Federazione Italiana Giochi e Sport Tradizionali

Regolamento Ufficiale

Edizione 2026

- Disciplina Soft Dart -

Contatti:
Ufficio Bolzano: 0471 932506
Ufficio Udine: 0432 476360
www.softdart.it
ufficio.softdart@federazionefigest.it

Indice Regolamento

ART.1 - Caratteristiche Tecnico-Sportive e Logistiche	2
ART.2 - Composizione Squadre, Categorie e Disciplina di Gioco	2
ART.3 - Fase di Preparazione	4
ART.4 - Definizione dei Termini Tecnici – Campionati Nazionali / Regionali	5
ART.5 - Svolgimento del Gioco	5
ART.6 - Lancio al Bull's Eye	6
ART.7 - Incontri, Rinvii e Gare	6
ART.8 - Penalità e Sanzioni	7
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 Italiano e Regionale	9
ART.13 - Responsabilità del Capitano	10
ART.14 - Responsabilità del gestore del campo di gara	11
ART.15 - Campionato Generale	11
ART.16 - Divisa di Gioco	12
ART.17 - Iscrizioni, Tessere e Premi	12
ART.18 - Tornei singoli, Dart Master e Classifica Nazionale	12
ART.19 - Categorie Dart Master e Singoli Regionali/Italiani	13
ART.20 – Varie ed eventuali	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!

Trovi questo Regolamento anche sulla nostra App

Download on the App Store GET IT ON Google play

Edizione Regolamento: 2026

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.

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 board va illuminato con due lampadine di almeno 40 watt.
- Il bull's eys blu vale 25 punti il rosso vale 50 punti.
- Il bersaglio deve avere i settori Europei 13 pollici.
- La distanza minima tra due Macchine di Freccette Elettroniche deve essere 50 cm e queste non possono essere attaccate al muro laterale ma distanziate almeno 40 cm per lato.

1.2 Locale di gioco

Il locale di gioco deve essere approvato dall'omologatore secondo il regolamento di omologazione con apposita firma sul modulo d'iscrizione. Se questo non avviene, il locale non è idoneo per il campionato a Squadre. La squadra può iscriversi nei tempi utili in un altro locale.

1.3 Zona di gara

- È lo spazio necessario per un regolare svolgimento della gara tra due giocatori. Durante lo svolgimento del gioco, nella zona di gara potranno trovarsi unicamente il giocatore che sta effettuando il lancio ed eventualmente un membro della direzione del torneo (arbitro). Il suo avversario dovrà rimanere arretrato di almeno m 1,5 (eccezioni mancanza di spazio). Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare, fumare anche se si tratta di sigarette elettroniche, telefoni cellulari o dispositivi elettronici durante il gioco. Al giocatore impegnato nel gioco è vietato allontanarsi dalla zona di gara.

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

2.1 Il Dipartimento non dà vincoli di esclusiva per la partecipazione ai propri campionati a Squadre o Tornei Individuali.

2.2 Le squadre dovranno essere composte da un numero minimo di quattro (4) giocatori e massimo di Dodici (12)***. La composizione delle squadre segue lo schema indicato al punto 2.5*.

2.3 Non saranno accettati nomi di squadre contrari all'etica o alla morale. Il nome della squadra deve rispettare i principi del buon gusto e del rispetto verso il prossimo, e non deve violare le normative sul copyright. Il Dipartimento declina ogni responsabilità in merito al nome scelto. Nel caso in cui lo stesso nome venga presentato da più squadre nella medesima provincia, la segreteria lo assegnerà automaticamente alla squadra iscrittasi per prima.

2.4 Il nome della squadra può essere lungo al massimo 20 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	Restanti		
"C"	0	Max 1	Restanti	
"Donne"	Solo Donne **			

2.5.1 I Giocatori possono essere sottoposti a valutazione del livello di gioco; seguirà l'inserimento nella categoria ritenuta così opportuna. (Vedi anche 2.9).

2.5.2 È consentita la presenza di massimo due giocatori stranieri con domicilio sportivo in Italia per squadra, in possesso di codice fiscale italiano o relativi documenti da presentare separatamente in FIGeST.

* Eventuali varianti verranno sottoposte al commissione disciplinare.
** Le squadre femminili sono composte da sole giocatrici di sesso femminile indentificate secondo le disposizioni Internazionali. La finale nazionale si gioca su gironi composti da solo squadre femminili.
*** dal campionato Italiano 2027 massimo 10 giocatori per squadra.

2.5.3 Il girone A1 Elite che è a tutti gli effetti un girone di serie A con modalità di gioco regolamentate direttamente nel girone. Le squadre che saranno inserite nel girone A1 saranno le squadre così dette di Elite e il girone stesso avrà delle varianti di modalità di gioco e specifiche indicate nel relativo prospetto allegato.
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), previo consenso del consiglio di disciplina. Di conseguenza i giocatori in regola con le presenze otterranno la categoria B.
2.6 Discipline di gioco a squadre:
Serie A: 501 D.O.; Serie B: 501 M.O.; Serie C: 501 S.O.; Categoria Femminili (solo alle finali) gironi 501 S.O. scontri diretti 501 M.O.
Il Referto Gara del campionato 501 è composto da 20 set (16 Singoli e 4 Doppi).
2.7 Le squadre che dispongono di una sede di gioco dotata **di sole due attrezzature sportive non possono scegliere il medesimo giorno per la disputa delle gare casalinghe.**
La scelta dello stesso giorno di gioco è consentita esclusivamente alle sedi che dispongano di almeno quattro apparecchi di gioco. Eventuali eccezioni a discrezione del responsabile di zona.
2.8 Il giocatore **non può cambiare squadra** se ha preso parte alla competizione. Tutti gli altri casi sono specificati nel regolamento organico.
2.9 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. Giocatori che giocano da 4 Campionati (2anni) in una categoria inferiore possono ottenere la categoria solo nel caso che la media punti sia inferiore a 0,90 con il 51% delle presenze nei singoli**. Il giocatore fuoriquota non acquisisce il diritto di retrocessione.**
2.10 I nuovi giocatori vengono tesserati e iscritti inizialmente nella categoria "C". Qualora vengano iscritti in una categoria superiore, manterranno la categoria iniziale soltanto se non avranno disputato almeno il 20% dei set previsti. La stessa regola si applica anche ai giocatori già tesserati che si iscrivono in una categoria superiore: al raggiungimento del 20% delle presenze/set disputati, **acquisiranno automaticamente la relativa categoria di gioco**. I nuovi giocatori, così come quelli provenienti da altri campionati o enti di promozione sportiva, potranno essere classificati direttamente dalla disciplina in base alla categoria di provenienza, ai risultati ottenuti o alla reale qualità di gioco dimostrata. Il Dipartimento si riserva inoltre il diritto di riclassificare i giocatori, ove necessario, sulla base dei risultati conseguiti o del livello tecnico effettivamente espresso. A titolo esemplificativo, un giocatore che disputa un campionato soft dart di Serie A presso un altro ente di promozione sportiva non potrà essere iscritto in Federazione nella categoria Serie C. Eventuali giocatori classificati erroneamente potranno subire l'aumento di categoria anche nel corso della stagione sportiva. Giocatori che provengono dalla disciplina Steel Dart o giocano già in entrambi i campionati, se ottengono risultanti importanti possono solo iscriversi in serie A (vedi punto 2.5.1).
2.11 Si possono inserire nuovi giocatori entro la fine della settimana dell'ultima di andata ufficiale da calendario (termine ultimo domenica ore 24.00) L'iscrizione dovrà tassativamente essere fatta tramite la nostra APP attiva per tutti i capitani. Solo per anomalie si accettano mail all'indirizzo **ufficio.softdart@federazionefigest.it.** Per l'approvazione ci vuole un giorno lavorativo.
2.12 Il giocatore per poter esordire in campionato deve essere in regola con il tesseramento e regolarmente iscritto così da poter essere **visibile sulla App** nella sezione **"La mia Squadra".**
2.13 Gli svincoli, i prestiti sono specificati nel regolamento organico.
2.14 La composizione dei gironi è decisa dalla commissione di disciplina.
2.15 I premi sportivi 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 premi del girone verranno ricalcolati tenendo conto dell'esclusione. Tabella completa visibile sul sito www.softdart.it

2.16 Se ritenuto opportuno i gironi di sole quattro squadre giocheranno doppia andata e doppio ritorno, il premio sarà calcolato per sole quattro squadre.

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 mezz'ora prima dell'inizio ufficiale della partita almeno un apparecchio deve essere riservato alla squadra ospite.

3.3 Solamente giocatori con 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, con il profilo visibile sulla APP nella sezione "Il Mio Girone" per verificare l'appartenenza alla squadra stessa.

3.4 Il referto di gara deve essere compilato in **ogni sua parte prima dell'inizio della partita**; possono essere registrati esclusivamente i giocatori effettivamente presenti all'incontro. L'inserimento nel referto di un giocatore arrivato in ritardo — sia esso titolare o riserva — deve essere concordato preventivamente dai capitani delle squadre. Nel caso in cui un giocatore titolare non arrivi in tempo utile per il proprio turno di gioco, perderà il relativo set (vedi art. 5.5). Riserve possono essere inserite a referto anche un attimo prima del cambio.

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 **modifica accidentalmente o volontariamente** in qualsiasi modo il punteggio (l'estrazione della freccetta, tiro non al suo turno ecc.) 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 tasto in basso e tasto centrale in basso 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.

3.14 Qualora un giocatore superi il punteggio necessario per la chiusura del leg e proceda comunque al lancio delle freccette residue, tali freccette saranno detratte dal turno successivo e classificate come lanci non consentiti.
Nel turno immediatamente seguente, qualora venga effettuato un lancio classificato come non consentito, la penalità proseguirà nei turni successivi, accumulandosi come “lanci non consentiti” sino all’eventuale obbligo di saltare un turno, da effettuarsi premendo il pulsante “passa mano” per annullare il proprio turno.
Nel caso in cui il giocatore chiuda il leg mediante una freccetta classificata come “lancio non consentito”, la vittoria del leg sarà attribuita all’avversario.

ART.4 - Definizione dei Termini Tecnici – Campionati Nazionali / Regionali

4.1 LEG: è composto da più lanci e rappresenta la più piccola unità di vincita.
4.2 SET: è composto da un minimo di 2 leg fino a un massimo di 3 leg (o più, o meno, a seconda della tipologia di gara). Il set è vinto dal giocatore che per primo conquista il numero di leg previsto e prestabilito per quella specifica gara.
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 I capitani sono tenuti a rendicontare alla disciplina competente il risultato delle gare e far rispettare il presente regolamento riportando eventuali infrazioni e problematiche per successivi adempienti.
5.2 I referti gara da utilizzare sono quelli della squadra di casa.
5.3 **Tutte le partite dei campionati a squadre** 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/set va rigiocato.
5.4 Un giocatore può essere sostituito da una riserva. Ogni squadra può effettuare un massimo di **quattro sostituzioni** nel corso della stessa partita.
La sostituzione deve essere annotata nell'apposito spazio del referto di gara e può essere effettuata esclusivamente al termine del set in corso.
Il giocatore sostituito **non può rientrare in gioco** nella medesima partita.
Una riserva entrata in gioco può, a sua volta, essere sostituita da un'altra riserva, nel rispetto del limite massimo di quattro sostituzioni complessive per squadra.
5.5 Il tempo massimo di attesa per un giocatore chiamato è **di cinque minuti**. Trascorso tale termine, **il giocatore perderà il leg**. L'attesa di cinque minuti si applica a ciascun leg previsto dal set. In caso di mancata presentazione entro il tempo stabilito, il set sarà assegnato all'avversario con il punteggio di **0-1 nei set al meglio di un leg oppure 0-2** nei set al meglio di tre leg.
5.6 All’inizio del gioco entrambi i giocatori dovranno accertarsi della conformità della disciplina impostata sull'apparecchiatura sportiva 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; nel secondo leg inizierà il giocatore della squadra ospite. Qualora sia necessario disputare un terzo leg, **l’inizio spetterà nuovamente al giocatore della squadra di casa.**
5.8 **Gli incontri di doppio si disputano, in tutte le categorie, nella disciplina 701 su un'unica postazione di gioco (modalità NO TEAM).**
Nel caso in cui uno dei componenti della coppia sia assente, il giocatore presente potrà disputare l'incontro da solo, effettuando esclusivamente i lanci previsti per il proprio turno.
Al turno del giocatore assente, dovrà essere premuto il tasto **"Partenza" o "Passa mano",** senza effettuare alcun lancio, così da assegnare automaticamente il turno alla squadra avversaria.

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 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" (25giri); quindi, al bull, per vincere il leg, dovranno sfidarsi i giocatori di turno.
5.11 **Non è consentito interrompere un incontro già iniziato**. Qualora, per gravi motivi, si verifichi un'interruzione, il giudice unico o suo delegato valuterà l'accaduto e deciderà l'eventuale recupero della partita. In caso di recupero il consiglio di disciplina deciderà la nuova data.
5.12 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 tramite mail la segreteria della disciplina **ufficio.softdart@federazionefigest.it**. La squadra che ha abbandonato l'incontro lo perderà a tavolino con rispettiva sanzione da parte del giudice unico il quale potrà convocare i due capitani che avranno l'obbligo di presentarsi per non cadere in un'ulteriore sanzione.
5.13 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.
5.14 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 freccette 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 Per determinare quale giocatore effettuerà il primo lancio verso il Bull, si procederà preliminarmente a un sorteggio tramite "testa o croce" tra i due giocatori interessati. In caso di parità, il giocatore risultato perdente al "testa o croce" effettuerà per primo il lancio verso il Bull. In ogni successiva situazione di parità nel lancio al Bull, si procederà ad oltranza, alternando la priorità di tiro tra i due giocatori. La presente procedura non si applica al Campionato Italiano a squadre né ai Campionati Regionali.
6.3 Alle finali in caso necessiti il terzo leg partirà il vincente del primo leg.

ART.7 - Incontri, Rinvii e Gare

7.1 È obbligatorio essere **sul posto gara mezz'ora prima dell'inizio stabilito** e iniziare a compilare il referto gara in ogni sua parte.
7.2 Le gare di campionato **devono aver iniziare nell'orario stabilito** (vedi App, sito o Calendario Girone) e vengono disputate tutte senza interruzioni, perdite di tempo o eventuali pause.
7.3 **Ogni incontro del campionato deve essere disputato.**
7.4 Se una squadra non si presenta entro **trenta minuti dall'orario ufficiale** di inizio della partita, o si presenta con meno di due giocatori, **sarà penalizzata nella classifica generale**. Solo cause di forza maggiore possono costituire un'eccezione a tale regola. La squadra interessata deve fornire una giustificazione ufficiale del ritardo o dell'assenza. Ogni eventuale ritardo deve **essere comunicato tempestivamente al capitano della squadra avversaria**. (Vedi punto 8.7)
7.5 Se una squadra non si presenta entro nel giorno stabilito per l'incontro (mancata presenza), la squadra avversaria deve far pervenire alla segreteria entro il termine fissato (ore 09.00 del giorno successivo) il referto partita con stesura della formazione di quattro giocatori presenti**. Nel referto va specificato il nome della squadra non presente.**

7.6 Se una squadra non si presenta alla partita di andata, la gara di ritorno sarà disputata sul campo previsto per l'andata**. Qualora la stessa squadra non si presenti anche alla partita di ritorno, essa verrà 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** in corso. Alla terza assenza il sodalizio di riferimento della squadra verrà segnalato al giudice unico per la applicazione delle sanzioni del caso.
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, 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 **09.00 del giorno** successivo; vedi art.10.1).
Se la nuova data viene stabilita nella settimana successiva a quella prevista dal calendario, 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 09.00 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 Gestione.
7.11 Nel caso in cui i capitani non raggiungano un accordo, la decisione passa alla segreteria 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 essere effettuate tassativamente via e-mail all'indirizzo **ufficio.softdart@federazionefigest.it.** Qualora la partita venga rinviata senza comunicazione scritta alla segreteria, e dopo valutazione del caso, entrambe le squadre potranno essere ammonite.
Sul referto gara va inserita la data e il luogo di gioco effettivi, non di calendario **(in caso di partita spostata).**
7.12 **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).
7.13 Le partite rinviate per condizioni climatiche avverse non vengono sanzionate ma devono essere **comunicate immediatamente via mail.**
7.14 **Le inversioni di "campo gioco"** devono essere annotate sul foglio gara scrivendo nella sezione "Note" sotto il risultato "Inversione di campo".
7.15 In caso di sanzione per la **mancata presenza di una squadra,** la multa verrà richiesta direttamente alla società sportiva di riferimento.

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 segreteria.
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 (Vedi art. 8.13).
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 a una formazione **squalificata può dimostrare la propria estraneità ai fatti** direttamente al dipartimento tramite segreteria e richiedere la revoca della squalifica. In caso di accoglimento della richiesta, il giocatore potrà essere reintegrato e iscriversi a un'altra squadra a partire **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 del Dipartimento 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 sarà sanzionata dal giudice unico.
8.13 Le squadre che durante il campionato sono state sanzionate con multe dovranno pagare l'importo dovuto. Si applicano le sanzioni previste da regolamenti federali.
8.14 Se durante un incontro dovessero verificarsi incomprensioni tra squadre che sfociano in liti **che compromettono il corretto andamento del gioco** la segreteria può decidere di dichiarare l'annullamento della gara. Alle due squadre non verrà attribuito **nessun punteggio**. Anche le presenze saranno considerate nulle. Eventuali ammonizioni, penalità e multe saranno decise **valutando caso per caso.**

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**. **Questa regola vale solo per il campionato Italiano a squadre. Eventuali varianti saranno comunicate alla presentazione del Campionato**.
9.2 Le promozioni e le retrocessioni possono essere convalidate al sorteggio del nuovo campionato per esigenze legate alla composizione dei gironi. La commissione di disciplina può, infatti, decidere di modificarle; successivamente, le squadre potranno essere ripristinate nella categoria di appartenenza.
9.3 Le promozioni e le retrocessioni vengono determinate al termine dell'anno sportivo in base ai risultati ottenuti nel Campionato a Squadre Italiano e nelle finali. Acquisiscono il diritto alla promozione i vincitori della finale Dart Master e del Campionato Italiano Singolo della propria categoria, nonché i vincitori delle finali regionali.
9.4 Nel caso una squadra con **un fuoriquota venga retrocessa**, il giocatore fuoriquota **non verrà retrocesso.**
9.5 Un giocatore di una squadra che è stata promossa in categoria superiore, se non ha giocato il **20% dei set, mantiene la propria categoria**. Un giocatore di una squadra retrocessa che non ha disputato **il 20% dei set non subirà variazioni di categoria**. Eventuali deroghe vengono valutate dal responsabile di zona e dalla segreteria.

9.6 Una squadra esclusa dal campionato, di norma, non subirà la retrocessione. L'eventuale applicazione della retrocessione sarà valutata, caso per caso, a insindacabile giudizio del Responsabile di Zona e dalla segreteria.
9.7 **La Segreteria non accoglie richieste di declassamento individuale**. Eventuali eccezioni potranno essere prese in esame **esclusivamente su proposta** del Responsabile di Zona, adeguatamente **motivata e supportata da giusta causa**. La decisione finale spetta alla Segreteria, **previa attenta valutazione del caso.**
9.8 Nelle zone in cui non sono presenti squadre di categoria superiore (ad esempio campionati composti esclusivamente da gironi di categoria C, di categoria B o da gironi misti), una squadra sarà promossa alla categoria superiore solo dopo aver conquistato il primo posto nel proprio girone per due campionati consecutivi. Nelle medesime zone, qualora non siano presenti squadre di pari categoria, la retrocessione sportiva potrà essere applicata esclusivamente nel caso in cui la squadra, alle Finali di Campionato Italiano, non superi il turno di qualificazione agli scontri diretti.
9.9 Il giocatore appartenente a una categoria inferiore, o di nuova iscrizione, che abbia disputato almeno il 20% dei set in un campionato a squadre, acquisisce automaticamente la categoria (promozione) ed è reso immediatamente visibile nell'app. Contestualmente, è inserito nelle classifiche individuali della nuova categoria.

ART.10 - Termini di consegna dei Referti Gara

10.1 I referti gara devono essere **inviati entro le ore 09.00 del giorno successivo** alla gara, con l'apposita **App che tutti i capitani devono aver installato e attivato**. 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.softdart@federazionefigest.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 segreteria**, 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 della segreteria.

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 i punti giocati in singolo e in doppio con lo stesso valore. 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.softdart.it e tramite l'App.

ART.12 - Finali di Campionato Italiano e Regionale

12.1 Le squadre che partecipano alla finale del campionato, Italiano 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.** Girone da **8 squadre: minimo 17 (diciassette)** set, girone da **7 squadre: 14 (quattordici)**, girone da **6 squadre: 12 (dodici)**, girone da **5 squadre 10 (dieci)**.

12.2 Qualora una squadra disponga di soli tre giocatori al primo incontro per la fase finale, è autorizzata a disputare il **girone con tre giocatori**. Non sarà possibile integrare alcun giocatore **aggiuntivo fino all'inizio degli scontri diretti**.
12.3 I referti gara durante le finali possono non corrispondere a quelli usati durante il campionato.
12.4 I Gironi vengono sorteggiati con un massimo di 3 squadre, solo le prime due passano il turno; il passo successivo è ad eliminazione diretta.
12.5 Alle finali non ci saranno squadre di casa ma si va al bull per ogni singolo incontro come da Art. 6
12.6 Le finali si giocano con questo regolamento. Eventuali modifiche **verranno comunicate** dalla segreteria prima dell'inizio della manifestazione.
12.7 Finali regionali e italiani 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 dal giudice unico. In caso di prenotazioni di alberghi verranno richieste le spese sostenute.
12.10 Le squadre che **vincono la finale Regionale** di categoria B e di categoria C vengono promosse di categoria. Le prime **otto squadre classificate** alla finale **italiana di categoria B e C** vengono **promosse di categoria**.
12.11 Tutte le squadre femminili disputano le Finali di Campionato in un'unica categoria, indipendentemente dalla serie di appartenenza e dalla posizione ottenuta in classifica durante il campionato. La fase di **qualificazione a gironi** si disputa nella **disciplina 501 Single Out**, mentre dagli **scontri diretti** fino alla finale si gioca nella **disciplina 501 Master Out.** La vittoria delle Finali di Campionato non comporta la promozione alla categoria superiore, salvo il caso in cui la squadra abbia conseguito il primo posto nel proprio girone di campionato, **come previsto dall'art. 9.1**.
12.12 Una squadra con girone "senza promozione" (mancanza di categoria superiore) se alle finali acuisce la categoria superiore a seguito il risultato ottenuto la finale successiva verrà gioca nella categoria superiore. Retrocessione possibile solo se la squadra esce alla fase a gironi.
12.13 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 di oltre 72 ore.
12.14 Se una squadra non si presenta alla prima partita del girone, sarà esclusa dal gruppo, anche qualora dovesse presentarsi per la seconda partita.

ART.13 - Responsabilità del Capitano

13.1 Il sodalizio 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 L'Asd può richiedere una cauzione per il campionato a squadre.
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). In caso mal funzionamento della **attrezzatura sportiva i capitani devono segnalarlo**

immediatamente all'omologatore ed alla segreteria della disciplina via mail, 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 di liquidazione premi in caso di vincita in tempo utile per la comunicazione allo studio commercialistico (vedi riforma dello Sport) o delegare responsabilmente un componente della sua squadra.
13.8 Il capitano è il **responsabile per il comportamento** della squadra.
13.9 Il capitano di una squadra si impegna, nel caso in cui vi sia presenza di giocatori minorenni, a richiedere l'autorizzazione da parte dei genitori/tutori.
13.10 La direzione di gara può richiedere al capitano di sostituire un giocatore senza che questo abbia finito il set, per mancanza di comportamento rispettoso, durante un incontro. **Questo set sarà considerato perso.**
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 APP 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 campo di gara

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 del Dipartimento (vedi art.15.4).
14.2 Esporre o consegnare i documenti ufficiali.
14.3 Informare il responsabile degli apparecchi sportivi dell'eventuale malfunzionamento.
14.4 Garantire l'esclusiva di gioco se il dipartimento o il responsabile di zona la richiede.
14.5 Prima di un cambio di gestore macchinette contattare la segreteria e il delegato regionale e fornire tutti i documenti necessari.
14.6 Qualsiasi modifica del campo gara inclusi indirizzi, Regioni sociali, Responsabile degli apparecchi sportivi, P.Iva, C.F. ecc. devono essere comunicati tempestivamente.

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 del punteggio.
15.2 Alla presentazione del campionato a squadre c'è l'obbligo di **presenza del capitano** o di un rappresentante della squadra.
15.3 Non sono poste limitazioni all'utilizzo di macchine da gioco (freccette elettromeccaniche) di diversa marca o modello, purché siano omologate **dalla Figest e in linea** con il regolamento di omologazione. L'omologatore ha il potere decisionale sull'idoneità delle macchine in base agli specifici regolamenti federali. (vedi art.1.3)
15.4 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.**
15.5 È vietato **a chiunque suggerire la chiusura** o dove tirare al giocatore in pedana.
Solo Il giocatore può decidere di fermarsi e chiedere consigli. Qualora succedesse verrà valutato caso per caso.
15.6 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**. La segreteria prenderà in considerazione solo i reclami espressi nelle note del referto.
15.7 Danni, lesioni e offese **verranno punite con una sanzione** che di volta in volta verrà decisa secondo le procedure federali.

15.8 Le somme dovute e non ancora corrisposte del sodalizio, verranno scalata direttamente dal montepremi.
15.9 Le irregolarità devono e possono essere rivendicate solo dai capitani di squadra.
a) Comportamento sviante mentre l'avversario effettua il lancio
b) Ripetuto superamento della linea di partenza
c) Rallentamento intenzionale del gioco
d) Uso indebito dell'apparecchiatura sportiva o comportamento non sportivo
e) Uso di telefoni cellulari o dispositivi **elettronici durante il gioco**
f) Nella zona di gara vige il divieto assoluto di bere, mangiare e fumare, questo vale anche per l'uso di sigarette elettroniche
15.10 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, al razzismo e contra la legge
16.2 Come divisa di gioco si intende almeno l'uso di una maglia o di una camicia.
16.3 La divisa di gioco può avere anche dei loghi sponsorizzati senza vincoli di attività.
16.4 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.
16.5 L'abbigliamento per le gare Nazionali ed Internazionali **comprese le finali a squadre, dovrà essere decoroso**. Non sono ammessi alle gare ufficiali e alla premiazione canottiere, ciabatte, sandali o altre scarpe aperte o a piedi nudi. Ove dichiarato, vige il regolamento di "Abbigliamento" del torneo stesso.
16.6 Le squadre selezionate per disputare gli incontri sul palco, trasmessi in diretta streaming, sono tenute a presentarsi con un abbigliamento decoroso. È obbligatorio indossare pantaloni lunghi. Non sono ammessi pantaloncini o shorts; sono invece consentiti jeans, pantaloni sportivi (tuta) e altri pantaloni lunghi decorosi.

ART.17 - Iscrizioni, Tessere e Premi

17.1 La segreteria pubblica prima della 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).
17.2 Le iscrizioni devono passare attraverso un sodalizio.
17.3 Un giocatore per partecipare ad una competizione ufficiali deve essere tesserato per l'anno sportivo
in corso.
17.4 Il sodalizio deve essere in regola con tutti i pagamenti.

ART.18 - Tornei singoli, Dart Master e Classifica Nazionale

18.1 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/cinque leg (=1 set) mentre il giocatore che arriva dal girone dei "perdenti" deve vincere due partite (=2 set) al meglio dei tre/cinque 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).
18.2 Durante il campionato di singolo ed 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**.
18.3 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 (ritenuta d'acconto).
18.4 I giocatori, per partecipare a tutti i tornei ufficiali validi singoli o doppi Figest, devono essere cittadini italiani.

ART.19 - Categorie Dart Master e Singoli Italiani/Regionali

19.1 Il giocatore giocherà la finale nella propria categoria di appartenenza con le chiusure della categoria stessa.
19.2 Il Campionato di Singolo, Dart Master, Grand Prix e Coppa Italia hanno un'estensione specifica di regolamento.

ART.20 – Varie ed eventuali

20.1 Ogni eventuale contestazione dei punti previsti, e non, dal presente regolamento verrà risolta ad insindacabile giudizio dal giudice unico.
20.2 Per ogni incomprensione o situazione ambigua creatasi, il giudice unico richiederà ai diretti responsabili di presentarsi per giustificare o spiegare la propria situazione.
20.3 **Non si accettano reclami retroattivi a partita conclusa** senza dovuta segnalazione.
20.4 La lettera del campionato è **parte integrante del campionato** in corso con regole specifiche, da conservare fino a fine campionato.

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

Edizione Regolamento: 2026

Questo Regolamento annulla tutti i precedenti