



REGOLAMENTO FDTM

CAMPIONATO A SQUADRE

AGGIORNATO 21.08.2021 (riunione del 21.08.21)

SI GIOCA CON APPARECCHI AUTORIZZATI DALLA FDTM - PENA SQUALIFICA IMMEDIATA DELLA SQUADRA

In giallo evidenziato le modifiche approvate all'ultima riunione

1.0	Livello giocatori FDTM
2.0	Squadre e giocatori
3.0	Squadre di lega A
4.0	Squadre di lega B
5.0	Squadre di lega C
6.0	Promozione
7.0	Top-scorer e calcolo %
8.0	Relegazione
9.0	Campionato primaverile e autunnale
10.0	Definizioni di gara
11.0	Sistema punti
12.0	Inizio match, ritardo e numero di giocatori presenti
13.0	Capitano
14.0	Date degli incontri e rinvii
15.0	Condizioni tecnico sportive
16.0	Risultati
17.0	Iscrizioni e cauzioni
18.0	Premi
19.0	Accoppiamenti delle squadre finaliste
20.0	Ricorsi
21.0	Commissione disciplinare
22.0	Infrazione al regolamento

1.0 Livello giocatori FDTM

- | | | |
|-----|--------------------------|--------------------------------|
| 1.1 | Lega A 501 chiusura d.o. | (2 dart) |
| | Lega B 501 chiusura m.o. | (2 dart) |
| | Lega C 501 chiusura s.o. | (2 dart) debuttanti/esordienti |

2.0 Squadre e giocatori

2.1 Le squadre sono composte da 4 giocatori con riserve a seconda delle categorie. Le riserve non sono indispensabili per iscrivere la squadra. Tuttavia si possono iscrivere un massimo di 7 giocatori in Lega A e 8 giocatori in Lega B e C per la durata del campionato.

I giocatori finalisti devono aver giocato almeno 8 leg singoli (1 leg = 501) (8 leg corrispondono a 4 singoli) distribuiti sull'arco del campionato in corso (esclusi i doppi).

2.2 I giocatori devono essere tesserati per la FDTM, Il tesseramento di nuovi giocatori è possibile fino al terz' ultimo match prima della finale.

Il giocatore è ammesso alla competizione solo se in possesso della tessera pagata e quindi valida dal 01 gennaio al 31 dicembre. Attenzione! se nel corso dell'aggiornamento delle classifiche si verifica che un giocatore non ha pagato la tessera, i punti di questo giocatore vengono azzerati automaticamente senza possibilità di appello.

2.3 Prima di ogni incontro vanno mostrate tutte le tessere alla squadra avversaria onde evitare contestazioni per giocatori non in regola. Se si presenta un giocatore non in possesso della tessera, verificare immediatamente presso la FDTM (077 416 25 47) l'autorizzazione al gioco.

2.4 I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare il foglio d'iscrizione della squadra. Il passaggio ad un'altra squadra è possibile solamente nel campionato successivo.

2.5 Negli ultimi 2 match del campionato prima della finale, non è possibile iscrivere nuovi giocatori. Solo in caso di forza maggiore previo avviso 48 ore prima del match, la FDTM potrà decidere se ammettere un nuovo giocatore.

2.6 Tutti i giocatori che verranno tesserati dopo il 22.08.2019 e che risultano non essere residenti in Ticino e Moesano sono automaticamente considerati di lega A1. La FDTM si riserva il diritto di chiedere documenti comprovanti la residenza/domicilio.

3.0 Squadre di lega A

3.1 Sono formate da giocatori di Lega A o A/1.

Massimo 2 giocatori Lega A/1 per squadra (le squadre possono essere composte anche da soli giocatori amatori).

4.0 Squadre di lega B

4.1 Devono essere formate da giocatori di Lega B o Lega C. Un solo giocatore di Lega A può iscriversi con una squadra in Lega B (le squadre possono essere composte anche da soli giocatori amatori).

5.0 Squadre di lega C

5.1 Devono essere formate da giocatori di lega C o esordienti. Un giocatore di Lega B può iscriversi in lega C.

6.0 Promozione

6.1 Il giocatore che raggiunge o supera la media punti del 67% in A-B-C, con un minimo di 5 match giocati, passa automaticamente di categoria nel campionato successivo, per i giocatori che giocano in una categoria inferiore rispetto alla propria, la percentuale per la promozione è fissata all'80% e non 67%, con un minimo di 5 match giocati.

Lega C promosso in Lega B (67% media)

Lega B promosso in Lega A (67% media)

Lega A promosso in Lega A1 (67% media)

6.2 I giocatori che vincono il campionato non passano automaticamente alla categoria superiore se non per la propria percentuale, la squadra è comunque tenuta a partecipare nella nuova categoria.

6.3 I giocatori delle squadre che vincono il campionato di Lega A, Lega B e Lega C, possono iscriversi nel campionato successivo ancora nella loro categoria solamente se si separano con un massimo di due giocatori per squadra, altrimenti sono obbligati a giocare nella nuova categoria, ad eccezione per chi non è tra i 4 migliori delle eliminatorie o per chi non ha superato il 50% dei punti anche se ha vinto il campionato. Vedi punto 6.2

6.4 Finale Individuale: Chi vince la finale individuale di Lega A-B-C, riservata a tutti i giocatori del campionato, non passa di categoria, i giocatori devono iscriversi nella propria categoria anche se hanno giocato con la squadra in un'altra categoria.

6.5 I punti individuali ricevuti da un forfait (14 p.ti) non vengono calcolati nella percentuale in caso di promozione/relegazione del giocatore.

6.6 Un giocatore di Lega C che gioca in Lega A e raggiunge o supera il 55% viene promosso automaticamente in Lega B.

6.7 Un giocatore di Lega C che gioca in Lega B, raggiunge o supera il 67% della media punti, viene promosso in Lega A.

6.8 Un giocatore di Lega C che gioca in Lega B, raggiunge o supera il 55% della media punti, viene promosso in Lega B.

6.9 Un giocatore di Lega B che gioca in Lega A, raggiunge o supera il 55% della media punti, viene promosso in Lega A.

7.0 Top-Scorer

7.1 I vincitori di categoria, passano nella categoria superiore il campionato seguente.

7.2 La classifica finale TOP SCORER viene assegnata al giocatore di categoria e non al giocatore che proviene dalla categoria superiore.

7.3 Calcolo percentuale dei punti acquisiti nei singoli effettivi giocati:
ES: 26 singoli giocati punti fatti 52 (100% equivale a 104 punteggio massimo)
Formula: $100/104 = 0.962 * 52 = 50\%$

7.3 Valgono solo i punti del singolo e non più la somma; singoli + Doppi

8.0 Relegazione

8.1 Tutte le categorie o lega vengono aggiornate dopo ogni campionato. Scendono di una categoria chi dopo 5 match fa una media uguale o inferiore di:

Lega A1 relegato in Lega A (55%media)

Lega A relegato in Lega B (30%media)

Lega B relegato in Lega C (30%media)

8.1 Un giocatore di Lega A che gioca in Lega B e rispettivamente un giocatore di Lega B che gioca in Lega C, ha la media punti uguale o inferiore del 30 % , viene retrocesso di una categoria.

9.0 Campionato primaverile e autunnale

9.1 Autunnale da fine settembre a dicembre con finali a gennaio. Primavera va da marzo a giugno con finali a giugno. Tutte le squadre qualificate devono confermare la loro squadra alla finale, le squadre non confermate verranno rimpiazzate.

9.2 Il calendario verrà inviato a tutti i capitani dopo il termine delle iscrizioni, i quali dovranno preoccuparsi di appenderlo al bar in modo che tutti possano verificare eventuali modifiche di data degli incontri durante il campionato. Se il capitano di una squadra sposta la data prevista da calendario e non verifica che in quella data c'è già un match in programma, egli è l'unico responsabile e la squadra può prendere il forfait.

9.3 Il sistema è a gruppi regionali composti da 6, 8 squadre per le qualifiche eliminatorie. Il numero delle squadre varia a dipendenza delle iscrizioni. Ogni Bar può iscrivere quante squadre vuole.

9.4 Il campionato è esteso alle regioni; Ticino, Moesano e Nord Italia (le squadre di confine possono giocare in lega A - vengono valutate le domande d'iscrizione in lega B).

9.5 Tutte le squadre fanno lo stesso numero di match in casa e fuori casa. Se i capitani delle rispettive squadre si accordano di invertire l'incontro d'andata, automaticamente si inverte l'incontro di ritorno.

9.6 Finali Lega FDTM a squadre: partecipano le migliori 8 squadre di Categoria A, B, C, (Obbligo di confermare la squadra). L'effettivo delle squadre dev'essere lo stesso delle eliminatorie. Sistema 2 gironi da 4 e finale, girone unico a 4 squadre. Nelle finali a squadre si usa ancora il foglio match con 4 singoli a testa, mentre il sistema a gironi da 4 squadre rimane invariato.

10.0 Definizioni di gara

10.1 MATCH con la definizione match s'intende gioco di tutte le partite nel quale si incontrano 2 squadre. Il match è composto da 16 partite singole (32 leg) e 4 partite di doppio (8 leg).

10.2 PARTITA (game) con il termine partita si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. La partita è composta da 2 leg.

10.3 LEG è la più piccola unità di partita e vale 2 punti.

11.0 Sistema punti

11.1 MATCH 3 punti (80 punti) – PARTITA 4 punti (due leg)

LEG 2 punti

11.2 Il match è considerato pari quando le due squadre ottengono il punteggio di 40 a 40 - in questo caso i punti match sono di 1 a 1.

11.3 I punti leg servono per la classifica individuale del giocatore indipendentemente dalla classifica di squadra e per definire lo spareggio tra due o più squadre a pari punti match.

11.4 chiusure del leg: il leg deve essere chiuso entro la fine del 15.mo giro.

Con la prima freccetta del 16.mo giro si tira alla bull per definire il vincitore, non si contano più i buchi ma quando le 2 freccette entrano entrambe nella bull, le 2 nella parte blu o le 2 nella parte rossa sono considerate pari quindi nulle, si ritirano le freccette invertendo i giocatori.

11.5 Bull's 16.mo giro, se al giocatore che tirando le 3 freccette non ne rimane neanche una nel bersaglio, perde il leg, poiché ha concluso il suo giro di tiri.

12.0 Inizio match, ritardo e numero di giocatori presenti

12.1 La sera stessa del match, il capitano o il gerente del locale, devono mettere un cartello indicante: "l'apparecchio è riservato per il campionato".

12.2 Il riscaldamento deve essere effettuato prima delle ore 20.15, la squadra di casa è obbligata a lasciare a disposizione almeno un dart alla squadra ospite. Chi arriva dopo le ore 20.15 non ha il diritto di fare il riscaldamento e il match deve iniziare subito.

12.3 Tutte le gare devono iniziare entro le ore 20.15 - il ritardo massimo consentito è di 1/2 ora (20.45/21.00 su richiesta alla FDTM). È consigliabile avvisare il capitano della squadra avversaria se non si è sicuri di arrivare in tempo (il recapito telefonico di tutte le squadre verrà inviato assieme al calendario). Nel caso di un ritardo massimo, la FDTM può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se il match è da rifare.

12.4 Se una squadra si presenta con meno di 4 giocatori, essa può giocare l'incontro. In questo caso i punti del giocatore mancante vanno alla squadra avversaria, questo per permettere ai giocatori di non sconvolgere la loro classifica individuale, in questo caso il match non è considerato forfait. In sostanza si perdono i 4 singoli e i 2 doppi del giocatore assente, partendo così con un punteggio di meno 24.

12.5 Minimo 3 giocatori per convalidare il match, dopo le ore 20.45 il giocatore assente può entrare in gara ma deve continuare dal punto in cui si trova la gara in quel momento e non può recuperare le partite perse. Il capitano della squadra avversaria ogni volta che si presenta il nr. corrispondente al giocatore assente, è tenuto a chiamarlo ad alta voce e se non è presente si segna 4 punti a 0, così di seguito fino alla fine o fino a quando arriva il ritardatario.

NB: il ritardatario non è tenuto a fare il riscaldamento:

12.6 Se una squadra non si presenta è considerato forfait, essa ha perso l'incontro, in questo caso i punti per la squadra avversaria sono; match 3:0 - punti partita 56 - punti leg 14 per ogni giocatore iscritto sul foglio di gara. Riserve escluse. Mentre alla squadra perdente vengono tolti dalla classifica 2 punti match e 1 punto individuale ai primi 4 giocatori.

12.7 Una squadra che non si presenta per tre volte, viene squalificata dal campionato in corso e gli vengono tolti tutti i punti conquistati (3-0) tutti i match previsti (56-0) punti leg.

12.8 Se una squadra viene eliminata o si ritira definitivamente, durante tutto il girone di andata, tutti i punti vengono azzerati, mentre se viene eliminata o ritirata durante tutto il girone di ritorno, vengono tenuti buoni solo quelli dell'andata.

13.0 Capitano

13.1 Ogni squadra deve eleggere il proprio capitano il quale per avere le qualifiche deve rispettare l'articolo 2.1 del regolamento (8 leg giocati).

13.2 Il capitano eletto deve essere una persona responsabile, affidabile e saggia, il suo ruolo infatti è di primaria importanza nel riferire alla squadra le novità ricevute dalla FDTM e rispettivamente comunicare alla federazione ogni cambiamento della squadra, deve quindi interessarsi personalmente su tutte le questioni riguardanti il campionato.

13.3 Il capitano deve sincerarsi che il foglio d'iscrizione al torneo sia pervenuto alla FDTM entro la data di scadenza dell'iscrizione, come pure deve assicurarsi che il calendario sia arrivato al Bar o sede del club prima dell'inizio campionato. La FDTM declina ogni responsabilità dovuta alla distribuzione della posta o trasmissione via fax.

13.4 Il capitano deve garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa, inoltre deve collaborare con il capitano della squadra avversaria per qualsiasi problema.

13.5 Il capitano deve assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario ed è responsabile di controllare tempestivamente le ev. date in concomitanza con altre squadre dello stesso bar, in questo caso deve avvisare la FDTM dopo avere trovato una nuova data con il capitano della squadra avversaria.

13.6 Terminato il match il capitano della squadra vincente, deve spedire via fax (091 857 80 92) oppure posta A il foglio di gara bianco correttamente controllato e vidimato dalle due parti, al massimo il giorno dopo l'incontro.

13.7 La compilazione del foglio di gara viene effettuata dai due capitani prima dell'inizio match. Vedi 2.3 - formazione (4 giocatori + 1 o 2 riserve) della squadra di casa, in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite che procede a compilare la propria formazione. È importante che alla fine del match i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare. Fa stato la firma per l'approvazione del match, fogli gara non pervenuti entro 15 giorni dalla data del match prevista dal calendario (senza alcun avviso precedente alla FDTM via mail, non a voce), verranno considerati forfait per entrambe le squadre coinvolte, quindi verificate che il vostro risultato sia sempre aggiornato.

13.8 Il capitano deve assicurarsi con largo anticipo che ci siano sempre i fogli di gara.

13.9 Il capitano è l'unico responsabile se ci sono degli errori nei fogli gara, anche durante le finali, in caso di errore avvisare tempestivamente la FDTM.

13.10 Chi gioca con due dart normalmente segue due colonne contemporaneamente; sul foglio di gara, in questo caso, la riserva o le riserve possono entrare in qualsiasi momento e seguono il percorso dei giocatori usciti per il resto del match. Evidenziare in modo corretto il giocatore sostituito.

14.0 Date degli incontri e rinvii

14.1 Le date fissate nel calendario sono vincolanti. Variazioni di data sono possibili solo di comune accordo con le squadre interessate (il capitano è l'unico responsabile) e comunicate alla FDTM, solo in questo modo è possibile confermare o smentire gli spostamenti. Una squadra può richiedere lo spostamento di una partita non più tardi delle 24 ore precedenti la data del match, nelle seguenti 24 ore la squadra che accetta lo spostamento deve comunicare le 3 date disponibili per la partita. Nelle ulteriori 24 ore la squadra richiedente deve confermare una di queste 3 date che verrà in seguito comunicata alla FDTM che aggiornerà il calendario. Consigliamo sempre di anticipare il match, ci sono molte più probabilità di accordo con la squadra avversaria. È auspicabile una riunione della squadra all'inizio del campionato in modo da verificare tutte le date e decidere per tempo gli spostamenti.

ESEMPIO:

squadra A	data del match	24.09.2014	ore 20.00
squadra A	richiesta entro le 24 ore	23.09.2014	ore 20.00
squadra B	proposta date	24.09.2014	ore 20.00
squadra A	accettazione	25.09.2014	ore 20.00

14.2 Se una squadra avvisa all'ultimo momento la sua indisponibilità (meno di 24 ore dal match) per qualsiasi motivo, scatta automaticamente il forfait. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla FDTM.

14.3 Un forfait è punito con fr. 100. di multa a carico dei giocatori, di cui fr. 50.00 andranno al gerente del bar come indennizzo.

La squadra che non paga il secondo eventuale forfait viene sospesa dal campionato fino al pagamento.

3 forfait = fr. 300.00 inoltre la squadra verrà eliminata dal campionato, si valuterà, a discrezione della FDTM, un'ulteriore iscrizione dei giocatori che compongono la squadra deficitaria.

14.4 I due ultimi match previsti dal calendario non possono essere **posticipati**. Nel periodo a partire dalla data del penultimo match di qualifica non è possibile recuperare alcun altro match. Tutti i fogli e risultati giunti dopo 24 ore dall'ultima data del calendario non vengono più accettati e quindi scatta il forfait per tutte le squadre interessate, quindi vengono tolti 2 punti in classifica squadre e 14 punti in classifica individuale.

15.0 Condizioni tecnico sportive

15.1 Saranno utilizzate per le competizioni ufficiali sportive, apparecchi "Phantom o altro " Nell'esercizio pubblico non devono esserci alcun tipo di apparecchi non omologati dalla FDTM - pena la squalifica immediata della squadra.

15.2 Se un apparecchio indica costantemente dei punteggi errati, l'incontro dev'essere sospeso. L'incontro viene quindi ripetuto in data stabilita dai 2 capitani la sera stessa e comunicato alla FDTM.

15.3 I giocatori possono giocare con freccette di loro proprietà con punte di plastica e che non superino il peso totale di 18 gr con una tolleranza del 5% dovuto alla produzione.

15.4 Il board dev'essere illuminato con una lampadina spot da 40 Watt e non più potente perché si surriscalda la matrice del board.

15.5 La linea start sul pavimento dev'essere lontana dal board di cm 237 - la diagonale a partire dal bull's alla linea start dev'essere di cm 293 - altezza del bull's al pavimento cm 172.

15.6 La linea start può essere calpestata ma non superata in nessun caso. È consentito piegarsi oltre la linea è altresì consentito un lancio effettuato a partire dall'immaginario prolungamento laterale della linea.

15.7 La squadra di casa inizia per prima tutte le partite.

15.8 quando la freccetta scivola di mano: essa può essere ritirata anche se ha superato la linea start senza chiedere all'avversario (come regolamento CSS).

15.9 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchio. Solo in caso di chiusura la freccetta è valida anche se l'apparecchio non chiude automaticamente il leg, in questo caso la freccetta deve restare conficcata nel bersaglio per la verifica.

15.10 Prima del lancio il giocatore deve assicurarsi che l'apparecchio indichi il suo numero prestabilito. Se si sbaglia numero egli ha terminato la serie di tre lanci e l'avversario può continuare il suo leg schiacciando il tasto.

15.11 I locali adibiti alla partita in cui vi sono gli apparecchi, è assolutamente vietato fumare.

16.0 Risultati

16.1 Tutte le informazioni riguardanti risultati e classifiche vengono pubblicati sul sito WWW.FDTM.NET. Il capitano della squadra può scaricarli ed esporli nella propria sede.

17.0 Iscrizioni e cauzioni

17.1 L'iscrizione della squadra è valida solo a pagamento avvenuto nei termini previsti.

17.2 All'inizio di ogni campionato verrà richiesta una cauzione di fr. 150. per squadra a titolo di copertura di eventuali forfait, che comprende anche la cauzione prevista nella finale, questo per garantire un corso regolare del campionato rispettivamente della finale.

17.3 In caso di abbandono o squalifica della squadra, la cauzione è considerata persa, mentre nel caso di uno o due forfait, la cifra restante verrà resa a fine campionato.

17.4 La squadra che ha ottemperato a tutti gli impegni, si vedrà resa l'intera cauzione in occasione della finale a squadre e individuale e cauzioni non ritirate alla finale resteranno nelle casse FDTM

18.0 Accoppiamenti delle squadre finaliste

18.1 Qualificazioni con 2 gironi;

girone A G1 1°/4° G2 – G2 2°/3° G1 girone B G2 1°/4° G1 – G1 2°/3° G2

18.2 Qualificazioni girone unico

girone A 1°/8° 3°/6° girone B 2°/7° 4°/5°

19.0 Premi

19.1 I premi vengono consegnati ai rispettivi capitani al termine delle finali, premi non ritirati in quel momento rimangono di proprietà della FDTM.

19.2 Eliminatorie, i premi rimangono secondo la tabella a dipendenza del numero di squadre che compongono un gruppo.

19.3 I premi delle finali vengono suddivisi in tre parti uguali nelle tre categorie A, B, C, proporzionalmente diviso dal 1° a 4° rango.

20.0 Ricorsi

20.1 Ogni giocatore con licenza FDTM (tessera valida) ha il diritto di inoltrare un ev. ricorso nel caso ritenesse di essere leso durante una competizione o contrario ad una decisione FDTM (in ambito applicazione regolamento). La richiesta deve essere in forma scritta, firmata e pervenuta alla FDTM entro 24 ore dall'accaduto.

20.2 Per il campionato a squadre è unicamente il capitano ad avere tale diritto.

21.0 Commissione disciplinare

21.1 La commissione disciplinare viene composta e confermata ad ogni riunione pre-campionato. Essa viene convocata dalla FDTM su richiesta della Federazione stessa o su richiesta di un capitano, tramite un ricorso (vedi art. 18). Per l'intervento della CD verrà addebitata una tassa di fr. 50.00 trattenuta direttamente dalla cauzione, come rimborso spese ai commissari, alla squadra cui verrà riconosciuto il torto.

21.2 Tutti i membri sono obbligati a votare per la decisione finale indipendentemente dalla categoria o gruppo.

La decisione della commissione disciplinare è inappellabile.

La commissione disciplinare è stata integralmente riconfermata il 24.8.2017 data dell'ultima riunione.

I componenti della CD vengono decisi la sera stessa della riunione di precampionato, a questo proposito chiediamo ai tesserati di candidarsi.

Composizione attuale della CD

Bernasconi Germano (responsabile)

Delmenico Sonja

Parini Oscar

Luigi Lago

Rossi Nadia

22.0 Infrazione al regolamento

22.1 La sanzione prevista per coloro che infrangono il regolamento, unicamente nel caso di squadre che fanno giocare elementi di categoria non regolamentare, diventa: forfait per la squadra con relative applicazioni (multa e penalità punti) e se la stessa squadra è recidiva viene automaticamente eliminata.

22.2 Se un match viene deciso a tavolino da due squadre, esse compiono un atto grave e antisportivo creando un danno alla federazione e a tutti i giocatori impegnati nel campionato, le stesse vengono immediatamente squalificate dal campionato.

ATTENZIONE:

Tutti i giocatori residenti in Ticino e Moesano, tesserati ed iscritti al campionato a squadre FDTM BAR vs BAR non possono partecipare ad altri Campionati, o competizioni di altre associazioni o simili in Ticino e Moesano (squadre, singoli e doppi ecc..). se denunciati con prove tangibili foto, classifiche ecc. vengono immediatamente estromessi da tutti i tornei FDTM ufficiali senza rimborso alcuno.

Inoltre nei Bar affiliati alla FDTM che partecipano al o ai campionati non possono esserci altri apparecchi non omologati dalla FDTM, in mancanza di queste osservanze la o le squadre vengono immediatamente squalificate dai tornei.

La FDTM si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento o di prendere eventuali decisione in esso non contemplate.