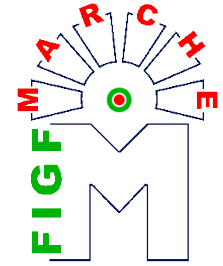


FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO FRECCETTE
COMITATO REGIONE MARCHE
CAMPIONATO NAZIONALE A SQUADRE 2023/2024
FASE REGIONALE MARCHE
REGOLAMENTO
(rev.1 del 20/09/2023)



1. Premessa

Il seguente **Regolamento del Campionato a Squadre Fase Regionale** va considerato come integrazione ai regolamenti vigenti della Federazione Italiana Gioco Freccette (di seguito F.I.G.F.). Per cui per quanto non specificato si fa riferimento allo **Statuto F.I.G.F. – ultima versione**, alle **Regole di gioco e di gara F.I.G.F.**, conformi alle WDF playing and tournament rules, al **Regolamento del Campionato Nazionale a Squadre 2023/2024** e relative Circolari e alle **Linee guida in materia di Giustizia Sportiva per l'applicazione dei Regolamenti F.I.G.F. e modalità di intervento delle Commissioni Giudicanti Regionali**.

2. Definizioni

Giocatori della squadra: sono tutti i tesserati del Dart Club (presenti cioè nella “Lista tesserati”), esclusi quelli concessi in prestito ad altre squadre (indicati nell’iscrizione al Campionato nel modulo “Lista Prestiti in uscita”) e con l’aggiunta di quelli provenienti a titolo di prestito (indicati nel modulo “Lista Prestiti”). Sia la “Lista Tesserati” che il modulo “Lista Prestiti” devono essere vidimati dalla Sede Nazionale e presentati ad ogni richiesta di verifica della squadra avversaria.

Incontro: si disputa tra due squadre, secondo il Calendario predisposto dal Presidente Regionale.

Partita: un singolo o un doppio nell’ambito di un incontro.

Foglio partita (o referto): contiene l’elenco dei giocatori impiegati per uno specifico incontro e la sequenza di gioco. Possono esservi indicati solo i “Giocatori della squadra”.

Riserve: sono facoltative. Possono venire indicate sul Foglio partita un massimo di due riserve. La prima ad essere impiegata può subentrare in qualsiasi momento dell’incontro (prima dell’inizio della singola partita); la seconda potrà subentrare soltanto a risultato dell’incontro già acquisito.

Prestiti: giocatori che disputano il Campionato in una squadra che non è quella del loro Club. Non possono essere concessi o aggiunti prestiti a Campionato iniziato.

Inizio dell’incontro: il lancio della moneta per la prima partita. Per le successive partite non viene lanciata moneta ma si segue un criterio di alternanza tra le due squadre.

Inizio della singola partita: quando il giocatore designato ad iniziare il gioco tira la prima freccetta di riscaldamento. Dopo il lancio di sei freccette di riscaldamento da parte di tutti i giocatori in pedana, il gioco deve iniziare.

3. Formula del campionato

La fase Regionale del Campionato a Squadre FIGF 2023/2024 è formulato in due categorie, denominate “**Serie A**” e “**Serie B**”. Solo la partecipazione alla categoria “**Serie A**” dà diritto ad accedere alla Fase Nazionale del Campionato Nazionale a Squadre FIGF 2023/2024. La partecipazione alla categoria “**Serie B**” dà diritto ad accedere alla manifestazione denominata “Torneo Interregionale a squadre di club B-cup”, organizzata dal Consiglio Federale nella medesima sede e data della Fase Nazionale del Campionato a squadre.

Non potranno iscriversi alla categoria “**Serie B**” i Dart Club che si sono qualificati per partecipato alla Fase Nazionale del Campionato a Squadre 2022/2023 (DC SUPERSONIC, DC ATTIDIUM, DC QUELLI DEL SIR MACLEAN, DC NEVER 180, DC DARTS OF HEAVEN, DC EVOLUTION), gli altri Dart Club affiliati in regione potranno iscriversi liberamente alla categoria “**Serie A**” e “**Serie B**”.

In base al numero di Dart Club iscritti alle singole categorie si deciderà la formula del campionato che potrebbe prevedere uno o più gironi ed una eventuale fase di Play Off. Si costituirà il campionato categoria “**Serie B**” solo in presenza di un minimo di 7 squadre iscritte. Al termine delle iscrizioni al campionato a Squadre al fine di distribuire il numero di squadre presenti fra categoria di “**Serie A**” e “**Serie B**” il comitato regionale farà degli spostamenti dei Dart Club iscritti in esubero secondo criteri di merito basati sulla classifica della precedente stagione agonistica o ad altri criteri che saranno definiti sulla base degli spostamenti da effettuare. In base alla formula del campionato e al numero di squadre che saranno ammesse alla Fase Nazionale si definirà in un regolamento aggiuntivo le modalità per l’eventuale fase di Play Off.

3.1 Contributo di partecipazione

Il contributo di partecipazione al **Campionato Nazionale a Squadre Fase Regionale** per la stagione 2023/2024 è di **Euro 50,00** sia per la categoria "Serie A" che per la categoria "Serie B" da versare alla ASD Freccette Marche "Il Picchio" che organizzerà il campionato su mandato, supervisione e regolamenti del **Comitato Regionale**. Il saldo del contributo di partecipazione dovrà essere effettuato dopo la formalizzazione della formula di gioco definitiva e prima dell'inizio del Campionato.

Modalità di pagamento: bonifico IBAN **IT 27 D 06230 13400 0000 1513 9836** su Credit Agricole intestato a ASD Freccette Marche indicare su causale "Iscrizione campionato regionale" e il nome del Dart Club. Su richiesta si potrà effettuare il pagamento anche con Bancomat o Carta di Credito.

3.2 Termine di iscrizione

Il termine di iscrizione alla fase regionale dei campionati a squadre 2023/2024 è fissata per il **31/10/2023**.

4 Regolamento del campionato

In generale e per quanto non espressamente indicato nel presente capitolo, per lo svolgimento del gioco 501 Flying start fanno fede le 'Regole di Gioco e Gara F.I.G.F. edizione 2018', conformi alle "Playing Rules" della W.D.F.

Il presente regolamento è valido sia per la categoria definita "Seria A" che per la "Serie B"

4.01 Giornata dell'incontro

Il calendario sarà organizzato da gennaio 2024 a novembre 2024 con una pausa nei mesi di giugno, luglio ed agosto (*eventuali variazioni del calendario saranno definite nell'Assemblea dei Presidenti che si terrà prima dell'inizio del campionato*). Per il campionato Nazionale a squadre stagione 2023/2024 si prevede la Fase Nazionale per il 16/17 novembre 2024.

Il giorno ufficiale dedicato alla disputa del campionato è il venerdì con inizio partite alle 21:45 con tolleranza massima per eventuali ritardi sino alle ore 22.00, per l'inizio della prima partita. Ogni ritardo dovuto a cause di forza maggiore deve essere tempestivamente comunicato alla squadra avversaria e al Presidente Regionale (*in fase di assemblea pre-campionato sarà valutata la volontà di poter pianificare le giornate di campionato anche per il sabato pomeriggio dalle 15:00*).

Vi è facoltà di spostamento massimo (prima o dopo la data stabilita) di 48 ore, è facoltà del Presidente Regionale valutare comprovati motivi o richieste da parte dei Dart Club che giustifichino spostamenti di data o di sede di un incontro. In questo caso, il Dart Club richiedente deve far pervenire, anche a mezzo email, al Presidente Regionale e per conoscenza alla Sede Nazionale (presidente@figf-marche.it e per cc: segreteria.figf@gmail.com) l'istanza di spostamento corredata dall'accettazione scritta della squadra avversaria, almeno 5 giorni prima dell'incontro (*entro lunedì alle 22:00*). Il Presidente Regionale entro 48 ore dalla richiesta, e solo in caso di non accoglimento di essa, comunica per iscritto al Dart Club richiedente, al Dart Club avversario, al Presidente della Commissione Giudicante Regionale ed alla Sede Nazionale le motivazioni del rigetto. In caso di non accoglimento della richiesta, l'incontro si deve disputare come da calendario.

Non rientrano in questa procedura lo spostamento o la mancata disputa di un incontro dovuti a cause di **forza maggiore**: in questi casi è il Presidente Regionale che valuta le motivazioni della richiesta/comunicazione dello spostamento e fissa (sentendo le squadre coinvolte) la data di recupero di un incontro non disputato.

SI PRECISA CHE **per le ultime due giornate di campionato** non saranno accettate richieste di spostamento e tutte le squadre giocate di venerdì all'orario prestabilito (salvo cause di forza maggiore).

4.02 Formula di gioco

Gli incontri saranno su **9 partite (501 flying start)** e si svolgono con 6 partite di singolo e 3 partite di doppio secondo l'ordine indicato nel foglio partita (1 singolo---1 singolo---1 doppio---1 singolo---1 singolo---1 doppio---1 singolo---1 singolo---1 doppio); il risultato finale dell'incontro pertanto può essere solo di vittoria o sconfitta. Alle squadre saranno assegnati 2 punti in caso di vittoria e zero punti in caso di sconfitta.

Gli incontri si giocano al meglio di 5 leg.

4.03 Pedane

Gli incontri vanno disputati seguendo obbligatoriamente lo schema sopra riportato e giocando su due pedane, verranno giocate nello stesso momento la prima e la seconda partita, la quarta e la quinta, la settima e l'ottava.

Il bersaglio di gioco deve essere in buone condizioni e adeguatamente illuminato con lampada da 100W o di luminosità equivalente (lampade a basso consumo, a led, ecc.).

I punteggi devono essere ben visibili ai giocatori in pedana. Nel caso il segnapunti non sia posizionato davanti al giocatore o non sia possibile giocare su 2 pedane, il Dart Club dovrà segnalarlo nell'Assemblea dei Presidenti pre-campionato e ci dovrà essere l'accettazione della sede di gioco da parte di tutte le squadre partecipanti al campionato della specifica categoria.

Nota:

La sede è adeguata per poter giocare su due pedane contemporaneamente se rispetta i seguenti requisiti, oltre ai normali requisiti di una pedana di gioco (adeguata illuminazione, segnapunti frontale ecc.):

a- Due pedane di gioco a distanza adeguata fra di loro da poter permettere l'uscita dei giocatori contemporaneamente da entrambe le pedane senza disturbarsi fra loro.

b- Spazio sufficiente per i giocatori non impegnati in pedana per poter seguire l'andamento dell'incontro.

c- Le due pedane devono essere nella stessa area di gioco, quindi non in due sale separate.

d- Non vi devono essere muri o colonne o altro che impedisce ai giocatori di spostarsi liberamente in pedana.

Si può derogare ai seguenti punti solo se l'Assemblea dei Presidenti in fase di pre-campionato non abbia già autorizzato il gioco su quelle pedane o in caso di variazioni di condizioni dopo l'avvio del campionato se la squadra ospite accetta le condizioni della pedana. Il fatto di disputare la partita si intende come accettazione delle condizioni della pedana, altrimenti il responsabile della Squadra, prima della disputa della partita, fa presente che non ritiene le due pedane adeguate e l'incontro si svolge su una sola pedana. Non si accetteranno pertanto ricorsi successivi su questa questione.

4.04 Inizio partita

La partenza della prima partita di un incontro è determinata con **lancio della moneta**: per le successive partite si proseguirà secondo un'alternanza. Arbitra la squadra che inizia il singolo incontro.

Nel caso una partita arrivi all'ultimo leg possibile (il quinto con risultato 2 leg pari), i giocatori tireranno una freccetta al centro (tirerà per primo chi ha iniziato il primo leg) per determinare chi comincerà il gioco nel leg decisivo. Nelle partite di doppio tireranno al centro i primi giocatori delle coppie. Se nel tirare al centro la propria freccetta colpisce il bull (verde o rosso) essa deve essere tolta prima del lancio dell'avversario.

4.05 Ordine di gioco

Nelle partite di singolo, giocatore A contro giocatore X, lo schema di gioco sarà il seguente:

- primo leg: ordine di gioco A – X – etc.
- secondo leg: ordine di gioco X – A – etc.
- terzo leg: ordine di gioco A – X – etc.
- quarto leg: ordine di gioco X – A – etc.
- quinto leg (decisivo): si tira al centro

Nelle partite di doppio, coppia A-B contro coppia X-Y, lo schema di gioco sarà il seguente:

- primo leg: ordine di gioco A – X – B – Y - etc.
- secondo leg: ordine di gioco X – A – Y – B - etc.
- terzo leg: ordine di gioco A – X – B – Y - etc.
- quarto leg: ordine di gioco X – A – Y – B - etc.
- quinto leg (decisivo): i giocatori A e X tirano al centro

4.06 Giocatori

La squadra è formata da un minimo di 6 ad un massimo di 12 giocatori più 2 riserve.

Le squadre, nel termine ultimo dell'orario prestabilito per l'inizio della partita, dovranno scambiarsi l'elenco degli iscritti a giocare ciascuna delle partite dell'incontro, e gli eventuali nominativi della o delle riserve. Gli elenchi presentati da ciascuna squadra saranno resi pubblici all'orario fissato per l'inizio dell'incontro e riportati sul Foglio Partita, che è vincolante e inderogabile. Se una squadra non consegna l'elenco degli iscritti a giocare sarà considerata "ASSENTE", il Club in regola avrà vinto l'incontro per 9 a 0. Al termine della partita, il foglio partita deve essere firmato dai capitani delle squadre.

L'inserimento della prima riserva può avvenire prima dell'inizio della singola partita. L'inserimento della seconda riserva può essere effettuato soltanto a risultato dell'incontro già acquisito. NB: per prima riserva, si intende la prima ad essere impiegata, delle due indicate sul Foglio Partita.

Un giocatore non può figurare e fungere da riserva nello stesso incontro e non può disputare più di una partita di singolo ed una partita di doppio. Il giocatore sostituito dalla riserva non può rientrare in gioco nel prosieguo dell'incontro.

Per la partecipazione al Campionato a Squadre di giocatori stranieri si rimanda alle indicazioni presenti nel regolamento del Campionato Nazionale a Squadre.

Il capitano della squadra deve avere sempre disponibile, a fronte di ogni richiesta della squadra avversaria, sia la "Lista Tesserati" che l'eventuale modulo "Lista Prestiti" vidimati dalla Sede Nazionale. I singoli giocatori possono giocare in Campionato anche con tessera viaggiante (ovvero emessa dalla Sede Nazionale ma non ancora materialmente in possesso dal socio): è cura del Presidente del Dart Club verificare l'avvenuta emissione della tessera prima di impiegare il giocatore verificandone la presenza nella "Lista Tesserati" vidimata dalla Sede Nazionale.

A Campionato iniziato, si possono inserire nuovi tesserati in squadra solo se tesserati del Dart Club (no prestiti) ed a patto che non siano ancora comparsi in nessun Foglio Partita del Campionato in corso, nemmeno a titolo di riserva.

Dopo la fine della Fase Regionale non saranno possibili nuovi inserimenti in squadra.

4.07 Abbigliamento di gioco, comportamento in pedana e attrezzatura di gioco

I giocatori e gli arbitri delle partite devono indossare una divisa di gioco (parte superiore) uguale per tutti i giocatori dello stesso Club. *(Si può derogare a questa regola nelle prime giornate di campionato qualora la divisa ufficiale non sia ancora disponibile per tutti i giocatori)*

Non è consentito ai giocatori bere alcolici e fumare in pedana durante le partite.

È consentito giocare esclusivamente con freccette aventi punte in metallo (Regole di Gioco e Gara F.I.G.F. edizione 2018).

4.08 Regolarità di un incontro

Un incontro non può essere disputato se una squadra non presenta almeno 6 giocatori: in tal caso saranno assegnati alla squadra avversaria i 2 punti della vittoria e il risultato di 9-0 a tavolino. Per il computo dei giocatori si considerano coloro che hanno effettivamente giocato durante la partita, escludendo quelli citati nel Foglio partita ma perdenti a tavolino per mancata presenza.

Le partite successive alla prima hanno inizio entro 5 minuti dalla chiusura della partita precedente. Trascorso tale tempo, nel caso di assenza di uno dei giocatori iscritti a giocare, viene fatta menzione nel Foglio Partita della mancata presentazione del giocatore e la vittoria della partita viene assegnata (3 a 0) al giocatore o alla coppia avversaria.

Nel caso in cui un giocatore dovesse come da referto di gara disputare 2 partite (singolo - doppio o viceversa), e non è presente alla prima partita, questa gli verrà segnata come persa, ma se si dovesse presentare in tempo utile per lo svolgimento della seconda partita, gli è concesso di disputarla e nel computo dei giocatori schierati al termine dell'incontro sarà considerato come presente.

Da quanto sopra indicato si precisa che dopo aver consegnato il Foglio partita, anche in assenza di giocatori di una delle due squadre, si deve giocare comunque ogni leg fino alla fine ed al termine dell'incontro, accertata la presenza minore al minimo stabilito di giocatori necessari (6), il Club in regola ha vinto l'incontro per 9 a 0 (indipendentemente dal risultato acquisito in pedana), il Club non in regola sarà considerato "ASSENTE".

4.09 Mancata presentazione di una squadra

Nel caso in cui una squadra non dovesse presentarsi ad un incontro e risultasse "ASSENTE" (vedi paragrafi "Regolarità di un incontro" e "Giocatori") sarà inflitta, alla prima assenza, una penalità di 2 punti (*salvo eccezionali e dimostrabili gravi motivi*). Alla seconda assenza della stessa squadra seguirà un'ulteriore penalità di 2 punti (*ad eventuali altre sanzioni decise dalla CGR*). In caso di una **terza assenza** la squadra verrà comunque e definitivamente **esclusa dal Campionato a Squadre**.

Nel caso in cui uno o più club non dovessero disputare 3 incontri di Campionato ed incorressero nell'esclusione dal campionato i loro risultati fino a quel momento conseguiti saranno annullati, sia per loro che per gli avversari. Se una squadra ha disputato sul campo per intero il girone di andata allora questi risultati rimarranno validi per gli avversari e verranno annullati solo i risultati del girone di ritorno.

4.10 Adempimenti successivi all'incontro - Referto di gara

La squadra ospitante ha l'obbligo di restituire al Presidente Regionale, nel più breve tempo possibile ma non oltre un giorno dalla data dell'incontro, copia del Foglio Partita chiaramente compilato e firmato dai capitani di entrambe le squadre, e contenente l'ordine di gioco, i risultati delle singole partite e quello finale dell'incontro.

I referti vanno compilati in maniera comprensibile, la trasmissione al Presidente Regionale, qualsiasi sia il mezzo, deve essere fatta in qualità adeguata. I nomi vanno scritti per esteso e non solo i cognomi. In caso di cancellature, correzioni ecc. ricompilate una nuova copia.

La responsabilità sulla compilazione e sulla consegna del referto è della squadra di casa, la mancata consegna del referto o la consegna di un referto illeggibile prevede la decurtazione di 1 punto in classifica per la squadra responsabile della compilazione.

Il risultato della partita viene considerato valido solo al ricevimento del referto di Gara. Il referto di gara può essere trasmesso dal Dart Club ospitante al Presidente Regionale via e-mail all'indirizzo presidente@figf-marche.it oppure come allegato immagine via Whatsapp al numero del Presidente Regionale oppure sul gruppo Whatsapp FIGF Marche.

4.11 Procedura di ricorso

I ricorsi per gravi irregolarità nello svolgimento degli incontri devono essere presentati secondo la seguente procedura:

Entro le ore 19.00 del giorno successivo l'incontro deve presentarsi la dichiarazione di ricorso da inviarsi al Presidente della Commissione Giudicante Regionale, alla sede della squadra avversaria, al Presidente Regionale e, per conoscenza, alla Sede Nazionale, secondo la formula

«Il Dart Club ricorre alla Commissione Giudicante Regionale per irregolarità nello svolgimento dell'incontro di Campionato Dart Club.....- Dart Club».

La dichiarazione di ricorso e le modalità e i tempi di intervento della Commissione Giudicante Regionale sono regolate dai punti 5 - 6 e successivi delle "Linee Guida per l'applicazione dei Regolamenti FIGF".

Non è ammesso ricorso in ordine all'esatto calcolo del punteggio di gioco: la contestazione dei punteggi e degli errori di calcolo dei medesimi durante la partita è prevista unicamente secondo le forme e i modi sanciti dalle Regole di Gioco della Federazione Italiana Gioco Freccette.

Qualsiasi accadimento al di là di una regolare partita può essere annotato, dettagliatamente, **nell'apposito spazio del referto di gara** e possibilmente avere la firma dei responsabili di ciascun Club. Questo sarà preso in esame nel caso di particolari contestazioni, inoltrate poi alle sedi competenti.

Le note eventualmente apposte ai referti partita non possono essere per alcun motivo cancellate. È altresì ovvio che tali note, che **devono corrispondere a una oggettiva verità, non devono per forza di cose essere concordate tra i club**, ma ogni parte è libera di aggiungerne in piena autonomia, dal momento che le stesse servono non solo a proporre l'inizio di un ricorso, ma anche a comunicare tutte quelle piccole cose di cui molti ci lamentiamo oralmente (un arrivo in ritardo non comunicato, una divisa indossata sotto un maglione, un comportamento troppo eccentrico di un tesserato, ecc...).

Se a seguito di questo, uno dei due club si rifiutasse di firmare il referto, verrà aperta una procedura d'ufficio da parte della C.G.R. per risolvere la controversia.

Naturalmente lo scopo di tutto ciò è sempre quello di migliorare le condizioni di gioco dei tesserati, evitando il più possibile qualsiasi tipo di polemica.

7. Soggetto giudicante

Ogni violazione del presente Regolamento nonché delle più generali forme di correttezza, lealtà ed educazione sportiva è soggetta a sanzioni disciplinari a carico della squadra, del Dart Club o del singolo giocatore. Le sanzioni sono decise dalla **Commissione Giudicante Regionale** secondo valutazione equitativa discrezionale proporzionata alla gravità del fatto. Contro la comminazione delle sanzioni è **ammesso ricorso alla Commissione Unica di Appello**. Si rimanda in proposito al documento "Linee Guida per l'applicazione dei Regolamenti FIGF".

Treia, lì 20/09/2023

Il Presidente Comitato Marche F.I.G.F.
Luigi Compagnoni