

# Federazione Italiana Gioco Freccette

## Member of World Darts Federation



F.I.G.F. aderente C.S.E.N. / C.O.N.I.  
Via G. Pennella, 12 – 31100 Treviso (TV)  
Tel. 0422/307209  
E-mail: [sedenazionale.figf@gmail.com](mailto:sedenazionale.figf@gmail.com)  
Sito Web [www.figf-italia.it](http://www.figf-italia.it)

Comitato regionale  
Marche  
Presidente: Luigi Compagnoni

## REGOLAMENTO COPPA MARCHE 2022-2023

La **Coppa Marche 2022-2023** si gioca alla Bocciofila di Sambucheto (in via Ugo la Malfa 1) Domenica 11 Giugno 2023 con inizio alle ore 10:00. Il termine ultimo di iscrizione è mercoledì 07 Giugno 2023 ore 24:00.

Il torneo verrà gestito dalla ASD Freccette Marche "Il Picchio" con i regolamento descritto in questo documento redatto dal Comitato Regionale FIGF Marche. Sono ammessi solamente tesserati della ASD FIGF iscritti in Dart Club della Regione Marche.

L'iscrizione va effettuata via e.mail inviando il modulo allegato all'indirizzo [presidente@figf-marche.it](mailto:presidente@figf-marche.it) con la ricevuta di pagamento.

### 1. REGOLAMENTO GENERALE

- 1.1 Possono partecipare alla Coppa Marche (**fase Regionale della Coppa Italia**) squadre formate da giocatori di Dart Club della Regione Marche.
- 1.2 Ogni Dart Club può iscrivere un illimitato numero di squadre. Ogni giocatore può essere iscritto in una sola squadra.
- 1.3 Ogni squadra deve presentare una lista di **un minimo di 4 ed un massimo di 5 giocatori**. I giocatori nella lista devono essere in possesso della tessera del Dart Club di appartenenza o essere in prestito al Dart Club per il Campionato a Squadre. I giocatori che sono in prestito presso altro Dart Club per il campionato a squadre possono giocare o per una squadra del Dart Club di appartenenza o in una squadra del Dart Club in cui si è in prestito, fermo restando il consenso del Presidente del Dart Club di appartenenza. **Le liste di gioco per i Dart Club che fanno più di una squadra, vanno comunicate contestualmente all'iscrizione alla competizione entro mercoledì 07 Giugno 2023 ore 24:00, i Dart Club che fanno una sola squadre potranno comunicare la lista di gioco entro l'inizio della competizione.**
- 1.4 Dopo la consegna della lista di giocatori non sarà più possibile aggiungere o sostituire nessun giocatore.
- 1.5 Ogni squadra dovrà designare un giocatore, tra quelli nella lista, che farà da Capitano. La squadra sarà identificata con il nome del Dart Club di appartenenza seguito da un progressivo per le squadre successive alla prima (es. Koala-1, Koala-2, ecc.), eventualmente accompagnato da nominativi di sponsor.  
**Nota: Nel caso in cui un Dart Club ha iscritto più di una squadra, la prima squadra (1) è quella sulla carta più "forte" e l'altra è la seconda squadra (2). In caso di dubbio sarà vincolante ed inappellabile il parere del Comitato Regionale Marche.**
- 1.6 I giocatori delle squadre dovranno indossare la parte superiore della divisa del Club di appartenenza uguale per tutti i giocatori della squadra.
- 1.7 Per l'arbitraggio delle partite si applica la consueta normativa di autogestione delle squadre.
- 1.8 Per quanto non espressamente indicato per lo svolgimento del gioco 501 Flying Start, fa fede il Regolamento di Gioco della FIGF conforme alle "Playing Rules" approvate dalla W.D.F.

### 2. REGOLAMENTO DI GIOCO

- 2.1 Gli incontri della Coppa Marche si svolgeranno secondo le seguenti modalità:
  - a. I Capitani delle due squadre designano l'ordine dei giocatori e compilano il foglio partita. L'ordine di gioco è dunque determinato dai Capitani prima di ogni partita.
  - b. Viene sorteggiata la squadra "di casa" (Squadra A) e la squadra "ospite" (Squadra B): questo perché la successione dell'ordine di ingresso dei giocatori in pedana è diversa. Il sorteggio sarà effettuato con il lancio della moneta.
  - c. Viene sorteggiata la squadra che inizia il gioco nel primo leg: nei successivi legs fino al sedicesimo verrà seguita una normale alternanza. Il sorteggio sarà effettuato con il lancio della moneta.
  - d. Si disputano un massimo di 17 leg con questo schema per i primi 16:

Leg	Squadra A	Squadra B
1	G1	G2
2	G2	G1
3	G3	G4
4	G4	G3
5	G2	G2
6	G1	G4



F.I.G.F. Marche  
Corso Garibaldi, 138 - 62010 Treia (MC)  
Tel . 335/7601186 - E-mail: [presidente@figf-marche.it](mailto:presidente@figf-marche.it)  
Sito Web: [www.figf-marche.it](http://www.figf-marche.it)



# Federazione Italiana Gioco Freccette

## Member of World Darts Federation



F.I.G.F. aderente C.S.E.N. / C.O.N.I.  
Via G. Pennella, 12 – 31100 Treviso (TV)  
Tel. 0422/307209  
E-mail: [sedenazionale.figf@gmail.com](mailto:sedenazionale.figf@gmail.com)  
Sito Web [www.figf-italia.it](http://www.figf-italia.it)

Comitato regionale  
Marche  
Presidente: Luigi Compagnoni

7	G4	G1
8	G3	G3
9	G4	G4
10	G1	G1
11	G2	G3
12	G3	G2
13	G1	G3
14	G2	G4
15	G3	G1
16	G4	G2

G= Giocatore

**L'ordine di gioco non può essere cambiato né due leg invertiti fra loro.**

- e. Le partite si giocano in un LEG secco 501 Flying start double out.
- f. L'incontro si concluderà quando una delle due squadre raggiunge il punteggio di nove leg vinti.
- g. Nel caso si arrivi sul risultato di otto legs pari, ogni squadra deve nominare il giocatore (tra quelli indicati sul foglio partita) che disputerà il 17° leg di spareggio: l'inizio del 17° leg viene determinato tirando al bull.
- h. Nei primi quattro legs dell'incontro, ogni giocatore avrà a disposizione sei freccette di riscaldamento; nei successivi legs dal quinto al diciassettesimo solamente tre freccette di riscaldamento.
- i. La scelta dei 4 giocatori da inserire nel foglio partita dell'incontro deve essere effettuata prima dell'inizio della partita stessa fra i giocatori presenti nella lista giocatori della squadra. Non sarà possibile sostituire un giocatore a incontro in corso, i 4 giocatori che iniziano l'incontro lo devono anche portare a termine. Nel caso in cui un giocatore sia impossibilitato a portare a termine l'incontro, i suoi legs restanti verranno dati persi a tavolino, senza possibilità di sostituzione.
- j. **VALIDITA' INCONTRO** - Per la validità dell'incontro si precisa che in assenza di un giocatore l'incontro può essere comunque svolto, assegnando naturalmente il leg vinto all'avversario a condizione che il giocatore assente, nei primi incontri o in quelli successivi, disputi almeno un leg, di quelli dovuti, l'eventuale 17° leg è escluso, perché considerato leg di spareggio.

### 3. QUOTE DI ISCRIZIONE

Le quote di iscrizioni devono essere corrisposte via Bonifico Bancario su IBAN: **IT 27 D 06230 13400 0000 1513 9836** Crédit Agricole intestato a ASD Freccette Marche "Il Picchio" con CAUSALE "DC xxxxxxxxxxxx – COPPA MARCHE", la ricevuta deve essere inviata contestualmente all'iscrizione della squadra entro il 08 Giugno 2022 secondo i seguenti importi:

- **1a Squadra - 40 Euro**
- **2a Squadra - 30 Euro**
- **dalla 3a Squadra - 20 Euro**

### 4. FASE DI GIOCO

- 4.1 TESTE DI SERIE - In base alla classifica della Coppa Marche 2021-2022 vengono stabiliti tre Dart Club Teste di Serie che saranno comunicate in base alle squadre iscritte. Nel caso in cui un Dart Club Testa di Serie ha iscritto più di una squadra, la prima squadra (1) sarà quella considerata Testa di Serie, nessun Dart Club può avere più di una squadra Testa di Serie. *(Si segnala che i primi 5 DC che erano presenti alla Coppa Marche 2021-2022 sono così classificati: 1° DC Supersonic, 2° DC Attidium, 3° DC 3 di Picche, 5° DC Headshot, 5° DC Miro chi Chiappo Là)*
- 4.2 Sarà prevista una prima fase con Gironi all'italiana da 3 squadre e/o da 4 squadre. Le squadre Testa di Serie saranno inserite nell'ordine nei Gironi manualmente, le altre squadre saranno estratte per il completamento dei Gironi evitando di inserire squadre dello stesso Dart Club nello stesso Girone. Dalla fase a gironi accederanno alla Seconda Fase ad Eliminazione Diretta le prime 2 classificate di ogni girone.  
In caso di parità tra due o più squadre, per determinare chi passa, saranno prese in considerazione, nell'ordine, i seguenti fattori:
  - 1 - i punti negli scontri diretti (o nella classifica avulsa in caso di arrivo a pari di più squadre)
  - 2 - la differenza legs negli scontri diretti (o nella classifica avulsa in caso di arrivo a pari di più squadre)
  - 3 - il maggior numero di legs vinti negli scontri diretti (o nella classifica avulsa in caso di arrivo a pari di più squadre)



F.I.G.F. Marche  
Corso Garibaldi, 138 - 62010 Treia (MC)  
Tel . 335/7601186 - E-mail: [presidente@figf-marche.it](mailto:presidente@figf-marche.it)  
Sito Web: [www.figf-marche.it](http://www.figf-marche.it)



# Federazione Italiana Gioco Freccette

## Member of World Darts Federation



F.I.G.F. aderente C.S.E.N. / C.O.N.I.  
Via G. Pennella, 12 – 31100 Treviso (TV)  
Tel. 0422/307209  
E-mail: [sedenazionale.figf@gmail.com](mailto:sedenazionale.figf@gmail.com)  
Sito Web [www.figf-italia.it](http://www.figf-italia.it)

Comitato regionale  
Marche  
Presidente: Luigi Compagnoni

- 4 - la differenza legs totale  
5 - il maggior numero di legs vinti totali  
6 - spareggio a leg secco tra le squadre coinvolte (1 giocatore, a scelta del capitano, per squadra contro il bersaglio, come per le Gare Ufficiali Nazionali)
- 4.3 **ORDINE DI GIOCO OBBLIGATORIO** - Nei gironi da 4 il secondo incontro del Girone deve essere giocato dalle Vincenti del primo incontro tra di loro e le Perdenti del primo incontro tra di loro.  
Nei gironi da 3 il secondo incontro del Girone deve essere giocato dalla Vincente del primo contro la squadra che ha riposato.
- 4.4 **SVOLGIMENTO INCONTRO** – Per le partite dei Gironi e per le partite della Seconda Fase fino i Quarti di Finale compresi (*e successivi da valutare in base ai tempi a disposizione*) ogni singolo incontro tra 2 squadre si giocherà su 2 pedane contemporaneamente fino a che una delle 2 squadre non raggiunge gli 8 legs vinti, da lì in poi si proseguirà su una sola pedana fino al raggiungimento del nono leg vinto da parte di una delle due squadre. Il comitato organizzatore ha comunque facoltà di cambiare questo punto in caso di necessità. Il parere del comitato organizzatore è definitivo e inappellabile.
- 4.5 **SORTEGGIO DEL TABELLONE FINALE** - Le squadre vincitrici dei Gironi delle teste di serie verranno inserite rispettivamente come 1°, 2° e 3° Testa di Serie nel Tabellone Finale. Le altre squadre verranno sorteggiate in maniera che la prima di un girone non può incontrare una Testa di Serie e per quanto possibile neanche un'altra prima di girone e in maniera tale che le squadre dello stesso girone non si possano più incontrare prima della Finale.

## 5. PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

Ore 09.30 - Registrazione dei partecipanti  
Ore 10.00 - Inizio partite dei Gironi  
Ore 14.00 - Sorteggio Tabellone Finale  
Ore 14.30 - Inizio Tabellone Finale  
A seguire Premiazione

Verranno premiate le prime 4 squadre classificate

- Prima classificata – Trofeo itinerante + Medaglie + Rimborso (versato tramite bonifico al capitano della squadra)
- Seconda classificata – Medaglie + Rimborso (versato tramite bonifico al capitano della squadra)
- Terza classificata – Medaglie + Rimborso (versato tramite bonifico al capitano della squadra)
- Quarto classificato - Rimborso (versato tramite bonifico al capitano della squadra)

**Si segnala di essere puntuali. Vista la lunghezza della manifestazione non si attenderanno eventuali ritardatari.**

## 6. SI RICORDA CHE ...

La Coppa Marche è la **Fase Regionale della Coppa Italia**. Le prime tre squadre classificate accederanno alla Fase Finale della Coppa Italia quindi si rende necessaria la finale per il terzo e quarto posto.

Da regolamento della Coppa Italia, non possono accedere alla Coppa Italia due squadre dello stesso Dart Club. Di conseguenza nel caso in cui due squadre dello stesso Dart Club dovessero arrivare tra le prime tre della Coppa Marche, si ripesceranno le successive classificate. In caso non sia possibile identificare 3 squadre di 3 Dart Club diversi fra le prime 4 classificate del torneo (*la problematica emergerà solo dopo gli esiti dei quarti di finale*) si procederà all'identificazione delle eventuali quinte, seste, settime ed ottave classificate: si effettuerà immediatamente in concomitanza con le semifinali un torneo ad eliminazione diretta fra le squadre scartate dai quarti di finale non appartenenti ai Dart Club presenti alle semifinali.

Per quanto non specificato valgono le Regole di Gioco della FIGF conformi alle Playing Rules della WDF.  
Vigilerà la Commissione Giudicante



F.I.G.F. Marche  
Corso Garibaldi, 138 - 62010 Treia (MC)  
Tel . 335/7601186 - E-mail: [presidente@figf-marche.it](mailto:presidente@figf-marche.it)  
Sito Web: [www.figf-marche.it](http://www.figf-marche.it)



# Federazione Italiana Gioco Freccette

## Member of World Darts Federation



F.I.G.F. aderente C.S.E.N. / C.O.N.I.  
Via G. Pennella, 12 – 31100 Treviso (TV)  
Tel. 0422/307209  
E-mail: [sedenazionale.figf@gmail.com](mailto:sedenazionale.figf@gmail.com)  
Sito Web [www.figf-italia.it](http://www.figf-italia.it)

Comitato regionale  
Marche  
Presidente: Luigi Compagnoni

---

### Modulo di Iscrizione Coppa Marche 2022/2023 (fase regionale Coppa Italia 2023)

Dart Club \_\_\_\_\_

Numero squadra \_\_\_\_\_

Lista giocatori:

Capitano \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

# Federazione Italiana Gioco Freccette

## Member of World Darts Federation



F.I.G.F. aderente C.S.E.N. / C.O.N.I.  
Via G. Pennella, 12 – 31100 Treviso (TV)  
Tel. 0422/307209  
E-mail: [sedenazionale.figf@gmail.com](mailto:sedenazionale.figf@gmail.com)  
Sito Web [www.figf-italia.it](http://www.figf-italia.it)

Comitato regionale  
Marche  
Presidente: Luigi Compagnoni

### Foglio partita

SQUADRA A	Inizia	SQUADRA B
	<input type="checkbox"/>	
A1		B1
A2		B2
A3		B3
A4		B4

A1				B2
A2				B1
A3				B4
A4				B3
A2				B2
A1				B4
A4				B1
A3				B3
A4				B4
A1				B1
A2				B3
A3				B2
A1				B3
A2				B4
A3				B1
A4				B2

Spareggio

--	--	--	--

Risultato Finale

	:	
--	---	--