

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

Regolamento conforme alle "WDF PLAYING AND TOURNAMENT RULES" - 15° EDIZIONE 01.11.2013

## **INDICE**

### **PREMESSA**

### **DEFINIZIONI**

### **REGOLE DI GIOCO**

- 01.00 Il tiro
- 02.00 Inizio e fine della partita
- 03.00 Punteggio
- 04.00 Il Bersaglio
- 05.00 L'illuminazione
- 06.00 La pedana di gioco

### **REGOLE DI GARA**

- 07.00 Generali
- 08.00 Regole base
- 09.00 Iscrizione
- 10.00 Registrazione
- 11.00 Sorteggio
- 12.00 Ordine di gioco
- 13.00 Tiri di prova
- 14.00 In Torneo
- 15.00 Comportamento
- 16.00 Abbigliamento di gioco
- 17.00 Pubblicità
- 18.00 Fumare o bere
- 19.00 Regole antidoping
- 20.00 Idoneità dei giocatori
- 21.00 Esclusione
- 22.00 Emendamenti ed aggiunte
- 23.00 Note di revisione
- 24.00 Applicabilità

## **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 01.00 al punto 06.00
- Regole di gara      Dal punto 07.00 al punto 24.00

## **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. Normalmente l'arbitro fa anche funzione di Registrapunti ('marker') e/o Chiamapunti ('caller') per una partita.

### **Chiamapunti ('Caller')**

è la persona nominata per annunciare i punteggi mentre vengono conseguiti nel corso di una partita. Di solito funge anche da Registrapunti e da Arbitro.

### **Registrapunti ('Marker')**

è la persona nominata per registrare i risultati e i punteggi di una partita, o altri dettagli richiesti dalla gara.

### **Partita**

la totalità dell'incontro tra due Giocatori, di solito suddivisa in Leg. È detta anche "gioco". Una partita può essere ulteriormente strutturata su più Set.

### **Leg**

è l'elemento minimo di una partita nel quale si determina un vincitore ed un perdente.

Un Leg costituirà una partita qualora una partita non sia divisa in Leg o Set. Il numero di Leg totali 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 di Leg totali 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**

### **01.00 IL TIRO**

01.01 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).

01.02 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 conteggerà punti per quel Leg, Set o Partita.

01.03 Un tiro è composto da un massimo di 'tre' freccette.

01.04 Se un Giocatore, durante il suo turno di tiro, tocca una freccetta già nel bersaglio, quel tiro sarà considerato concluso (n.d.r.: si intende toccare con le mani o altra parte del corpo).

01.05 Qualsiasi freccetta che rimbalzi o cada dal bersaglio non potrà essere rilanciata.

01.06 Qualsiasi freccetta che cada dal bersaglio prima che il tiro sia completato e le freccette recuperate non conteggerà alcun punteggio.

01.07 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.

### **02.00 INIZIO E FINE DELLA PARTITA**

02.01 Ogni Partita o Leg inizierà liberamente ('Flying Start'), e verranno conteggiati al Giocatore tutti i punti conseguiti con le tre freccette. In casi particolari (partite 'Double In'), al Giocatore verranno conteggiati i punti conseguiti a partire dalla prima freccetta tirata nell'anello esterno del Doppio oppure nel Centro (e dunque il Giocatore avrà 'aperto'). Il conteggio comprenderà questa freccetta tirata nel Doppio o nel Centro.

02.02 Ogni Partita o Leg sarà conclusa con un Doppio di chiusura: per chiudere e vincere il Leg il Giocatore deve far penetrare una freccetta nel Doppio (anello esterno del Doppio e Centro) del numero uguale alla metà del punteggio rimanente.

02.03 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.

02.04 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.

02.05 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 da parte del Giocatore.

02.06 Se un "Game Shot" (o "Partita", o "Leg") annunciato dall'Arbitro o dal Chiamapunti risulterà errato in riferimento al punto 2.05, il giocatore potrà continuare il tiro, qualora non siano già state tirate tutte le freccette.

02.07 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.

02.08 Il primo Giocatore che finisce ottenendo il Doppio necessario (e dunque avrà 'chiuso') sarà dichiarato il vincitore del Leg o della Partita in corso. Una freccetta lanciata dal Giocatore dopo la chiusura non avrà alcun valore.

02.09 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: il primo Giocatore che arriva a vincere la maggior parte del numero fissato di Leg sarà il vincitore della Partita o Set. I restanti Leg, qualora ve ne siano, non saranno giocati.

02.10 In una Partita suddivisa in Set, la Partita sarà giocata al "meglio di tre" (cinque, sette, ecc.) Set: il primo Giocatore che arriva a vincere la maggior parte del numero fissato di Set sarà il vincitore della Partita. I restanti Set, qualora ve ne siano, non saranno giocati.

### **03.00 PUNTEGGIO**

03.01 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.

03.02 Una freccetta conterà 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.

03.03 Il punteggio della freccetta viene conteggiato nel segmento del bersaglio nel quale la punta della freccetta penetra o tocca la superficie del bersaglio.

03.04 Il Giocatore dovrà recuperare personalmente le freccette dal bersaglio, unica eccezione le circostanze in cui si configuri un'inabilità fisica permanente o temporanea nel farlo, e il recupero avverrà solamente dopo che il punteggio è stato annunciato dall'Arbitro e registrato dal Registrapunti.

03.05 Ogni protesta relativa al punteggio ottenuto o annunciato fatta dopo il recupero delle freccette non verrà tenuta in considerazione.

03.06 Gli errori aritmetici rimarranno come annotati sulla tabella segnapunti, se non verranno corretti prima del successivo tiro del Giocatore il cui punteggio è errato.

03.07 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 ed all'Arbitro.

03.08 Nessuna indicazione del doppio necessario per chiudere sarà fornita al giocatore dall'Arbitro, dal Chiamapunti o dal Registrapunti: es. potrà essere indicato "32 rimasti" ma non "doppio 16".

03.09 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.

#### **04.00 IL BERSAGLIO**

04.01 Tutti i bersagli usati nei tornei F.I.G.F.:

(a) saranno del tipo con fibre intrecciate

(b) avranno lo schema detto "a orologio" dall'1 al 20

(c) avranno un anello centrale interno, il "centro", che vale 50 punti

(d) avranno un anello centrale esterno che vale 25 punti

(e) avranno una stretta banda interna, l' "anello dei tripli", che vale il triplo del valore del segmento

(f) avranno una stretta banda esterna, l' "anello dei doppi", che vale il doppio del valore del segmento

(g) avranno tutti i diversi segmenti numerati, gli anelli dei doppi e dei tripli, l'anello centrale interno e quello esterno, chiaramente delimitati da una struttura a fili metallici (detta "ragno"). Tali fili saranno di sezione tonda, triangolare o a losanga (dimensione minima 1,27 mm, massima 1,85 mm +/- 0,2 mm).

In alternativa è possibile fissare strisce adesive sulla superficie del bersaglio per svolgere la stessa funzione, che abbiano uno spessore massimo di 1,60 mm e sezione appuntita

(h) avranno le seguenti dimensioni:

- larghezza interna dei settori dei doppi e dei tripli 8,0 mm (+/- 0,2 mm)  
(per bersagli con materiali adesivi 10,0 mm +/- 0,2 mm da un estremo

all'altro)

- diametro interno del centro 12,7 mm (+/- 0,2 mm)
  - diametro interno del "25" 31,8 mm (+/- 0,3 mm)
  - dal bordo esterno dell'anello dei doppi al centro 170,0 mm (+/- 0,2 mm)
  - dal bordo esterno dell'anello dei tripli al centro 107,0 mm (+/- 0,2 mm)
  - 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)
- (i) tutti i bersagli dovranno essere costruiti con fibra di Sisal.

04.02 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.

04.03 Il bersaglio sarà fissato in modo che l'altezza verticale al suolo, a livello della pedana, lungo una linea tracciata fino al centro, misuri 1,73 metri.

04.04 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, premesso 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.

## **05.00 L'ILLUMINAZIONE**

05.01 Durante i tornei, ogni bersaglio di gara sarà illuminato adeguatamente tramite uno o più punti luce della potenza minima di 100 Watt, o che producano una luminosità equivalente <sup>(1)</sup>.

05.02 I bersagli utilizzati per le finali su palco saranno illuminati adeguatamente tramite due punti luce aventi una potenza minima di 100 Watt, o che producano una luminosità equivalente <sup>(1)</sup>.

05.03 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.

05.04 Durante le finali sul palco l'intensità media d'illuminazione può essere aumentata utilizzando proiettori o fari che non devono comunque creare ombre sul bersaglio.

<sup>(1)</sup> = 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.

## **06.00 LA PEDANA DI GIOCO**

06.01 Una barra di almeno 38 millimetri di spessore e 610 millimetri di lunghezza deve essere posta a delimitare la distanza minima di tiro, che dovrà risultare (misurando dall'estremità posteriore della barra al punto in cui cade la perpendicolare calata dalla faccia del bersaglio sul pavimento), di 2,37 metri.

06.02 La distanza in diagonale dal centro del bersaglio alla parte posteriore della barra, a livello del pavimento, deve essere di 2.93 metri.



06.03 Durante il tiro il Giocatore non potrà calpestare nessuna parte della barra, né potrà lanciare le freccette se i suoi piedi non siano dietro la linea di tiro, anche se non toccano terra.

06.04 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.

06.05 Qualsiasi Giocatore che non rispetti le clausole 06.03 e 06.04 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 sarà dichiarata senza valore dall'Arbitro.

06.06 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, premesso 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.

06.07 È possibile adeguare 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.

## **REGOLE DI GARA**

### **07.00 GENERALI**

07.01 Ogni gara FIGF avrà una serie di Regole di Gioco relative alla gara stessa. Tali Regole di Gioco saranno adottate dalla FIGF oppure, per gare non direttamente gestite dalla FIGF, dagli Organizzatori Autorizzati. Le Regole di Gioco FIGF dovranno essere conformi alle generali "WDF Playing and Tournament Rules" in vigore alla data.

07.02 Le Regole di Gioco di ogni specifica gara FIGF preciseranno le Modalità di Gioco della gara stessa (es: se ad eliminazione diretta o "girone all'italiana").

07.03 Le Regole di Gioco di ogni specifica gara FIGF preciseranno inoltre gli eventi da giocare che possono essere uno o più 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.

### **08.00 REGOLE BASE**

08.01 L'interpretazione delle Regole di Gioco FIGF è di competenza degli Organizzatori la cui decisione sarà finale e vincolante. Ogni informazione relativa a siffatta interpretazione deve essere portata a conoscenza della FIGF e per estensione alla WDF.

08.02 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.

08.03 La FIGF o i propri Organizzatori Autorizzati potranno cancellare o modificare date, luoghi o eventi di qualsiasi gara, anche se già programmati.

08.04 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 ed inserita nel programma del torneo.

08.05 Tutti i giocatori gareggeranno sotto la supervisione e la direzione degli Organizzatori Autorizzati dalla FIGF.

08.06 Qualsiasi giocatore che non segua una qualsiasi delle Regole di Gioco FIGF durante un torneo potrà essere squalificato dal torneo stesso.

08.07 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), anche se impegnato/i in una partita, la quale deve essere interrotta immediatamente.

08.08 Il giocatore, il doppio o la squadra squalificata devono essere informati delle ragioni della squalifica, e qualora vi siano elementi di rilievo per un appello, l'Organizzazione dovrà ascoltare e valutare questi elementi prima di confermare o meno la squalifica dal torneo.

08.09 Nel caso la squalifica venga emessa e confermata a incontro in corso, la parte avversaria avrà partita vinta e proseguirà il cammino nel torneo.

08.10 Nel caso 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.

08.11 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.

08.12 Dopo la premiazione, eventuali trofei tipo 'crest' (da rimettere in gioco in occasioni successive) saranno considerati sotto la responsabilità del dart club vincitore fino al momento della restituzione all'Organizzazione, per la nuova messa in palio del trofeo.

08.13 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.

08.14 Qualsiasi giocatore che non completi tutte le partite prefissate, 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.

08.15 Qualsiasi spesa dovesse essere sostenuta per colpa di un giocatore, tale giocatore ne sosterrà l'onere.

## **09.00 ISCRIZIONE**

09.01 Gli Organizzatori dovranno preparare i moduli ufficiali di iscrizione per il torneo e dovranno inviare tali moduli ai Dart Club affiliati. I moduli di iscrizione forniranno l'elenco di giocatori per ogni evento del torneo.

09.02 Per gli eventi a coppie e a squadre, i Dart Club dovranno indicare all'atto dell'iscrizione "l'ordine di lancio" dei giocatori che non potrà essere modificato durante il torneo.

09.03 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 finale e vincolante per tutte le partite relative all'evento in questione.

09.04 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).

09.05 Nessun giocatore potrà essere iscritto per più di una volta in un torneo o in un evento qualsiasi del torneo.

09.06 Nessun giocatore potrà giocare per più di un Dart Club, una squadra o una Nazionale nel medesimo torneo.

## **10.00 REGISTRAZIONE**

10.01 Tutti i giocatori partecipanti ad un evento devono essere iscritti, e qualora sia richiesto sono tenuti anche a registrarsi prima dell'inizio del torneo.

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 invitato a giocare nel tempo 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 della Giuria 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.

## **11.00 SORTEGGIO**

11.01 Per stabilire le partite da disputare in un torneo, verrà effettuato un sorteggio: 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 turno effettivo dell'evento.

11.03 I Tabelloni dei sorteggi verranno esposti presso il Tavolo della Giuria e pubblicamente, in un posto adeguato, nella sede del torneo.

11.04 Eventuali tempi 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 i tempi indicati.

11.05 In un torneo individuale un Giocatore non può essere sostituito.

11.06 In un torneo di doppio o a squadre un Giocatore potrà essere sostituito solo secondo le modalità eventualmente previste dal regolamento del torneo stesso.

## **12.00 ORDINE DI GIOCO**

12.01 Le Regole di Gioco del torneo dovranno indicare se l'ordine di inizio del gioco in una Partita sia determinato da un sorteggio, dal lancio di una moneta o da un tiro migliore al centro.

12.02 Il Giocatore designato (vincitore del sorteggio, o del lancio della moneta o del tiro migliore al centro) lancerà per primo nella Partita.

Se la partita è suddivisa in Leg, il Giocatore designato lancerà per primo nei Leg dispari, mentre l'avversario lancerà per primo nei Leg pari.

Se la partita è suddivisa in Set, il Giocatore designato lancerà per primo nei Leg dispari dei Set dispari, e nei Leg pari dei Set pari, mentre l'avversario lancerà per primo negli altri Leg.

Nel caso di una partita suddivisa in Leg, che sia in una situazione di parità prima dell'inizio del Leg decisivo, l'ordine di lancio per il Leg decisivo sarà deciso tramite un tiro migliore al centro, secondo le modalità indicate al punto 12.05.

Nel caso di una partita suddivisa in Set, che sia in una situazione di parità prima dell'inizio del Set decisivo, l'ordine di lancio per il Set decisivo sarà deciso tramite un tiro migliore al centro, secondo le modalità indicate al punto 12.05.

Nei tornei in cui vige la regola del "Tie-breaker", i due paragrafi precedenti saranno superati da tale regola.

12.03 Le Regole di Gioco del torneo potranno stabilire un tiro migliore al centro nel caso di un Leg "Tie-breaker", cioè quando la partita sia arrivata all'ultimo Leg possibile o all'ultimo Leg possibile dell'ultimo Set possibile e gli avversari siano in situazione di parità per Leg e Set. Il vincitore di questo tiro migliore al centro, lancerà per primo nell'ultimo e decisivo Leg in questione.

12.04 Se l'ordine di inizio della partita è determinato da un tiro migliore al centro, l'ordine di lancio per tale tiro al centro sarà stabilito tramite il lancio di una moneta. Nel tiro al centro per determinare l'ordine di inizio di un Leg "Tie-Breaker", il giocatore che ha lanciato per primo nella partita lancerà per primo al centro.

12.05 Nei tiri al centro ogni Giocatore (o un componente di ogni squadra per eventi a squadre) dovrà lanciare una freccetta al centro. Per avere valore la freccetta dovrà rimanere conficcata nel bersaglio; ulteriori lanci saranno effettuati finché una freccetta non resti conficcata nel bersaglio.

Se l'Arbitro non è in grado di stabilire quale freccetta sia più vicina al centro, oppure se entrambe le frecce sono nel centro (doppio '25') o se entrambe le frecce sono nel '25', la procedura di tirare al centro dovrà essere ripetuta. Ogni ulteriore lancio avverrà in ordine inverso rispetto al precedente.

Il giocatore che lancia la propria freccetta più vicina al centro del bersaglio, inizierà il gioco nella Partita o nel Leg.

12.06 I nomi dei giocatori saranno scritti sul foglio partita (sinistra/destra) nello stesso ordine in cui sono scritti nel tabellone del sorteggio.

12.07 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.

### **13.00 TIRI DI PROVA**

13.01 Ogni Giocatore ha diritto a '6' freccette di prova (o riscaldamento) sul bersaglio di 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.

13.04 Saranno approntati bersagli di riscaldamento per l'uso esclusivo 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.

### **14.00 IN 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), pena l'esclusione dalla partita.

14.03 Nell'area di gioco sono ammessi soltanto l'Arbitro, gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti e i giocatori designati.

14.04 Solamente l'Arbitro e gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti avranno il permesso di trovarsi davanti ad un giocatore durante il gioco.

14.05 L'Arbitro e gli eventuali Chiamapunti e Registrapunti, dovranno limitare al minimo i propri movimenti durante il gioco 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 potrà essere accettata dopo la conclusione del Leg o della partita.

14.10 Qualsiasi reclamo relativo al punteggio deve essere fatto all'Arbitro prima del turno successivo del giocatore reclamante.

Qualsiasi reclamo riguardante il comportamento di un Giocatore o altro deve essere immediatamente fatto all'Arbitro o agli Organizzatori Ufficiali del torneo. In questo caso dovrà essere immediatamente emanato un giudizio prima della continuazione del Leg o della partita.

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 '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.

## **15.00 COMPORAMENTO**

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 (es. 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 il giocatore contesta la squalifica, la disputa sarà immediatamente presa in considerazione 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. Questa decisione sarà finale e vincolante.

15.03 La decisione dei Responsabili FIGF o della Commissione Giudicante Regionale in merito al punto 15.02, verrà presa su una base di maggioranza dei componenti degli organi summenzionati presenti al torneo.

Nel caso di assenza di responsabili FIGF o della Commissione Giudicante, si riuniranno un rappresentante di ogni Dart Club presente alla gara: la decisione verrà presa a maggioranza.

## **16.00 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). Per la parte inferiore della divisa, saranno ammessi solo pantaloni (o gonna) di taglio classico. Non sono ammessi jeans o simil jeans.

16.02 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.

16.03 In una competizione ufficiale, durante la gara, nella cerimonia di apertura e nella premiazione, i giocatori dovranno indossare calzature chiuse. Esse dovranno essere di colore e fattura classica, in linea con la divisa di gioco. Decorazioni o strisce luminose o sgargianti non sono permesse.

16.04 Abbigliamento e scarpe ginniche non sono permesse.

16.05 Nessun giocatore potrà indossare indumenti portanti materiale pubblicitario, slogan o logo relativi ad un prodotto concorrenziale allo Sponsor Ufficiale della FIGF o della manifestazione, salvo autorizzazione specifica degli Organizzatori.

16.06 Gli Organizzatori di gare ed eventi internazionali è raccomandato 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.

16.07 L'abbigliamento di un Giocatore è soggetto all'approvazione dell'Organizzazione: il Giocatore eventualmente non in regola dovrà cambiarsi prima di un'eventuale Partita, cerimonia, intervista.

16.08 Se il Giocatore non si adegua a eventuali indicazioni ricevute potrà essere sanzionato con l'esclusione dal torneo e con la segnalazione agli Organi disciplinari competenti.

16.09 Ai giocatori non è permesso indossare alcun capo di vestiario sopra la divisa di gioco durante le fasi di gioco.

16.10 I giocatori potranno indossare fasce antisudore ai polsi.

16.11 Nessun copricapo potrà essere indossato senza aver prima ottenuto il permesso degli Organizzatori (ad esempio per ragioni religiose o sanitarie).

16.12 Nei tornei internazionali, le precedenti clausole dalla 16.01 alla 16.07 non sono obbligatorie fino al momento nel quale il giocatore debba presenziare a cerimonie di apertura, gioco 'on stage' o premiazioni.



16.13 Nessuna cuffia o apparecchio acustico potrà essere indossato e usato senza avere prima ottenuto il permesso degli Organizzatori.

## **17.00 PUBBLICITA'**

17.01 Gli Organizzatori Ufficiali FIGF si riservano tutti i diritti di pubblicità in relazione all'organizzazione e allo svolgimento di un torneo, nonché di eventuali marchi relativi al torneo.

17.02 Gli Organizzatori Ufficiali FIGF si riservano il diritto di proteggere gli interessi dello Sponsor Ufficiale della FIGF nei confronti di qualsivoglia materiale pubblicitario, slogan o logo utilizzato dai giocatori, dalle squadre o altri sponsor.

17.03 I giocatori e gli spettatori in un torneo FIGF non potranno indossare alcun tipo di abbigliamento portante materiale pubblicitario, slogan o logo relativi a prodotti concorrenziali con lo Sponsor federativo.

17.04 I giocatori in un torneo FIGF non potranno utilizzare materiale di gioco riportante pubblicità, slogan o logo relativi a qualsiasi prodotto concorrenziale con lo Sponsor federativo.

17.05 Gli Organizzatori di gare ed eventi internazionali è raccomandato che abbiano una certa quantità di abbigliamento o calzature neutre, da prestare a quei giocatori che non sono in regola con le normative sugli sponsor.

17.06 Prima di una partita teleripresa gli Organizzatori potranno richiedere ad un Giocatore di rimuovere o togliere dalla propria divisa o dal proprio materiale di gioco qualsiasi pubblicità, slogan o logo relativi a qualsiasi prodotto o concetto vendibile. Un Giocatore che rifiuti di soddisfare tale richiesta sarà escluso dalla partita.

17.07 Un Giocatore che durante una partita teleripresa violi le regole del punto 17.06 o le regole stabilite genericamente per le pubblicità televisive, sarà escluso dalla partita.

## **18.00 FUMARE O BERE**

18.01 In un torneo FIGF l'intera sala di gioco è non-smoking area, mentre l'Area di gioco deve essere completamente libera da alcool.

18.02 I giocatori non potranno fumare e consumare bevande alcoliche mentre partecipano a qualsiasi partita, durante le interviste, le presentazioni e le premiazioni.

18.03 Un giocatore che non rispetti le clausole 18.01 e 18.02 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.

## **19.00 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, secondo e come richiesto dalla WADA (World Anti-Doping Agency).

## **20.00 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 Cup, ecc.) se residente in Italia nei tre anni precedenti la data della manifestazione.

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 Nei dodici mesi precedenti una Coppa ufficiale WDF, un Giocatore selezionato per parteciparvi dovrà avere svolto la sua attività sportiva e agonistica per almeno il 65% del tempo in ambito WDF, giocando per un organismo riconosciuto da WDF o in tornei organizzati da organismi appartenenti e riconosciuti da WDF (ad esempio, la Mediterranean Cup).

Nota 1: la regola non si applica a Giocatori under-18

Nota 2: la regola è meglio chiarita nel documento 'WDF Bye-Laws'

20.08 È responsabilità degli organismi riconosciuti da WDF verificare l'idoneità di un Giocatore selezionato per partecipare ad una Coppa ufficiale WDF.

20.09 In caso di controversia sui requisiti di idoneità di un Giocatore, la questione verrà portata all'attenzione dell'esecutivo WDF, il cui parere in merito sarà finale e vincolante.

20.10 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.

## **21.00 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.

## **22.00 EMENDAMENTI ED AGGIUNTE**

22.01 La FIGF si riserva il diritto di apportare emendamenti, aggiunte o cancellazioni a una qualsiasi delle Regole di Gioco e Regole di Gara.

## **23.00 NOTE DI REVISIONE**

23.01 Questa versione delle Regole di Gioco FIGF recepisce le variazioni introdotte dalla WDF nel mese di Novembre 2013.

In particolare:

- È stato eliminato il punto 13
- Sono stati rivisti i punti dal 14.01 al 14.12 (ex punto 15)
- Al punto 16.00 sono state introdotte norme anche sulle calzature.

## **24.00 APPLICABILITA'**

24.01 In merito ai sottoelencati punti, si precisa che essi valgono solo per la partecipazione a eventi internazionali organizzati da WDF o da Organizzatori autorizzati (quindi anche per l'Italian Grand Master): si evidenziano di seguito, punto per punto, le differenze.

16.03: per le gare FIGF non si applica

16.04: per le gare FIGF vietato solo l'abbigliamento ginnico in pedana

16.06: per le gare FIGF non si applica

16.12: per le gare FIGF non si applica (nei tornei nazionali direttamente organizzati da FIGF o dalle regioni, i giocatori sono tenuti a rispettare le norme di abbigliamento in tutte le fasi del torneo).

24.02 Per l'Italian Grand Master, dall'edizione 2014 saranno vietate sulla pedana della finale e durante le premiazioni le calzature ginniche (si applicheranno quindi le norme 16.03, 16.04 e 16.12).