogni evento, o meno, per la classifica
- (d) il contributo di partecipazione per ogni evento
- (e) l'abbigliamento richiesto
- (f) quando già noto, l'indicazione dei rimborsi in denaro
- (g) la scadenza per le iscrizioni
- (h) il modulo di iscrizione se non si può effettuare l'iscrizione online.

La locandina deve essere inviata alla FIGF e deve essere ricevuta con congruo anticipo rispetto alla data dell'evento.

Gli Organizzatori sono invitati a indicare la sistemazione alberghiera, che deve essere una scelta opzionale per i giocatori senza costituire condizione necessaria per l'iscrizione.

Gli Organizzatori che usino iscrizioni online devono indicare nella locandina il collegamento alla corretta pagina Internet.

- 9.02 La FIGF o gli Organizzatori autorizzati si riservano il diritto di rifiutare o cancellare qualsiasi partecipante in qualsiasi momento, prima, durante e dopo un evento di freccette nella propria

giurisdizione. Tale decisione sarà definitiva e vincolante per tutte le partite relative all'evento in questione.

- 9.03 La FIGF o gli Organizzatori autorizzati si riservano il diritto di escludere un Dart Club da un torneo FIGF se il relativo elenco di giocatori iscritti non viene ricevuto entro la scadenza prefissata (che non potrà comunque essere maggiore di 30 giorni prima dell'evento)
- 9.04 Nessun giocatore potrà essere iscritto per più di una volta in un torneo o in un evento qualsiasi del torneo.
- 9.05 Nessun giocatore potrà giocare per più di un Dart Club, una squadra o una Nazionale nel medesimo torneo.

10. REGISTRAZIONE

- 10.01 Tutti i giocatori partecipanti ad un evento devono essere iscritti e qualora sia richiesto sono tenuti anche a registrarsi, o a farsi registrare dal responsabile del Dart Club, agli orari indicati, prima dell'inizio dell'evento.
- 10.02 Qualsiasi giocatore che non si sia registrato nei termini previsti, anche se iscritto verrà escluso dal torneo.
- 10.03 Qualsiasi giocatore che non si presenti quando chiamato a giocare nel momento previsto perderà la partita per rinuncia.
- 10.04 È concesso un lasso di tempo di '5' minuti dal momento della chiamata tramite il sistema di chiamata pubblica per presentarsi al Tavolo dell'Organizzazione o alla pedana designata, qualunque sia la ragione per la quale il Giocatore è stato chiamato.
- 10.05 Ogni giocatore, o ogni team, ha il diritto di sapere a che ora dovrà giocare il successivo incontro del torneo, qualora tale informazione sia disponibile.

11. SORTEGGIO

- 11.01 Per stabilire le partite da disputare in un torneo, verrà effettuato un sorteggio prima del torneo stesso: tale sorteggio non può essere ripetuto salvo comprovate ragioni.
- 11.02 In una competizione ad eliminazione diretta gli Organizzatori potranno predisporre delle partite preliminari prima del primo turno effettivo dell'evento.
- 11.03 In un torneo individuale un Giocatore non può essere sostituito.
- 11.04 In un torneo di doppio o a squadre un Giocatore potrà essere sostituito solo secondo le modalità eventualmente previste dal regolamento del torneo stesso.
- 11.05 I Tabelloni dei sorteggi verranno esposti presso il Tavolo della Giuria e pubblicamente, in un posto adeguato, nella sede del torneo.
- 11.06 Eventuali orari indicati sui Tabelloni dei sorteggi per l'inizio di un evento sono puramente indicativi e gli Organizzatori si riservano il diritto di iniziare un evento prima o dopo gli orari indicati.

12. ORDINE DI GIOCO

- 12.01 L'ordine di gioco in ogni Partita è determinato da un tiro più vicino al centro. L'ordine di tiro al centro sarà stabilito da un sorteggio o dal lancio di una moneta.
- 12.02 Il vincitore del tiro più vicino al centro lancerà per primo nella Partita e in tutti i successivi Leg dispari, che comprenderanno anche il Leg decisivo se necessario. Se la partita è suddivisa in Set, il Giocatore designato lancerà per primo nei Set dispari.
- 12.03 Nei lanci più vicini al centro ogni giocatore, negli eventi di singolo, o un componente del doppio o della squadra per gli eventi corrispondenti lancerà una freccetta. La freccetta, per essere valida, deve rimanere conficcata nel bersaglio e finché ciò non avverrà saranno effettuati ulteriori lanci. Se la freccetta entra nel "25" o nel "50" essa sarà rimossa prima che l'avversario effettui il proprio lancio. Saranno fatti effettuare ulteriori lanci se l'Arbitro non riuscirà a stabilire quale freccetta sia più vicina al centro, o se entrambe le freccette sono nel "50", o se entrambe le freccette sono nel "25". Un ulteriore lancio sarà in ordine inverso rispetto al lancio precedente. Il giocatore che lancerà più vicino al centro tirerà per primo nella Partita.
- 12.04 I nomi dei giocatori saranno scritti sul foglio partita (sinistra/destra) nello stesso ordine in cui sono scritti nel Tabellone dei sorteggi.
- 12.05 Negli eventi a coppie o a squadre in cui i giocatori lanciano a rotazione, l'ordine di lancio sarà indicato nel foglio partita prima che la partita cominci.

13. TIRI DI PROVA

- 13.01 Ogni Giocatore ha diritto a '6' freccette di prova (o riscaldamento) sul bersaglio assegnato per la gara prima di una Partita.
- 13.02 Nessun'altra freccetta di prova può essere lanciata durante la Partita senza il permesso dell'Arbitro.
- 13.03 Non sono permessi lanci di prova su bersagli non assegnati dopo l'inizio del torneo, salvo concessione degli Organizzatori.
- 13.04 Saranno approntati bersagli di riscaldamento a esclusivo uso dei partecipanti al torneo.
- 13.05 In circostanze eccezionali, l'Organizzazione o l'Arbitro di una partita potrà elevare a '9' il numero di freccette di prova concesse ai giocatori, qualora siano avvenute sistemazioni della pedana, variazioni nell'illuminazione, ecc, prima di far ricominciare il gioco.

14. DURANTE IL TORNEO

- 14.01 Durante il torneo tutti i giocatori giocheranno sotto la direzione e il controllo di Organizzatori e/o incaricati ufficiali della FIGF.
- 14.02 I giocatori o le squadre devono presentarsi alla pedana designata entro '3' minuti dalla chiamata (o dall'orario previsto); la mancata osservanza di quanto sopra può portare all'esclusione dalla partita.
- 14.03 Nell'area di gioco sono ammessi soltanto l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti, gli eventuali operatori per tabelloni elettronici e i giocatori designati.
- 14.04 Solamente l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti e gli eventuali operatori per tabelloni elettronici potranno trovarsi davanti ad un giocatore durante il gioco.

- 14.05 I soggetti che saranno situati davanti ai giocatori durante il gioco dovranno limitare al minimo i propri movimenti e non potranno bere e fumare durante una partita.
- 14.06 L'avversario/gli avversari di un Giocatore dovrà stare almeno 60 centimetri alle spalle del Giocatore, mentre egli sta tirando.
- 14.07 Durante le finali sul palco i giocatori o le squadre, giocheranno sotto la supervisione e la direzione degli incaricati ufficiali e tra i loro turni di gioco dovranno posizionarsi in modo tale da consentire un'ampia visuale dello svolgimento del gioco ai giocatori, agli Organizzatori, agli spettatori e, se presenti, alle telecamere.
- 14.08 Un giocatore in pedana ha diritto di consultare l'Arbitro per quanto riguarda il punteggio ottenuto o rimanente in qualsiasi momento durante il proprio turno di gioco.
- 14.09 Qualsiasi richiesta relativa a punteggi registrati o sottrazioni effettuate non sarà tenuta in considerazione dopo la conclusione del Leg o della partita.
- 14.10 Nel caso di protesta riguardante la decisione dell'Arbitro o del Segnapunti, supposto comportamento errato di un giocatore o ogni altra diatriba l'incontro sarà immediatamente interrotto e gli Organizzatori o il personale autorizzato devono essere avvisati. Un giudizio sarà formulato dal personale autorizzato prima che il Leg o l'incontro possa proseguire. Qualsiasi reclamo tardivo non verrà accettato.
- 14.11 Se l'attrezzatura di un giocatore si danneggia o si perde durante un lancio, il giocatore avrà a disposizione fino a '3' minuti per la riparazione o la sostituzione.
- 14.12 Se, nel corso di una partita, un giocatore ha un motivo urgente per lasciare l'area di gioco, l'Arbitro può, a sola propria discrezione, permettere al giocatore di lasciare l'area di gioco per un tempo massimo di '5' minuti.

15. COMPORTAMENTO

- 15.01 Durante la partita, i giocatori dovranno comportarsi in maniera corretta e rispettosa verso gli altri giocatori; non daranno fastidio in alcun modo agli avversari, non faranno uso di linguaggio offensivo, non faranno versi o gesti offensivi né si comporteranno in maniera antisportiva (per esempio perdere un Leg o una partita deliberatamente, causare deliberatamente un ritardo al gioco, interferire con il lancio di un altro giocatore).
- 15.02 Un giocatore che a giudizio degli Organizzatori del torneo violi la clausola 15.01 verrà considerato come persona che danneggia la reputazione dello Sport delle Freccette e come tale squalificato dal torneo. Se, comunque, il giocatore o i responsabili della sua squadra contestano la squalifica, tale disputa sarà immediatamente esaminata dai Responsabili FIGF se il torneo è direttamente gestito dalla FIGF, o dalla Commissione Giudicante Regionale competente se la gara è gestita da Organizzatori Autorizzati dalla FIGF, che sentiranno gli argomenti del giocatore squalificato prima di confermare la decisione.

16. ABBIGLIAMENTO DI GIOCO

- 16.01 Tutti i giocatori che partecipano ad un torneo FIGF dovranno indossare la divisa di gioco del proprio Dart Club durante tutto il torneo (almeno fino all'eliminazione da tutti gli eventi del torneo), anche per le fasi di arbitraggio e durante la cerimonia di premiazione. La divisa di gioco dovrà essere identificativa (ovvero indicare il nome del Dart Club).

- 16.02 Ai giocatori non è permesso indossare, per la parte inferiore della divisa, jeans o pantaloni o gonne in materiale conciato alla maniera del jeans (simil-jeans); saranno ammessi solo pantaloni (o gonne) di taglio classico.
- 16.03 In una competizione a squadre tutti i giocatori della squadra avranno il medesimo abbigliamento: camicie, camicette, gonne o pantaloni avranno lo stesso colore e stile per tutta la squadra.
- 16.04 Non saranno permesse scarpe da ginnastica a meno che il giocatore non fornisca per iscritto ragioni mediche redatte da un professionista qualificato. Questa prescrizione si applica anche a ogni forma di abbigliamento da ginnastica (vedi anche sotto al capitolo "Applicabilità").
- 16.05 Ai giocatori è permesso indossare fasce tergisudore sui polsi.
- 16.06 Nessun copricapo o cuffia, a meno di motivi religiosi o medici documentati da professionista qualificato, sarà indossato/indossata senza il preventivo permesso degli Organizzatori a seguito di richiesta scritta del giocatore.
- 16.07 Ai giocatori non è permesso indossare alcun capo di vestiario sopra la divisa di gioco durante le fasi di gioco, le presentazioni, le partite sul palco, le interviste, le premiazioni, senza il benestare degli Organizzatori.
- 16.08 L'abbigliamento di un Giocatore è soggetto all'approvazione dell'Organizzazione: il Giocatore eventualmente non in regola dovrà cambiarsi prima di un'eventuale Partita, intervista, premiazione.
- 16.09 Ogni giocatore che si rifiuti di soddisfare i requisiti posti dagli Organizzatori in merito all'abbigliamento di gioco potrà essere sanzionato con l'esclusione dal torneo e con la segnalazione agli Organi disciplinari competenti.
- 16.10 Gli Organizzatori di gare ed eventi FIGF è opportuno che abbiano una certa quantità di abbigliamento o calzature neutre, da prestare a quei giocatori che non sono in regola con le regole di abbigliamento.

17. PUBBLICITA'

- 17.01 Gli Organizzatori Ufficiali FIGF si riservano tutti i diritti d'uso di materiale pubblicitario, slogan, loghi in relazione all'organizzazione e allo svolgimento di un torneo.
- 17.02 Gli Organizzatori Ufficiali FIGF si riservano il diritto di proteggere gli interessi dei propri sponsor ufficiali in relazione a qualsivoglia materiale pubblicitario, slogan o logo utilizzato dai giocatori, dalle squadre o da altri sponsor.
- 17.03 I giocatori in un torneo FIGF non potranno indossare alcun capo di abbigliamento recante materiale pubblicitario, slogan o loghi relativi a ogni prodotto o concetto vendibile senza il previo consenso degli Organizzatori.
- 17.04 Gli Organizzatori di gare ed eventi FIGF è opportuno che abbiano abbigliamento neutro da usare nelle occasioni in cui possano verificarsi infrazioni ai diritti pubblicitari.
- 17.05 Prima di una partita teletrasmessa gli Organizzatori potranno richiedere a un Giocatore di rimuovere o togliere dalla propria divisa o dal proprio materiale di gioco qualsiasi pubblicità, slogan o logo. Un Giocatore che rifiuti di soddisfare tale richiesta sarà escluso dalla partita.

- 17.06 Nei casi in cui un giocatore, o una squadra, porti sul palco materiale pubblicitario, slogan o logo che contravvenga qualsivoglia regola del presente regolamento relativa alla pubblicità o le regole stabilite genericamente per le pubblicità televisive, sarà escluso dalla partita.

18. FUMARE O BERE

- 18.01 In un torneo FIGF nell'intera sala di gioco è vietato fumare, mentre l'alcool deve essere del tutto assente dall'Area di gioco.
- 18.02 Un giocatore che non rispetti il punto 18.01 perderà per rinuncia la partita durante la quale ha commesso l'infrazione e sarà deferito all'organo appropriato che deciderà l'azione disciplinare da adottare.

19. REGOLE ANTIDOPING

- 19.01 Nei tornei e negli eventi che ricadono nella giurisdizione della FIGF tutti i giocatori, gli Organizzatori e le persone autorizzate dagli Organizzatori sono soggette al rispetto delle regole Antidoping della World Darts Federation. Potranno essere fatti controlli casuali in merito, come richiesto dalla WADA (World Anti-Doping Agency).

20. IDONEITA' DEI GIOCATORI

- 20.01 Possono partecipare a gare ufficialmente riconosciute dalla FIGF solamente coloro che sono in possesso della tessera federale valida per l'anno in corso. Ogni giocatore può essere tesserato alla FIGF da un solo Dart Club.
- 20.02 Un Giocatore potrà rappresentare la FIGF in una Coppa ufficiale WDF (sono Coppe ufficiali WDF la Coppa del Mondo e le Coppe zonali, per esempio la Coppa Europa, la Pacific Cup, ecc.) se nei tre anni precedenti la data della manifestazione non ha rappresentato un'altra organizzazione riconosciuta.
- 20.03 La regola 20.02 si applica anche nel caso vi siano più organizzazioni riconosciute dalla WDF nella stessa nazione, nel qual caso i tre anni sono da intendersi come appartenenza minima alla federazione corrente.
- 20.04 La FIGF potrà imporre requisiti ulteriori di idoneità ai giocatori.
- 20.05 Un Giocatore idoneo a rappresentare la FIGF manterrà questo requisito anche in caso di trasferimento ad altra organizzazione riconosciuta da WDF, fino a che non risulti idoneo anche per l'organizzazione a cui si trasferisce.
- 20.06 Un Giocatore che abbia rappresentato la FIGF in una Coppa ufficiale WDF, in caso di trasferimento ad altra organizzazione riconosciuta non potrà essere schierato in una Coppa ufficiale WDF per la nuova organizzazione, fino a che non siano trascorsi tre anni di calendario WDF dall'ultima volta in cui abbia rappresentato FIGF.
- 20.07 Salvo diversa specifica regolamentazione, possono partecipare a gare ufficialmente riconosciute dalla FIGF giocatori che alla data della gara stessa abbiano compiuto il decimo anno di età.

21. ESCLUSIONE

- 21.01 La FIGF si riserva il diritto di escludere qualsiasi giocatore, accompagnatore o Dart Club da qualsiasi o da tutti i tornei ufficiali della FIGF se tale giocatore, accompagnatore o Dart Club è in violazione con qualsiasi delle Regole di Gioco, delle Regole di Gara, dello Statuto o delle regole suppletive della FIGF.
- 21.02 La FIGF si riserva il diritto di sospendere per "debito" qualsiasi giocatore o Dart Club da uno o da tutti i tornei ufficiali della FIGF fino a quando tali debiti non siano stati risolti.

22. ISTRUZIONI AGGIUNTIVE PER IL TIRO AL CENTRO

- 22.01 Quando si effettua un tiro più vicino al centro si deve osservare quanto segue:

le freccette che si conficcano fuori dal '25' devono essere lasciate nel bersaglio. Nel caso la freccetta del primo giocatore che ha tirato al centro sia al di fuori del '25' e del '50', ma ostruisca la visuale, il secondo giocatore può fare richiesta che venga raddrizzata, rispetto al bersaglio. L'Arbitro deve allora posizionare le dita alla base della freccetta che deve essere raddrizzata, estrarla dal bersaglio e riposizionarla esattamente nello stesso punto, orizzontale e perpendicolare al bersaglio. La freccetta non deve essere mossa o ruotata, poiché non sarebbe nel punto corretto, cioè nel punto in cui penetra nel bersaglio.

APPLICABILITÀ

In merito ai sottoelencati punti, si precisa che essi valgono sempre per la partecipazione a eventi internazionali organizzati da WDF o da Organizzatori autorizzati (quindi anche per esempio per l'Italian Grand Master), mentre per gare nazionali sono in genere emendate; si evidenziano di seguito, punto per punto, le differenze:

16.04: per le gare FIGF non si applica.

12.01: si può stabilire l'ordine di tiro tramite lancio della moneta; in questo caso nel Leg decisivo si deve effettuare il tiro più vicino al centro.

EMENDAMENTI E AGGIUNTE

La FIGF si riserva il diritto di apportare emendamenti, aggiunte o cancellazioni a una qualsiasi delle Regole di Gioco e Regole di Gara in ogni momento, per raggiungere scopi ritenuti necessari.

NOTE DI REVISIONE

Questa versione delle Regole di Gioco FIGF recepisce le variazioni introdotte dalla WDF nel mese di Febbraio 2018.