

# LIGA FEDERADA DE DARDOS ELECTRÓNICOS

## NORMAS DE JUEGO



## CLUBS DE DARDOS ó LOCALES ASOCIADOS:

- Podrán participar todos los locales que posean una diana homologada RL DARTS en exclusiva.
- Los CLUBS podrán equipar a sus jugadores si lo estiman oportuno con camisetas publicitarias con su logo.
- La utilización de publicidad o logos de locales ajenos u organizaciones con intereses contrarios a RL DARTS podrá suponer la descalificación automática del jugador.
- El CLUB deberá asignar un juez de silla (miembro FEDERADO) para cada partida de liga que velará por el respeto de las “**normas de juego**”, en caso de no ser posible se encargará el capitán local.
- El Club de Dardos ó Local Asociado deberá tener una zona de juego perfectamente iluminada para el desarrollo de los enfrentamientos de liga. La diana deberá estar encendida en todo momento durante el tiempo que el local esté abierto al público.
- Así mismo será obligatorio el tener un lugar destinado a modo de tablón de anuncios para exponer los Boletines informativos de Clasificaciones.
- Un club será dado de baja de nuestra organización en el momento que decidan retirar las dianas de nuestra organización ó instale otras de otra

organización diferente. En ese momento RL DARTS se exime de responsabilidad alguna frente a premios o accesos conseguidos por cualquier equipo de este Club de Dardos, pasando la responsabilidad en exclusiva al gerente o responsable de este Club de Dardos.

## SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN DE UN EQUIPO:

Para poder solicitar la inscripción, un equipo debe reunir las siguientes condiciones:

- El equipo debe estar formado por un mínimo de 4 jugadores/as y máximo de 8 jugadores/as.
- El equipo debe tener su sede en un Club de Dardos o Local Asociado que posea una diana homologada RL DARTS
- Cada Club de Dardos o Local asociado podrá solicitar la inscripción de cuantos equipos desee.
- El hecho de solicitar la inscripción significa aceptar todas las normas y reglas de la Organización.
- RL DARTS tiene la potestad de aceptar o no la solicitud de cualquier equipo, así como la de cada uno de sus jugadores; y decidir en que categoría debe competir. Así mismo, la organización se reserva el derecho de inscripción o baja de aquellas personas con intereses en otras organizaciones que vayan en contra de los intereses de RL DARTS

Los equipos tendrán **un nombre** y una **sede de juego** (CLUB adscrito a la liga), el nombre elegido podrá ser cualquiera , siempre y cuando no tenga connotaciones de mal gusto ni haga referencia a ningún tipo de marcas o establecimientos o Clubs de dardos no adscritos a la liga. Si serán válidos los nombres compuestos (recomendado) con nombres del bar-sede del equipo (Ej: Escorial Gold, Velasco B, Moylan Girls, etc...) o nombres variados (Ej: Dragons, Dream Team, Los cricket boys, etc... )

## ALTA DE CADA JUGADOR:

Para poder solicitar el alta en RL DARTS, cada jugador deberá aportar:

- 1.- Jugadores que se inscriben por primera vez:
  - **Rellenar la ficha de inscripción.**
  - **1 fotocopia del D.N.I. + 1 Fotografía color + 10 €**

2.- Jugadores federados para la renovación (jugadores que no participen en una liga):

- **Rellenar la ficha de inscripción + 10 €**

Las licencias serán renovadas gratuitamente cada liga siempre que se acredite su inscripción en un equipo, en caso de no hacerlo su licencia será dada de baja. Esta licencia será válida para cualquier evento deportivo organizado por RL DARTS o cualquiera de las Asociaciones y Federaciones Territoriales de España afiliadas siempre que esté en vigor.

NOTA IMPORTANTE: El poseedor del carnet RL DARTS no acredita el tener su licencia en vigor si incumplen el punto anterior.

## **ALTAS POSTERIORES AL INICIO DE LIGA:**

En el transcurso de la Liga, un Equipo puede fichar nuevos Jugadores hasta la fecha tope que publicará la organización (corresponde con la mitad de la Competición).

El procedimiento a seguir es:

1. Aportar al comité de competición de RL DARTS la documentación necesaria para solicitar el alta de un nuevo jugador.
2. Si se juzga que ese jugador tiene un nivel de juego superior al grupo al que pertenece el equipo por el que quiere fichar, no se le dejará jugar.
3. RL DARTS publicará el alta de ese jugador en el siguiente Boletín informativo de Clasificaciones.
4. El nuevo jugador puede disputar los encuentros a partir de la fecha de publicación de su alta en el Boletín informativo de clasificaciones que se actualiza cada 15 días en los Clubs de Dardos y cada semana en la dirección de internet [www.dardos.com](http://www.dardos.com).

## **BAJAS POSTERIORES AL INICIO DE LIGA:**

Para dar de baja a un jugador, hay que comunicarlo al comité de competición de RL DARTS por escrito. Esta baja tendrá validez cuando aparezca publicada en el Boletín informativo de Clasificaciones que se actualiza cada 15 días en los Clubs de Dardos y cada semana en la dirección de internet [www.dardos.com](http://www.dardos.com).

En el posible caso de que un Equipo se dé de baja o se retire de la Liga por cualquier motivo, se procederá de la siguiente forma:

1. Si se retira antes de concluir la 1ª Ronda (Encuentros de Ida) se anularán todos los resultados obtenidos en estos encuentros con ese equipo.
2. Si se retira en la 2ª ronda (Encuentros de Vuelta) se respetarán los resultados de la 1ª ronda y se anularán todos los de la 2ª.

En ambos casos, el calendario no sufre alteración alguna, teniendo todos los equipos “libre” la jornada en que deberían jugar con el Equipo retirado.

**IMPORTANTE:** Cuando un equipo se retira de la liga, automáticamente se da de baja de Ranking. Si este equipo o cualquier componente decide inscribirse en posteriores ligas deberá jugar en el nivel superior y deberá depositar una fianza obligatoria de 50 €por jugador.

## **AVERIAS Y DIANA OCUPADA:**

En caso de avería de la máquina durante un partido, se anotará el resultado en el parte de liga en el momento de la avería.

Si no se pudiera arreglar en el momento localizando al servicio técnico RL DARTS, se seguirá el partido en otro local con máquina RL DARTS con las puntuaciones que había en el momento de la avería ó se aplazará el partido acordando, en ese momento, una fecha no mas tarde de 1 semana. El partido se reanudará con las puntuaciones que se anotaron en el parte de liga.

**Cuando coincidan 2 partidos de liga y solo haya una máquina** en el local ó **el local sede esté cerrado**, se podrá decidir por estas 3 opciones, siempre antes notificando a la organización por la opción elegida:

- 1.- Si se está disputando la 1ª vuelta se podrá jugar en la sede del equipo visitante y lógicamente el partido de vuelta se disputará en la otra sede.
- 2.- Disputar el partido en otro local próximo con máquina RL DARTS.
- 3.- Se aplazará el partido acordando una fecha no mas tarde de 1 semana. Este aplazamiento no penalizará. No valido para las partidas de repesca o la última jornada de liga.

## **HORARIO:**

Debido a que la mayoría de los jugadores tienen compromisos laborales, es importante que los encuentros terminen a una hora prudente. Con este fin, los mismos deben comenzar puntualmente a la hora designada.

**La hora oficial de inicio de encuentro será la reflejada en el calendario de liga ó a las 21:30 en su defecto.** La variación de horario por mutuo acuerdo de ambos equipos no penalizará, siempre que se juegue en el mismo día.

**Se permiten 30 minutos de cortesía.** Los partidos que se disputen a partir de las 22:30 horas establecidos en el calendario de liga, no tendrán 30 minutos de cortesía.

**Los capitanes y Clubs de Dardos tienen la obligación de comunicar el día y hora de las partidas aplazadas por su equipo, al capitán de cualquier equipo que lo solicite. El incumplimiento de la fecha u hora comunicada supondrá la anulación del partido, la organización determinará la nueva fecha y hora.**

## **EQUIPOS INCOMPLETOS Y NO PRESENTADOS:**

Si el equipo se presenta incompleto (con al menos 3 jugadores), se jugará el encuentro siguiendo un riguroso orden según los cruces establecidos en el ACTA DE LIGA. Las partidas que falte ese jugador se jugarán pasando la ronda. Entre partida y partida se establecerá una cortesía de 5 minutos máximo, en caso de espera por algún jugador que se ausente. Transcurrido el cual la partida se dará como ganada a los jugadores presentados y se dará comienzo al siguiente cruce. Si durante el transcurso del Encuentro se presenta ese jugador, se incorporará en ese momento; pero sin la posibilidad de recuperar las Partidas perdidas anteriormente (**salvo acuerdo previo entre los capitanes**).

Los jugadores del equipo incompleto en ningún caso podrán incorporar lanzadores no inscritos en su equipo, la organización procederá de la siguiente forma: **Se anularán todos los puntos en los que haya intervenido el jugador infractor ya sean puntos de individual como parejas.** La reiteración supondrá la eliminación inmediata del equipo infractor del campeonato.

En caso de no presentarse ninguno de los jugadores del equipo adversario, el capitán del equipo presentado deberá firmar el acta. El juez de partida dará fé de la ausencia con una anotación en dicho acta.

El equipo presentado obtendrá los PUNTOS de la jornada por partida ganada y 9 JUEGOS, mientras que el equipo no presentado obtendrá 0 PUNTOS y 0 JUEGOS. Así mismo al Club infractor se le sancionará con el dinero correspondiente a las partidas no disputadas por su equipo. **Si el equipo infractor es el visitante, el equipo no presentado deberá disputar de nuevo la partida de vuelta en el Club de Dardos del equipo presentado.**

Si un equipo no se presenta por segunda vez se le sancionará con el dinero correspondiente a las partidas no disputadas por ambos equipos. La tercera vez que un equipo no se presenta a un partido de liga oficial será automáticamente eliminado de la competición de liga y ranking, debiendo aportar una fianza obligatoria en caso de querer inscribirse a posteriores ligas.

## EL JUGADOR COMODÍN:

A los únicos efectos de evitar que equipos de liga se vean imposibilitados a jugar algún encuentro por la falta temporal de alguno o varios jugadores, se establece la figura del jugador comodín. Este jugador tendrá un equipo de liga pero también tendrá la posibilidad de jugar en otro u otros eventualmente (solo en aquellos casos en que la ausencia de jugadores lo haga imprescindible).

El jugador/a comodín deberá reunir las siguientes condiciones:

- Debe ser un jugador/a con licencia en curso RL DARTS y que esté jugando la liga Federada en algún equipo de nivel Femenino ó nivel Iniciación.
- Cada equipo cuando necesite utilizar un comodín deberá comunicarlo inmediatamente a la organización con un mínimo de 24 horas de antelación.
- Los equipos solo podrán disponer de **uno por partido**. La utilización de 2 jugadores comodines por un equipo supondrá la calificación de ALINEACIÓN INDEBIDA asignando 0 puntos y 0 juegos para el equipo infractor y los PUNTOS de la jornada por partida ganada y 9 JUEGOS para el otro equipo.
- No deberá estar jugando en el mismo grupo.
- Deberá pertenecer al mismo Club de dardos que el equipo solicitante.
- El jugador comodín deberá tener un promedio PPD (liga invierno) o MPR (liga de primavera) inferior al peor jugador del equipo solicitante. Para que

la media sea real deberá haber jugado al menos el 50% de los partidos de su equipo.

- Para evitar suspicacias, deberá tener el visto bueno de la organización. Por lo que aquellos equipos infractores que jueguen con un comodín sin comunicarlo con antelación o con un comodín con promedio superior a cualquier jugador del equipo solicitante **se anularán todos los puntos en los que haya intervenido el jugador infractor ya sean puntos de individual como parejas y se darán como ganadas al equipo contrario.**

Este jugador no podrá disputar el campeonato de España o campeonato Regional con el equipo en el que juegue como comodín aunque este equipo se clasifique, ya que la figura de este jugador es eventual y no de promoción personal. Así mismo este jugador no puntuará en la clasificación individual del grupo o grupos donde actúe como comodín. Lógicamente sí puntuará en el grupo donde se encuentre su equipo legal.

En ningún caso disputará mas del 50% de las partidas de un equipo actuando como comodín. En consecuencia el máximo de partidos que un equipo podrá disponer de un jugador comodín será de la mitad de los partidos totales de liga.

## ACTA DE LIGA:

Antes de iniciar el encuentro, el Capitán del Equipo Local deberá presentar el Acta de Liga al Capitán del Equipo Visitante con los siguientes datos:

- Fecha del encuentro
- Jornada
- Categoría
- Nombre de los dos Equipos
- Alineación de su equipo.

La presentación de los Carnets RL DARTS es imprescindible. En su defecto se presentará el D.N.I. Estos serán colocados junto al Acta de Liga y serán comprobados por los respectivos capitanes.

Con el fin de que el Acta de liga sea entregada a la organización en perfecto estado (limpia, perfectamente legible y con todos los datos), tiene que estar complementada solo por el juez de partida y los capitanes de ambos equipos.

La organización se reserva el derecho de no puntuar aquellos registros PPD o MPR con tachaduras o de dudosa veracidad.

El Acta de Liga especifica claramente los enfrentamientos. Una vez finalizado el encuentro y el acta esté firmada por ambos capitanes, no se admitirán reclamaciones aunque la organización se reserva el derecho de actuar si lo estima oportuno.

## EL JUEZ DE PARTIDA:

En cada enfrentamiento de liga oficial, el encargado del bar deberá asignarse un **juez de partida** que velará por el respeto de las “normas de juego”. Este juez de partida deberá ser un jugador con licencia en vigor RL DARTS y resolverá los posibles conflictos que puedan ocasionarse durante el juego que no se encuentren contemplados en las presentes normas. Si se estima oportuno, el capitán local podrá ser el juez de partida.

**La presentación de las licencias RL DARTS es imprescindible.** En su defecto se presentará el D.N.I. Estos serán colocados junto al Acta de Liga y serán comprobados por los respectivos capitanes. **Aquellos Clubs de Dardos donde no se requiera la presentación de las respectivas licencias ó DNI podrá suponer la sanción e inhabilitación del mismo para posteriores ligas.**

El Acta de liga tiene que estar cumplimentada solo por el juez de partida.

## NORMAS GENERALES:

1.- Si la línea de tiro utilizada no tiene ningún indicador que señale específicamente la posición (flechas, línea interior), ésta no podrá ser pisada en absoluto por el jugador que esté efectuando su lanzamiento. En el caso de que esto suceda, el jugador contrario será el responsable de hacérselo notar al juez de partida (si lo hubiera) o directamente al jugador que está cometiendo la infracción en el momento de hacerla. Si este hecho no se notifica en el momento especificado, no se deberán aceptar reclamaciones posteriores. Si un jugador reincidiera en pisar la línea de tiro se le podrá dar por perdido el juego.

### DISTANCIAS DE TIRO DIANA:

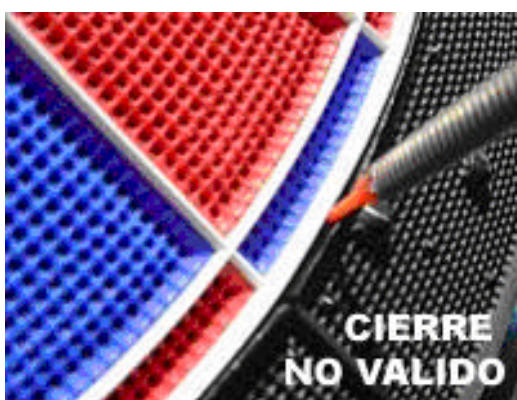
**237 cm.** contando desde el paralelo a la diana. (ó bien 292 cm en línea recta desde el centro de la diana) Si un jugador reincidiera en pisar la línea de tiro se le podrá dar por perdido el juego.

2.- Ningún jugador o público deberá intentar distraer al lanzador, este tendrá como máximo 30 segundos para el lanzamiento de los tres dardos.

3.- Cada jugador lanza un máximo de tres dardos por ronda. Los dardos deben ser lanzados solamente cuando la máquina “manda lanzar dardos” y el número del jugador apropiado está encendido. Si un jugador lanzara dardos cuando el marcador no estuviera en posición de lanzamiento, no podrá volver a lanzar los dardos, pasando el turno.

4.- Cualquier dardo lanzado cuenta como tiro siempre que el dardo toque la máquina o la pared que la soporta. No será contado como tiro aquellos dardos que caigan al suelo.

5.- Todo dardo lanzado a la diana será válido, haya o no haya alcanzado puntuación, y siempre será válida la puntuación anotada en el marcador electrónico, salvo en los casos siguientes:



5.1- Será válido el dardo de cierre: Cuando el dardo lanzado esté clavado en el segmento necesario para acabar el juego (dentro de los agujeros recoge-dardos del segmento) y la máquina no cierre el juego.

5.2 - No será válido el dardo de cierre: en el caso de estar clavado fuera del segmento necesario para la finalización de la partida (fuera de los agujeros recoge-dardos del segmento) y la máquina dé por cerrada la partida, siendo válido el cierre si el dardo no se ha clavado.

En este caso se procederá de la siguiente forma:

Si el dardo está clavado dentro de otro segmento, se descontará los puntos obtenidos por ese dardo y se continuará la partida con puntuación manual o electrónica, poniendo los marcadores como estaban. El lanzador dispondrá de los dardos que le faltaran por lanzar

6.- Cuando en un encuentro se comprobara que la máquina fallara en más de un 10% de los dardos lanzados se podrá suspender el encuentro o bien terminarlo de forma manual.

7.- Cuando un jugador anotara puntos con la mano en su marcador o en el del contrario perderá el juego, si bien el contrario podrá continuar la partida si no se siente perjudicado.

8.- En caso de finalizar el límite de rondas en el 301 ó 501 sin haber cerrado ninguno de los jugadores implicados, deberá decidirse con un dardo a Bull, lanzado por los jugadores implicados en la partida, o bien por los capitanes de cada pareja en caso de ser modalidad “Liga”.

9.- En los partidos de la modalidad 301 ó 501 “Liga”, la suma de los puntos de cada equipo será decisivo para poder cerrar la partida. El equipo cuya suma de puntos sea inferior o igual, tendrá opción de cierre.

10.- En los partidos de la modalidad 301 - 501 “Liga” ó Cricket, en el hipotético caso de que la máquina de dardos dé la posibilidad de concluir la partida con un cierre en el cual la puntuación del equipo “A” y la puntuación del equipo “B” sean iguales, esta partida será ganada por el equipo o jugador que ha cerrado (en cricket ante igualdad de puntos ganará el jugador en el momento que cierre todos los sectores) aunque la máquina opte por un desempate o por continuar la partida.

11.- En la modalidad CRICKET CUT THROAT en caso de concluir las rondas totales del juego, el ganador de cada enfrentamiento será siempre aquel jugador o pareja que tenga anotado menos puntos en su marcador, aunque la máquina dictamine lo contrario.

12.- Al finalizar la partida oficial de liga los capitanes de cada equipo junto con el juez de partida deberán firmar el “acta oficial de partida”.

13.- Todos los equipos podrán realizar un máximo de 2 cambios de jugadores, para ello deberán inscribir a los jugadores reservas en el acta de partida, los jugadores salientes no podrán entrar de nuevo.

14.- La finalidad de esta liga es la de fomentar la relación entre los diferentes Clubs de Dardos y equipos. Por ello la organización se reserva el derecho de eliminar del campeonato a aquel jugador o equipo que no guarde el respeto y compostura adecuada hacia sus adversarios.

## COMPETICIÓN:

Se disputará una jornada por semana, según el calendario de liga a los siguientes juegos en la LIGA DE INVIERNO:

- **501** (Team parejas)
- **501** (Enfrentamiento Individual)

En la LIGA DE PRIMAVERA se jugará a los siguientes juegos:

- **501** (Team parejas)
- **CRICKET CUT THROAT END** (Enfrentamiento Individual)
- **CRICKET CUT THROAT** (Team parejas)

El ganador de cada enfrentamiento de Cricket Cut Throat será siempre aquel jugador o pareja que tenga anotado menos puntos en su marcador, aunque la máquina dictamine lo contrario.

SERÁN expuestas semanalmente en internet las clasificaciones en la dirección [www.dardos.com](http://www.dardos.com) , y cada 15 días en cada bar inscrito a la liga un Boletín informativo de Clasificaciones (se distribuye gratuitamente por todos los Clubs y Locales asociados de la liga).

FIN DE LIGA: A partir de la fecha marcada en la última jornada de liga no se aceptarán partes de liga. Queda totalmente prohibido aplazar partidos en la última jornada de liga, aquellos partidos no disputados antes de la fecha de la última jornada de liga serán dados por desiertos (0 juegos y 0 puntos para cada equipo).

## CLASIFICACIÓN GENERAL:

El Boletín informativo de Clasificaciones informa de los resultados de los encuentros de la última jornada disputada, de la Clasificación provisional de todos los equipos en cada Grupo y de la Clasificación individual de cada jugador en su grupo.

En caso de empate a puntos de dos equipos o más, lo que determina la posición final de cada uno de ellos es:

1. El average particular. Esto quiere decir, los juegos conseguidos en los encuentros disputados entre estos equipos. (\*)
  2. Si persiste el empate, se determinará por el número de juegos conseguidos en la totalidad del campeonato (average general).
  3. Si persiste el empate, deberá decidirse en un nuevo enfrentamiento único en una sede neutral que comunicará la organización.
- (\*) Lógicamente en grupos que den más de 2 vueltas, el mayor average entre 2 equipos, siempre se decantará por el equipo que gane mas enfrentamientos directos

De esta forma en caso de empates múltiples (más de 2 equipos empatados), el resultado final se determinará por el número de juegos conseguidos en la totalidad del campeonato o sea el average general.

## **APLAZAMIENTOS Y OTRAS VARIACIONES:**

Si dos equipos de mutuo acuerdo (a petición de uno de ellos) deciden atrasar o adelantar la hora de un determinado encuentro y/o deciden otra fecha para jugarlo, los dos equipos tienen la responsabilidad de notificar este cambio (o cualquier otra variación) como mínimo 24 h. Antes de la fecha oficial de ese encuentro.

TELÉFONO DE NOTIFICACIÓN DE APLAZAMIENTOS:

**983 546047 o al e-mail: feclad@dardos.com**

El equipo afectado es el que sugiere la nueva fecha.

**En caso de no haber acuerdo para aplazar la partida, solo será válida la fecha marcada en el calendario de liga.**

**El encuentro aplazado deberá jugarse en la misma semana o como máximo en la siguiente al de la fecha oficial marcada en el calendario de liga, marcando un plazo máximo de 15 días para la celebración de ese encuentro. Pasada esta fecha sin haber entregado el parte de liga en la oficina RL DARTS o a través del fax 983 546047, el partido se dará por NO PRESENTADO al equipo que aplazó la partida con 0 puntos y 0 juegos, mientras que el equipo que no aplazó la partida se le puntuará los PUNTOS de la jornada por partida ganada y 9 JUEGOS**

En caso de no ser comunicado este aplazamiento la partida será dada a ambos equipos por desierta (0 puntos y 0 juegos).

Mientras esté pendiente una partida aplazada, no se autorizará a ambos el aplazamiento de otra ya que será dada automáticamente por perdida (0 pts y 0 juegos) al equipo infractor.

Con el fin de respetar lo más posible las fecha previstas en el calendario, la organización recomienda que no se solicite ningún aplazamiento a no ser que sea absolutamente necesario.

**La organización se reserva el derecho de sancionar a aquellos equipos que aplacen más de 2 partidos. Como adelantar un Encuentro casi nunca conlleva una sanción, obviamente siempre es preferible adelantarlo en vez de aplazarlo.** Siempre será sancionado el aplazamiento de partidas con el propósito de querer disputar simultáneamente otro tipo de ligas no oficiales en idénticas fechas, el seguimiento a este tipo de jugadores será permanente ya que ponen en serio riesgo la competición creando gran malestar entre los jugadores con sus argumentos y continuos cambios de fecha y hora. Este tipo de variaciones será sancionada con 0,25 puntos en la

Clasificación General, el 2º cambio la sanción será de 0,5, el 3º la sanción será de 0,75 y así sucesivamente.

En el caso de que cualquiera de los dos equipos implicados en una variación (hora o fecha) no lo notifiquen debidamente (arriba explicado), la organización se reserva el derecho de declarar desierta dicha partida.

**FIN DE LIGA:** A partir de la fecha marcada en la última jornada de liga no se aceptarán partes de liga. Queda totalmente prohibido aplazar partidos en la última jornada de liga, aquellos partidos no disputados antes de la fecha de la última jornada de liga serán dados por desiertos (0 juegos y 0 puntos para cada equipo).

## **CERBATANA:**

El lanzador no podrá pasar la línea de tiro que estará situada 100 centímetros mas atrás, a la misma distancia que con los dardos convencionales, es decir, a 337 centímetros contados desde el paralelo de la diana en ANCHO EUROPEO, o a 440 centímetros en ANCHO AMERICANO.

La cerbatana no podrá apoyarse en ningún soporte o cualquier otra parte y el jugador, salvo en los casos de minusvalías físicas, deberá de estar de pie situado a la distancia que se requiera, para no sobrepasar la línea de tiro con la parte frontal de la cerbatana.

Debido al poco peso de los dardos de cerbatana se deberá de apretar con la mano encima del dardo, que habiendo sido lanzado correctamente, no haya alcanzado puntuación, siempre, antes del lanzamiento del siguiente dardo.

El largo mínimo de la cerbatana será de 50 centímetros y el máximo 75 centímetros.

Los dardos serán de plástico con punta igualmente de plástico, que permita quedarse clavada en los segmentos de la diana.

Cualquier otra norma o discrepancia en el desarrollo del juego con cerbatana, que no este especificada en estas normas, será interpretada por el comité de competición de RL DARTS

## **PREMIOS:**

Los premios de cada competición serán expuestos junto al calendario de liga de cada competición.

Para poder optar al TOP PLAYER individual y poder disfrutar de alojamiento en un campeonato nacional o internacional, los jugadores de los

equipos clasificados deberán acreditar un mínimo de participación en partidos de liga del 50%. En las ligas por equipos los accesos a campeonatos nacionales o internacionales serán para 4 jugadores mientras que en las ligas por parejas serán para 2 jugadores.

La organización podrá optar por convocar plazas de repesca para los equipos no clasificados. Estos equipos serán especificados en los calendarios de liga. Los equipos clasificados como campeones en la repesca optarán a el campeonato especificado, en caso de no asistir su plaza la cubrirá el siguiente clasificado. No habrá dieta compensatoria en la repesca.

RL DARTS se reserva el derecho de reestructurar proporcionalmente los premios en función de los “equipos inscritos” o de los “equipos que finalicen la liga” si existen bajas.

## INFRACCIONES:

Si un jugador participa con **falsa identidad** y se comprueba, será expulsado de la presente liga y no podrá participar con ningún equipo. Se anularán todos los puntos en los que haya intervenido el jugador infractor ya sean puntos de individual como parejas y se darán como ganadas al equipo contrario.

**En ningún caso se asignará azañas o registros diferentes PPD ó MPR a los conseguidos durante la partida, la infracción por este concepto supondrá para aquel jugador o jugadores implicados la penalización de 0 PPD.** La organización se reserva el derecho de no puntuar aquellos registros PPD o MPR con tachaduras o de dudosa veracidad.

## DISCIPLINA DEPORTIVA:

La finalidad de esta liga es la de fomentar la relación entre los diferentes bares y equipos RL DARTS. Por ello la organización se reserva el derecho de eliminar del campeonato a aquel jugador o equipo que no guarde la asistencia, el respeto y compostura adecuada hacia sus adversarios.

Así mismo la organización se reserva el derecho de imponer sanciones disciplinarias consistentes en amonestaciones, suspensión temporal de la participación en actividades o del derecho de utilización de instalaciones o equipamientos, inhabilitación para participar en determinadas actividades y exclusión por más de un año del uso de instalaciones o equipamientos.

Se consideran en todo caso y al menos como infracciones muy graves los abusos de autoridad que tengan este carácter, el incumplimiento de sanciones por faltas graves, las actuaciones dirigidas a predeterminedar mediante precio, intimidación o simple acuerdo, el resultado de una prueba o competición y cualquier otra conducta gravemente atentatoria contra la franca y leal competencia deportiva.

Entre las infracciones graves se incluirán el incumplimiento de ordenes o instrucciones legítimamente adoptadas que puedan tener graves consecuencias, los actos notorios y públicos que atenten al decoro y la dignidad sobre todo en competiciones oficiales, entregas de premios, etc. cuando no revistan carácter muy grave, así como la falta premeditada de asistencia a competiciones oficiales (sin previo aviso) que supongan un claro perjuicio hacia otros jugadores.

#### DURACIÓN DE LAS SANCIONES:

- Por infracciones leves: De 0 a 5 meses de suspensión
- Por infracciones graves: De 6 meses a 11 meses de suspensión
- Por infracciones muy graves: De 1 año a suspensión indefinida.

## RECOMENDACIONES:

En todo momento, debe existir una actitud de respeto y ética, tanto por parte de los jugadores como del público.

Se recomienda a todos los jugadores que tomen como referencia siempre la presente Normativa de juego, esta pretende evitar todo tipo de conflictos y ambigüedades ante una posible situación incierta de juego.

Sin embargo, si no pueden encontrar la solución, deben ponerse inmediatamente en contacto telefónico con:

**El delegado deportivo RL DARTS de tu zona**

O al teléfono de la oficina RL DARTS.

Una vez finalizado el encuentro y el acta esté firmada por ambos capitanes, no se admitirán reclamaciones.

RESERVADO EL DERECHO DE MODIFICAR LA PRESENTE  
NORMATIVA

LA INSCRIPCIÓN SUPONDRÁ EL ACATAMIENTO DE LAS BASES  
ANTERIORES, LA ORGANIZACIÓN PODRÁ DAR DE BAJA DE  
COMPETICIÓN A CUALQUIER JUGADOR O CLUB DE DARDOS  
QUE NO RESPETE LAS NORMAS AQUÍ CONTEMPLADAS

Para cualquier sugerencia:

|  |
|--|
|  |
|--|

**LIGA FEDERADA “RL DARTS”**

Ado. De Correos 91 - 47140 Laguna de Duero – Valladolid

Telf: 983 546 047 - Fax: 983 546 047

<http://www.dardos.com> - E-mail: rl.darts@dardos.com