

REGOLE DI GIOCO E REGOLE DI GARA

(REGOLAMENTO CONFORME A WDF PLAYING AND TOURNAMENT RULES - 10° EDIZIONE 01.10.2009)

INDICE: CONTENUTO (da 01.00 a 23.00)

DEFINIZIONI

REGOLE DI GIOCO

- 01.00 Tiro
- 02.00 Apertura e chiusura
- 03.00 Punteggio
- 04.00 Bersagli
- 05.00 Illuminazione
- 06.00 Pedane

REGOLE DI GARA

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

Tutti i tornei di freccette organizzati sotto l'esclusiva giurisdizione della F.I.G.F. o di propri Organizzatori Autorizzati, si svolgeranno in base alle Regole di Gioco ed alle Regole di Gara della F.I.G.F.

DEFINIZIONI

F.I.G.F. (o FIGF)

Significa: FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO FRECCETTE. Per estensione, può indicare l'esecutivo (il Consiglio Federale).

Organizzatori

Si intende la FIGF, il Consiglio Federale, i Presidenti e/o Coordinatori Regionali, un Dart Club o altro Organismo nominato dalla FIGF per svolgere le idonee funzioni relative ad 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 presiede il gioco presso un bersaglio oppure su un palco. L'arbitro può anche fungere da Registrapunti o Chiamapunti per la partita.

Registrapunti

è la persona nominata per registrare i risultati, punteggio o altri dettagli richiesti dalla gara.

Chiamapunti

è la persona nominata per annunciare i punteggi mentre vengono conseguiti nel corso della partita.

Partita

significa la totalità della partita tra due giocatori; può essere detta anche "gioco". Una partita può anche essere suddivisa in set

Leg

è l'elemento minimo di una partita nel quale si svolge un ciclo intero con un vincitore ed un perdente.

Un Leg costituirà una partita qualora una partita non sia divisa in Leg o Set. Il numero di Leg in un Set deve essere dispari

Set

è la parte di una partita composta da un numero dispari di Leg.

Il numero di Set in una partita deve essere dispari.

Il vincitore di un Set è il giocatore che ha vinto la maggior parte dei Leg in quel Set. Il vincitore della partita è il giocatore che ha vinto la maggior parte dei Set di quella partita.

REGOLE DI GIOCO

01.00 TIRO

01.01 I giocatori devono dotarsi di proprie freccette che non dovranno superare la lunghezza totale di 30,5 centimetri né pesare oltre ai 50 grammi. Ogni freccetta sarà composta di una punta ad ago fissata ad un corpo. Sulla parte posteriore del corpo sarà collegato uno stelo dotato di alette che 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 conterà 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 tiro, dovesse toccare qualsiasi freccetta nel bersaglio, quel tiro sarà considerato concluso.

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

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

01.07 Se un giocatore danneggia deliberatamente 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 APERTURA E CHIUSURA

02.01 Ogni partita o leg avrà un inizio diretto: per iniziare a conteggiare punti basta che il giocatore faccia penetrare una freccetta nel bersaglio all'interno dell'anello esterno del Doppio.

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 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 è valido solamente se le freccette tirate ottengono il punteggio richiesto e se restano conficcate nel bersaglio finché non vengano recuperate dopo che il "Game Shot" (o "partita", o "leg") è stato annunciato.

02.06 Se un "Game Shot" (o "partita", o "leg") annunciato dall' arbitro non è valido, il giocatore avrà il diritto di 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 recuperato le freccette dal bersaglio prima che tutte tre siano state lanciate, l' arbitro dovrà riposizionare la freccetta o le freccette recuperate 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 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 ne restino, 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 ne restino, non saranno giocati.

03.00 PUNTEGGIO

03.01 Le regole di ogni evento stabiliranno per partita o leg il prefissato numero dispari di partenza, come 501, 701 o 1001. Tutti i punteggi saranno sottratti dal totale iniziale prefissato o dal punteggio rimanente dal tiro precedente.

03.02 Una freccetta avrà valore solamente se la punta rimane conficcata o tocca la superficie del bersaglio all'interno del filo 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 segnapunti.

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 vengono 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, ad 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, Chiamapunti o Registrapunti: es. potrà essere indicato "32" e non "doppio 16".

03.09 L'arbitro, mentre conduce una partita di freccette, ha potere decisionale per tutto ciò che riguarda le Regole di Gioco, e se necessario potrà consultare gli "Organizzatori Ufficiali" prima di annunciare qualsiasi decisione durante lo svolgimento della partita.

04.00 BERSAGLIO

04.01

tutti i bersagli usati nei tornei F.I.G.F.:

(a) saranno del tipo con setole

(b) avranno il disegno a orologio " 1-20"

(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 fili che delimitano i segmenti, i doppi, i tripli, il centro ed anello centrale esterno, che assieme formano il "ragno", fissati alla faccia del bersaglio in modo da risultare piatti sulla faccia del bersaglio stesso, o in alternativa materiali adesivi posti sulla superficie del bersaglio stesso

(h) avranno le seguenti dimensioni:

- larghezza interna dei settori dei doppi e dei tripli 8,0 mm (+ o - 0,2 mm)
(per bersagli con materiali adesivi 9,6 mm + o - 0,2 mm da un estremo all'altro)
- diametro interno del centro 12,7 mm (+ o - 0,2 mm)
- diametro interno del "25" 31,8 mm (+ o - 0,3 mm)
- dal bordo esterno dell'anello dei doppi al centro 170,0 mm (+ o - 0,2 mm)
- dal bordo esterno dell'anello dei tripli al centro 107,0 mm (+ o - 0,2 mm)
- dal bordo esterno dell'anello dei doppi al bordo esterno opposto 340,0 mm (+ o - 0,5 mm)
- diametro totale del bersaglio (+ 3,0 mm) 451,0 mm (+ o - 3,0 mm)

(i) tutti i bersagli dovranno essere costruiti con Sisal africana.

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 la sostituzione o l'assestamento del bersaglio prima o durante lo svolgimento della partita, premesso che il giocatore (o Capitano di Squadra) avversario concordi con tale richiesta. Tale sostituzione o assestamento sarà effettuata solamente prima di una partita, o tra i Leg di una partita e solamente da persona autorizzata dagli Organizzatori Ufficiali.

05.00 ILLUMINAZIONE

05.01 Durante i tornei, ogni bersaglio di gara sarà illuminato adeguatamente tramite un punto luce di una potenza minima di 100 Watt o che produca una luminosità equivalente¹.

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 equivalente¹.

05.03 Tutti i punti luce saranno dotati di schermo che ripari gli occhi dei giocatori da luci dirette quando essi si trovano 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.

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.

06.00 PEDANE

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 e potrà lanciare le freccette soltanto con i piedi posizionati nella parte posteriore della barra.

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 6.03 e 6.04 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 i leg di una partita e solamente da persona autorizzata dagli Organizzatori Ufficiali.

06.07 È possibile adeguare le misure relative all'altezza del bersaglio e alla distanza di tiro in modo da soddisfare particolari esigenze di partecipanti 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.

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

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

08.02 Qualsiasi argomento non espressamente contemplato dalle Regole di Gioco FIGF sarà determinato dall'esecutivo FIGF, la cui decisione sarà finale e vincolante.

08.03 La FIGF o i propri Organizzatori Ufficiali avranno il diritto di cancellare o modificare tutte le date, i luoghi e gli eventi di freccette 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 necessario, 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 Ufficiali nominati 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 Tutti i trofei vinti da un giocatore potranno essere tenuti tranne che i

trofei perpetui che saranno ritornati alla FIGF su richiesta.

08.08 Se un giocatore è assente dalla cerimonia di premiazione senza il permesso degli Organizzatori, tale giocatore rinuncerà al diritto di ricevere i premi relativi al torneo in questione.

08.09 Qualsiasi giocatore che non completi tutte le partite prefissate, se non altrimenti esentato dagli Organizzatori per malattia, infortunio o altro giustificato motivo, rinuncerà al diritto di ricevere i premi relativi al torneo in questione.

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

9.00 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 "l'ordine di lancio" dei giocatori che non potrà essere modificato durante il torneo.

09.03 La FIGF o i propri Organizzatori Ufficiali 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 i propri Organizzatori Ufficiali si riservano il diritto di escludere un Dart Club da un torneo FIGF se il relativo elenco di giocatori non viene ricevuto entro la scadenza prefissata.

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 in un torneo.

10.00 REGISTRAZIONE

10.01 Tutti i giocatori del torneo saranno registrati, sia tramite i giocatori stessi o tramite il proprio Capitano di squadra, per ogni evento all'ora prestabilita.

10.02 Qualsiasi giocatore non registrato nel tempo previsto sarà eliminato da quel torneo.

10.03 Qualsiasi giocatore che non si presenti quando invitato a giocare nel tempo previsto rinuncerà alla partita.

10.04 È permesso un lasso di tempo di 5 minuti dal momento della chiamata tramite il sistema di chiamata pubblica per presentarsi al Tavolo della Giuria o al bersaglio designato, qualsiasi sia la richiesta per la quale è stato convocato.

11.00 SORTEGGIO

11.01 Per stabilire i nominativi degli avversari che si fronteggeranno tra loro, prima del torneo si procederà ad un unico sorteggio, per il quale verrà adottato il sistema Braket.

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 o in un posto adeguato presso la sede del torneo stesso.

11.04 Eventuali tempi indicati sul Tabellone di Sorteggio 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 esposti.

12.00 ORDINE DI GIOCO

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

12.02 Il vincitore del sorteggio, lancio della moneta o tiro al centro lancerà per primo nella partita.

Se la partita è suddivisa in Leg, il vincitore del sorteggio, lancio della moneta o tiro al centro lancerà per primo nel Leg dispari e il perdente lancerà per primo nei Leg pari.

Se la partita è suddivisa in Set, il vincitore del sorteggio, lancio della moneta o tiro al centro lancerà per primo nei Leg dispari dei Set dispari e primo nei Leg pari dei Set pari, mentre il perdente lancerà per primo negli altri Leg.

Nel caso di una partita suddivisa in Leg, che sia pari prima dell'inizio del Leg decisivo, l'ordine di lancio per il Leg decisivo sarà deciso tramite un tiro al centro.

La procedura di questo punto è descritta nella clausola 12.05. Nel caso di una partita suddivisa in Set, che sia pari prima dell'inizio del Set decisivo, l'ordine di lancio per il Set decisivo sarà deciso tramite il lancio al centro.

La procedura di questo punto è descritta nella clausola 12.05. Nei tornei in cui

vige la regola del "Tie-breaker", i due paragrafi precedenti non potranno sostituire tale regola.

12.03 Le Regole di Gioco del torneo potranno stabilire un tiro al centro nel caso di un Leg "Tie-breaker" cioè quando la partita è arrivata all'ultimo Leg possibile o all'ultimo Leg possibile dell'ultimo Set possibile e gli avversari sono pari per Leg e Set. Il vincitore del lancio al centro, lancerà per primo nel Leg in questione.

12.04 Se l'ordine di inizio della partita è determinato da un tiro al centro, l'ordine di lancio per il tiro al centro sarà stabilito tramite il lancio di una moneta. Nel tiro al centro per determinare l'ordine di lancio per 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 per eventi di singolo o un componente della squadra per eventi a squadra 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. Ulteriori lanci saranno necessari se l'Arbitro non è in grado di determinare quale freccetta sia più vicina al centro, oppure se entrambe le freccette sono al centro o se entrambe le freccette sono nel "25". Ulteriori lanci avverranno in ordine inverso rispetto al precedente. Il giocatore che lancia la propria freccetta più vicina al centro del bersaglio, lancerà per primo nella partita o nel Leg.

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

12.07 Negli eventi a coppie e a squadre in cui i giocatori lanciano a rotazione, l'"ordine di lancio" sarà segnato nel "foglio partita".

13.00 REFERTI DI GARA

13.01 Presso il Tavolo della Giuria sarà compilata un "foglio partita" per ogni partita con il nome dell'evento, il girone di gioco ed il nome dei giocatori. Se l'ordine di gioco è determinato presso il Tavolo della Giuria, l'ordine di gioco sarà riportato sul foglio partita.

Per eventi a squadre e a coppie, l'ordine di gioco dei componenti delle squadre sarà riportato sul foglio partita.

Il foglio partita sarà prelevato dal Tavolo di Giuria dal giocatore o dal Capitano di Squadra e consegnato all'Arbitro presso il bersaglio relativo.

13.02 Se il tiro al centro determina l'ordine di gioco o se le Regole richiedono un lancio al centro per un Leg decisivo, o se il sorteggio o lancio della moneta

viene effettuato presso il bersaglio, l'Arbitro dovrà riportare sul foglio partita l'ordine di gioco dei rispettivi Leg.

13.03 Gli Arbitri devono assicurarsi che l'ordine di gioco venga seguito correttamente durante la partita. Negli eventi a squadre e coppie gli Arbitri devono assicurarsi che l'ordine di gioco venga seguito correttamente durante la partita.

13.04 A conclusione della partita l'Arbitro dovrà assicurarsi che tutte le informazioni richieste relativamente alla partita, compreso il nome del vincitore, siano riportate nel foglio partita ed apporrà la propria firma per attestazione.

L'Arbitro o il giocatore vincente o il Capitano di squadra dovrà consegnare immediatamente il foglio partita al Tavolo di Giuria.

13.05 I risultati delle partite saranno riportati sul Tabellone di sorteggio dai responsabili del Tavolo di giuria.

14.00 TIRI DI PROVA

14.01 Ogni giocatore ha diritto a 6 freccette di prova presso il bersaglio di gara prima di una partita. Nessun'altra freccetta di prova può essere lanciata durante la partita senza il permesso dell'Arbitro.

14.02 Non sono permessi lanci di prova su bersagli non assegnati dopo l'inizio del torneo.

14.03 Saranno installati bersagli di prova per l'uso esclusivo dei partecipanti al torneo.

15.00 TORNEO

15.01 Durante il torneo tutti i giocatori giocheranno sotto la direzione e il controllo di Organizzatori e/o incaricati ufficiali della FIGF.

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

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

15.04 Arbitro, eventuali Chiamapunti e Registrapunti dovranno limitare al minimo i propri movimenti durante il lancio e non potranno bere e fumare durante una partita.

15.05 L'avversario(i) di un giocatore deve stare almeno 60 centimetri alle

spalle del giocatore nell'area di gioco.

15.06 Durante le finali sul palco i giocatori o le squadre, giocheranno sotto la supervisione e la direzione degli incaricati ufficiali e tra i lanci 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.

15.07 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.

15.08 Qualsiasi richiesta relativa a punteggi registrati o sottrazioni effettuate non potrà essere accettata dopo la conclusione del Leg o della partita.

15.09 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.

15.10 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.

15.11 Se, nel corso di una partita, un giocatore ha un motivo urgente per lasciare l'area di gioco, l'Arbitro può, a propria discrezione, permettere al giocatore di lasciare l'area di gioco per un tempo massimo di 5 minuti.

16.00 COMPORTAMENTO

16.01 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).

16.02 Un giocatore che a giudizio degli Organizzatori del torneo violi la clausola 16.01 verrà considerato come persona che danneggia l'immagine dello Sport delle Freccette e come tale squalificato da qualsiasi ulteriore partecipazione al 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.

16.03 La decisione dei Responsabili FIGF o della Commissione Giudicante Regionale in merito al punto 16.02, verrà presa su una base di maggioranza dei componenti degli organi summenzionati presenti al torneo.

17.00 ABBIGLIAMENTO DI GIOCO

17.01 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) e per la cerimonia di premiazione. La divisa di gioco dovrà essere identificativa (ovvero indicare il nome del Dart Club). Per la parte inferiore della divisa, non saranno ammessi pantaloni (o gonna) di tipo jeans o simil jeans.

17.02 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.

17.03 Nessun giocatore potrà indossare indumenti portanti materiale pubblicitario, slogan o logo relativi ad un prodotto concorrenziale allo Sponsor Ufficiale della FIGF.

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

17.05 I giocatori potranno indossare fasce ai polsi.

17.06 Nessun copricapo potrà essere indossato senza aver prima ottenuto il permesso degli Organizzatori.

18.00 PUBBLICITA'

18.01 Gli Organizzatori Ufficiali FIGF si riservano tutti i diritti di pubblicità in relazione all'organizzazione e allo svolgimento di un torneo.

18.02 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.

18.03 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.

18.04 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.

18.05 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 rinuncerà alla partita.

19.00 FUMARE O BERE

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

19.02 Un giocatore che non rispetti la clausola 19.01 dovrà rinunciare alla partita durante la quale ha commesso l'infrazione e sarà deferito all'organo appropriato che deciderà l'azione disciplinare da adottare.

20.00 REGOLE ANTIDOPING

20.01 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).

21.00 IDONEITA' DEI GIOCATORI

21.01 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.

21.02 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.

21.03 I tesserati FIGF di cittadinanza straniera per essere ammessi a gare ufficialmente riconosciute dalla FIGF che consentano la loro iscrizione, devono essere residenti in Italia da almeno sei mesi.

22.00 ESCLUSIONE

22.01 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.

22.02 L'esclusione di un giocatore, accompagnatore o Dart Club dai tornei ufficiali della FIGF si applica solamente come effetto di azioni disciplinari prese in base alle Regole della FIGF in vigore al momento.

22.03 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.

23.00 EMENDAMENTI ED AGGIUNTE

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

(Documento estratto da www.figf-italia.it)