



**Federazione Italiana
Giochi e Sport
Tradizionali**



FIGeST - COPPA ITALIA 2026 DISCIPLINA STEEL DART

La Coppa Italia è una manifestazione inserita nel Calendario Nazionale Freccette Steel FIGeST e viene disputata in un'unica settimana. Per il 2026 è in calendario nei giorni 10/11 ottobre, in Emilia-Romagna (si allega volantino della manifestazione).

I giocatori e le giocatrici impegnati nella Coppa Italia disciplina Steel devono essere regolarmente tesserati alla FIGeST Dipartimento Freccette Disciplina Steel.

È possibile iscriversi alla Coppa Italia FIGeST **dal 01 settembre al 30 settembre 2026**, collegandosi al portale <https://www.steeldarts.it/insquadra/iscriviti.php?t=1> indicando il solo nominativo delle squadre iscritte e allegando copia del versamento di iscrizione.

La quota di iscrizione deve essere pagata tramite bonifico bancario:

BANCA CENTRO CREDITO COOPERATIVO TOSCANA UMBRIA SOC. COOPERATIVA

IBAN: IT53T0707503007000000711497

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCHI e SPORT TRADIZIONALI

Causale: Coppa Italia 2026 + nominativo ASD + n° squadre

REGOLAMENTO GENERALE

- 1) Ogni Sodalizio può iscrivere un numero illimitato di squadre. Ogni giocatore deve presenziare in una sola lista di gioco e può essere iscritto per una sola squadra. Ogni squadra va formata da giocatori dello stesso Sodalizio, con al massimo 2 (due) prestiti in ingresso per il singolo evento.
- 2) La lista di gioco di ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 4 (quattro) ad un massimo di 6 (sei) giocatori, e dovrà essere consegnata il giorno della manifestazione, insieme agli eventuali moduli di prestito per la competizione debitamente compilati e accettati dalla Segreteria Nazionale.
- 3) La quota di partecipazione alla Coppa Italia è di € 60,00 **per ogni squadra**. Dovrà essere versata dalla propria ASD al conto sopra indicato. Almeno il 65% delle iscrizioni verrà utilizzato come montepremi della Coppa Italia FIGeST.



**Federazione Italiana
Giochi e Sport
Tradizionali**



- 4) Sul foglio partita dell'incontro dovranno essere indicati solo i quattro giocatori che disputano l'incontro stesso, scelti tra i componenti della squadra. In caso di indicazione di meno di quattro nomi, l'incontro non avrà inizio e sarà dato perso 9-0 a tavolino a chi non presenta quattro nomi.
- 5) Qualora un giocatore chiamato in pedana per il suo leg non si presenti entro cinque minuti, il leg verrà assegnato all'altra squadra indicando nel foglio partita l'assenza. Il giocatore assente potrà tuttavia disputare i propri successivi leg. Qualora al termine dell'incontro, ossia quando una squadra arriva a nove leg vinti, un giocatore non si sia presentato a nessuno dei leg che doveva giocare, l'incontro sarà dato perso 9-0 a tavolino alla squadra di cui quel giocatore fa parte.
- 6) Non sono previste riserve: nel caso un giocatore sia impossibilitato a portare a termine l'incontro dopo aver giocato almeno un leg, i suoi leg restanti verranno dati persi a tavolino, senza possibilità di sostituzione.
- 7) Possono partecipare alla Coppa Italia FIGeST giocatori stranieri con domicilio in Italia (per domicilio si fa riferimento all'art. 47 del Codice civile). Non v'è limitazione sul numero di stranieri tra i giocatori della squadra. Si intende per "straniero" chiunque non sia in possesso della cittadinanza italiana. Per gli stranieri extra-comunitari vige l'obbligo del permesso di soggiorno in corso di validità.
- 8) Ogni squadra, all'atto dell'iscrizione, dovrà designare un giocatore che farà da Capitano o Referente della squadra. Il nome della squadra è liberamente scelto dai giocatori: in mancanza di esso, nel modulo di iscrizione, la squadra sarà identificata col nome del Sodalizio di appartenenza seguito da un progressivo per le squadre successive alla prima (es. Sodalizio-1, Sodalizio -2, ecc.).
- 9) Ogni squadra non può adottare denominazioni che richiama a simboli, ideologie o riferimenti politici, nomi contrari all'etica, alla morale, al buon costume o contenenti volgarità in genere. La Commissione di Disciplina si riserva il diritto di rifiutare o modificare le iscrizioni non conformi. Nel caso in cui lo stesso nome venga presentato da più squadre la Commissione di Disciplina, si riserverà di far seguire al nominativo della squadra il nominativo del Sodalizio.
- 10) I giocatori delle squadre dovranno indossare la divisa del Sodalizio, o della squadra di appartenenza, o altra divisa identificativa (camicia o maglia uguale per tutti) completa di pantalone di taglio classico. Non sono ammessi jeans, pantaloni tipo jeans, o tute ginniche.
- 11) Per il "marker" delle partite si applica la consueta normativa di autogestione delle squadre.



**Federazione Italiana
Giochi e Sport
Tradizionali**



-
- 12) Durante l'incontro i quattro giocatori facenti parte della formazione impegnata non possono tirare freccette di riscaldamento.
- 13) Per quanto non espressamente indicato per lo svolgimento del gioco 501 Flying Start, fa fede il Regolamento di Gioco della FIGeST conforme alle "Playing Rules" approvate dalla W.D.F.
- 14) Gli incontri si svolgeranno secondo le seguenti modalità:
- i Capitani delle due squadre designano i quattro giocatori;
 - viene sorteggiata la squadra "di casa" (di seguito denominata Squadra A) e la squadra "ospite" (denominata Squadra B): questo perché l'ordine di ingresso dei giocatori in pedana è diverso;
 - viene sorteggiata la squadra che inizia il gioco nel primo leg: nei successivi leg fino al sedicesimo verrà seguita una normale alternanza;
 - si disputano un massimo di sedici leg con questo schema:

leg 1: Squadra A – giocatore 1 contro Squadra B – giocatore 2
leg 2: Squadra A – giocatore 2 contro Squadra B – giocatore 1
leg 3: Squadra A – giocatore 3 contro Squadra B – giocatore 4
leg 4: Squadra A – giocatore 4 contro Squadra B – giocatore 3
leg 5: Squadra A – giocatore 2 contro Squadra B – giocatore 2
leg 6: Squadra A – giocatore 1 contro Squadra B – giocatore 4
leg 7: Squadra A – giocatore 4 contro Squadra B – giocatore 1
leg 8: Squadra A – giocatore 3 contro Squadra B – giocatore 3
leg 9: Squadra A – giocatore 4 contro Squadra B – giocatore 4
leg 10: Squadra A – giocatore 1 contro Squadra B – giocatore 1
leg 11: Squadra A – giocatore 2 contro Squadra B – giocatore 3
leg 12: Squadra A – giocatore 3 contro Squadra B – giocatore 2
leg 13: Squadra A – giocatore 1 contro Squadra B – giocatore 3
leg 14: Squadra A – giocatore 2 contro Squadra B – giocatore 4
leg 15: Squadra A – giocatore 3 contro Squadra B – giocatore 1
leg 16: Squadra A – giocatore 4 contro Squadra B – giocatore 2

N.B.: l'ordine di gioco non può essere cambiato né due leg invertiti fra loro.



**Federazione Italiana
Giochi e Sport
Tradizionali**



-
- l'incontro termina nel momento in cui una delle due squadre raggiunge il punteggio di **nove leg vinti e i restanti leg non vengono disputati**;
 - nel caso si arrivi sul risultato di otto leg pari, ogni squadra deve nominare il giocatore (tra i quattro indicati sul foglio partita) che disputerà il 17.esimo leg di spareggio: l'inizio del 17.esimo leg viene determinato tirando al bull;
 - nei primi quattro leg dell'incontro ogni giocatore avrà a disposizione sei freccette di riscaldamento; nei successivi leg, dal quinto all'eventuale diciassettesimo, solamente tre freccette di riscaldamento;
- 15) Sarà tenuto un incontro preliminare alla manifestazione fra i capitani (o referenti) delle squadre partecipanti, al fine di consentire all'organizzazione di fornire le necessarie spiegazioni regolamentari, temporali, logistiche e di ogni altro tipo connesse allo svolgimento della manifestazione.
- 16) La formula di gioco è articolata su una prima fase a gironi all'italiana (**di tre o quattro squadre**), sorteggiati senza teste di serie, **ma formati (nei limiti del possibile) da squadre di regioni diverse**. I gironi devono essere formati il più possibile da tre squadre.
- 17) Da ogni girone si qualificheranno due squadre. Ai fini della classifica del girone, va seguita la seguente gerarchia:
- numero di incontri vinti;
 - scontro diretto: a parità di incontri vinti prevale chi ha vinto lo scontro diretto. Nel caso di tre squadre a pari punti, che si siano battute "a giro", prima di passare al criterio successivo si valuta la differenza leg dei soli incontri tra le squadre interessate. E a parità di differenza leg si valutano i leg vinti, sempre nei soli incontri tra le squadre interessate. Per esempio, 'A' vs 'B': 9-5; 'B' vs 'C' 9-4; 'C' vs 'A' 9-4, le tre squadre si classificano in quest'ordine: 'B' (differenza leg +1), 'C' (differenza leg 0), 'A' (differenza leg -1). E se invece 'A' vs 'B' 9-2; 'B' vs 'C' 9-4; 'C' vs 'A' 9-3, le tre squadre si classificano in quest'ordine: 'C' (differenza leg +1 ma ha vinto 13 leg), 'A' (differenza leg +1 ma ha vinto 12 leg), 'B' (differenza leg -2);
 - differenza leg globale;
 - numero globale di leg vinti;



**Federazione Italiana
Giochi e Sport
Tradizionali**



-
- 18) La seconda fase ad eliminazione diretta è a sorteggio parzialmente pilotato, che verrà fatto a conclusione dei gironi all'italiana: le due squadre provenienti dal medesimo girone devono essere posizionate in due parti opposte del tabellone.

Cordiali saluti
Ufficio Steel Dart Federazione Figest