



# REGOLAMENTO FDTM

## CAMPIONATO A SQUADRE

VERSIONE DEL 01.02.2025

1	CONDIZIONI TECNICO-SPORTIVE
2	DEFINIZIONI
3	CATEGORIE GIOCATORI FDTM
4	MODALITÀ DEL CAMPIONATO
5	ISCRIZIONI E CAUZIONI
6	FORMAZIONE DELLE SQUADRE
7	CAPITANO
8	DATE DEGLI INCONTRI E RINVII
9	PREPARAZIONE DEL MATCH
10	DECORSO DEL MATCH
11	MANCATA PRESENZA
12	IRREGOLARITÀ
13	RISULTATI E CLASSIFICA
14	FINALI DI CAMPIONATO
15	PROMOZIONE / RELEGAZIONE DEI GIOCATORI E VINCITORI DELLE FINALI
16	PREMI
17	RICORSI
18	COMMISSIONE DISCIPLINARE
19	SANZIONI

## 1. CONDIZIONI TECNICO-SPORTIVE

- 1.1 **Apparecchiature ammesse:** L'attività sportiva della FDTM è ammessa solo su apparecchiature sportive omologate dalla FDTM. Al fine di omologare le apparecchiature la FDTM di principio fa riferimento alle omologazioni della *Federazione Compact Sports Schweiz* (CSS) e delle Federazioni Europee collegate a quest'ultima. I bar affiliati alla FDTM che partecipano al campionato a squadre della FDTM o che ospitano tornei della FDTM possono utilizzare unicamente apparecchi omologati dalla FDTM, pena la squalifica di tutte le squadre del bar e l'annullamento dei tornei previsti presso tale bar. Nei locali adibiti alla partita in cui vi sono gli apparecchi, è assolutamente vietato fumare.
- 1.2 **Board:** È la superficie sulla quale è inserito il cerchio (diviso in spicchi), incluso l'anello esterno nero, dell'apparecchiatura sportiva; la sua superficie è costellata da piccoli fori, nei quali rimangono conficcate le freccette lanciate dalla mano del giocatore. Il Board deve essere illuminato con una lampadina da 40 Watt. Le freccette lanciate nell'anello stretto esterno valgono doppio, quelle nell'anello stretto medio valgono triplo, quelle lanciate nella Bull blu valgono 25 punti, nel Bull's Eye rosso valgono 50 punti. Le freccette che vanno a conficcarsi nell'anello esterno nero o colpiscono la superficie accanto all'apparecchiatura totalizzano zero punti. Queste freccette non possono essere rilanciate.
- 1.3 **Freccette:** I giocatori possono utilizzare le proprie freccette, purché rispettino i seguenti requisiti: i) devono avere punte elastiche in materiale plastico che consentano di rimanere fissate ai fori del board e ii) il peso massimo della singola freccetta non può superare i 20 grammi, con una tolleranza del 5% dovuta alla produzione e iii) la lunghezza totale delle freccette non può superare i 16 cm.
- 1.4 **Linea di start:** La distanza tra il board e la linea di start (*startline*) deve essere di 237 cm; l'altezza da terra al centro del Bull's Eye deve essere di 173 cm; risulterà pertanto una diagonale di 293 cm con la linea di start. In caso di dubbi (terreno non livellato) sarà determinante soltanto la lunghezza della diagonale. Eventuali correzioni devono essere apportate prima che il gioco abbia inizio. Reclami presentati successivamente non saranno presi in considerazione. Durante il lancio, il giocatore non può superare la linea di start con i piedi, ma è consentito curvarsi sopra tale linea (è consentito calpestare la linea di start, a meno che la stessa non indichi il contrario). Il lancio effettuato a partire dall'immaginario prolungamento laterale della linea di start è consentito.
- 1.5 **Lancio alla Bull (chiusure del leg / diritto di cominciare il leg):** il leg deve essere chiuso entro la fine del 15<sup>mo</sup> giro. Con la prima freccetta del 16<sup>mo</sup> giro si tira alla Bull per definire il vincitore. Vince il giocatore la cui freccetta è più vicina al centro (la distanza si determina contando i fori di distanza dal centro). Nel caso le freccette rimangano entrambe conficcate nella Bull blu o entrambe nel Bull's Eye rosso, sono considerate pari (indipendentemente dai fori di distanza dal centro). La freccetta che si conficca nel Bull's Eye rosso vince sulla freccetta che si conficca nella bull blu. La freccetta che si conficca nel Bull's Eye rosso va tolta prima che tiri l'avversario. In caso di un lancio in parità si ritirano le freccette invertendo l'ordine di lancio dei giocatori. La medesima procedura si ripete finché non vi è un vincitore. Se la freccetta non rimane conficcata nel board, il giocatore potrà lanciare un'altra freccetta fino ad un massimo di tre freccette per turno di lancio; qualora nessuna delle tre freccette rimanesse conficcata nel board, il giocatore che ha lanciato perde il leg. La procedura di lancio alla Bull si applica anche nel caso in cui sia necessario stabilire chi inizia un leg (ad es. nel caso di set che si giocano best of 3).
- 1.6 **Freccetta scivolata di mano:** Quando la freccetta scivola di mano (senza che vi sia stata l'intenzione di lanciarla) essa può essere raccolta e lanciata anche se ha superato la linea start senza chiedere in consenso all'avversario.

- 1.7 **Lancio al turno errato:** Prima del lancio il giocatore deve assicurarsi che l'apparecchio indichi il suo turno. In caso di lanci effettuati mentre l'apparecchio non indica il turno corretto si applicano le seguenti regole:
- a. Se un giocatore ha effettuato dei lanci prima di accorgersi che il suo turno non era ancora attivo, si preme il tasto del cambiamento di turno ed il giocatore può effettuare i lanci rimasti a sua disposizione facendo così proseguire normalmente il leg (se il giocatore ha già effettuato tutti e 3 i lanci si salta semplicemente il suo turno passando al turno dell'avversario). Le freccette lanciate mentre il turno non era ancora attivo non possono essere lanciate nuovamente.
  - b. Se un giocatore ha effettuato lanci sul turno del giocatore avversario, la partita è da rigiocare; dovesse capitare una ulteriore volta all'interno dello stesso SET la partita viene considerata persa. La decisione rimane a discrezione del giocatore leso.
- 1.8 **Punteggi errati indicati dall'apparecchio:** Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchio. Ciò si applica anche alle freccette che sono rimaste conficcate nel bersaglio, ma non sono state conteggiate dall'apparecchio (o sono state conteggiate con un punteggio errato). Solo in caso di chiusura, se la freccetta si conficca in un settore che comporta la chiusura del leg, il punteggio indicato dalla freccetta prevale su quello indicato dall'apparecchio e il leg va considerato chiuso (a condizione che la freccetta sia rimasta conficcata nel bersaglio al fine di consentire una verifica).
- 1.9 Se un giocatore all'atto di estrarre le freccette dal board assegna punti supplementari a sé stesso traendone un vantaggio, la partita è da rigiocare; dovesse capitare una ulteriore volta all'interno dello stesso SET la partita viene considerata persa.

## **2 DEFINIZIONI**

- 2.1 **Leg** Un leg è composto da più lanci ed è la più piccola unità di misura nel corso di un match. Ogni due leg vinti, il giocatore somma per la propria squadra un set e due leg.
- 2.2 **Set** Con il termine set si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match. Nella modalità "best of 3" il set è vinto dal giocatore che per primo vince due leg e pertanto il set è costituito da un massimo di 3 leg. Nella variante dei set composti da due soli leg, il set può finire in parità con un leg ciascuno oppure un giocatore può vincere due leg a zero.
- 2.3 **Match** Con il termine match si intende un gioco di squadra completo, nel corso del quale si incontrano le due squadre. Un match del campionato è composto di 16 singoli e quattro doppi giocati in modalità Team su 4 posizioni per un totale di 20 set. Durante le finali il match non prevede i doppi ed è composto unicamente da 16 singoli (si veda in proposito la sezione dedicata alle finali).

## **3 CATEGORIE GIOCATORI FDTM**

- 3.1 I giocatori FDTM sono suddivisi in giocatori di Lega A, giocatori di Lega B e giocatori di Lega C ed esordienti. In merito ai meccanismi di promozione e relegazione si veda la sezione 15.
- 3.2 Il giocatore è ammesso alle competizioni ufficiali della FDTM solo se in possesso della tessera FDTM pagata e quindi valida dal 1° gennaio al 31 dicembre.
- 3.3 Per ogni dubbio sulla validità delle tessere occorre controllare sull'applicazione Enjore oppure contattare la FDTM al numero 077 416 25 47.
- 3.4 Giocatori provenienti da altri Cantoni o dall'estero sono tesserati in funzione della categoria nella quale sono classificati nella federazione del loro luogo di provenienza. Qualora un giocatore fosse tesserato in più federazioni, fa stato la categoria superiore. Il Comitato FDTM ha il diritto di classificare giocatori nuovi o provenienti da altri campionati in base ai loro risultati o alla loro reale qualità di gioco, indipendentemente dalla loro categoria in altre federazioni, questa valutazione avviene dopo un intero campionato giocato.

#### **4 MODALITÀ DEL CAMPIONATO**

- 4.1 Il campionato a squadre prevede le leghe A, B e C con le seguenti modalità di gioco (tutte le partite si giocano minimo su due apparecchi elettronici):  
Lega A - 501 double out  
Lega B - 501 master out  
Lega C - 501 single out
- 4.2 Il **campionato autunnale** si svolge da fine agosto a fine dicembre con le finali a gennaio. Il **campionato primaverile** si svolge da marzo a giugno con finali a giugno.
- 4.3 Il campionato è strutturato in gironi che verranno composti a dipendenza del numero di squadre iscritte. Il calendario verrà inviato a tutti i capitani dopo il termine delle iscrizioni, i quali dovranno esporlo nel bar in cui gioca la loro squadra, in modo che tutti possano verificare eventuali modifiche di data degli incontri durante il campionato. Nel caso di spostamenti di partite il capitano è responsabile di verificare che non vi siano sovrapposizioni di match, pena il forfait qualora la squadra sia impossibilitata a presenziare ad una partita a seguito della sovrapposizione degli impegni.  
Le squadre fanno un girone di andata e uno di ritorno, con possibilità di turni supplementari se necessario.
- 4.4 Una squadra non può giocare due partite in contemporanea.
- 4.5 Tutte le squadre fanno lo stesso numero di match. Se i capitani delle rispettive squadre si accordano di invertire l'incontro d'andata, automaticamente si inverte l'incontro di ritorno.

#### **5 ISCRIZIONI E CAUZIONI**

- 5.1 Le squadre devono essere iscritte da un bar con regolare licenza quale esercizio pubblico. Ogni bar può iscrivere più squadre.
- 5.2 Alla squadra dovrà essere attribuito un nome. La FDTM può rifiutare nomi, loghi o divise che non rispettino le regole della decenza.
- 5.3 L'iscrizione della squadra è valida solo a pagamento avvenuto nei termini previsti.
- 5.4 All'inizio di ogni campionato verrà richiesta una cauzione di CHF 200.00 per squadra, a copertura di eventuali forfait, valevole sia per il campionato che per le finali.
- 5.5 In caso di abbandono o squalifica della squadra, la cauzione è considerata persa, mentre nel caso di un forfait, la cifra restante verrà resa a fine campionato, o alle finali (in caso di qualifica della squadra).
- 5.6 La squadra che ha ottemperato a tutti gli impegni, si vedrà resa l'intera cauzione.

#### **6 FORMAZIONE DELLE SQUADRE**

- 6.1 Ogni squadra deve designare un capitano, che funge da persona di riferimento per tutte le questioni relative al campionato e ha le responsabilità indicate nella sezione 7.
- 6.2 Le squadre di Lega A sono composte da un minimo di 4 giocatori fino ad un massimo di 7 giocatori, che possono essere di qualsiasi categoria.
- 6.3 Le squadre di Lega B sono composte da un minimo di 4 giocatori fino ad un massimo di 8 giocatori, che possono essere di categoria B, C o esordienti. Le squadre di Lega B possono avere al massimo un giocatore di categoria A.
- 6.4 Le squadre di Lega C sono composte da un minimo di 4 giocatori fino ad un massimo di 8 giocatori, che possono essere di categoria C o esordienti. Le squadre di Lega C possono avere al massimo un giocatore di categoria B (giocatori di categoria A non sono ammessi).
- 6.5 Per tutte le leghe può essere ammesso al massimo un giocatore per squadra non domiciliato in Ticino o nel Moesano.

- 6.6 Tutti i giocatori devono essere tesserati per la FDTM e aver pagato la tassa annuale. Qualora nel corso dell'aggiornamento delle classifiche si appurasse che un giocatore non ha pagato la tessera, i punti di questo giocatore verranno automaticamente azzerati, senza possibilità di appello.
- 6.7 Il tesseramento di nuovi giocatori è possibile fino all'inizio del terz' ultimo match prima della finale (non sarà dunque ammesso iscrivere nuovi giocatori per gli ultimi 2 match del campionato e per le finali).
- 6.8 I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti per il campionato in corso. Un cambiamento di squadra a campionato in corso non è pertanto ammesso. Eccezioni possono essere concesse dal Comitato FDTM, previa richiesta scritta o via e-mail, a condizione che il giocatore che desidera cambiare squadra non sia mai stato iscritto su alcun foglio gara.

## **7 CAPITANO**

- 7.1 Ogni squadra deve nominare un capitano.
- 7.2 Il ruolo di capitano è di primaria importanza in quanto è la persona di contatto della squadra ed è responsabile di comunicare ai suoi giocatori le informazioni ricevute dalla FDTM rispettivamente di comunicare alla FDTM tutte le informazioni relative alla squadra. È pertanto imperativo che venga designata quale capitano una persona responsabile e affidabile che si interessi attivamente e personalmente di tutte le questioni riguardanti il campionato.
- 7.3 Il capitano ha in particolare i seguenti compiti:
- a. sincerarsi che il foglio d'iscrizione al campionato sia pervenuto alla FDTM entro la data di scadenza dell'iscrizione;
  - b. sincerarsi che il calendario del campionato sia pervenuto al bar, sede della squadra, prima dell'inizio del campionato e che sia debitamente esposto nel bar;
  - c. assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario;
  - d. controllare tempestivamente se vi sono date in concomitanza con altre squadre che giocano nel medesimo bar; in tal caso il capitano deve avvisare la FDTM dopo avere concordato una nuova data con il capitano della squadra avversaria;
  - e. assicurarsi con largo anticipo che ci siano sufficienti fogli gara;
  - f. compilare il foglio gara prima dell'inizio match;
  - g. garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa, e deve collaborare con il capitano della squadra avversaria per risolvere qualsiasi controversia o problematica;
  - h. al termine del match verificare, assieme al capitano della squadra avversaria, l'esattezza dei punti prima di firmare il foglio gara;
  - i. inserire il risultato del match nell'applicazione di gara entro 24 ore dalla fine del match (responsabilità del capitano della squadra vincente): in assenza di registrazione del risultato entro le 24 ore l'incontro verrà considerato forfait – per la squadra responsabile dell'inserimento;
  - j. È responsabile dell'inserimento il capitano della squadra vincente o, in caso di pareggio, il capitano della squadra che gioca in casa;
  - k. verificare se vi sono errori nei fogli gara (ciò vale anche durante le finali); nel caso venisse identificato un errore, il capitano deve tempestivamente avvisare la FDTM.

## **8 DATE DEGLI INCONTRI E RINVII**

- 8.1 Le date fissate nel calendario sono vincolanti. Variazioni di data sono possibili solo previo accordo tra i capitani delle squadre interessate. Le date aggiornate vanno inserite nell'applicazione di gara.
- 8.2 Una squadra può richiedere alla squadra avversaria lo spostamento di una partita non più tardi di 24 ore prima della data del match. Entro le successive 24 ore la squadra avversaria che **accetta** lo spostamento deve comunicare almeno una data per il recupero del match.

- 8.3 Entro le successive 24 ore la squadra richiedente deve confermare al capitano avversario la data o una delle date proposte e aggiornare l'applicazione di gara inserendo la nuova data. In caso contrario verrà considerato forfait per la squadra richiedente.

È consigliato, quando possibile, anticipare il match. È auspicabile una riunione della squadra all'inizio del campionato in modo da verificare tutte le date e decidere per tempo gli spostamenti.

**ESEMPIO:**

squadra A	data del match	24.09.2014	ore 20.00
squadra A	richiesta entro le 24 ore	23.09.2014	ore 20.00
squadra B	proposta date	24.09.2014	ore 20.00
squadra A	accettazione	25.09.2014	ore 20.00

- 8.4 Se una squadra avvisa all'ultimo momento la sua indisponibilità (meno di 24 ore prima del match) per qualsiasi motivo, scatta automaticamente il forfait. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla FDTM.
- 8.5 Un forfait è punito con CHF 100.00 di multa a carico dei giocatori, di cui CHF 50.00 andranno al gerente del bar della squadra ospitante come indennizzo.
- 8.6 Una squadra che non si presenta per due volte (quindi che dà forfait per due volte) viene squalificata dal campionato. Anche in occasione del secondo forfait si applica la multa come da clausola 8.5.
- 8.7 La FDTM, a sua totale discrezione, potrà decidere in merito all'eventuale ulteriore iscrizione dei giocatori che compongono la squadra squalificata.
- 8.8 I due ultimi match previsti dal calendario non possono essere posticipati. Nel periodo a partire dalla data del penultimo match di qualifica non è possibile recuperare alcun altro match.
- 8.9 Eventuali turni di riposo, previsti in caso di numero dispari di squadre, contano come turni di campionato.

## **9 PREPARAZIONE DEL MATCH**

- 9.1 La sera del match gli apparecchi devono essere riservati per la partita di campionato.
- 9.2 Il riscaldamento deve essere effettuato prima delle ore 20.15. La squadra di casa è obbligata a lasciare a disposizione almeno un dart alla squadra ospite. Chi arriva dopo le ore 20.15 non ha il diritto di fare il riscaldamento.
- 9.3 Tutte le gare devono iniziare entro le ore 20.15. Il ritardo massimo consentito è di 30 minuti (20.45). Il capitano è tenuto ad avvisare il capitano della squadra avversaria se non è sicuro che la sua squadra arrivi entro il termine massimo (il recapito telefonico di tutte le squadre verrà inviato assieme al calendario). Nel caso una squadra si presenti oltre il tempo massimo consentito, la FDTM può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se il match è da recuperare o può essere iniziato dopo le 20.45. Si rimanda comunque al buon senso delle squadre.
- 9.4 Il capitano della squadra che gioca in casa compila per primo il foglio gara con i giocatori titolari, in seguito il foglio viene passato alla squadra ospite che procede a compilare la propria formazione. Il foglio gara deve essere compilato in stampatello in maniera leggibile.
- 9.5 I giocatori di riserva (massimo 2) possono essere inseriti nel foglio gara anche a partita iniziata.
- 9.6 La riserva o le riserve possono entrare in qualsiasi momento, ma non durante lo svolgimento di un set, e seguono il percorso dei giocatori usciti per il resto del match. La sostituzione va indicata in maniera chiara sul foglio gara, stralciando il numero del giocatore sostituito e inserendo il numero della riserva. I giocatori sostituiti non possono essere più riammessi a giocare l'incontro.
- 9.7 I capitani sono responsabili di chiamare i giocatori sulla linea start secondo il programma sul foglio gara e di verificare che i nomi chiamati corrispondano agli abbinamenti indicati sul foglio gara.

- 9.8 La squadra di casa inizia per prima tutti i set. Nel secondo leg comincia la squadra ospite. Nei set best of 3 il giocatore che comincia il terzo set è determinato mediante lancio alla bull, che viene tirata per prima dalla squadra di casa.

## **10 DECORSO DEL MATCH**

- 10.1 Un match del campionato è composto di 16 singoli e quattro doppi in modalità Team su 4 posizioni per un totale di 20 set.
- 10.2 In Lega A i set (sia singoli che doppi) sono giocati in modalità best-of-3, ossia vince il set il giocatore o Team che per primo vince 2 leg. In Lega B e C i set sono composti da due leg. Vengono attribuiti 2 punti per ogni leg vinto.
- 10.3 In relazione alle regole di gioco si applicano le disposizioni descritte nella sezione 1 del presente regolamento.
- 10.4 Per determinare il vincitore dei leg che non sono stati chiusi entro il 15<sup>mo</sup> turno di lancio, al 16<sup>mo</sup> turno si procede al lancio alla bull come descritto nella sezione 1. Nel determinare il 15<sup>mo</sup> turno di lancio fanno stato i turni di lancio effettivamente svolti e pertanto eventuali turni saltati durante il leg vanno recuperati prima di procedere al lancio alla bull.
- 10.5 Vince la squadra che ha ottenuto il maggior numero di punti leg. Nella modalità best-of-3 (Lega A) vanno sommati tutti i punti leg ottenuti (il numero di set vinti è irrilevante). Nella modalità con i set composti da due leg (Lega B e Lega C) i punti totali disponibili sono 80 e pertanto vince la squadra che ottiene 42 punti o più.
- 10.6 La squadra che vince il match ottiene 3 punti match e la squadra avversaria 0 punti match. In caso di parità viene attribuito 1 punto match a ciascuna squadra.
- 10.7 Se un apparecchio indica ripetutamente punteggi errati, l'incontro dev'essere sospeso. I capitani devono immediatamente concordare una data in cui recuperare l'incontro, comunicare la nuova data alla FDTM e registrare la nuova data nell'applicazione di gara.

## **11 MANCATA PRESENZA**

- 11.1 Se una squadra si presenta con 3 giocatori, essa può giocare l'incontro. In questo caso i punti del giocatore mancante vanno alla squadra avversaria, questo per permettere ai giocatori di non sconvolgere la loro classifica individuale, in questo caso il match non è considerato forfait. Si perdono dunque i punti dei 4 singoli e la squadra avversaria partirà con un vantaggio di 16 punti leg.
- 11.2 Per quanto riguarda invece i doppi, sarà possibile farli giocare al giocatore che rimane da solo, che tuttavia potrà giocare solo sul suo numero (il numero del "giocatore assente" rimarrà quindi sempre a 501).
- 11.3 In caso di vittoria o pareggio del giocatore che gareggia da solo, il totale dei punti fatti andrà alla squadra (quindi 4 punti o 2 punti), mentre lo stesso giocatore prenderà la metà dei punti (quindi 2 punti o 1 punto - esattamente come se il suo compagno fosse stato presente).
- 11.4 I punti del giocatore assente vanno marcati nella casella senza nome.
- 11.5 Se un giocatore arriva dopo le ore 20.45 può entrare in gioco ma deve continuare dal punto in cui si trova la gara in quel momento e non può recuperare le partite perse. Il capitano della squadra avversaria ogni volta che si presenta il numero corrispondente al giocatore assente, è tenuto a chiamarlo ad alta voce e se non è presente si segnano 4 punti a 0, così di seguito fino alla fine o fino a quando arriva il ritardatario. Il ritardatario non ha diritto a fare il riscaldamento.

- 11.6 Se una squadra non si presenta scatta automaticamente il forfait. In questo caso i punti per la squadra avversaria vengono attribuiti come segue:  
match: 3 - 0  
punti leg: 56 - 0  
punti leg giocatore singolo: non vengono marcati punti al singolo giocatore.
- 11.7 Una squadra che non si presenta per due volte (quindi che dà forfait per due volte) viene squalificata dal campionato.
- 11.8 Se una squadra viene squalificata o si ritira definitivamente durante il girone di andata, tutti i punti vengono azzerati come se la squadra non avesse cominciato il campionato. Se la squadra viene squalificata o ritirata durante il girone di ritorno, vengono tenuti buoni solo i punti dell'andata.

## **12 IRREGOLARITÀ**

- 12.1 Vi sono diverse categorie di irregolarità:
- Distrarre o disturbare il giocatore avversario prima del o durante il lancio;
  - Superare ripetutamente la linea di start;
  - Rallentare intenzionalmente il gioco;
  - Abusare dell'attrezzatura oppure comportamento antisportivo;
  - Telefonare durante la partita;
  - Assentarsi dalla zona di gioco durante la partita senza il consenso dell'avversario;
  - Fumare durante il gioco (incluse sigarette elettroniche).
- 12.2 I capitani decidono se vi sia o meno un'irregolarità. In caso di irregolarità i capitani richiamano il giocatore. Se il giocatore persiste nel suo comportamento perde il set 4-0.
- 12.3 Qualora vi sia una divergenza d'opinione tra i capitani in merito alla presenza o meno di irregolarità, il gioco prosegue senza che vengano adottate sanzioni, ma la squadra che sostiene di aver subito l'irregolarità ha la facoltà di fare ricorso come indicato nella sezione 17.
- 12.4 Il capitano della squadra che sostiene di aver subito un'irregolarità non dovrà firmare il foglio gara.

## **13 RISULTATI E CLASSIFICA**

- 13.1 La classifica è determinata sulla base dei seguenti criteri:
- punti match ottenuti da ogni squadra;
  - punti match ottenuti negli scontri diretti;
  - punti leg totali ottenuti da ogni squadra ("gol fatti");
  - differenza +/- dei punti leg (differenza tra gol fatti e gol subiti);
  - differenza +/- dei punti leg negli scontri diretti (in caso di parità tra 3 o più squadre si passa al criterio successivo)
  - spareggio best of 3, un giocatore per squadra (designato dalla squadra stessa)
- 13.2 Tutte le informazioni riguardanti risultati e classifiche vengono pubblicate sull'applicazione di gara. Il capitano della squadra può scaricarli ed esporli nella propria sede.

## **14 FINALI DI CAMPIONATO**

- 14.1 Alle finali partecipano le migliori 8 squadre di Lega A, B, C.
- 14.2 Alle finali sono ammessi solo giocatori che hanno giocato almeno 8 leg.
- 14.3 Tutte le squadre qualificate devono confermare la loro partecipazione alle finali entro il termine indicato dalla FDTM. Le squadre che non confermano la loro partecipazione vengono rimpiazzate da squadre non qualificate, seguendo l'ordine della classifica del campionato.



14.4 Durante le finali le squadre devono essere composte dai medesimi giocatori che hanno giocato il campionato.

14.5 Nello scenario in cui il campionato si è svolto su due gironi (1 e 2), i gironi nella prima giornata delle finali (A e B) sono composti come segue:

GIRONE A	
1° posto	Girone 1
3° posto	Girone 1
2° posto	Girone 2
4° posto	Girone 2

GIRONE B	
1° posto	Girone 2
3° posto	Girone 2
2° posto	Girone 1
4° posto	Girone 1

14.6 Nello scenario in cui il campionato si è svolto in un girone unico, i gironi nella prima giornata delle finali sono composti come segue:

GIRONE A	
1° posto	Girone 1
3° posto	Girone 1
6° posto	Girone 1
8° posto	Girone 1

GIRONE B	
2° posto	Girone 1
4° posto	Girone 1
5° posto	Girone 1
7° posto	Girone 1

14.7 Le finali prevedono nella prima giornata due gironi all'italiana da 4 squadre nei quali si qualificano le prime due classificate. Nella seconda giornata le 4 squadre rimanenti giocano in un girone all'italiana: al termine del girone le prime due classificate giocano per il 1° e 2° posto e le altre due squadre per il 3° e 4° posto.

14.8 Nel caso in cui in una Lega non vi fossero squadre a sufficienza, il Comitato FDTM deciderà a propria discrezione come strutturare il programma delle finali per quella Lega.

14.9 Nelle finali a squadre le partite prevedono 16 set (4 singoli per ognuno dei 4 giocatori; diversamente dal campionato non vi sono partite di doppio). Nella Lega A e nella Lega B si gioca best of 3; nella Lega C si gioca con set composti da due leg.

14.10 La classifica dei gironi è determinata sulla base dei seguenti criteri:

- punti match ottenuti da ogni squadra;
- punti match ottenuti negli scontri diretti;
- punti leg totali ottenuti da ogni squadra ("gol fatti");
- differenza +/- dei punti leg (differenza tra gol fatti e gol subiti);
- differenza +/- dei punti leg negli scontri diretti (in caso di parità tra 3 o più squadre si passa al criterio successivo)
- spareggio best of 3, un giocatore per squadra (designato dalla squadra stessa)

14.11 In caso di parità alla fine della partita delle finali per il 1° e 2° posto rispettivamente 3° e 4° posto viene giocato un singolo best of 3 con un giocatore per squadra, designato dalla squadra stessa.

14.12 Alla fine di ogni partita i capitani devono immediatamente inserire il risultato nell'applicazione di gara.

## 15 PROMOZIONE / RELEGAZIONE DEI GIOCATORI E VINCITORI DELLE FINALI

- 15.1 Le categorie dei giocatori vengono aggiornate dopo le finali di ogni campionato.
- 15.2 I criteri di promozione/relegazione riguardano solo i giocatori che hanno giocato un minimo di 20 set.
- 15.3 In funzione di quante squadre sono iscritte in ogni lega, ad inizio campionato si deciderà quante squadre verranno promosse e quante retrocesse.
- 15.4 Le promozioni/relegazioni avvengono secondo la tabella sottostante

categoria giocatore	Lega A		Lega B			Lega C		
	+	-		+	-		+	-
A	A	B	A	A	B	/		
B	A	C	B	A	C	B	A	C
C	B	C	C	B	C	C	B	C

+ : promozione  
- : retrocessione



- 15.5 I top scorer di ogni girone vengono promossi.
- 15.6 I giocatori delle squadre che vincono il campionato di Lega B e Lega C, possono iscriversi nel campionato successivo ancora nella medesima lega solamente se si separano (cfr. paragrafo seguente), altrimenti sono obbligati a giocare nella lega superiore.
- 15.7 Nel caso in cui la squadra vincitrice di Lega B e Lega C dovesse decidere di separarsi, i primi 4 giocatori della squadra nella classifica del TOP SCORER dovranno suddividersi in almeno due squadre (2 giocatori per squadra). Gli altri giocatori della squadra vincitrice potranno invece liberamente scegliere dove e con chi giocare.
- 15.8 Finale Individuale: chi vince la finale individuale di Lega A, B o C, riservata a tutti i tesserati, non è promosso di categoria (vedere Regolamento del Campionato individuale)

## 16 PREMI

- 16.1 I premi delle finali di campionato vengono consegnati in contanti ai capitani delle squadre alla conclusione delle finali. I premi relativi al campionato saranno accreditati sul conto IBAN fornito al momento dell'iscrizione della squadra, entro l'inizio delle finali. La cauzione verrà accreditata sul conto IBAN fornito al momento dell'iscrizione entro una settimana dalla fine delle finali.
- 16.2 Eliminatorie: i premi vengono attribuiti sulla base di una tabella di suddivisione stabilita dal Comitato FDTM e dipendono dal numero di squadre che compongono un girone.
- 16.3 I premi delle finali vengono suddivisi in tre parti uguali nelle tre Leghe A, B, C, proporzionalmente divisi dal 1° al 4° rango.
- 16.4 Il premio TOP SCORER viene assegnato per ogni girone di Lega A, B e C al giocatore che ottiene il maggior numero di punti nei singoli sull'arco del campionato. I giocatori che hanno partecipato al campionato in una lega inferiore rispetto alla propria categoria non possono vincere il titolo di TOP SCORER (ad esempio un giocatore di Lega A non potrà vincere il titolo di TOP SCORER se ha giocato il campionato in Lega B).
- 16.5 Se nello stesso girone vi sono due o più giocatori in gara per il top scorer, questi disputeranno uno spareggio al fine di decretarne il vincitore, ovvero il top scorer.

## **17 RICORSI**

- 17.1 Ogni giocatore con licenza FDTM (tessera valida) ha il diritto di inoltrare ricorso nel caso ritenesse di essere stato leso o penalizzato durante una competizione o qualora sia contrario ad una decisione della FDTM nell'ambito dell'applicazione del presente regolamento. La richiesta deve essere inoltrata in forma scritta e pervenire alla FDTM entro 48 ore dai fatti oggetto del ricorso.
- 17.2 Per le questioni che riguardano il campionato a squadre il ricorso va inoltrato dal capitano.
- 17.3 I ricorsi vengono decisi dalla Commissione Disciplinare.
- 17.4 Le questioni che non riguardano il presente regolamento vengono invece decise inappellabilmente dal Comitato FDTM.

## **18 COMMISSIONE DISCIPLINARE**

- 18.1 La Commissione Disciplinare è nominata annualmente in occasione dell'Assemblea Generale Ordinaria. La Commissione Disciplinare è composta da un minimo di 3 membri che devono essere soci della FDTM e non possono essere membri del Comitato FDTM. La Commissione Disciplinare nomina il proprio Presidente e Vicepresidente I membri della Commissione Disciplinare possono essere rinominati più volte.
- 18.2 La Commissione Disciplinare è convocata dal Comitato, di propria iniziativa o a seguito di un ricorso.
- 18.3 Per l'intervento della Commissione Disciplinare verrà addebitata una tassa di CHF 50.00 quale rimborso spese ai commissari. L'importo sarà trattenuto direttamente dalla cauzione della squadra cui verrà riconosciuto il torto.
- 18.4 Le decisioni della Commissione Disciplinare sono prese a maggioranza semplice dei membri presenti. In caso di parità è decisivo il voto del Presidente della Commissione Disciplinare. Al fine di validamente decidere occorre la presenza di almeno 3 membri della Commissione Disciplinare. Per il resto si applicano le medesime norme organizzative previste per il Comitato FDTM.
- 18.5 Se un membro della Commissione Disciplinare dovesse venire ammonito o sospeso, lo stesso sarà rimosso dalla Commissione stessa. I casi in esame verranno valutati dal Comitato FDTM.
- 18.6 La decisione della commissione disciplinare è inappellabile.**

**In caso la decisione della Commissione Disciplinare dovesse ledere allo scopo e/o ai principi della FDTM, il Comitato si riserva il diritto di intervenire.**

## **19 SANZIONI**

- 19.1 Le sanzioni inflitte in caso di infrazione al presente regolamento dovranno essere proporzionali alla gravità dell'infrazione e possono includere l'ammonimento, la sospensione temporanea del giocatore che si è reso colpevole dell'infrazione, l'esclusione del giocatore dalle competizioni per un tempo determinato, l'espulsione del giocatore dalla FDTM. L'espulsione dalla FDTM va decisa dal Comitato FDTM su proposta della Commissione Disciplinare.
- 19.2 Nel caso in cui l'infrazione è stata commessa nell'ambito del campionato a squadre, le sanzioni possono essere inflitte anche alla squadra (ad es. multa, penalità punti, forfait). In caso di infrazione grave o recidiva è prevista l'esclusione della squadra dal campionato. Un'infrazione grave è in particolare data se un match viene deciso a tavolino da due squadre: in tale evenienza entrambe le squadre coinvolte vengono immediatamente squalificate dal campionato.

**Eventuali questioni non contemplate dal presente regolamento verranno decise dal Comitato FDTM. In caso di situazioni urgenti il Comitato FDTM ha la facoltà di adottare decisioni che deviano dal presente regolamento e/o di apportare modifiche al regolamento. Modifiche al regolamento apportate d'urgenza dal Comitato FDTM sono immediatamente esecutive, ma il loro mantenimento per il futuro andrà successivamente sottoposto all'Assemblea Generale per approvazione.**