



# DART FRECCETTE, FOGLIO PARTITA

## CAMPIONATO A SQUADRE BAR vs BAR

BAR	DATA	LEGA	GRUPPO
-----	------	------	--------

NOME DELLA SQUADRA DI CASA					
Nr. Tessera	Nome Giocatori	Singoli Giocati	Punti Singolo	Punti Doppio	
N° 1					
N° 2					
N° 3					
N° 4					
R N° 5					
R N° 6					

NOME DELLA SQUADRA OSPITE					
Nr. Tessera	Nome Giocatori	Singoli Giocati	Punti Singolo	Punti Doppio	
N° 7					
N° 8					
N° 9					
N° 10					
R N° 11					
R N° 12					

PUNTI LEG

PUNTI LEG

PUNTI MATCH

PUNTI MATCH

### SEZIONE PARTITE (si parte dalla colonna 1)

COLONNA 1		
4 - 7		
3 - 8		
2 - 9		
1 - 10		
2.4 - 8.10		

COLONNA 2		
2 - 7		
4 - 9		
3 - 10		
1 - 8		
1.3 - 7.9		

COLONNA 3		
3 - 7		
2 - 8		
4 - 10		
1 - 9		
1.2 - 7.8		

COLONNA 4		
4 - 8		
1 - 7		
3 - 9		
2 - 10		
3.4 - 9.10		

### REGOLE PRINCIPALI

**Compilazione Del foglio partita**

**OBBLIGATORIO SCRIVERE I NUMERI DI TESSERA**  
 Il foglio partita deve essere riempito prima dalla squadra di casa.  
 Il foglio partita deve essere archiviato da responsabile squadra, il quale è obbligato a conservare il foglio fino al termine del campionato.

**Inizio match**

Ore 20.15 (con 30 minuti di tolleranza per le squadre che giungono da lontano), vedi punto 10.2 del regolamento.

**Riserve**

Il nome delle riserve può essere inserito nel foglio partita anche durante match, si possono inserire al massimo 2 riserve per match, chi è stato sostituito non può più rientrare. Importante segnare sulla sezione partite con il numero di riferimento il punto dove inizia a giocare la riserva o le riserve.

**Partita**

Si gioca un leg di andata e uno di ritorno contro ogni avversario e in caso di pareggio si gioca un 3° leg (2 punti a leg). Per aggiudicarsi il match si devono avere più punti leg della squadra avversaria. La vittoria vale 3 punti. I caso di pareggio 1 punto per ogni squadra.

**Chiusura**

Lega C 501 S.O. (semplice) - Lega B 501 M.O. (doppia o tripla) - Lega A 501 D.O. (doppia)

**Calendario**

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.

**Forfait**

Se una squadra avvisa all'ultimo momento la sua indisponibilità (meno di 24 ore dal match) per qualsiasi motivo, scatta automaticamente il forfait. Il forfait viene punito con fr. 100.- di multa a carico dei giocatori. Con 2 forfait la squadra viene eliminata dal campionato con una multa di fr. 200.-

### FIRME DEI CAPITANI

.....  
CAPITANO SQUADRA DI CASA



.....  
CAPITANO SQUADRA OSPITE