

Regolamento Ufficiale FREE DART



Torneo Free Dart Autunno 2010

Spiel Dart di Toros Carmen

Via S.Martino 10, 33047 Remanzacco (UD)

cell: 347/4410944 tel. : 0432/679152 fax: 0432/664942

www.freedart.it spieldart@freedart.it

SOMMARIO

A.	CARATTERISTICHE TECNICHE-SPORTIVE	pag.2
B.	COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	pag.2
C.	DEFINIZIONE DEI TERMINI TECNICI	pag.3
D.	PREPARAZIONE ALLA GARA	pag.3
E.	SVOLGIMENTO DEL GIOCO	pag.4
F.	LANCIO AL BULL'S EYE	pag.6
G.	INCONTRI, RINVII E PENALITA'	pag.6
H.	IRREGOLARITA'	pag.7
I.	SANZIONI DISCIPLINARI	pag.7
L.	PUNTEGGI GERE E CLASSIFICA	pag.7
M.	CONCLUSIONE DELLA PARTITA	pag.8

Questo Regolamento annulla tutti i precedenti!

A CARATTERISTICHE TECNICO-SPORTIVE

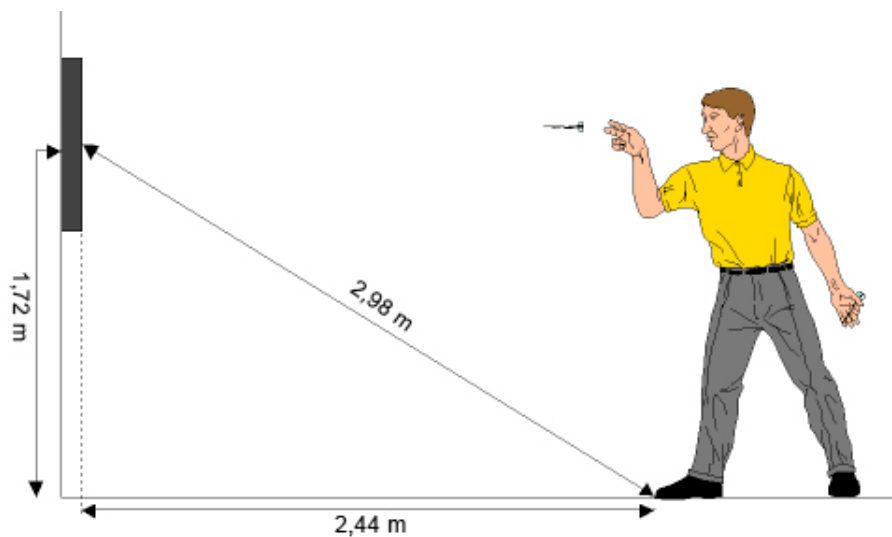
A1 Requisiti delle freccette:

- Punte elastiche in materiale plastico;
- Peso massimo di 21 grammi;
- Lunghezza massima di 18 cm.

I giocatori potranno utilizzare freccette personali purché rispettino le caratteristiche richieste.

A2 Requisiti del campo di gioco:

- Distanza tra Board e linea di partenza pari a mt. 2,44;
- Altezza da terra del centro del Bull's Eye pari a mt. 1,72;
- Diagonale derivante con la linea di partenza pari a mt. 2,98.



B COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

B1 La Free Dart non dà vincoli di esclusiva partecipazione ai propri Campionati a Squadre o Tornei Individuali.

B2 Nel caso che un giocatore si sia qualificato per la stessa finale da due federazioni diverse, deve scegliere per quale squadra giocare durante la finale, questo prima dell'inizio della finale stessa.

B3 Le squadre dovranno essere composte da un numero minimo di QUATTRO.

B4 Le squadre provenienti da altre federazioni saranno sottoposte a valutazioni per apprezzarne il livello di gioco; seguirà l'inserimento nella categoria ritenuta più opportuna.

B5 Discipline di gioco:

CLASSIFICAZIONE DELLE CATEGORIE	
Categoria unica	501 master out

- B6 Tutti gli incontri si giocano su 20 SET (16 Singoli e 4 Doppi).
- B7 Inizialmente le squadre dovranno essere composte da un minimo di QUATTRO giocatori e la possibilità di nuovi inserimenti è consentita entro il **termine limite dell'ultima serata del girone d'andata**.
- B8 I giocatori non potranno passare da una squadra ad un'altra all'interno del campionato in corso, pena la perdita dei punti conseguiti. Il passaggio sarà ammissibile soltanto al termine del campionato stesso.
- B9 I giocatori che hanno abbandonato una squadra entro l'ultima serata del girone d'andata potranno essere rimpiazzati da nuovi giocatori sempre nei limiti temporali indicati al punto B7.
- B10 Ad ogni Torneo le squadre saranno ripartite in gironi.

C DEFINIZIONE DEI TERMINI TECNICI

- C1 **LEG:** è composto di più lanci e rappresenta la più piccola unità di vincita.
- C2 **SET:** composto da un minimo di due LEGS ad un massimo di tre LEGS e sarà vinto da colui che per primo otterrà la vittoria di due LEGS.
- C3 **PUNTI GARA:**
- Vittoria: da 11 a 20 SET = 3 Punti (3-0) per la squadra vincente.
- Pareggio SET e LEG = 1-1 (un punto a squadra)
- Pareggio SET con vittoria ai LEG = 2-1 (2 Punti per la squadra con più leg)
- Sconfitta: da 0-9 SET = 0 Punti (0-3)
- C4 **PARTITA** (Serata di gara): Con il termine PARTITA s'intende un incontro completo tra i giocatori delle due squadre in base ai SET presenti nel foglio gara.

D PREPARAZIONE ALLA GARA

- D1 Nel caso di presenza di due apparecchi omologati, se ne sussiste la possibilità, il gioco dovrà essere svolto su entrambi i Darts Elettronici.

- D2 I capitani delle due squadre, prima dell'inizio della gara, dovranno presentare i propri giocatori alla squadra sfidante.
- D3 Il modulo di gara dovrà essere compilato in tutte le sue parti ed in maniera chiara e leggibile.
- D4 I capitani dovranno compilare il modulo di gara con i nomi dei giocatori e delle eventuali riserve presenti. Si precisa che il gioco potrà iniziare anche in assenza di alcuni giocatori e delle eventuali riserve; questi, all'arrivo, potranno essere inseriti nella lista di gara.

E

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

REGOLE GENERALI

- E1 Nel lancio delle freccette non si deve oltrepassare la linea di tiro. È permesso però di chinarsi sopra la linea di tiro. È anche permesso un lancio laterale accanto alla linea di tiro.
- E2 Per ogni giro il giocatore dispone di 3 freccette, e può scegliere se fare un lancio, due, tre o nessun lancio.
- E3 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva, escluse quelle inequivocabilmente ed accidentalmente cadute, sono considerate lanciate, indipendentemente dal fatto che abbiano raggiunto o meno il bersaglio.
- E4 Ogni giocatore dovrà accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva durante lo svolgimento della gara.
- E5 Prima del lancio, ogni giocatore dovrà verificare, sotto sua responsabilità, che l'apparecchiatura indichi libera la successione al tiro (posizione disco verde). Nel caso operi dei lanci mentre l'apparecchiatura indica il divieto di tiro (disco rosso), questi saranno persi e solo le freccette rimanenti saranno considerate valide. Se il giocatore ha lanciato le sue tre freccette con il semaforo rosso, perde il suo turno di tiro e deve annullare quest'ultimo passando il turno all'avversario. Se il giocatore lancia tutte e tre le freccette sulla posizione dell'avversario prima di accorgersi dell'errore, ha finito il suo giro e l'avversario continua il gioco dopo aver premuto il tasto "partenza" ed aver raggiunto la sua posizione di conteggio.
- E6 Nel caso in cui un giocatore superi il punteggio richiesto per la chiusura del LEG, non dovrà lanciare ulteriori freccette verso il bersaglio.

REGOLE DI GARA

- E7 Tutte le discipline saranno giocate al meglio dei **2 LEGS** vincenti, per il conseguimento di **1 SET**, ed ogni giocatore rispetterà l'abbinamento con l'avversario descritto nel girone in corso.
- E8 Saranno ammesse come numero massimo QUATTRO riserve. La sostituzione dovrà essere annotata sul foglio di gioco e potrà essere effettuata solo al termine del SET in corso. Il giocatore sostituito non potrà più rientrare in gioco nella medesima giornata di gara.
- E9 Ogni giocatore chiamato dovrà tempestivamente presentarsi alla linea di gioco ed i capitani saranno ritenuti responsabili dell'assenza dei propri compagni; il tempo d'attesa di un giocatore chiamato al gioco non potrà superare i cinque minuti, pena la perdita del LEG per **0-1** e **0-2**.
- E10 All'inizio del gioco entrambi i giocatori dovranno accertarsi della conformità della disciplina impostata sull'apparecchiatura elettronica e delle eventuali varianti, pena l'annullamento e l'obbligo alla ripetizione della partita stessa.
- E11 Darà inizio al gioco il giocatore della squadra di Casa; seguirà successivamente, con il 2° LEG, la squadra Ospite. Nel caso in cui si vada al 3° LEG, l'ordine di lancio sarà deciso da un tiro al Bull's Eye (vedi punto F).
- E12 Negli incontri di "doppio", la sequenza di tiro al Bull's Eye dovrà essere mantenuta dal giocatore di turno della stessa coppia.
- E13 Gli incontri di doppio, saranno disputati nella disciplina TEAM/LEAGUE. Nel caso in cui venisse a mancare un giocatore in una coppia, il giocatore presente partecipa alla gara da solo, e tira solo tre freccette per giro; quando si presenta il turno del giocatore assente si preme il tasto (passa mano) senza il lancio di alcuna freccetta.
- E14 Ogni giocatore dovrà accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva durante lo svolgimento della gara. Nel caso in cui il lancio determini la chiusura (Winning Dart) per la vincita del LEG, sarà valido il settore colpito, indipendentemente da quello segnalato dall'apparecchiatura, a condizione che la freccetta rimanga conficcata nel settore vincente.
- E15 Nel caso in cui la gara non dovesse aver termine entro il limite dei tiri consentiti dall'apparecchiatura sportiva, l'incontro verrà considerato chiuso in parità e si procederà, per la conquista del LEG partita, ad un unico tiro al Bull's Eye, mantenendo l'ordine di lancio in corso. I principi suddetti valgono anche nel "doppio"; quindi al bull, per vincere il leg, dovranno sfidarsi i giocatori di turno.

F**LANCIO AL BULL'S EYE**

- F1 Si considerano valide solamente le freccette rimaste fissate al bersaglio. Con il dardo sul centro, il giocatore che lancia per 2° potrà chiedere ed ottenere la rimozione della freccetta già lanciata dall'avversario. Nel caso di contestuale ottenimento del Bull's Eye (1°cerchio interno rosso) i lanci dovranno essere ripetuti in quanto le distanze, all'interno del Bull's Eye, non verranno considerate. Nel caso di simultaneo conseguimento del Bull (2' cerchio interno blu), i lanci dovranno essere anch'essi ripetuti in quanto le distanze, all'interno del Bull, non saranno considerate.
- F2 Nel caso di lancio al Bull, sarà il giocatore di casa ad effettuare il lancio per primo. In caso di parità, sarà il giocatore ospite a lanciare per primo la freccetta verso il Bull. Nel caso di parità si proseguirà ad oltranza alternando la priorità di lancio.
- F3 Nel caso del "doppio", il giocatore che vince il Bull sarà colui che inizia il LEG, mentre l'avversario che segue sarà colui che ha perso la sfida al Bull.

G**INCONTRI, RINVII E PENALITA'**

- G1 Gli incontri devono svolgersi nella data stabilita. E' possibile decidere di comune accordo tra i capitani ed entro le 24 ore precedenti alla data del calendario, di posticipare la gara. Eventuali variazioni devono essere comunicate **subito** alla federazione. I rinvii non possono eccedere i 7 giorni dalla data di calendario.
- G2 Qualora i due capitani si dichiarino inizialmente entrambi disponibili ad un rinvio ma, poi, una squadra non è disponibile nei 7 giorni successivi alla data originaria, a quest'ultima verrà attribuita la **sconfitta a tavolino per 3-0** (20-0 SET, 40-0 LEGS).
- G3 Qualsiasi ritardo deve essere comunicato telefonicamente alla squadra di casa. In caso di ritardo superiore ai **30 minuti** rispetto all'orario previsto dal calendario e **non comunicato telefonicamente** sarà assegnata una penalità di 1 PUNTO.
- G4 Se una squadra non si presenta alla gara o non rispetta G3, subirà una penalità di 4 PUNTI. La partita andrà comunque recuperata nei tempi stabiliti da G1 e G2 (se non viene recuperata entro 7 giorni verrà attribuita la sconfitta a tavolino alla squadra inadempiente).
- G5 L'orario di gara potrà essere modificato di comune accordo tra i capitani delle due squadre entro le ore 14.00 della giornata di gara prevista dal calendario.
- G6 I punti di penalizzazione sono registrati direttamente dalla federazione e sottratti dal punteggio accumulato nel corso del torneo. Non devono essere detratti dal punteggio conseguito nella serata di gara.

- G7 La SQUADRA DI CASA deve comunicare alla federazione tramite **SMS (Tel. Carmen 347/4410944) o Fax 0432/664942** il risultato conseguito durante l'incontro ed eventuali irregolarità accertate.
- G8 Se la SQUADRA DI CASA non comunica il risultato di gara entro 7 giorni dalla data della stessa, subirà una penalizzazione di 1 PUNTO.
- G9 **Tutte le gare avranno inizio alle ore 21.00.**

H IRREGOLARITA'

- H1 Tutti i reclami dovranno essere presentati esclusivamente al capitano o al suo sostituto, unico rappresentante e responsabile della propria squadra.
- H2 Nel caso sia accertata un'irregolarità, il capitano dovrà richiamare e diffidare il proprio giocatore responsabile dell'infrazione; in caso di ripetuta inosservanza, il giocatore fallosa perderà i punti da lui vinti e dovrà altresì essere sostituito da una riserva.

I SANZIONI DISCIPLINARI

- I1 Qualora una squadra o entrambe procedessero a manipolazioni dei risultati tali da alterare la classifica del campionato a discapito d'altre squadre del proprio girone, la federazione interverrà direttamente con il totale depennamento dei punti acquisiti nell'incontro e, nei casi più gravi, alla squalifica dal nostro gruppo sportivo.
- I2 Ogni giocatore appartenente ad una formazione squalificata, potrà giustificare la propria estraneità direttamente ai responsabili FREE DART e richiedere la revoca della propria squalifica con il reintegro ed iscrizione in un'altra squadra.
- I3 Le irregolarità di gioco accertate, in sede d'un incontro e per l'intero periodo del campionato, saranno sanzionate secondo le indicazioni di cui al capitolo PENALITA' del torneo in corso.

L PUNTEGGI GARE E CLASSIFICA

- L1 In caso di parità la classifica tiene conto dei PUNTI dei SET e dei LEGS. Nel caso d'ulteriore parità (PUNTI, SET, LEGS) si terrà conto dello scontro diretto tra le squadre per determinare la classifica.
- L2 Nella classifica individuale un giocatore riceve:
3 punti per una vittoria 2:0;
2 punti se vince 2:1;

1 punto se perde 1:2;

0 punti se perde 0:2;

Sono validi per la classifica soltanto i punti realizzati nel singolo. Al termine della serata di gioco i capitani delle due squadre dovranno contare i punti realizzati dai propri giocatori ed annotarli nell'apposita casella ("Punti Singolo") presente nel foglio gara accanto ad ogni nominativo.

I punti saranno sommati e ordinati: in caso di pareggio l'ordine di priorità è il seguente: PUNTI, MEDIA PUNTI, Più SET GIOCATI.

M

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

M1 Alla conclusione degli incontri, i capitani delle due squadre dovranno verificare la corretta registrazione dei risultati sul modulo di gara, confermandoli con la propria firma.