

## **1. DART CHAMPIONS CUP 2011**

Dart Champions Cup è un torneo, svolto durante il periodo estivo, sviluppato in vari gironi per provincia, divisi per ogni categoria (serie A, serie B, serie C e Femminile), con partite andata e ritorno. Le squadre qualificate accederanno alla finale conclusiva.

L'inizio è previsto il 11 luglio 2011, con sospensione dal 8 agosto 2011 al 22 agosto 2011 per pausa estiva, con finale concludente nella provincia di Venezia il 22-23 ottobre 2011.

## **2. Il regolamento**

Il regolamento è la base del torneo DART CHAMPIONS CUP e deve essere rispettato da ogni giocatore. Vale sempre il regolamento attuale che è pubblicato sul sito [www.bullrosso.com](http://www.bullrosso.com).

## **3. CONDIZIONI TECNICHE**

### **3.1 L'apparecchio dart**

- a) Si gioca su apparecchi con segmenti europei.
- b) La distanza tra il bersaglio elettronico e la linea di tiro deve misurare 237 cm (la diagonale dal centro del bersaglio e la linea di tiro deve misurare 293.5 cm).
- c) Il bulleye (centro del bersaglio) deve trovarsi all'altezza di 172,5 cm.

### **3.2 Le freccette**

- a) Ogni giocatore è libero di usare le proprie freccette a patto che non superino il peso massimo di 21 grammi e la lunghezza massima di 19 cm.
- b) Devono avere le punte plastificate adatte ai bersagli elettronici.

## **4. Il regolamento della DART CHAMPIONS CUP**

### **4.1 In generale**

- a) Per ogni turno il giocatore ha 3 freccette a disposizione. Ogni giocatore può scegliere se fare un lancio, due, tre o nessuno.
- b) Il giocatore non deve superare la linea di tiro mentre lancia una freccetta. È comunque ammesso superare con il busto la linea di tiro.
- c) Le freccette non possono essere lanciate prima che l'apparecchio dia lo sblocco.
- d) Ogni freccetta lanciata verso il bersaglio è considerata valida come lancio e non può essere rilanciata (può essere segnata solo con l'autorizzazione del avversario).
- e) Se una freccetta resta conficcata nel target (settore bloccato), deve essere rimossa immediatamente e il giocatore deve attendere lo sblocco dell'apparecchio per finire il suo turno.
- f) Il giocatore deve accettare i punti indicati dall'apparecchio che funge da arbitro, escluso un punteggio impossibile (più di 60 punti per freccetta). In quel caso si riparte dal punteggio dell'ultima freccetta valida. In caso di freccetta di chiusura se la freccetta è nel target giusto la chiusura è valida.
- g) Quando un giocatore lancia una freccetta verso il bersaglio accetta i punti indicati della macchinetta.
- h) Se l'apparecchio si dovesse spegnere dopo i giri stabiliti senza che un giocatore è riuscito a terminare il leg, è obbligatorio continuare a giocare finché un giocatore colpirà il settore necessario.
- i) Come arbitri durante una gara fungono solo i capitani, o se presenti i delegati del torneo.

## **5. Modalità di gioco delle singole categorie**

Le squadre sono divise in gironi.

Le squadre sono divise in 3 categorie secondo la classificazione dei giocatori in FEDI:

Ogni squadra deve essere composta da un minimo di 3 giocatori della stessa categoria o minore in base alla serie prescelta.

- a) Serie A: 501 double out su 6 Games, più Cricket Cut Throat su 6 Games, più 701 double out
- b) Serie B: 501 master out su 6 Games, più Cricket Cut Throat su 6 Games, più 701 master out
- c) Serie C: 501 single out su 6 Games, più Cricket Cut Throat su 6 Games, più 701 single out
- d) In ogni serie si giocano 6 games singoli al meglio dei 3 legs, 6 games doppi partita secca (2 giocatori contro 2 giocatori su 2 posizioni) e 1 games 701 partita secca (tre contro tre con postazione unica).
- e) Legs: i risultati degli incontri singoli potranno essere 4-0, 4-2, 2-4, 0-4. Negli incontri doppi i punti sono dimezzati, perché giocano 2 giocatori. Nel 701 i risultati degli incontri potranno essere 1-0, 0-1.
- f) Games: Numero delle partite vinte ad ogni incontro.
- g) Punti: per ogni vincita la squadra ottiene 2 punti.
- h) La squadra di casa inizia il primo leg, il secondo inizia sempre la squadra ospite, tranne per il 701 che si svolgerà come il terzo leg.
- i) Qualora si dovesse disputare un terzo leg, si procede al bulling (colpire il centro). Il vincitore del bulling inizierà il terzo leg. Se durante il bulling un giocatore colpisce il centro, blu o rosso, la freccetta dovrà essere rimossa prima che tiri l'avversario (Il bull rosso vince sul bull blu).
- l) In ogni serie può' essere inserito 1 giocatore di riserva (chiamato jolly). Le sostituzioni possono essere effettuate ogni 2 games giocati (singolo e doppio), per un massimo di 6 sostituzioni. Ogni giocatore può effettuare al massimo un singolo per il gioco del 501 e un singolo per il gioco del Cricket Cut Roat.

## **6.1 Calendario di gara**

- a) Ogni squadra ha diritto di scegliere il giorno della settimana della gara in casa.
- b) Tutte le gare avranno inizio alle ore 21.00
- c) La gara deve iniziare all'ora stabilita. Nell'eventualità che una squadra ritardi l'inizio della gara, le sarà concesso un termine di 30 minuti
- d) La squadra che si presenta dopo la scadenza del termine di 30 minuti senza giustificazione, perde 2 games per ogni 15 minuti di ritardo successivi .
- e) Se il quarto giocatore si presenta in ritardo potrà essere aggiunto nel referto della gara e potrà partecipare ai games successivi.
- f) Se una squadra non si presenta alla gara, perde la partita 7:0
- g) La vittoria al tavolino (7:0) viene inserita in classifica senza legs per la squadra o i giocatori.

La data stabilita nel calendario di gioco è di regola obbligatoria. Se una squadra non potrà osservare la data stabilita per motivi plausibili, è necessario osservare le seguenti regole:

- Ogni squadra può rinviare durante il torneo al massimo 1 partita di casa e 1 partita fuori casa. In ogni caso si deve mettere in contatto con la delegazione di gara.
- Il capitano della squadra dovrà mettersi in contatto con il capitano della squadra avversaria almeno 48 ore prima della data stabilita, salve inconvenienti gravi.
- La prima volta la squadra avversaria deve sempre accettarle il rinvio. In quel caso la squadra avversaria deve mettere a disposizione due date per disputare la partita (attenzione: 2 giorni diversi, per esempio martedì e venerdì e nessun giorno, dove l'altra squadra deve disputare una partita secondo il calendario stabilito). Se le due squadre non trovano un' accordo, la partita viene fissata dalla direzione di gara.

- Nessuna gara può essere rinviata oltre l'ultima settimana di gioco del torneo.
- Al termine dell'ultima settimana di gioco il torneo è considerato concluso definitivamente. Partite giocate dopo questo termine non vengono più considerate nella classifica, tranne quelle accordate con la direzione gara per motivi eccezionali.
- Il piazzamento nella classifica all'interno dei gironi viene calcolato nel seguente modo:
  - 1) Punti
  - 2) Differenza Games
  - 3) Differenza Legs
  - 4) Scontro diretto

r) Un giocatore che durante il turno a gironi ha disputato meno di 2 games in due partite differenti (minimo 1 game su 2 referti diversi), non è autorizzato a partecipare al turno finale.

## **6.2 Girone finale**

a) A questo le squadre qualificate per categoria disputeranno un girone di qualificazione per accedere a un tabellone a eliminazione diretta.

## **7 Infrazioni**

Come infrazioni sono considerate i comportamenti ed errori di gioco non consoni al fair play. In caso d'infrazione è necessario adottare il seguente comportamento:

a) Superamento della linea di tiro durante il lancio: ammonizione, la seconda volta perdita del game iniziato.

b) Un giocatore che lancia sulla posizione sbagliata deve essere interrotto appena si noti l'errore. È quindi necessario continuare a premere il pulsante fino ad arrivare sulla stessa posizione e il giocatore titolare di questa posizione può continuare il gioco. Se un giocatore lancia sulla posizione sbagliata e conclude così il leg, perde il leg.

c) Allontanarsi dal campo di gioco durante un game o l'intenzionale impedimento o distrazione dell'avversario durante il lancio: ammonizione, la seconda volta perdita di ogni game iniziato.

d) La provocazione di un guasto all'apparecchio o la manomissione dell'attrezzatura: ammonizione, la seconda volta perdita di ogni game iniziato.

e) Non seguire le istruzioni degli arbitri e della direzione di gara durante un torneo o comportamento non sportivo: ammonizione, la seconda volta squalifica del torneo.

## **8. Iscrizione**

Per iscrivere una squadra alla manifestazione è necessario osservare le seguenti regole:

a) L'iscrizione può essere fatta presso l'organizzazione di gara o presso il delegato di zona, ed è valida solo se tutti i dati compilati sono chiari e leggibili (vedi modulo di iscrizione). I recapiti dei delegati e dell'organizzazione di gara si possono trovare alla fine del regolamento.

b) Sul modulo di iscrizione il capitano della squadra deve inserire un numero di telefono (solo cellulare non di rete fissa) e se esiste un indirizzo e-mail.

c) La tassa d'iscrizione delle squadre, e la quota sociale d'ogni giocatore devono essere pagati entro il termine segnalato dalla direzione di gara

d) Ogni squadra che non effettua il pagamento entro questo termine viene squalificata

e) Il responsabile per il pagamento della tassa d'iscrizione e della quota sociale è sempre il capitano della squadra.

f) Le iscrizioni successive di un giocatore sono ammesse per tutto il campionato (un giocatore iscritto all'ultima giornata non potrà partecipare alla fase finale perché non potrà svolgere 2 legs in 2 partite differenti). Potranno essere inseriti solo giocatori che non sono iscritti con altre squadre.

g) Il pagamento della squadra deve essere effettuato entro e non oltre la seconda settimana del girone di andata.

h) La quota d'iscrizione è di 10 euro a giocatore, più 35 euro a squadra e 30 euro contributo noleggiatore.

## **9. Classificazione delle squadre**

È necessario osservare le seguenti regole:

a) Ogni squadra può iscrivere un solo giocatore straniero.

b) Serie A: Libero a tutti i giocatori e giocatrici.

Serie B: Ogni squadra può iscrivere solo giocatori di serie B e C e giocatrici di serie A, B o C.

Serie C: Ogni squadra può iscrivere solo giocatori di serie C o giocatrici di serie B o C.

Serie Femminile: Ogni squadra può iscrivere giocatrici di serie B o C.

c) I giocatori con tessere non riscontrabili partono l'iscrizione dalla serie B.

d) Ogni squadra deve iscrivere un minimo di tre giocatori, (tre più le riserve).

e) In ogni squadra di serie B è ammessa una sola giocatrice di serie A.

f) In ogni squadra di serie C è ammessa una sola giocatrice di serie B.

## **10. Campionato in generale**

• Le responsabilità del capitano sono:

a) Verificare il pagamento delle tasse ed i moduli d'iscrizione siano consegnati entro il termine stabilito.

b) Provvedere che la squadra si presenti puntuale alle partite.

c) Compilare in modo corretto e completo i referti gara controfirmati.

d) Inviare i referti gara entro quattro giorni dallo svolgimento della partita.

• Le responsabilità del gestore del locale sono:

e) Mettere a disposizione gli apparecchi dart (se in un locale sono installate 2 apparecchi la partita viene disputata sempre su tutte due le macchine).

f) Informare obbligatoriamente il noleggiatore in caso di disturbi dell'apparecchio.

## **11. MONTEPREMI**

Per la serie A e' in valore di 700 euro e 3 medaglie d'oro per il primo posto, 350 euro per il secondo posto, 190 euro per il terzo posto e 160 euro per il quarto posto.

Per la serie B e' in valore di 550 euro e 3 medaglie d'oro per il primo posto, 340 euro per il secondo posto, 140 euro per il terzo posto e 110 euro per il quarto posto.

Per la serie C e' in valore di 350 euro e 3 medaglie d'oro per il primo posto, 240 euro per il secondo posto, 100 euro per il terzo posto e 80 euro per il quarto posto.

Prima squadra femminile non classificata 60 euro.

## **12. Finali**

Al raggiungimento di 50 squadre iscritte le finali si svolgeranno in freeplay.

## **13. Conclusione**

Il regolamento della DART CHAMPIONS CUP è la base per garantire ad ogni giocatore di freccette un torneo basato sul fair play.

Non potendo regolamentare ogni cosa ci si appella al buon senso di ogni giocatore e soprattutto a quello del capitano delle squadre.

## 14. Recapiti

- Organizzatore e delegato della provincia di Venezia Gianni Padoan: 3496828644
- Organizzatrice Marica Tonetto: 3456480774
- Organizzatore e delegato della provincia di Pordenone Gianni Badalig: 3333972955
- Delegato della provincia di Treviso Nadir Carnelos: 3481783316
- Delegato della provincia di Como Davide Pizzini: 3468553961
- Delegato della provincia di Padova Denis Beggiora: 3484015947
- FAX direzione gara: 0421/223664
- MAIL direzione gara: [gianni@bullrosso.com](mailto:gianni@bullrosso.com)

