

# Regolamento Ufficiale

## 2022



OPEN DART SOCIETÀ SPORTIVA  
DILETTANTISTICA A RESPONSABILITÀ LIMITATA  
via Baldasseria Bassa, 371/1  
33100 Udine (UD)

[www.odf.cc](http://www.odf.cc) - [info@opendart.it](mailto:info@opendart.it)



Trovi questo regolamento anche sulla nostra App



# Indice Regolamento

ART.1 - Caratteristiche Tecnico-Sportive e logistiche	3
ART.2 - Composizione Squadre, Categorie e Disciplina di Gioco	3
ART.3 - Fase di Preparazione	4
ART.4 - Definizione dei Termini Tecnici	5
ART.5 - Svolgimento del Gioco	5
ART.6 - Lancio al Bull's Eye	6
ART.7 - Incontri, Rinvii e Gare	7
ART.8 - Penalità e Sanzioni	8
ART.9 - Promozioni e Retrocessioni	8
ART.10 - Termini di consegna dei Referti Gara	9
ART.11 - Punteggi Gare e Classifica	9
ART.12 - Finali di Campionato Nazionale e Regionale	9
ART.13 - Responsabilità del Capitano	11
ART.14 - Responsabilità del gestore del Locale	11
ART.15 - Campionato Generale	11
ART.16 - Divisa di Gioco	122
ART.17 - Potere decisionale della Open Dart	12
ART.18 - Iscrizioni, Tessere e Rimborsi Spese	13
ART.19 - Tornei singoli, Dart Master e Nazionale ODF	13

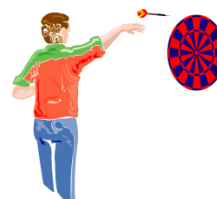
Il regolamento del campionato è composto da un elenco di principi specifici e generici, non potendo regolamentare ogni cosa, siamo convinti che, eventuali problemi possano essere discussi civilmente.

**La prima regola è quella del rispetto del FAIR PLAY!**

Falli evidenti contro la regola del **FAIR PLAY** saranno puniti dalla **Open Dart**.

*La **Open Dart** è pronta a valutare su vostri consigli e segnalazioni eventuali modifiche importanti inviate ai nostri contatti. Queste saranno valutate dal consiglio insieme ai responsabili di zona.*

***Le circolari, visibili su [www.odf.cc](http://www.odf.cc), sono parte integrante del regolamento.***



Edizione Regolamento: 2022

**Questo Regolamento annulla tutti i precedenti!**

## ART.1 - Caratteristiche Tecnico-Sportive e logistiche

### 1.1 Requisiti delle freccette (Dardi):

- Punte elastiche in materiale plastico;
- Peso massimo di 19 grammi (tolleranze dovute alla produzione sono permesse fino ad un massimo di 10%);
- Lunghezza massima di 16,5 cm.

I giocatori potranno utilizzare freccette personali purché rispettino le caratteristiche richieste. Vedi anche punto 12.16

### 1.2 Requisiti del campo di gioco:

- Distanza tra Bersaglio (Board) e linea di tiro (Startline) pari a mt. 2,37;
- Altezza da terra del centro del Bull's Eye pari a mt. 1,73;
- Diagonale derivante con la linea di partenza pari a mt. 2,934.
- Il colore del settore numero venti deve essere blu e il 20 triplo rosso.
- Il bersaglio deve avere i settori Europei (come quelli di Steel Dart) non americani.
- La distanza minima tra due Macchine di Freccette Elettroniche deve essere 50 cm e queste non possono essere attaccate al muro laterale.

### 1.3 Locale di gioco

- Il locale di gioco deve essere approvato dal responsabile di zona con apposita firma sul modulo d'iscrizione. Se questo non avviene, il locale non è idoneo per il campionato a Squadre ODF. La squadra può iscriversi nei tempi utili in un altro locale.

## ART.2 - Composizione Squadre, Categorie e Disciplina di Gioco

2.1 La Open Dart non dà vincoli di esclusiva per la partecipazione ai propri campionati a Squadre o Tornei Individuali. **Dispute e controversie verranno messe all'esame del direttivo.**

2.2 Le squadre dovranno essere composte da un numero minimo di quattro (4) giocatori e massimo di **dodici (12)**, iscrizioni superiori sono accettate solo dopo attento e insindacabile giudizio da parte degli organizzatori regionali, ogni successiva iscrizione avrà il **costo tessera raddoppiato**.

La composizione delle squadre segue lo schema indicato al punto 2.5\*.

2.3 Il nome della squadra potrà essere scelto liberamente, potrà essere di fantasia ma dovrà rispettare i limiti dettati dal buon gusto e dal rispetto verso il prossimo. Se questo non avviene, verrà imposto un nuovo nome! Nel caso venga presentato il medesimo nome da più squadre, la Open Dart assegnerà automaticamente lo stesso alla squadra iscrittasi per prima. È preclusa alle squadre che giocheranno in categoria A la possibilità di modificare il proprio nome a fine campionato. Deroga alla regola sarà possibile, a discrezione dello staff.

2.4 Il nome della squadra può essere lungo al massimo 22 caratteri, spazi inclusi (ogni spazio è calcolato come un carattere).

2.5 Composizione delle squadre:

*COMPOSIZIONE DEI GIOCATORI DI UNA SQUADRA				
Squadre	"A"	"B"	"C"	"Nuovi"
"A"	Min. 2 Giocatori di Serie "A" – Categoria di Merito			
"B"	MAX 1	MIN 2	Restanti	
"C"	0	MAX 1	Restanti	

2.5.1 Le squadre e giocatori provenienti da altre realtà di gioco, possono essere sottoposte a valutazioni per apprezzarne il livello di gioco; seguirà l'inserimento nella categoria ritenuta così opportuna. \*\*

2.5.2 Le squadre devono essere composte dal 60% di giocatori residenti in Italia. In formazione gara possono giocare al massimo due non residenti in Italia in contemporanea.

\* Eventuali varianti verranno sottoposte al direttivo ODF.

\*\* il responsabile di zona è responsabile per le categorie.

2.5.3 La tabella non tiene conto del "neonato" girone A1 Elite che è regolamentato con circolare sul sito Open Dart. Giocatori di questo girone sono a tutti gli effetti giocatori di serie A.

- 2.5.4 La serie A è una categoria di merito che va conquistata esclusivamente attraverso la promozione. Una squadra nuova può iscriversi in categoria B (che non è una categoria di merito), solo dopo consulto con il responsabile di zona. Di conseguenza i giocatori in regola con le presenze otterranno la categoria B.
- 2.6 Discipline di gioco:  
Serie A: 501 D.O.; Serie B: 501 M.O.; Serie C: 501 S.O.; Categoria Donne (solo alle finali) qualificazioni 501 S.O. semifinali e finali 501 M.O.  
Il Referto Gara del campionato 501 è composto da 20 set (16 Singoli e 4 Doppi) per la Serie A e la Serie B mentre per la Serie C 18 Set (16 Singoli e 2 Doppi).
- 2.7 In nessun caso un giocatore può cambiare squadra nel corso del campionato, salvo che non abbia mai esordito e con il consenso da parte del responsabile di zona.
- 2.8 I giocatori continuano per principio nella propria categoria, tenendo presente il punto 2.5. L'avanzamento avviene attraverso la promozione. **La retrocessione** di categoria avviene attraverso l'attività sportiva (retrocede con la squadra) o causa inattività di **24 mesi (2 Anni)** dal gioco delle freccette.
- 2.9 I nuovi tesserati vengono iscritti nella categoria "C". Se si iscrivono in una categoria superiore conseguiranno tale categoria giocando almeno il 20% dei set.  
Squadre e giocatori provenienti da altre federazioni verranno sottoposte ad approvazione da parte del responsabile di zona o del direttivo ODF. Seguirà l'inserimento nella categoria ritenuta così opportuna. A titolo esemplificativo: Un giocatore non può giocare in un'altra federazione di soft in Serie A e giocare nell'**ODF** in serie C. Giocatori erroneamente valutati subiranno l'aumento della categoria anche nel corso del campionato.
- 2.10 Si possono inserire nuovi giocatori entro la fine della settimana dell'ultima di andata (termine ultimo domenica ore 24.00) L'iscrizione dovrà tassativamente essere fatta tramite la **nostra applicazione** (App OpenDart Gestione) attiva per tutti i capitani, solo per problematiche si accettano mail all'indirizzo **ufficio@opendart.it**. Per l'approvazione ci vuole un giorno lavorativo.
- 2.11 Un nuovo tesserato per poter esordire in campionato deve poter essere visibile **sulla App ODF** nella sezione "**LA MIA SQUADRA**".
- 2.12 Per essere svincolati dalla squadra non si deve aver esordito in campionato, inviare una mail (**ufficio@opendart.it**) con la richiesta di svincolo che verrà attentamente valutata.
- 2.13 La Open Dart predilige la composizione di gironi da **otto** squadre; **questa è a totale discrezione del responsabile di zona, che può crearli "d'ufficio" o sorteggiarli pubblicamente.**
- 2.14 **I rimborsi dei gironi sono calcolati e pubblicati per i gironi da otto squadre.** Il calcolo dei rimborsi, nei gironi inferiori a otto squadre, viene calcolando togliendo l'iscrizione della/e squadra/e che manca/no. Nel caso in cui una squadra venga esclusa dal campionato per non essersi messa in regola con i pagamenti, i rimborsi spesa del girone verranno ricalcolati tenendo conto dell'esclusione. Tabella completa visibile sul sito [www.odf.cc/circolari](http://www.odf.cc/circolari).
- 2.15 Se ritenuto opportuno i gironi di sole quattro squadre giocheranno doppia andata e doppio ritorno, il rimborso spese sarà calcolato per sole quattro squadre da parte della **ODF**, ed eventualmente integrato dal noleggiatore/responsabile di zona se quest'ultimo lo ritiene opportuno.

### ART.3 - Fase di Preparazione

- 3.1 È obbligatorio, per la partecipazione al campionato, avere a disposizione nel locale di gioco minimo **due Macchine di Freccette Elettroniche funzionanti.**
- 3.2 Un quarto d'ora prima dell'inizio ufficiale della partita almeno un apparecchio deve essere riservato alla squadra ospite.
- 3.3 Solamente giocatori con un tesseramento valido possono partecipare alle gare con la propria squadra. La tessera di riconoscimento giocatore può essere controllata all'inizio di ogni gara dai capitani di squadra assieme ad un documento di identità o, in alternativa, con il profilo visibile sulla applicazione ODF. Nel caso un giocatore rifiuti questo controllo viene escluso senza eccezioni dall'intero incontro.

- 3.4 Il referto gara deve essere compilato prima dell'inizio della partita **in ogni sua parte** e possono essere segnati solo i giocatori effettivamente presenti all'incontro.  
L'inserimento nel referto gara di un giocatore che arriva in ritardo, titolare o riserva che sia, deve essere concordato preventivamente dai capitani delle squadre; nel caso un giocatore titolare non arrivasse in tempo utile per il proprio turno di gioco, questi perderà il proprio "SET". (vedi art. 5.5)
- 3.5 La compilazione della prima parte del referto gara è a carico del capitano di casa (data, luogo, provincia, categoria e numero partita). La responsabilità del referto gara sarà unicamente del capitano della squadra di casa.
- 3.6 Durante la fase di lancio delle freccette non si deve oltrepassare la linea di tiro. È permesso chinarsi, allungarsi o estendersi sopra la linea. Il lancio laterale accanto alla linea di tiro è permesso solo se non si va a disturbare le altre postazioni di gioco.
- 3.7 Per ogni turno il giocatore dispone di 3 freccette; ogni giocatore può scegliere di fare un lancio, due, tre o nessun lancio.
- 3.8 Tutte le freccette lanciate in direzione dell'apparecchiatura sportiva, escluse quelle inequivocabilmente ed accidentalmente cadute, sono considerate lanciate, indipendentemente dal fatto che abbiano raggiunto o meno il bersaglio.
- 3.9 Ogni giocatore dovrà accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva durante lo svolgimento della gara.
- 3.10 **Prima del lancio, ogni giocatore dovrà verificare, sotto sua responsabilità**, che l'apparecchiatura indichi come libera la disponibilità al tiro (**posizione disco verde**). Nel caso l'atleta effettui dei lanci mentre sull'apparecchiatura è indicato il **divieto di tiro (disco rosso)**, **questi andranno persi**. I lanci considerati validi saranno solo quelli effettuati dopo aver premuto il tasto che segnala il disco verde.
- 3.11 Se il giocatore ha lanciato le sue tre freccette con il semaforo rosso, perde il suo turno di tiro e deve annullare quest'ultimo passando il turno all'avversario.
- 3.12 Se il giocatore durante l'estrazione della freccetta fa scattare il conteggio dei punti sul suo display o su quello dell'avversario, **questo leg è da considerarsi perso**, indipendentemente dal punteggio. Se viene detratta una freccetta, l'incontro continua dopo aver premuto due volte il tasto "partenza". Si può anche usare (in certi modelli) i due tasti per il recupero tiro. (Mod. Cyberdine: Tasto a sinistra prima riga in basso e tasto centrale riga sotto contemporaneamente)
- 3.13 Dopo il tiro delle frecce, se succede che la macchina non segna il punteggio, il giocatore **NON** può premere la freccia per acquisire il punteggio, questa freccia è persa. **Solo l'avversario, con un gesto di FAIR PLAY, può premere la/le freccetta/e per aggiornare il punteggio**. Se il giocatore senza autorizzazione dell'avversario preme la freccetta per il punteggio questo leg è perso.

#### ART.4 - Definizione dei Termini Tecnici

- 4.1 LEG: è composto da più lanci e rappresenta la più piccola unità di vincita.
- 4.2 SET: composto da un minimo di due legs ad un massimo di tre legs e sarà vinto da colui che per primo otterrà la vittoria di due legs.
- 4.3 PUNTEGGIO GARA:  
Vittoria: da 11 a 20 set = 3-0 (3 punti per la squadra vincente)  
Pareggio set e leg = 1-1 (1 punto a squadra)  
Pareggio set con vittoria ai leg = 2-1 (2 punti per la squadra con più leg)  
Sconfitta: da 0-9 set = 0-3 (0 punti per la squadra sconfitta)

#### ART.5 - Svolgimento del Gioco

- 5.1 **La Open Dart designa come arbitri delle partite i capitani delle squadre, i quali sono tenuti a far rispettare il presente regolamento.**
- 5.2 I referti gara da utilizzare sono quelli della squadra di casa.
- 5.3 Tutte le discipline saranno giocate al meglio dei 3 legs, per il conseguimento di 1 set (*vedi art.4.2*). L'ordine di gioco è indicato sul referto gara e va seguito in **ordine numerico** anche nei doppi. Se questo non avviene il Leg va rigiocato. (*vedi art.17.6*)
- 5.4 Un giocatore potrà essere sostituito da una riserva. Saranno ammesse come numero massimo quattro riserve. La sostituzione dovrà essere annotata sul referto gara nell'**apposito spazio** e potrà

essere effettuata solo al termine del set in corso. Il giocatore sostituito non potrà più rientrare in gioco nella medesima partita. Anche una riserva entrata in gioco può essere sostituita a sua volta da una nuova riserva.

- 5.5** Ogni giocatore chiamato dovrà tempestivamente presentarsi alla linea di gioco ed i capitani saranno ritenuti responsabili dell'assenza dei propri compagni; il tempo d'attesa di un giocatore chiamato al gioco non potrà superare i cinque minuti, **pena la perdita del leg per 0-1 e 0-2.**
- 5.6** All'inizio del gioco entrambi i giocatori dovranno accertarsi della conformità della disciplina impostata sull'apparecchiatura elettronica e delle eventuali varianti (501 – Double out – Master out - ecc...). **In caso di impostazione sbagliata di gioco il leg deve essere ripetuto con la variante giusta.**
- 5.7** **Darà inizio al gioco il giocatore della squadra di Casa;** seguirà successivamente, con il 2° leg, il giocatore della squadra Ospite. Nel caso necessiti un 3° leg, l'ordine di lancio sarà deciso da un tiro al Bull's Eye (*vedi art.6*) con precedenza di tiro al giocatore di casa. Nel caso in cui la freccetta dovesse cadere dal bersaglio il giocatore dovrà ripetere il lancio.
- 5.8** Gli incontri di doppio saranno disputati in tutte le categorie nella disciplina TEAM/LEAGUE. Nel caso in cui venisse a mancare un giocatore in una coppia, il giocatore presente partecipa da solo alla gara, tirando solamente tre frecce per giro; quando si presenta il turno del giocatore assente si preme il tasto "partenza" o "passa mano" senza il lancio di alcuna freccetta.
- 5.9** Ogni giocatore dovrà accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva durante lo svolgimento della gara. Nel caso in cui il lancio determini la chiusura (Winning Dart) per la vincita del leg, sarà valido il settore colpito, indipendentemente da quello segnalato dall'apparecchiatura, a condizione che la freccetta rimanga conficcata nel settore vincente.
- 5.10** Quando un giocatore supera il punteggio richiesto per la chiusura del leg, non dovrà lanciare ulteriori frecce verso il bersaglio; **queste saranno penalizzate detraendole nel turno di lancio successivo.**
- 5.11** Nel caso in cui la gara non dovesse aver termine entro il limite dei tiri (20) consentiti dall'apparecchiatura sportiva, l'incontro verrà considerato chiuso in parità e si procederà, per la conquista del leg partita, ad un unico tiro al Bull's Eye (*vedi art.6*), mantenendo l'ordine di lancio in corso. I principi suddetti valgono anche nel **"doppio"**; quindi al bull, per vincere il leg, **dovranno sfidarsi i giocatori di turno.**
- 5.12** Non è permesso interrompere un incontro già iniziato. Se, a causa di gravi motivi, si verificherà un'interruzione, la Open Dart stabilirà una nuova indiscutibile data di gioco. Durante l'incontro nuovo non vengono presi in considerazione i risultati parziali della partita interrotta in precedenza.
- 5.13** In caso di abbandono di un incontro da parte di una delle due squadre, le parti coinvolte (entrambe le squadre) **sono tenute ad avvisare immediatamente** il proprio responsabile di zona e contemporaneamente inviare una mail di spiegazione in ufficio. In mancanza di quanto sopra verrà applicata una multa di € 50,00. La squadra che ha abbandonato l'incontro lo perderà a tavolino con rispettiva multa. In seguito, la commissione sportiva potrà convocare i due capitani che avranno l'obbligo di presentarsi per non cadere in un'ulteriore sanzione (*vedi art.17.4*).
- 5.14** In caso di guasto di un apparecchio di gioco durante l'incontro, non è permesso interrompere la gara, bisogna continuare sulla/e restante/i macchina/e.
- 5.15** Per non perdere la partita a tavolino la squadra deve presentarsi con almeno due giocatori. Per ogni giocatore titolare assente verrà assegnata un'ammonizione.

## ART.6 - Lancio al Bull's Eye

- 6.1** Si considerano valide solamente le frecce rimaste fissate al bersaglio. Con il dardo sul centro, il giocatore che lancia per 2° potrà chiedere ed ottenere la rimozione della freccetta già lanciata dall'avversario. Nel caso di contestuale ottenimento del Bull's Eye (1° cerchio interno rosso), i lanci dovranno essere ripetuti in quanto le distanze, all'interno del Bull's Eye, non verranno considerate. Nel caso di simultaneo conseguimento del Bull (2° cerchio interno blu), i lanci dovranno essere anch'essi ripetuti in quanto le distanze, all'interno del Bull, non verranno considerate. In caso di parità i giocatori devono invertire (alternare) l'ordine di partenza.

- 6.2 Nel caso di lancio al Bull, sarà il giocatore di casa ad effettuare il lancio per primo. In caso di parità, sarà il giocatore ospite a lanciare per primo la freccetta verso il Bull. In ogni ulteriore situazione di parità nel lancio al Bull si proseguirà ad oltranza alternando la priorità di lancio.
- 6.3 Nel caso del “doppio”, il giocatore che vince il Bull sarà colui che inizia il leg, mentre l'avversario che segue sarà colui che ha perso la sfida al Bull.

## ART.7 - Incontri, Rinvii e Gare

- 7.1 È obbligatorio essere sul posto gara entro le ore 20.45 e iniziare a compilare il referto gara in ogni sua parte.**
- 7.2 Le gare di campionato devono aver inizio entro le ore 21.00 e vengono disputate tutte senza interruzioni, perdite di tempo o eventuali pause.**
- 7.3** Ogni incontro del campionato deve essere disputato.
- 7.4** Nel caso una squadra non si presenti senza tempestivo preavviso 30 minuti dopo l'ora d'incontro la partita viene persa a tavolino. Soltanto cause di forza maggiore rendono possibile un'eccezione da questa regola. La squadra interessata deve ufficialmente giustificare il ritardo o l'assenza.
- 7.5** Se una squadra non si presenta nel giorno stabilito per l'incontro (mancata presenza), la squadra avversaria deve far pervenire alla **Open Dart** entro il termine fissato (ore 12.00 del giorno successivo) il referto partita con stesura della formazione di quattro giocatori presenti. Questi conseguiranno solo “la presenza” senza punti singoli. Nel referto va specificato il nome della squadra non presente (vittoria a tavolino).
- 7.6** Se una squadra non si presenta all'andata, il ritorno viene giocato sul campo dell'andata. Se anche in questo caso la squadra non si presenta viene esclusa dal campionato.
- 7.7** I punti individuali per la classifica, nel caso di vittoria a tavolino, non vengono assegnati; verranno assegnate solo le presenze dei primi 4 giocatori che saranno segnati sul foglio gara della squadra presente.
- 7.8** Nel caso una squadra non si presenti per tre volte agli incontri previsti dal calendario viene immediatamente e senza preavviso esclusa dal campionato Open Dart in corso. Alla terza assenza la sanzione sarà pari a tutta la cauzione anche se precedentemente non richiesta (€ 130,00).
- 7.9** In caso di squalifica o ritiro di una squadra, tutti i risultati ottenuti nel campionato saranno cancellati dalla classifica. Verranno mantenute soltanto le presenze. Il numero minimo di presenze verrà ricalcolato in base alle squadre che effettivamente finiscono il campionato.
- 7.10** Per lo spostamento di una partita i capitani delle due squadre interessate devono trovare un accordo; la partita può essere spostata entro **la fine della settimana stabilita dal calendario**. Il referente di zona potrà eventualmente accettare rinvii accordati tra i capitani che vanno oltre la settimana successiva a quella stabilita solo nel caso in cui si evince una difficoltà logistica dovuta ad impedimenti di disponibilità oggettiva del locale di gioco.  
Se la nuova data viene accordata entro la stessa settimana prevista dal calendario ODF, i capitani sono tenuti a comunicare lo spostamento al responsabile di zona tramite **apposita App**, e non sono previste ammonizioni (il referto gara dovrà essere inviato entro le ore 12.00 del giorno successivo; *vedi art.10.1*).  
Se la nuova data viene stabilita nella settimana successiva a quella prevista dal calendario ODF, lo spostamento deve essere comunicato entro 24 ore prima della data prevista da calendario e la squadra che ha richiesto lo spostamento riceverà 1 ammonizione (il referto gara dovrà essere inviato entro le ore 12.00 del giorno successivo; *vedi art.10.1*). In caso di mancato invio dello spostamento verrà dato prima un richiamo verbale e al secondo richiamo un'ulteriore ammonizione. Vanno notificati anche eventuali anticipi sempre tramite App OpenDart Gestione.
- 7.11** Nel caso in cui i capitani non raggiungano un accordo, la decisione passa al responsabile di zona che fisserà una insindacabile data e verranno ammonite entrambe le squadre. La squadra che ha richiesto lo spostamento riceverà un'ulteriore ammonizione.  
Le comunicazioni devono tassativamente essere fatte via mail all'indirizzo **ufficio@opendart.it**. Nel caso in cui la partita venga rinviata senza comunicazione scritta all' ODF, valutato il caso, possono essere ammonite entrambe le squadre.
- 7.12** **Sul referto gara va inserita la data e il luogo di gioco effettivi non di calendario.**

- 7.13 Non si possono spostare gare oltre l'ultima settimana di gioco del girone.** (Solo il responsabile di zona può valutare un eventuale spostamento se nell'immediato non ci sono finali).
- 7.14** Le partite rinviate per condizioni climatiche avverse non vengono sanzionate ma devono essere **comunicate immediatamente via mail.**
- 7.15** Le inversioni di "campo gioco" devono essere annotate sul foglio gara scrivendo nella sezione "Note" sotto il risultato "**Inversione di campo**".
- 7.16** In caso di sanzione per la mancata presenza di una squadra, il dovuto sarà scalato direttamente dalla cauzione o verrà richiesto dal responsabile.

#### **ART.8 - Penalità e Sanzioni**

- 8.1** Eventuali punti di penalità **non** vanno sottratti dai risultati riportati sui referti gara, ma verranno sottratti dalla classifica generale da parte della Open Dart.
- 8.2** Il mancato invio del referto gara entro il giorno stabilito comporta **1 Ammonizione** alla squadra vincente o, in caso di pareggio, a quella di casa che ha l'obbligo di inviare il foglio gara (*vedi art.10.2*).
- 8.3** Il referto gara va compilato in ogni sua parte. **La squadra che ometterà dati riceverà un'ammonizione** (nome squadra, punti singolo, numeri tessera...). **I punteggi singoli qualora non venissero conteggiati, potrebbero non venire attribuiti.**
- 8.4** Per la mancata compilazione del referto gara nelle parti iniziali (provincia, categoria, data, numero partita ecc.) viene **ritenuta responsabile la squadra di casa.**
- 8.5** La squadra che sposta una partita oltre la settimana di gioco: **1 Ammonizione**
- 8.6** **3 Ammonizioni = 1 Punto di Penalità**  
**5 Ammonizioni = 2 Punti di Penalità**  
**6 Ammonizioni = 3 Punti di Penalità** ogni ammonizione **successiva 1 Punto di Penalità.**
- 8.7** La squadra che non si presenta ad un incontro perderà la partita a tavolino con l'assegnazione del seguente punteggio a favore degli avversari: **0-3 Punti 0-11 Set 0-22 Leg.**  
Inoltre, sarà penalizzata ricevendo **5 ammonizioni** e una sanzione di **€ 50,00 che verrà scalata direttamente dalla cauzione.** (Vedi art. 8.13). L'eventuale ritorno verrà giocato a campi invertiti.
- 8.8** Una squadra che sposta la partita nelle ultime 24 ore che precedono l'incontro, riceverà **2 Ammonizioni** (3 ammonizioni totali qualora la gara venisse rinviata oltre la settimana).
- 8.9** Nel caso un referto gara venga evidentemente manipolato, si procede come segue:  
Il giocatore della squadra che ha manipolato il referto gara viene squalificato e il gioco rettificato. Se tutta la squadra era al corrente della manipolazione la squadra viene squalificata. Se tutte e due le squadre hanno manipolato il referto gara, entrambe vengono squalificate.
- 8.10** Ogni giocatore appartenente ad una formazione squalificata potrà giustificare la propria estraneità direttamente ai responsabili Open Dart e richiedere la revoca della propria squalifica con il reintegro ed iscrizione in un'altra squadra dal campionato successivo.
- 8.11** Una sanzione non saldata può aumentare fino a cinque volte l'importo dovuto. I tesserati, la squadra e il locale di gioco sono diffidati da qualsiasi attività sportiva organizzata da parte della Open Dart fino a saldo avvenuto.
- 8.12** Una squadra che si iscrive al Campionato e dopo la pubblicazione dei gironi si ritira, oltre l'iscrizione completa paga una multa pari alla cauzione riportata sui fogli d'iscrizione.
- 8.13** Le squadre che durante il campionato sono state sanzionate con multe dovranno pagare l'importo dovuto. Nel caso in cui ciò non avvenga ogni componente della squadra verrà bloccato a tempo indeterminato dalle prossime iscrizioni ai campionati Open Dart. Per lo sblocco della tessera si richiederà ad ogni giocatore bloccato il totale della multa contratta dalla squadra.
- 8.14** Ad una squadra che si ritira durante il campionato in corso (anche se sospeso per un periodo di tempo) verrà applicata una sanzione pari alla cauzione del campionato.

#### **ART.9 - Promozioni e Retrocessioni**

- 9.1** Gironi da 7 o meno squadre: Prima classificata: PROMOZIONE;  
Ultima classificata: RETROCESSIONE.  
Gironi da 8 o più squadre: Prima e seconda classificata: PROMOZIONE;



Ultima e penultima classificata: RETROCESSIONE.

**Eventuali varianti saranno comunicate alla presentazione del Campionato.**

- 9.2 Promozioni e retrocessioni **possono essere congelate fino al sorteggio** del nuovo campionato, **per esigenze di gironi**, la Open Dart, infatti, può decidere di modificarle (in seguito le squadre potranno essere ristabilite nella loro categoria di appartenenza).
- 9.3 Una squadra **neopromossa o retrocessa** viene considerata tale **con la partenza del nuovo campionato (primaverile o autunnale)**; per il campionato di Cricket e per i tornei individuali viene mantenuta la categoria fino all'inizio del nuovo campionato a squadre.
- 9.4 **Promozioni e retrocessioni** si ottengono con i due **campionati e finali a squadre 501** (Primavera e Autunno), o **vincendo** le finali **nazionali Dart Master** della propria categoria.
- 9.5 Nel caso una squadra con un fuoriquota venga retrocessa, il fuoriquota verrà retrocesso di una sola categoria. A titolo esemplificativo: Se una squadra di categoria B, con un giocatore di categoria A, viene retrocessa, tutti i giocatori diventeranno di categoria C meno il fuoriquota che maturerà la categoria B.
- 9.6 Un giocatore di una squadra che è stata promossa in categoria superiore, se non ha giocato il 20% dei set, mantiene la propria categoria dopo attenta valutazione del responsabile di zona.
- 9.7 Una squadra esclusa dal campionato non prende la retrocessione, la valutazione è a discrezione del responsabile di zona.
- 9.8 La Open Dart **non prende in considerazione declassazioni individuali di nessun genere**. Solo su segnalazione da parte del responsabile di zona per validi motivi e giusta causa e attenta valutazione da parte della Segreteria Open Dart.

#### ART.10 - Termini di consegna dei Referti Gara

- 10.1 I referti gara devono essere inviati **entro le ore 12.00 del giorno successivo alla gara**, con l'apposita App (applicazione) che tutti i capitani devono aver installato e attivato. **Si accettano solo i nuovi referti con bordo nero** contenuti nella cartellina consegnata ad inizio campionato, eventualmente scaricabili sul nostro sito. La foto deve essere fatta in modo chiaro e **leggibile**. I referti che arrivano via Whatsapp o altri social network **non saranno presi** in considerazione. **Solo in casi estremi** si accettano **via mail al solo indirizzo ufficio@opendart.it**
- 10.2 È compito del capitano della squadra vincente inviare il referto gara entro il termine indicato al punto 10.1. In caso di pareggio provvederà all'invio il capitano della squadra di casa.
- 10.3 Se la foto o scannerizzazione del Referto gara, viene inviata **in forma illeggibile**, la squadra prende **un'ammonizione**.
- 10.4 Nel caso in cui un referto gara non venga consegnato entro il termine previsto verrà data un'ammonizione (*vedi art.8.2*); se, dopo un sollecito ad entrambe le squadre, il referto gara non sarà ancora inviato alla Open Dart, il risultato della partita verrà escluso dalla classifica a squadre per entrambe e da quella individuale per tutti i giocatori.
- 10.5 I referti gara devono essere **conservati** fino alla fine del campionato; entrambi i capitani devono conservare una copia cartacea o telematica (foto) con entrambe le firme dei capitani per un'eventuale richiesta da parte dell'Open Dart.

#### ART.11 - Punteggi Gare e Classifica

- 11.1 In caso di parità la classifica tiene conto dei **PUNTI** dei **SET** e dei **LEGS**. Nel caso di **ulteriore parità (punti, set, legs)** si terrà conto dello **scontro diretto** tra le squadre per determinare la classifica.
- 11.2 Nella classifica singoli un giocatore riceve 3 punti se vince 2:0, 2 punti se vince 2:1, 1 punto se perde 1:2, 0 punti se perde 0:2. Sono validi per la classifica soltanto i punti giocati in singolo. Gli stessi vengono sommati ed ordinati; in caso di pareggio la classifica sarà ordinata come di seguito: PUNTI, MEDIA PUNTI, SET GIOCATI. La classifica è visibile sul sito **www.odf.cc** e **tramite l'App ODF**.

#### ART.12 - Finali di Campionato Nazionale e Regionale

- 12.1** Le squadre che partecipano alla finale del campionato, Nazionale o Regionale, devono essere formate da giocatori che siano iscritti regolarmente nella relativa squadra e nel relativo campionato, e devono aver disputato per lo meno il 20% dei set complessivi del campionato (per il

calcolo di questa percentuale vengono considerati solo i set individuali e non quelli giocati in team). Girone da 8 squadre: minimo 12 (dodici) set, girone da 7 squadre: 10 (dieci), girone da 6 squadre: 8 (otto), girone da 5 squadre 6 (sei).

- 12.2** I giocatori **non di nazionalità italiana** con residenza all'estero, per partecipare a finali regionali/nazionali a squadre o individuali, devono aver disputato il 50% +1 dei set complessivi, (singoli) con minimo di otto set (singoli) tra andata e ritorno.
- 12.3** Durante le finali di campionato una squadra che si presenta con solo tre giocatori può richiedere tramite mail di inserire un giocatore di categoria pari o inferiore che appartenga ad una squadra dello stesso Bar/Club di gioco e che sia in regola con le presenze (*vedi art.12.1 e 12.2*).
- 12.4** **I referti gara durante le finali possono non corrispondere a quelli usati durante il campionato.**
- 12.5** I Gironi vengono sorteggiati con un massimo di 3 squadre, solo le prime due passano il turno; il passo successivo può essere a gironi o ad eliminazione diretta.
- 12.6** Le finali Open Dart si giocano con questo regolamento. Eventuali modifiche verranno comunicate dalla ODF prima dell'inizio della manifestazione.
- 12.7** Finali regionali e nazionali a squadre e individuali sono parte integrante del campionato a squadre. In caso di non presenza senza preavviso giustificato, viene attuata la sanzione come da articolo 8 di questo regolamento.
- 12.8** I giocatori che durante il campionato hanno giocato con una squadra nella categoria inferiore come fuoriquota, alle finali di singolo devono iscriversi nella loro categoria, non quella della squadra con cui hanno giocato.
- 12.9** Se una squadra o un giocatore qualificatosi ad una fase finale conferma la partecipazione e non si presenta senza preavviso o giustificazione verrà sanzionato con € 50,00 di multa che verranno decurtati dalla cauzione. In caso di **prenotazioni di alberghi** verranno richieste le spese sostenute.
- 12.10** La squadra che vince una finale con in palio il premio di rappresentare la Open Dart ad un torneo ufficiale perde ogni diritto al premio acquisito, se durante questo appuntamento non fosse più iscritta in ODF e sarà quindi sostituita con una successiva classificata.
- 12.11** Le prime tre squadre classificate alla finale nazionale non possono non partecipare al campionato regionale successivo. Pena: eventuale esclusione da futuri campionati (Singoli e Squadre) o una sanzione fino ad un massimale del 50% del premio complessivo (Vincita girone e finale).
- 12.12** La squadra vincitrice, chiamata a rappresentare la Open Dart ad un torneo ufficiale, ha 60 giorni di tempo per decidere se confermare la propria presenza o **commutare in denaro il premio**. La scelta deve pervenire in forma scritta e controfirmata da tutta la squadra. L'importo del rimborso viene deciso e comunicato dalla ODF.
- 12.13** Le squadre che vincono la finale di categoria B e di categoria C vengono promosse di categoria, anche se non hanno acquisito il diritto di promozione secondo la classifica del proprio girone. N.B. Della squadra vincitrice vengono promossi i giocatori che hanno contribuito in finale alla vittoria stessa con presenza e prestazioni.
- 12.14** Tutte le squadre femminili giocano le finali in un'unica categoria indipendentemente dalla serie acquisita in campionato e classifica; le qualificazioni si giocano 501 Single out mentre semifinali e finali 501 Master out. La squadra che vince la finale **non viene promossa di categoria**, a meno che non abbia vinto il proprio girone in campionato (*vedi art.9.1*).
- 12.15** Una squadra con girone congelato (mancanza di categoria superiore) se alle finali vince la finale successiva la gioca nella categoria superiore. Retrocessione possibile solo se la squadra esce alla fase a gironi.
- 12.16** Se un giocatore durante un controllo viene trovato con freccette non conformi al punto 1.1, la partita che sta giocando gli viene considerata persa e non può finire l'incontro/match (a Squadre) ma può rientrare ad una fase/incontro successivo e se questo avviene durante un torneo di singolo/doppio viene estromesso dal torneo. Casi recidivi vengono gestiti in separata sede. Non vengono presi in considerazione reclami retroattivi.

## ART.13 - Responsabilità del Capitano

- 13.1 Il capitano dovrà provvedere alla consegna dei moduli d'iscrizione entro il termine stabilito, al pagamento dei costi del campionato (nel caso in cui siano a carico della squadra) e ritirare la ricevuta di avvenuto pagamento dal responsabile di zona o da chi ne fa le veci.
- 13.2 **La cauzione (dove richiesta) sarà ad esclusiva cura e custodia del responsabile di zona.**
- 13.3 Provvedere che la squadra si presenti puntuale alle partite.
- 13.4 Compilare in modo corretto, completo e leggibile i referti gara e consegnarli entro i termini stabiliti dal presente regolamento.
- 13.5 Assicurarsi del funzionamento e della regolarità delle macchine (*vedi art.1.1*). Se viene a mancare una condizione dell'art.1.1 e **se non si può rimediare subito**, la squadra ospite può richiedere lo spostamento ad un'altra data e la squadra di casa verrà ammonita (*vedi art.8.8*). Non si accettano reclami al termine di un incontro per macchine non regolari.
- 13.6 Fare osservare alla squadra il regolamento e le regole del **FAIR PLAY**.
- 13.7 Compilare in **tutte le sue parti** il modulo liquidazione premi in caso di vincita.
- 13.8 **Il capitano è il responsabile per il comportamento della squadra.**
- 13.9 **Il capitano dichiara di avere l'autorizzazione da parte dei genitori e di assumersi la responsabilità per i giocatori minorenni. (richiesto specifico modulo)**
- 13.10 L'ODF può richiedere al capitano di sostituire un giocatore senza che questo abbia finito il set, per mancanza di comportamento rispettoso, durante un incontro.
- 13.11 Nel caso mancasse il capitano durante un incontro, la squadra sceglierà un vicecapitano tra i presenti e questi farà le veci del capitano per tutta la durata dell'incontro.
- 13.12 Il capitano deve avere installato le applicazioni ODF e assicurarsi che ci sia minimo un giocatore alla serata di gara con le applicazioni installate e attive.
- 13.13 Se una squadra schiera un giocatore non iscritto regolarmente (non visibile sulla app), le partite giocate dallo stesso saranno annullate e date come perse 2-0 inoltre la squadra verrà ammonita.
- 13.14 Utilizzare lo spazio "Note" sul Referto gara per annotare tutti i casi anomali durante la serata di gioco.

## ART.14 - Responsabilità del gestore del Locale

- 14.1 Provvedere allo svolgimento delle partite senza disturbi. Mettere a disposizione dei giocatori **minimo due apparecchi** Dart funzionanti, in regola con le distanze (*vedi art.1.2*), di qualsiasi marca o modello purché conformi con le richieste della Open Dart (*vedi art.15.4*).
- 14.2 Esporre o consegnare i documenti della società sportiva.
- 14.3 Informare il noleggiatore dell'eventuale malfunzionamento degli apparecchi Dart.
- 14.4 Garantire l'esclusiva di gioco se il responsabile di zona la richiede.
- 14.5 Prima di un cambio di gestore macchinette contattare l'Open Dart e il responsabile di zona e fornire tutti i documenti necessari.
- 14.6 Qualsiasi cambio sociale deve essere comunicato. (Gestore Bar, P.Iva, C.F. ecc.)

## ART.15 - Campionato Generale

- 15.1 Alla conclusione degli incontri i capitani delle due squadre dovranno verificare la corretta registrazione dei risultati sul referto gara, confermandoli con la propria firma. Si raccomanda di controllare la correttezza nell'assegnazione dei punteggi di singolo (la somma di tutti i punteggi singoli dev'essere 48).
- 15.2 Anche nello sport del gioco delle freccette vale come comportamento verso tutti il rispetto della Costituzione Italiana. Danni di qualsiasi entità saranno sanzionati.
- 15.3 Alla presentazione del campionato a squadre c'è **l'obbligo di presenza del capitano** o di un rappresentante della squadra.
- 15.4 Non sono poste limitazioni all'utilizzo di macchine da gioco (freccette elettromeccaniche) di diversa marca o modello, purché siano rispettate le indicazioni contenute nel regolamento e non in **concorrenza con i rappresentanti e noleggiatori ODF (costi inferiori, giri illimitati ecc.)**. Il

**responsabile di zona ha il potere decisionale sull'idoneità delle macchine e sul locale, circolo, club, ecc. di gioco. (vedi art.1.3)**

- 15.5 Agli avversari, ai giocatori e ai compagni di squadra che sono presenti in qualità di spettatori alla gara non è permesso disturbare il giocatore impegnato in pedana di gioco.
- 15.6 È vietato a chiunque suggerire la chiusura o dove tirare al giocatore in pedana. Solo il giocatore può decidere di fermarsi e chiedere consigli.
- 15.7 Nel caso in cui una squadra ravvisasse irregolarità di qualsiasi genere e non si arrivi ad un accordo tra i capitani, la stessa va riportata nelle note del referto gara. L'ODF prenderà in considerazione solo i reclami espressi nelle note del referto o segnalati al responsabile di zona.
- 15.8 Danni, lesioni e offese verranno punite con una sanzione che di volta in volta verrà decisa **dal direttivo ODF**.
- 15.9 In qualsiasi caso venisse a mancare una qualsiasi somma d'iscrizione, quest'ultima viene direttamente scalata dal montepremi del girone.
- 15.10 Ogni zona/regione è regolamentata dal potere decisionale del proprio responsabile di zona; solo il direttivo può intervenire sulle decisioni prese.
- 15.11 **Non potendo regolamentare ogni cosa ci si appella al buon senso di ogni giocatore e soprattutto a quello del capitano delle squadre per non rovinare l'immagine del gioco delle freccette.**

#### **ART.16 - Divisa di Gioco**

- 16.1 La divisa di gioco può essere di proprio gusto e fantasia, con l'unico freno alle volgarità e a tutti i simboli che inneggiano alla violenza e al razzismo.
- 16.2 Come divisa di gioco si intende almeno l'uso di una maglia o di una camicia.
- 16.3 Non si può giocare con divise che abbiano stemmi di altre federazioni nazionali di freccette.
- 16.4 La divisa di gioco può avere anche dei loghi sponsorizzati senza vincoli di attività.
- 16.5 Il giocatore in campo deve giocare con la maglia/camicia ufficiale della squadra. Durante le finali a squadre l'inosservanza di tale norma comporta l'esclusione dal torneo.

#### **ART.17 - Potere decisionale della Open Dart**

- 17.1 Ogni eventuale contestazione dei punti previsti, e non, dal presente regolamento verrà **risolta ad insindacabile giudizio** della Open Dart.
- 17.2 La Open Dart in qualsiasi momento, campionato o finali, se ritiene opportuno e dopo essersi consultata con i diretti interessati e responsabili di zona, si attribuisce il diritto di usare una "Wild Card" per il bene del campionato.
- 17.3 Per ogni incomprensione o situazione ambigua creatasi, la Open Dart richiederà ai diretti responsabili di **presentarsi in sede a Udine davanti alla commissione sportiva** per giustificare o spiegare la propria situazione.
- 17.4 Se un giocatore chiamato a presentarsi davanti alla commissione sportiva non si presenta verrà sanzionato (oltre che con una trattenuta sulla cauzione) con la squalifica o addirittura con la radiazione.
- 17.5 **Non si accettano reclami retroattivi.** I reclami possono essere fatti solo prima di iniziare una partita. In caso di mancata risposta da parte di un responsabile ODF in tempo reale, prendere nota sul referto gara nello spazio apposito (Note).
- 17.6 **Eventuali contestazioni riguardanti un leg devono essere fatte prima del termine dello stesso. Altrimenti non saranno prese in considerazione.**
- 17.7 **Clausola compromissoria;** Ogni controversia che dovesse insorgere in ordine alla procedura di iscrizione, partecipazione, svolgimento e conclusione dei campionati sportivi di ogni ordine e grado sarà demandata al collegio arbitrale istituito presso la sede nazionale del centro sportivo educativo nazionale. L'inosservanza della presente **clausola compromissoria** comporta la radiazione.

## ART.18 - Iscrizioni, Tessere e Rimborsi Spese

- 18.1** La Open Dart pubblica prima della partenza le iscrizioni al **nuovo Campionato a Squadre** dove vengono elencate tutte le condizioni. I moduli d'iscrizione con le relative informazioni dovranno essere conservati fino alla fine del campionato o della competizione europea (se qualificati).
- 18.2** Le iscrizioni **possono passare attraverso** l'approvazione del responsabile di zona nel caso in cui vengano richiesti. L'eventuale esclusione deve essere **giustificata e poi approvata** dal direttivo ODF.
- 18.3** La tessera equivale ad una licenza di gioco che sarà rinnovata prima di ogni campionato a squadre.
- 18.4** La tessera **scade con la fine** del campionato.
- 18.5** La **Open Dart** può decidere di **non tesserare** un giocatore.
- 18.6** Se entro l'inizio del campionato il pagamento di un'iscrizione dovesse risultare insoluto (costi di squadra, tessere o noleggiatore) la Open Dart, dopo il primo sollecito verbale e con dovuto anticipo, andrà ad escludere la squadra dal campionato.
- 18.7** Il rimborso dei gironi viene emesso direttamente dal responsabile di zona.
- 18.8** A discrezione del responsabile di zona può essere richiesto ai proprietari delle macchine o ai noleggiatori non affiliati un contributo alle spese di gestione.

## ART.19 - Tornei singoli, Dart Master e Nazionale ODF

- 19.1** La finale di un tabellone sistema "doppio K.O." si gioca nel seguente modo: il giocatore che viene dal girone dei "vincenti" deve vincere una partita al meglio dei tre leg (=1 set) mentre il giocatore che arriva dal girone dei "perdenti" deve vincere due partite (=2 set) al meglio dei tre leg. Se il giocatore che arriva dal girone dei "perdenti" vince la prima partita (2-0 o 2-1) si dovrà tirare al Bull per stabilire la precedenza di gioco dell'ultimo set (*vedi art.6*).
- 19.2** Durante il campionato di singolo (Dart Master) od altri tornei individuali, prima di iniziare l'incontro i due giocatori gareggiano al Bull (*vedi art.6.1*) per assegnarsi il diritto di iniziare la gara per primi. In caso di **parità** il terzo leg lo inizierà il **giocatore che ha vinto** il Bull iniziale.
- 19.3** Tutti i giocatori che rientrano in zona premio, prima di incassare il rimborso o vincita devono compilare e firmare il modulo di liquidazione con i propri dati.
- 19.4** La **nazionale** di Gioco Freccette **ODF**, è composta in base alle richieste Internazionali da parte della **FECS**.
- 19.5** Per giocare nella squadra Nazionale ODF, bisogna essere di nazionalità italiana o **residenti in Italia** da almeno 5 anni.
- 19.6** L'ODF può integrare in qualsiasi momento le squadre qualificate con giocatori a sua scelta.

*La serietà, il rispetto e un comportamento genuino sono la base per una piacevole partita a freccette .... Buon gioco a tutti!*

Edizione Regolamento: 2022

*Questo Regolamento annulla tutti i precedenti!*