



# LEMON CUP

## CAMPIONATO A SQUADRE 2024/25

*La riproduzione e anche estratti solo con l'approvazione della Lemon Dart Events*

### REGOLE GENERALI

1.0	Chiusure leg e iscrizione squadre
2.0	Squadre e giocatori
3.0	Composizione squadre
4.0	Promozione
5.0	Tecniche di gioco
6.0	Definizione gara/match
7.0	Inizio match e ritardo
8.0	Capitano della squadra
9.0	Date degli incontri e rinvii
10.0	Condizioni tecnico sportive
11.0	Risultati e cauzione
12.0	Premi
13.0	Qualifiche e Playoff
14.0	Reclamazioni

#### 1.0 Format chiusure leg

- 1.1 Lega A 501 chiusura double out  
Lega B 501 chiusura master out  
Lega C 501 chiusura single out (debuttanti/esordienti)
- 1.2 I giocatori devono essere in possesso della licenza valida Lemon Dart Events – CSS  
Il tesseramento di nuovi giocatori è possibile fino al terz' ultimo match prima della finale.  
Attenzione! se nel corso dell'aggiornamento delle classifiche si verifica che un giocatore non ha pagato la tessera, i punti di questo giocatore vengono azzerati automaticamente senza possibilità di appello.
- 1.3 I giocatori possono giocare solamente nella propria squadra nella quale sono stati iscritti.
- 1.4 Un giocatore non può cambiare squadra durante il campionato. Il cambio si può fare solamente nella stagione seguente.
- 1.5 Squadre di iscrizione al campionato cat A fr 350.- / cat B fr 300.- / cat C fr 250.-
- 1.6 Tesseramento obbligatorio fr 30.- annuale a carico del giocatore

## 2.0 Squadre e giocatori

- 2.1 Le squadre sono composte da 4 giocatori con riserve a seconda delle categorie. Le riserve non sono indispensabili per iscrivere la squadra. Tuttavia si possono iscrivere un massimo di 8 giocatori in Lega A, B e C per la durata del campionato. I giocatori finalisti (playoff) devono aver giocato almeno 2 match delle qualificazioni.
- 2.3 Prima di ogni incontro vanno mostrate tutte le tessere alla squadra avversaria onde evitare contestazioni per giocatori non in regola. Se si presenta un giocatore non in possesso della tessera verificare immediatamente presso la LDE (076 389 22 29) l'autorizzazione al gioco.
- 2.4 I giocatori possono giocare solo per la squadra nella quale sono stati iscritti per il campionato in corso. A tale scopo devono firmare il foglio d'iscrizione della squadra. Il passaggio ad un'altra squadra è possibile solamente nel campionato successivo.
- 2.5 Tesseramento valido fino a 2 match dalla fine qualificazioni. Solo in caso di forza maggiore previo avviso 24 ore prima del match, la LDE potrà decidere se ammettere un nuovo giocatore.
- 2.6 Tutti i giocatori che verranno tesserati e che risultano non essere residenti in Ticino e Mesolcina (fino a San Bernardino) sono automaticamente considerati di categoria/lega A. La LDE si riserva il diritto di chiedere documenti comprovanti la residenza/domicilio.
- 2.7 Categorie giocatori, teniamo in considerazione la lista della CSS attuale

## 3.0 Composizione squadre

- 3.1 Lega A: composta da tutti giocatori A oppure misti lega B e C (le squadre possono essere anche composte anche da soli giocatori cat. B o C).
- 3.2 Lega B: composta da tutti giocatori B o misti B e C eventualmente 2 A  
**Attenzione:** per ns campionato può giocare un solo gioc. A per match i due giocatori di A possono giocare insieme solo ai Campionati Svizzeri CSS.
- 3.3 Lega C: composta da tutti giocatori C (o esordienti) oppure un B resto eventualmente 2 B  
**Attenzione:** per ns campionato può giocare un solo gioc. B per match i due giocatori di B possono giocare insieme solo ai Campionati Svizzeri CSS.

## 4.0 Promozione

- 4.1 Non ci sono promozioni e relegazioni per questo campionato, essendo un nuovo format non di campionato non abbiamo previsto per il momento promozioni o relegazioni.

## 5.0 Tecniche di gioco

- 5.1 I giocatori possono giocare con freccette di loro proprietà usando punte di plastica (punte di ferro vietate). Il peso massimo della freccetta è di 18 grammi (tolleranza del 5%).
- 5.2 La linea di partenza dista cm 237 in perpendicolare al bersaglio
- 5.3 La linea si può calpestare, ma non superare.

## 6.0 Definizioni di gara

6.1 MATCH con la definizione match s'intende gioco di tutte le partite nel quale si incontrano 2 squadre. Il match è composto da 16 partite singole e 2 partite di doppio.

6.2 PARTITA (game) con il termine partita si intende l'incontro di due giocatori nel corso di un match, la partita è composta da 2 leg con eventuale "bella" – punteggio 2 a 1 o 1 a 2 – 2 a 0 o 0 a 2

6.3 LEG è la più piccola unità di partita e vale 1 punto.

6.4 MATCH 3 punti (punteggio massimo 40).

6.5 Il match pari i punti sono di 1 a 1.

6.6 chiusure del leg: il leg deve essere chiuso entro la fine del 15.mo giro. Con la prima freccetta del 16.mo giro si tira alla bull per definire il vincitore, non si contano più i buchi ma quando le 2 freccette entrano entrambe nella bull, le 2 nella parte blu o le 2 nella parte rossa sono considerate pari quindi nulle, si ritirano le freccette invertendo i giocatori.

6.7 Bull's 16.mo giro, se al giocatore che tirando le 3 freccette non ne rimane neanche una nel bersaglio, perde il leg, poiché ha concluso il suo giro di tiri.

## 7.0 Inizio match

7.1 La sera stessa del match, il capitano o il gerente del locale, devono mettere un cartello indicante: "l'apparecchio è riservato per il campionato".

7.2 Il riscaldamento deve essere effettuato prima delle ore 20:30, la squadra di casa è obbligata a lasciare a disposizione almeno un dart alla squadra ospite. Chi arriva dopo le ore 20:30 non ha il diritto di fare il riscaldamento e il match deve iniziare subito.

7.3 Tutte le gare devono iniziare entro le ore 20:30 - il ritardo massimo consentito è di 1/2 ora. È consigliabile avvisare il capitano della squadra avversaria se non si è sicuri di arrivare in tempo (il recapito telefonico di tutte le squadre verrà visualizzato sul sito). Nel caso di un ritardo massimo, la LDA può valutare se sussiste un caso di forza maggiore e se il match è da rifare.

7.4 Se una squadra si presenta con meno di 4 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. In sostanza si perdono i 4 singoli e i 1 doppio del giocatore assente, partendo così con un punteggio di meno 10 punti.

7.5 Minimo 3 giocatori per convalidare il match, dopo le ore 21.00 il giocatore assente può entrare in gara 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 nr. corrispondente al giocatore assente, è tenuto a chiamarlo ad alta voce e se non è presente si segna

2 punti a 0, così di seguito fino alla fine o fino a quando arriva il ritardatario.

NB: il ritardatario non è tenuto a fare il riscaldamento:

7.6 Se una squadra non si presenta è considerato forfait, essa ha perso l'incontro, in questo caso i punti per la squadra avversaria sono; match 3:0 - punti partita 40 - Mentre alla squadra perdente vengono tolti dalla classifica 1 punto match.

7.7 Una squadra che non si presenta per tre volte, viene squalificata dal campionato in corso e gli vengono tolti tutti i punti conquistati (3-0) tutti i match previsti (40-0) punti leg.

7.8 Se una squadra viene eliminata o si ritira definitivamente, durante tutto il girone di andata, tutti i punti vengono azzerati, mentre se viene eliminata o ritirata durante tutto il girone di ritorno, vengono tenuti buoni solo quelli dell'andata.

## 8.0 Capitano della squadra

8.1 Ogni squadra deve eleggere il proprio capitano.

8.2 Il capitano eletto deve essere una persona responsabile, affidabile e saggia, il suo ruolo infatti è di primaria importanza nel riferire alla squadra le novità ricevute dalla LDE e rispettivamente comunicare alla federazione ogni cambiamento della squadra, deve quindi interessarsi personalmente su tutte le questioni riguardanti il campionato.

8.3 Il capitano deve sincerarsi che il foglio d'iscrizione al campionato sia pervenuto alla LDE entro la data di scadenza dell'iscrizione, come pure deve assicurarsi che il calendario sia arrivato al Bar o sede del club prima dell'inizio campionato. La LDE declina ogni responsabilità dovuta alla distribuzione della posta o trasmissione via fax.

8.4 Il capitano deve garantire l'ordine e la sportività dei singoli giocatori della propria squadra, come pure il comportamento del pubblico di casa, inoltre deve collaborare con il capitano della squadra avversaria per qualsiasi problema.

8.5 Il capitano deve assicurarsi che i propri giocatori siano tutti informati sulle date del calendario ed è responsabile di controllare tempestivamente le ev. date in concomitanza con altre squadre dello stesso bar, in questo caso deve avvisare la LDE dopo avere trovato una nuova data con il capitano della squadra avversaria.

8.6 Terminato il match il capitano della squadra vincente deve scrivere i dati su Enjore e conservare la copia fino al termine del campionato.

8.7 La compilazione del foglio di gara viene effettuata dalla squadra di casa e viene passato alla squadra ospite che procede a compilare la propria formazione. È importante che alla fine del match i 2 capitani verifichino l'esattezza dei punti prima di firmare (fa stato la firma per l'approvazione del match).

8.8 Il capitano deve assicurarsi con largo anticipo che ci siano sempre i fogli di gara, i quali sono da scaricare dal sito [www.lemondartevents.ch](http://www.lemondartevents.ch)

8.9 Il capitano è l'unico responsabile se ci sono degli errori nei fogli gara, anche durante le finali, in caso di errore avvisare tempestivamente la LDE

8.10 Chi gioca con due dart normalmente segue due colonne contemporaneamente; sul foglio di gara, in questo caso, la riserva o le riserve possono entrare in qualsiasi momento e seguono il percorso dei giocatori usciti per il resto del match. Evidenziare in modo corretto il giocatore sostituito.

## 9.0 Date degli incontri e rinvii

9.1 Le date fissate nel calendario sono vincolanti. Variazioni di data sono possibili solo di comune accordo con le squadre interessate (il capitano è l'unico responsabile) e comunicate alla LDE, solo in questo modo è possibile confermare o smentire gli spostamenti. Una squadra può richiedere lo spostamento di una partita non più tardi delle 24 ore precedenti la data del match, nelle seguenti 24 ore la squadra che accetta lo spostamento deve comunicare le **3 date disponibili** per la partita. Nelle ulteriori 24 ore la squadra richiedente deve confermare una di queste 3 date che verrà in seguito comunicata alla LDE che aggiornerà il calendario. Consigliamo sempre di anticipare il match, ci sono molte più probabilità di accordo con la squadra avversaria.

9.2 Se una squadra avvisa all'ultimo momento la sua indisponibilità (meno di 24 ore dal match) per qualsiasi motivo, scatta automaticamente il forfait. L'approvazione del forfait viene comunque decisa dalla LDE.

9.3 Un forfait è punito con fr. 100.00 di multa a carico dei giocatori. 3 forfait = fr. 200.00 di multa inoltre la squadra verrà eliminata dal campionato, si valuterà, a discrezione della LDE, un'ulteriore iscrizione dei giocatori che compongono la squadra deficitaria.

9.4 I due ultimi match previsti dal calendario non possono essere posticipati (qualifiche e playoff) Nel periodo a partire dalla data del penultimo match di qualifica non è possibile recuperare alcun altro match. Tutti i risultati giunti dopo 24 ore dall'ultima data del calendario non vengono più accettati e quindi scatta il forfait.

## 10.0 Condizioni tecnico sportive

10.1 Saranno utilizzate per le competizioni ufficiali sportive, apparecchi della LDE nell'esercizio pubblico non devono esserci alcun tipo di apparecchi non omologati dalla LDE - pena la squalifica immediata della squadra.

10.2 Se un apparecchio indica costantemente dei punteggi errati, l'incontro dev'essere sospeso. L'incontro viene quindi ripetuto in data stabilita dai 2 capitani la sera stessa e comunicato alla LDE.

10.3 Il board dev'essere illuminato con una lampadina spot da 40 Watt e non più potente perché si surriscalda la matrice del board.

10.4 La linea start può essere calpestata ma non superata in nessun caso. È consentito piegarsi oltre la linea è altresì consentito un lancio effettuato a partire dall'immaginario prolungamento laterale della linea.

10.5 La squadra di casa inizia per prima tutte le partite.

10.6 quando la freccetta scivola di mano: essa può essere ritirata anche se ha superato la linea start senza chiedere all'avversario (come regolamento CSS).

10.7 Ogni giocatore deve accettare il punteggio indicato dall'apparecchio. Solo in caso di chiusura la freccetta è valida anche se l'apparecchio non chiude automaticamente il leg, in questo caso la freccetta deve restare conficcata nel bersaglio per la verifica.

10.8 Prima del lancio il giocatore deve assicurarsi che l'apparecchio indichi il suo numero prestabilito. Se si sbaglia numero egli ha terminato la serie di tre lanci e l'avversario può continuare il suo leg schiacciando il tasto.

10.9 I locali adibiti alla partita in cui vi sono gli apparecchi, è assolutamente vietato fumare.

## 11.0 Risultati

10.1 Tutte le informazioni riguardanti risultati e classifiche vengono pubblicati sul sito sul programma apposito Enjore e sul sito LDE.

10.2 L'iscrizione della squadra è valida solo a pagamento avvenuto nei termini previsti.

10.3 All'inizio di ogni campionato verrà richiesta nessuna cauzione di fr 150.- per squadra.

## 12.0 Premi

12.1 I premi vengono consegnati ai rispettivi capitani al termine delle finali playoff, premi non ritirati in quel momento rimangono di proprietà della LDE.

12.2 Nelle qualificazioni non ci sono premi, solo nelle finali Playoff.

## 13.0 Qualifiche e Playoff

13.1 Tutte le qualificazioni e finali Playoff vengono giocate nei Bar iscritti. Playoff nel bar della loro squadra qualificata. (match di andata e ritorno meglio dei 3 match)

## 14.0 Reclamazioni

14.1 Ogni giocatore con licenza LDE (tessera valida) ha il diritto di inoltrare un ev. reclamazione nel caso ritenesse di essere leso durante una competizione, deve fare richiesta scritta alla LDE entro 24

ore dall'accaduto.

14.2 Le reclamazioni vengono esaminate unicamante dalla LDE come pure le decisioni in me

14.3 La sanzione prevista per coloro che infrangono il regolamento, unicamente nel caso di squadre che fanno giocare elementi di categoria non regolamentare, diventa: forfait per la squadra con relative applicazioni (multa e penalità punti) e se la stessa squadra è recidiva viene automaticamente eliminata.

La Lemon Dart Events si riserva il diritto di apportare modifiche al regolamento o di prendere eventuali decisione in esso non contemplate.

