

Regolamento Ufficiale 2025



S.S.D P.S.D. a r.l.

Società Sportiva Dilettantistica a Responsabilità Limitata

Via Galileo Ferraris 76/A 52100 AREZZO (AR)

Sito: www.psd-darts.it - www.psddarts.it

E-mail: ufficiopsd@gmail.com

App. Web: <https://freccette.pro/>

Edizione Regolamento: 2025

Indice Regolamento

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

PREMESSA

La P.S.D. DESIGNA COME ARBITRI DELLE PARTITE I CAPITANI DELLE SQUADRE, I QUALI SONO TENUTI A FAR RISPETTARE IL PRESENTE REGOLAMENTO, E SARANNO RITENUTI RESPONSABILI PER OGNI EVENTUALE SCORRETTEZZA

1 - Caratteristiche Tecnico-Sportive e logistiche

1.1 Requisiti delle frecce (Dardi):

- Punte elastiche in materiale plastico;
- Peso massimo di 21 grammi;
- Lunghezza massima di 16,5 cm.
- I giocatori potranno utilizzare frecce personali purché rispettino le caratteristiche richieste.

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. 2,93.
- Il colore del settore numero venti deve essere blu e il 20 triplo rosso.
- Il bersaglio deve essere con settori Europei (come quelli di Steel Dart).
- La distanza minima tra due Macchine di Frecce Elettroniche deve essere 50 cm e queste non possono essere attaccate al muro laterale.
- Linea di tiro calpestabile, ma non si può oltrepassare.

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 P.S.D.. La squadra può iscriversi nei tempi utili in un altro locale.

2 - Composizione Squadre, Categorie e Disciplina di Gioco

2.1 La P.S.D. 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). La composizione delle squadre segue lo schema indicato al punto **2.4***.

2.3 Il nome della squadra deve rispettare i limiti dettati dal buon gusto e dal rispetto verso il prossimo. Non deve violare la legge sul copyright. La P.S.D. declina ogni responsabilità sul nome scelto, il capitano si assume le tutte le responsabilità. Nel caso venga presentato il medesimo nome da più squadre, la P.S.D. assegnerà automaticamente lo stesso alla squadra iscritta per prima. È preclusa alle squadre che giocheranno in categoria A la possibilità di modificare il proprio nome senza richiesta ufficiale. Se un nome non viene ritenuto idoneo, verrà cambiato d'ufficio.

2.4 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	
Donne **	SOLO DONNE			

2.4.1 Le squadre e giocatori provenienti da altre realtà o discipline di gioco, mantengono la categoria di gioco acquisita, e sono obbligati a segnalarlo. Giocatori nuovi in P.S.D. possono anche essere sottoposti a valutazione del livello di gioco; seguirà l'inserimento nella categoria

ritenuta così opportuna. (Vedi anche **2.9**) Per il rientro di giocatori fermi da anni, verrà tenuto conto il loro passato e il livello attuale. ***

- 2.4.2** 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 P.S.D.

** Le squadre femminili sono composte da sole giocatrici donne. Il campionato viene giocato in base alla categoria. La finale nazionale si gioca su gironi femminili con categoria Donne A/B e Donne C.

*** Il delegato di zona insieme o chi ne fa le veci è responsabile per le categorie e per gli inserimenti.

- 2.4.3** Tutte le categorie sono di merito che vanno conquistate esclusivamente attraverso la promozione o retrocessione. Durante la formazione delle squadre vale il criterio 2.4

- 2.5** 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. Il Referto Gara del campionato 501 è composto da **20 set (16 Singoli e 2 Doppi)** per tutte le categorie.

- 2.6** Un giocatore può cambiare squadra se non ha raggiunto il 20% di presenze (rimangono invariati tutti i risultati conseguiti) ma verranno azzerate le presenze (20%)

- 2.7** I giocatori continuano per principio nella propria categoria, tenendo presente il punto 2.4. 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, in questo caso la retrocessione non è automatica, ma va fatta espressamente richiesta per convalida a ufficiopsd@gmail.com

- 2.8** I nuovi giocatori vengono tesserati e iscritti nella categoria "C". Se si iscrivono in una categoria superiore conseguiranno tale categoria giocando almeno il 20% dei set. I giocatori e squadre provenienti da altre associazioni manterranno la categoria di appartenenza. Qualsiasi giocatore impegnato anche sullo steel potrà giocare minimo la categoria B.

- 2.9** Si può aggiungere i giocatori fino alla fine del campionato, ma devono mantenere il 20% dei set per accedere alle finali a squadre, singoli e vari tornei

- 2.10** Un nuovo tesserato per poter esordire in campionato deve poter essere visibile sulla App P.S.D. nella sezione "LA MIA SQUADRA".

- 2.11** 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.psd-darts.it

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** 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 assieme ad un documento di identità o, in alternativa, con il profilo visibile sulla applicazione P.S.D. Nel caso un giocatore rifiuti questo controllo viene escluso senza eccezioni dall'intero incontro.

- 3.3** Il referto gara deve essere compilato prima dell'inizio della partita in ogni sua parte. 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".
- 3.4** La compilazione della prima parte del referto gara è a carico del capitano di casa (data, luogo, provincia, categoria). La responsabilità del referto gara sarà unicamente dei capitani delle squadre.
- 3.5** Durante la fase di lancio delle frecce 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.
- 3.6** Per ogni turno il giocatore dispone di 3 frecce; ogni giocatore può scegliere di fare un lancio, due, tre o nessun lancio.
- 3.7** Tutte le frecce 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.
- 3.8** Ogni giocatore dovrà accettare il punteggio indicato dall'apparecchiatura sportiva durante lo svolgimento della gara.
- 3.9** 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.
- 3.10** Se il giocatore ha lanciato le sue tre frecce con il semaforo rosso, perde il suo turno di tiro e deve annullare quest'ultimo passando il turno all'avversario.
- 3.11** 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 riga in basso e tasto centrale riga sotto contemporaneamente)
- 3.12** 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 freccetta per aggiornare il punteggio. Se il giocatore senza autorizzazione dell'avversario preme la freccetta per il punteggio questo leg è perso

4 - Definizione dei Termini Tecnici

- 4.1** LEG: è composto da più lanci e rappresenta la più piccola unità di vittoria.
- 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)

5 - Svolgimento del Gioco

- 5.1 I referti gara da utilizzare sono quelli della squadra di casa.
- 5.2 Tutte le discipline saranno giocate al meglio dei 3 legs, per il conseguimento di 1 set. 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. (Nei doppi a 701su due posizioni, re ogni squadra tira per primo il giocatore iscritto sul referto col numero inferiore, e lo stesso giocatore tira il bull in caso di pareggio. Nel caso di sostituzione giocatore, il giocatore che subentra non sostituisce nell'ordine di tiro, ma dovrà salire in pedana per primo chi ha il numero inferiore nella formazione; Ad esempio: se gioca C1-C2 contro O1-O2 e C1 viene sostituito con C5, C5 non prenderà il posto di C1 ma salirà in pedana dopo C2 in quanto ha il numero più alto nella formazione segnata ad inizio partita sul referto di gara).
- 5.3 Tutti gli incontri vanno giocati esclusivamente su 2 apparecchi. In caso contrario sarà dato 1 punto si penalità ad entrambe le squadre.
- 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 701 su 2 posizioni. 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 vittoria 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** Per tutti i livelli del gioco 501 il limite massimo della durata della partita sono 20 round, in caso non fosse terminata la partita entro questo limite si procederà al lancio al bull's eye (entrambi i giocatori tireranno una freccia a macchina ferma nell'ordine della partita, il giocatore che andrà più vicino al bull avrà vinto il leg).

Per i doppi 701 vale la stessa regola ma il limite dei round è fissato a 25.

In caso l'apparecchio faccia terminare prima la partita (la macchina è arbitro) e va comunque accettato.

In questo caso però consigliamo di avvertire il proprio responsabile di zona per farla tarare correttamente.

- 5.12** Non è permesso interrompere un incontro già iniziato. Se, a causa di gravi motivi, si verificherà un'interruzione, la P.S.D. 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 data partita nulla e 2 punti di penalità ad entrambe le squadre. La squadra che ha abbandonato l'incontro lo perderà a tavolino con rispettivi 2 punti di penalità. In seguito, la commissione sportiva potrà convocare i due capitani che avranno l'obbligo di presentarsi per non cadere in un'ulteriore sanzione.
- 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. Tutte le partite giocate ad apparecchio spento non saranno conteggiate.
- 5.15** Per non perdere la partita a tavolino la squadra deve presentarsi con almeno due giocatori. (in 2 sarà dato 1 punto di penalità; in 3 un'ammonizione)

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.

7 - Incontri, Rinvii e Gare

- 7.1** Le gare di campionato devono aver inizio entro le ore 21.30 e vengono disputate tutte senza interruzioni, perdite di tempo o eventuali pause. (gli orari di inizio possono variare in base alla regione; previa comunicazione ad inizio di ogni campionato).
- 7.2** Ogni incontro del campionato deve essere disputato.
- 7.3** Nel caso una squadra non si presenti senza tempestivo preavviso 30 minuti dopo l'ora d'incontro la squadra verrà squalificata. Soltanto cause di forza maggiore rendono possibile

un’eccezione da questa regola. La squadra interessata deve ufficialmente giustificare il ritardo o l’assenza.

- 7.4** Se una squadra non si presenta nel giorno stabilito per l’incontro (mancata presenza), la squadra avversaria deve far pervenire alla P.S.D. 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).

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.

- 7.5** 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. La squadra che riceve la richiesta di spostamento deve comunicare due date valide (no sabato, no domenica, no festivi) a propria scelta, e la squadra che richiede lo spostamento deve sceglierne una. 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 P.S.D., 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). Se la nuova data viene stabilita nella settimana successiva a quella prevista dal calendario P.S.D., 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 inviata entro le ore 12.00 del giorno successivo). 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 P.S.D. Gestione.
- 7.6** 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 ufficiopsd@gmail.com. Nel caso in cui la partita venga rinviata senza comunicazione scritta all’P.S.D., valutato il caso, possono essere ammonite entrambe le squadre.
- 7.7** Sul referto gara va inserita la data e il luogo di gioco effettivi non di calendario.
- 7.8** 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).
- 7.9** Le partite rinviate per condizioni climatiche avverse non vengono sanzionate ma devono essere comunicate immediatamente via mail.
- 7.10** Le inversioni di “campo gioco” devono essere annotate sul foglio gara scrivendo nella sezione “Note” sotto il risultato “Inversione di campo”.

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 P.S.D.
- 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

- 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, girone, 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** 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** Se una squadra non si presenta viene subito squalificata. Si cancellano tutti i risultati sino a quel momento acquisiti, rimangono le presenze:

TABELLA PRESENZE

GIRONI DA 4	5 SET
GIRONI DA 12	17 SET

- 8.8** Una squadra che sposta la partita nelle ultime 24 ore che precedono l'incontro, la squadra avversaria non è obbligata ad accettare, salvo motivi gravi comunicati o accettazione da parte del responsabile e/o ufficio P.S.D.
- 8.9** Nel caso un referto gara venga evidentemente manipolato, si procede come segue: Il giocatore e il capitano 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 P.S.D. e richiedere la revoca della propria squalifica con il reintegro ed iscrizione in un'altra squadra dal campionato successivo.
- 8.11** Una squadra che si iscrive al Campionato e dopo la pubblicazione dei gironi si ritira, sarà squalificata per almeno 1 anno.
- 8.12** Le squadre che durante il campionato non sono in regola con i pagamenti, 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 P.S.D. Per lo sblocco della tessera si dovrà essere in regola con i pagamenti.
- 8.13** Se durante un incontro dovessero verificarsi incomprensioni tra squadre che sfociano in liti che compromettono il corretto andamento del gioco la P.S.D. può decidere di dichiarare l'annullamento della gara. Alle due squadre non verrà attribuito nessun punteggio. Anche le presenze saranno considerate nulle. Eventuali squalifiche saranno valutate dalla commissione sportiva.

9 - Promozioni e Retrocessioni

- 9.1** Una squadra neopromossa o retrocessa viene considerata tale dal giorno dopo alle finali nazionali.
- 9.2** Promozioni e retrocessioni si ottengono solo alle Finali Nazionali
- 9.3** 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.

- 9.4** 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. La stessa cosa vale per la retrocessione. Un giocatore di una squadra retrocessa che non ha disputato il 20% dei set non subirà variazioni di categoria.
- 9.5** Una squadra esclusa dal campionato non prende la retrocessione.
- 9.6** La P.S.D. 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 P.S.D.

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. 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: ufficiopsd@gmail.com
- 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 P.S.D., 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'P.S.D..

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.psd-darts.it e tramite l'App P.S.D.

12 - Finali di Campionato Nazionale e Coppa Italia

- 12.1** Le squadre che partecipano alla finale del campionato, Nazionale o Coppa Italia, 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 nazionali o coppa italia 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 della stessa regione o confinante e che sia in regola con le presenze.
- 12.4** I referti gara durante le finali possono non corrispondere a quelli usati durante il campionato.
- 12.5** Le finali P.S.D. si giocano con questo regolamento. Eventuali modifiche verranno comunicate dalla P.S.D. prima dell'inizio della manifestazione.
- 12.6** Finali Nazionali e Coppa Italia a squadre e individuali sono parte integrante del campionato a squadre. In caso di non presenza senza preavviso giustificato, potrà non essere ammessa al campionato successivo.
- 12.7** 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.
- 12.8** Se una squadra o un giocatore qualificatosi ad una fase finale conferma la partecipazione e non si presenta senza preavviso o giustificazione, la squadra potrebbe non essere ammessa al campionato successivo.
- 12.9** La squadra che vince una finale con in palio il premio di rappresentare la P.S.D. ad un torneo ufficiale perde ogni diritto al premio acquisito, se durante questo appuntamento non fosse più iscritta in P.S.D. e sarà quindi sostituita con una successiva classificata.
- 12.10** La squadra vincitrice, chiamata a rappresentare la P.S.D. ad un torneo ufficiale, ha 30 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 P.S.D.

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. 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. 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 vittoria in tempo utile per la comunicazione allo studio commercialistico (vedi riforma dello Sport).
- 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 e a provvedere all'invio della specifica modulistica scaricabile dal sito P.S.D.
- 13.10** L'P.S.D. 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, scrivendo nome e cognome nel referto gara sotto la voce capitano.
- 13.12** Il capitano deve avere installato l'applicazione P.S.D. 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 alla squadra sarà dato 1 punto di penalità.
- 13.14** Utilizzare lo spazio "Note" sul Referto gara per annotare tutti i casi anomali durante la serata di gioco.

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, di qualsiasi marca o modello purché conformi con le richieste della P.S.D.
- 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 la P.S.D. e il responsabile di zona e fornire tutti i documenti necessari.
- 14.6** Qualsiasi cambio sociale deve essere comunicato tempestivamente. (Gestore Bar, P.Iva, C.F. ecc.)

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 delle frecce 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 (frecce elettromeccaniche) di diversa marca o modello, purché siano rispettate le indicazioni contenute nel regolamento e non in concorrenza con i rappresentanti e noleggiatori P.S.D. (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.

- 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. La P.S.D. 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 P.S.D.
- 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 frecce.

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 frecce.
- 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 o alle finali singoli l'inosservanza di tale norma comporta l'esclusione dal torneo.
- 16.6** Maglia/Camicia obbligatoria in campionato a squadre e singoli.

17 - Potere decisionale della P.S.D.

- 17.1** Ogni eventuale contestazione dei punti previsti, e non, dal presente regolamento verrà risolta ad insindacabile giudizio della P.S.D.
- 17.2** 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 P.S.D. in tempo reale, prendere nota sul referto gara nello spazio apposito.
- 17.3** Eventuali contestazioni riguardanti un leg devono essere fatte prima del termine dello stesso. Altrimenti non saranno prese in considerazione.
- 17.4** 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.

18 - Iscrizioni, Tessere e Premi

- 18.1** La P.S.D. 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 P.S.D.
- 18.3** La tessera equivale ad una licenza di gioco che potrà essere annuale dal 1-Ottobre / 30-Settembre o da settembre se l'iscrizione avviene a metà anno sportivo.
- 18.4** La tessera scade ogni 30 settembre con la fine del campionato tranne nel caso vedi punto 18.5
- 18.5** Un giocatore che non gioca con nessuna squadra e vuole giocare le qualifiche per le nazionali (EDF, UNDER, CAMPIONATO SINGOLO ecc.) paga la tessera singola di € 15,00 più l'eventuale iscrizione. La tessera scadrà sempre il 30-Settembre. Questa tessera sarà valida solo per i tornei individuali.
- 18.6** La P.S.D. può decidere di non tesserare un giocatore.
- 18.7** Se entro l'inizio del campionato il pagamento di un'iscrizione dovesse risultare insoluto (costi di squadra, tessere o noleggiatore) la P.S.D., dopo il primo sollecito verbale e con dovuto anticipo, andrà ad **escludere la squadra dal campionato o provvedere con punti di penalità**.
- 18.8** I premi dei gironi possono essere emessi direttamente dal responsabile di zona con relativa ritenuta d'acconto.
- 18.9** Per ritirare un premio in denaro bisogna essere in regola con il tesseramento, per tutti i tornei Nazionali e Coppa Italia.
- 18.10** A discrezione del responsabile di zona può essere richiesto ai proprietari delle macchine o ai noleggiatori non affiliati un contributo alle spese di gestione.

19 - Tornei singoli, Campionato Singolo e Nazionale P.S.D.

- 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 od altri tornei individuali, prima di iniziare l'incontro i due giocatori gareggiano al Bull, 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 (ritenuta d'acconto).
- 19.4** Le due nazionali P.S.D. (maschile e femminile) sono di categoria unica e vengono composte in base alle richieste Internazionali da parte della EDF.
- 19.5** Giocatori che arrivano da altre realtà o discipline di gioco e si iscrivono in categorie inferiori, vincendo o qualificandosi per una rappresentativa, possono essere squalificati e non spesati per la trasferta.
- 19.6** Per giocare nella squadra Nazionale P.S.D., bisogna essere di nazionalità italiana o residenti in Italia da almeno 5 anni.

19.7 La P.S.D. può integrare in qualsiasi momento le squadre qualificate con giocatori a sua scelta.

20 - Categorie Campionato Singolo Nazionale

- 20.1** Il giocatore giocherà la finale nella propria categoria di appartenenza con le chiusure della categoria stessa.
- 20.2** La categoria femminile è composta da sole donne con categoria DONNE A/B e DONNE C.
- 20.3** Giocatori qualificati non in regola con il tesseramento dovranno adeguarsi altrimenti non potranno partecipare alla finale.
- 20.4** Il Campionato Singolo ha un proprio regolamento consultabile sul sito www.psd-darts.it

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

Edizione Regolamento: 2025