



NORMATIVA

ADM

**ES RESPONSABILIDAD DE TODOS LOS JUGADORES DE CADA
EQUIPO TENER CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS DE
COMPETICION.**

www.americandartsmadrid.com

1. INSCRIPCION DE EQUIPOS

1.1) Podrán participar todos los locales que tengan instalada una diana propiedad de ADM. **La organización se reserva el derecho de admisión de locales y jugadores.**

Para poder participar en las competiciones de ADM se deberá cumplimentar una hoja de inscripción en la cual es imprescindible que cada jugador autorice con su firma la publicación de sus datos e imágenes en la página web de ADM. Según la LO 15/99 de 13 de Diciembre, de protección de datos personales, le informamos que sus datos constarán en un fichero titularidad de DARDOS D.M. S.L., ante quien usted podrá ejecutar sus derechos de acceso, rectificación y cancelación, (dirigiéndose por escrito a Dardos D.M. S.L. C/ José Hierro nº 11, portal 8B, 1º B, San Sebastián de los Reyes, Madrid) y la cual los tratará para la información de competiciones, clasificaciones, publicaciones de la organización y en la página Web correspondiente. Así mismo, le comunicamos que exclusivamente serán publicados su nombre, apellidos e información referente a servicios de la organización, cediéndolos únicamente a terceros cuando la intervención esté relacionada dentro de nuestro ámbito.

1.2) Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 y un máximo de 7 jugadores diferentes.

1.3) Para formar los grupos de liga se siguen los siguientes criterios:

a) En primer lugar se tendrá en cuenta el nivel de juegos de los jugadores de cada equipo basado en las estadísticas de las competiciones anteriores (de ADM o de cualquier otra liga en la que hayan participado).

b) Las medias de todas las partidas en la liga (PPD Y MPR) servirán como baremo para incluir a un jugador en uno u otro nivel de juegos en los campeonatos organizados por ADM. La media de equipo se elabora combinando las medias de los cuatro mejores jugadores de ese equipo.

c) Los equipos nuevos deberán jugar partidos antes de comenzar la liga para poder conocer su promedio (al menos 5 jugadores). Si alguno de estos equipos no participara en dichos partidos, la organización se reserva el derecho de no inscribirles hasta conocer dichos promedios.

d) Los grupos de liga se intenta que sean por zonas lo más cercanas posible (pero siempre teniendo en cuenta el nivel de juego de los equipos).

e) Un equipo femenino podrá jugar en un grupo masculino durante la liga, pero en los campeonatos regionales, nacionales e internacionales, su participación será en un grupo femenino, siempre y cuando exista esa categoría; si no fuera así jugarán en su nivel correspondiente.

f) En la hoja de inscripción se elegirá un día de la semana (lunes, martes miércoles o jueves) en el que el equipo no puede jugar. Si se elige más de un día no se tendrá en cuenta esa opción a la hora de incluir al equipo en los grupos.

1.5) Cada equipo tendrá un capitán que se responsabilizara de determinadas tareas concernientes al equipo, como rellenar las actas de liga durante los partidos, pedir documentación al equipo contrario, así como facilitar un número de teléfono para posibles consultas, etc. El capitán deberá tener un teléfono disponible y operativo.

1.6) Un jugador solo se puede dar de alta en un solo equipo de la liga ADM.

2. IDENTIFICACIONES

2.1) Todos los jugadores deben identificarse mediante DNI, NIE, PASAPORTE O CARNET DE CONDUCIR a petición del capitán del equipo contrario durante el transcurso del partido (antes, durante o al termino) con el fin de evitar posibles alineaciones indebidas.

2.2) La negativa a presentar la documentación constituye una infracción. Se darán por perdidas las partidas de dicho jugador.

2.3) Si ADM comprueba que una persona juega en un equipo al cual no pertenece, todas las partidas jugadas por ese jugador se darán como ganadas al equipo contrario.

2.4) Podrá existir una sanción tanto al jugador como al equipo infractor por reincidencia.

2.5) Cualquier incidencia deberá reflejarse en el apartado de observaciones del acta de liga y deberá ser firmada por los capitanes de ambos equipos.

2.6) Cualquier jugador de ADM que quiera asistir a un campeonato nacional o internacional deberá notificar su asistencia con antelación a la organización para que esta pueda tramitar la emisión del carnet necesario para jugar en esos campeonatos. Para solicitar el carnet hay que facilitar el nombre, apellidos y nº de DNI a ADM por correo electrónico a americandartsmadrid@gmail.com.

3. REGLAS GENERALES

3.1) Los jugadores podrán utilizar sus propios dardos siempre y cuando se ajusten a las siguientes especificaciones:

a) Utilizar dardos con punta de plástico.

b) Las plumas podrán tener cualquier tamaño / longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20,32 cm. de longitud total y no tengan mas de cuatro alas.

c) Los dardos no podrán tener puntas rotas o cortadas.

d) Los dardos podrán ser inspeccionados a petición de los jugadores o árbitros. Esta prohibido jugar con dardos imantados y todo aquel que rebase los 20 grs. (dardo montado).

e) En caso de infracción de cualquiera de estas normas se pierden todas las partidas jugadas por el jugador infractor durante el partido que este jugando y continuara el desarrollo del mismo con dardos reglamentarios.

3.2) Los jugadores pueden recibir consejos de su capitán o compañeros.

3.3) Si hay dudas del funcionamiento correcto de la diana, habrá que parar el juego y:

a) no tocar los dardos.

b) no apretar botón cambio de jugador.

c) los capitanes intentaran resolver la situación.

d) si no pueden resolver la situación llamaran al delegado de zona.

3.4) Cada jugador ha de jugar un mínimo de 18 partidas de liga para poder participar en el campeonato nacional o europeo.

4. FORMATO DE JUEGO LIGA COMBO

4.1) Se jugaran 9, 11 o 13 partidas dependiendo del nivel de juego.

a) Nivel de 13 partidas: Se jugaran 7 partidas de 501 team cerrando en doble y 6 partidas de cricket team

b) Nivel de 11 partidas: Se jugaran 6 partidas de 501 team cerrando en sencillo y 5 partidas de cricket team

c) Nivel de 9 partidas: Se jugaran 5 partidas de 501 team cerrando en sencillo y 4 partidas de cricket team

4.2) El número de rondas del juego es de 20. Si por algún error en la configuración de la maquina o un fallo de la propia maquina, esta no cerrara en la ronda 20, la partida continuara hasta que alguno de los equipos cierre la partida.

4.3) En caso de que cierre la diana el equipo ganador será:

a) 501: El equipo ganador será aquel en el que la suma de los puntos de ambos jugadores sea menor. Si fuera la misma puntuación (empate) para ambos equipos la partida se repetirá al término del partido (para no variar el orden del partido).

b) Cricket: El equipo ganador será aquel que tenga mas puntos independientemente de los números cerrados. En caso de empate se repetirá la partida al término del partido (para no variar el orden del partido).

5. HOJA DE LIGA

5.1) Cada partido se jugara en las hojas suministradas por la organización.

5.2) Todas las actas deberán estar enteramente cumplimentadas con nombre y apellidos de los jugadores (no se admiten mote o diminutivos) en letras mayúsculas y de forma clara y legible.

5.3) Al finalizar cada partida se anotaran los PPD en las casillas correspondientes, incluida la partida 9, 11 ó 13 según proceda.

5.4) Los capitanes de ambos equipos serán los responsables de que se anoten correctamente todos los datos.

5.5) Pueden jugar 7 jugadores por partido. Son 4 jugadores titulares y 0, 1, 2 ó 3 jugadores suplentes.

5.6) Es obligatorio jugar todas las partidas del acta, así como todos los partidos programados por ADM.

5.7) En la parte superior del acta se anotaran los jugadores del equipo de casa, y en la parte inferior los jugadores del equipo visitante.

5.8) La última partida saldrá el que pierda la partida anterior, y lo disputaran los 4 jugadores de cada equipo, formando la primera pareja los jugadores 1 y 2 y la segunda pareja los jugadores 3 y 4. Si se ha procedido al cambio de algún jugador este ocupara la plaza del jugador sustituido. DE TODAS FORMAS NO CABE EL ERROR PORQUE LAS PARTIDAS Y LA FORMACION DE LAS PAREJAS LAS MANDARA LA MAQUINA EN ORDEN. En ningún caso se podrá variar este orden manualmente en ninguna de las partidas.

5.9) Durante el partido pueden hacerse 3 cambios. Estos pueden efectuarse después de avisar al capitán del otro equipo. El jugador sustituido no podrá jugar ninguna partida más. Los cambios solo se podrán realizar cuando cambia la modalidad de juego. El cambio se reflejara en el acta de juego. Los cambios se pueden realizar de uno en uno o a la vez. Un jugador solo puede sustituir a un jugador, nunca a dos. En caso de que un jugador juegue en el puesto de 2 jugadores, las partidas jugadas por este jugador se le darán ganadas al equipo contrario.

Para realizar el cambio en la maquina se accederá a TEAM SETUP y se realizara la sustitución del jugador. Solo se puede acceder a TEAM SETUP para realizar un cambio por un suplente, nunca para cambiar el orden del jugador.

5.10) Al finalizar un encuentro, los capitanes de los dos equipos firmaran el acta de juego, haciéndola en este momento definitiva, sin tener derecho a ninguna reclamación (salvo que ADM observe alguna anomalía).Cualquier anomalía se debe anotar en el cuadro de observaciones. Si durante el partido no se anotase ningún comentario en el apartado de observaciones, estando presentes ambos equipos, no será considerado posteriormente como anomalía.

Si se presentase una observación se comprobará el acta recibida en la organización y la del equipo contrario. En caso de que la copia del equipo contrario no apareciera, se escucharía la observación del acta original, y por contrario si en la copia de este equipo no apareciera la reclamación, no se atenderá la reclamación que aparezca en el original.

Cada equipo se quedara con una de las copias del acta de juego y el original lo entregara cada sede a la organización. Las copias deberán de archivar en la carpeta de cada equipo, que deberá permanecer en el local a la disposición de la organización.

6. SEDES DE JUEGO

6.1) Si un equipo cambia de sede una vez iniciada la liga, deberá ser en un local donde haya disponibilidad de día y de diana. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior (según criterio ADM). Si no fuese así, no podrá cambiarse a esa sede de juego. Cualquier cambio deberá comunicarlo al equipo contrario y a la organización lo antes posible (como mínimo un día antes) del partido.

6.2) Cierre del local: Los capitanes de los equipos son responsables de comunicar al equipo contrario cualquier problema que se produzca en su sede habitual que afecte a un partido de liga. Si el partido no se puede jugar deberán acordar un nuevo día de juego, y ponerlo en conocimiento de la organización (siguiendo la regla de aplazamiento de partidos y jugarlo en un periodo máximo de 15 días) Exceptuando la última jornada.

6.3) Cierre temporal: Si un local cierra temporalmente por reformas, vacaciones, o motivos similares las partidas de liga se continuaran jugando respetando las fechas del calendario, pero en casa del equipo contrario (durante el periodo de cierre del local), o bien en una sede disponible. Una vez abierto se reanudarán los partidos según el calendario.

6.4) Cierre definitivo del local (clausura o similar): El equipo podrá seguir jugando cambiando de sede y comunicando los nuevos datos a la organización y al equipo contrario.

7. HORA DE COMIENZO

La hora de comienzo de los partidos será las 21:30 h, se darán 30 minutos de cortesía para "el inicio del partido". Este deberá comenzar con el acta totalmente cumplimentada a las 22.00 h. Se recomienda a los equipos estar en el local a las 21:45 h. como muy tarde. Para dar comienzo al partido debe haber como mínimo 3 jugadores de cada equipo.

Cada 5 minutos que pasen de las 22.00 h. el equipo que falte irá perdiendo una partida, hasta llegar a las 22.30 h. que el partido se dará por no presentado (con un resultado de 9-0, 11-0 o 13-0 según proceda) y conllevará un punto de sanción para el equipo que no se presentó.

Ej.: Si algún equipo llegara a las 22.15 h. se comenzaría el partido normalmente, pero las 3 últimas partidas no se jugarían, dándose las por perdidas al equipo que ha llegado tarde.

8. SISTEMA DE PUNTUACION.

Partido ganado: 3 puntos. Partido perdido: 1 punto. Partido no presentado: 0 puntos.

El partido no presentado se refleja en la clasificación con una sanción de un punto (partido perdido 1 punto menos sanción por no presentado -1 punto = 0 puntos)

9. FICHAJES

9.1) Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 7.

9.2) Se pueden realizar altas nuevas durante toda la 1ª vuelta del campeonato de liga, entendiéndose como final de la primera vuelta el viernes de la jornada 7 a las 21:00h.

9.3) Para dar de alta un jugador hay que comunicar a la organización antes de la fecha límite, a través de un acta de partido, el nombre, apellidos, dni y si se sabe, nivel de juego o en que ligas ha participado. El nuevo fichaje podrá jugar cuando ADM haya comprobado que por su media puede jugar en ese equipo y su nombre ya figure en la máquina. Está prohibido, y es motivo de sanción, introducir datos en la máquina sin el consentimiento expreso de la organización ante ambos equipos. El nuevo fichaje debe firmar en el acta de partido su autorización para incluir sus datos en el fichero propiedad de ADM.

9.4) Un nuevo fichaje será admitido durante las 4 primeras jornadas si la media del equipo incluyendo el nuevo jugador no sobrepasa la del equipo de mayor media en ese grupo en el momento de la inscripción. Después de la jornada 4 el fichaje será admitido si la media del equipo incluyendo el nuevo jugador no sobrepasa la del equipo de mayor media en ese grupo en la última clasificación publicada.

9.5) Un equipo no puede tener más de 7 jugadores, por lo tanto cualquier equipo que ya haya llegado a ese número de jugadores y desee dar un alta nueva (siempre en la 1ª vuelta) debe comunicar previamente la baja de alguno de los jugadores ya existentes que no haya jugado. Un jugador que ya haya jugado alguna partida no puede ser dado de baja.

Si un equipo tuviese mas de 7 jugadores (es decir mas de los permitidos) la/s ultima/s persona/s en jugar con ese equipo no será/n considerado/s como fichaje/s, por lo que todos las partidas que jueguen dichos jugadores, serán ganadas por el equipo contrario.

9.6) Durante la liga un jugador que haya disputado al menos una partida con un determinado equipo no podrá cambiar a ningún otro equipo.

9.7) Un partido deberá empezar con un mínimo de 3 jugadores. Al 4º jugador se le pasara ronda. Está prohibido que alguno de los 3 jugadores tire en el marcador del jugador ausente. Si alguien tirara en el marcador del jugador ausente en alguna partida, dichas partidas pasaran a ser ganadas por el equipo contrario. Si solo hubiese 1 o 2 jugadores presentes, no podrá aplicarse esta regla. No se podrá jugar el partido y se considerara como no presentado para el equipo que solo presente 1 o 2 jugadores. Siempre aplicando lo expuesto en el punto 7 sobre horarios de comienzo de partidos.

10. Lanzamiento de dardos

10.1) La línea de tiro esta situada a 3 m. de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1.72 m. de altura desde el suelo, y a 2.44 m. en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

10.2) Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero no rebasar el borde de la línea de tiro. Esta permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal)

10.3) Cada jugador tiene un máximo de tres dardos por turno. El jugador tiene la opción en lanzar tres, dos, uno o ningún dardo mientras no se incumpla la norma 10.4.

10.4) Está totalmente prohibido pasar ronda sin estar obligado a ello. Es decir solo se podrá pasar ronda o dejar de tirar alguno de los tres dardos en el caso de que jugando al cricket el jugador tenga todos sus números cerrados pero no pueda puntuar en ninguno por no tenerlos cerrados su compañero y jugando al 501 en el caso de que estando preparado para cierre no pueda cerrar porque los puntos de su compañero sean mayores que la suma de los puntos de los contrarios o en el caso de que habiendo tirado ya alguno de los tres dardos la puntuación conseguida sirva para bloquear a los contrarios. Esta infracción se sancionara con la perdida de la partida para el equipo en el que juegue el infractor y las medias de esa partida no se tendrán en cuenta.

Los jugadores estarán obligados a tirar a los números que les queden (en caso del cricket) y tirar a cierre (en caso de 501). Tirar a otros números se considerara bajar promedio, por lo que el capitán, los jugadores o incluso el responsable de los equipos del local, deberán anotarlo en observaciones. TIRAR A BAJAR PROMEDIO SE CONSIDERARA FALTA GRAVE Y CONLLEVARA SANCION.

10.5) La diana electrónica puntúa automáticamente los dardos lanzados El dardo no tiene porque quedarse clavado para que se registre su puntuación. Cada dardo tirado cuenta como dardo lanzado, aunque no se registre la puntuación el la diana electrónica. Un lanzamiento es valido si toca la diana, rebota o no se alcanza la misma, pero nunca se podrá volver a lanzar el dardo. Los dardos que se le hayan caído al jugador, podrán ser lanzados aunque traspase la línea de tiro.

10.6) Los dardos solo han de lanzarse cuando el marcador encendido corresponda al del jugador que le corresponda su turno. Si un jugador tira uno o mas dardos en turno equivocado y la diana da como ganador a un equipo, se considera infracción, y se dará como ganada la partida al equipo contrario del que ha cometido la infracción. Si no era dardo de cierre se podrá volver atrás la tirada y quitar la puntuación de ese dardo.

10.7) El jugador no podrá tocar la diana ni los dardos hasta que se asegure que se han descontado los tres dardos. Si un jugador quita un dardo y la diana electrónica da como ganador a ese equipo, se considera infracción, y se dará como ganada la partida al equipo contrario, por tocar el dardo manualmente. Si no era dardo de cierre se podrá volver atrás la tirada y quitar la puntuación de ese dardo.

10.8) Si la diana no registra un descuento por error (dardo clavado pero que no ha puntuado o ha puntuado erróneamente) se procederá a retroceder la tirada y marcar manualmente la puntuación correcta salvo que la maquina finalice la partida con ese dardo en cuyo caso no hay esa opción y se dará por valido lo que marque la maquina.

10.9) Dardo marcado con la mano supone infracción (excepto en el caso indicado en el apartado 10.8).

10.10) EXCEPCIONES: cuando un dardo este en la diana y la maquina avise "stuck segment" (segmento pisado), en cuyo caso deberá ser retirado antes de que se lancen otros dardos.

11. PARTIDOS APLAZADOS

11.1) Los partidos se disputaran en las fechas indicadas en el calendario, salvo comunicación expresa de ADM. En el caso de que un equipo no pudiera jugar ese día tendrá que comunicarlo al equipo contrario con 24 horas de antelación. Si el equipo afectado concede el aplazamiento (el cual no esta obligado a conceder dicho aplazamiento) ambos equipos deberán ponerse de acuerdo en la nueva fecha del partido para jugarlo en los 15 días siguientes desde la concesión del aplazamiento. Si transcurrido ese plazo los equipos no han jugado el partido, la organización pondrá una fecha de juego obligatoria en la siguiente semana. Si en la nueva fecha el partido no es disputado porque ninguno de los dos equipos se presenta se le dará el partido por no presentado a los dos equipos y recibirán un punto de sanción extra además del punto de sanción por el no presentado (se restara un punto en la clasificación). Las fechas de juego de los partidos aplazados serán publicadas en la clasificación.

11.2) En el caso que el equipo implicado no conceda el aplazamiento se deberá disputar el partido en la fecha del calendario.

11.3) En caso de que los equipos si estén de acuerdo en el aplazamiento avisaran al dueño del local donde se iba a disputar el partido.

11.4) No se pueden aplazar los partidos de las dos últimas jornadas de liga, aunque si se pueden adelantar.

11.5) Si alguno de los jugadores o equipos ganan un viaje oficial ADM o BULLSHOOTER (regional, nacional o internacional) y el viaje coincide con algún partido de liga, este equipo tiene pleno derecho de aplazar el partido. Para ello deberá comunicarlo a ADM, y al equipo contrario, comunicando la nueva fecha de mutuo acuerdo.

11.6) Un equipo puede adelantar la fecha de juego de un encuentro siempre que llegue a un acuerdo con el equipo contrario y lo comunique a ADM.

La liga terminara la fecha fijada en el calendario oficial. Ningún partido podrá jugarse después del último partido de liga correspondiente a la última jornada de liga. Si quedase algún partido pendiente de juego, una vez finalizada la liga no se anotara ningún resultado de ese encuentro. ADM se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

12. Empates

12.1) Al término de la liga, en caso de que se produzcan empates entre dos o más equipos se mirara el resultado de los partidos jugados entre ellos. En caso de nuevo empate se mirara la diferencia de sets en la clasificación general y se persiste el empate se disputara un partido en un local designado por la organización. Ejemplos:

Entre 2 equipos: Hay tres posibilidades

- a) Uno de los dos equipos ha ganado los dos encuentros, ese equipo gana el desempate
- b) Cada equipo ha ganado uno de los encuentros, ganará el desempate el que tenga mayor número de sets a favor en esos dos encuentros.
- c) Cada equipo ha ganado uno de los encuentros y además lo han ganado por la misma cantidad de sets, entonces se mirara cual de los dos equipos ha ganado mas sets en la clasificación general.

Entre 3 o mas equipos, se sigue el mismo procedimiento, en primer lugar se miran los resultados de los partidos jugados entre ellos y gana el desempate el que mas partidos ha ganado. En caso de empate en partidos ganados se mira cual

de esos equipos tiene mas sets ganados en esos partidos. En el caso de que siga persistiendo el empate se miraran los sets de la clasificación general.

12.2) Si cualquier equipo implicado en un empate tiene un partido como no presentado en su contra, quedara fuera de cualquier posibilidad de desempatar (no tiene porque ser con el equipo con el cual esta empatando sino cualquier otro que forme parte del grupo). También quedaran fuera del desempate todos los equipos que tengan otro tipo de sanciones como por ejemplo alineaciones indebidas.

12.3) En cualquiera de los casos que hubiese que jugarse un partido de desempate, el resultado del partido solo servirá para deshacer un empate pero nunca se contabilizaran las puntuaciones de los jugadores para el ranking individual.

12.4) En caso de empate en el trofeo de TOP GUN se le otorgara al que más partidas haya jugado, y si continúa el empate, se mirara el que mas partidas haya cerrado.

13. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS

13.1) El equipo que no se presente a un partido se le dará 0 puntos y al equipo presente se le otorgara 3 puntos, pero no se le contabilizaran los cierres. El partido no presentado puntuara 9-0 , 11-0 o 13-0 según proceda. Se debe rellenar igualmente el acta y entregarla a la organización para comunicar así cual es el equipo no presentado.

13.2) Cuando un equipo no se presenta a un partido de la 1ª vuelta en casa de un contrario, el partido de la 2ª vuelta que tienen con ese mismo equipo, se jugara en la sede del equipo contrario, verificando previamente la disponibilidad de dianas en ese día.

13.3) Al segundo partido no presentado sin causa justificada, se descalificara al equipo.

a) Si un equipo se retira o es descalificado durante la 1ª vuelta: el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al equipo contrario por 11-0.

b) Si el equipo se retira o es descalificado durante la 2ª vuelta: se mantendrán los resultados de todos los partidos jugados en la primera vuelta y se puntuaran como 11-0 todos los partidos de la 2ª vuelta.

13.4) Todos los jugadores de un equipo que no se presente a dos partidos perderán el derecho a participar en el próximo campeonato nacional o europeo, y a toda opción de premio y en la próxima liga que se inscriban se les exigirá una fianza.

13.5) La organización se reserva el derecho de exigir una fianza a los equipos con algún partido no presentado para su inscripción en las siguientes competiciones.

14. COMITÉ DE COMPETICION

14.1) Cualquier equipo puede solicitar la creación de un comité de competición para solucionar un problema durante la liga. Si la organización lo estima oportuno convocara el comité de competición o solucionara el problema directamente.

14.2) El comité de competición estará integrado por 4 jugadores de una zona distinta a la del equipo que solicita el comité y por un representante de la organización, que velara por la correcta aplicación de la normativa. Durante la reunión estarán presentes también representantes de los equipos implicados en el problema.

14.3) Las decisiones del comité serán validas e irrevocables. Si el comité no llegase a una solución, será la organización quien determine la solución mas justa para la mayoría en base a la normativa.

14.4) Se tendrán en cuenta la buena fe y maneras de actuar de ambos equipos cuando haya que tomar una decisión sobre la solución de un conflicto.

14.5) La decisión del comité se comunicara a los equipos afectados por escrito.

15. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

15.1) Cometer una infracción puede llevar a: perder un turno, perder una partida, perder el partido, sanción de partidos sin jugar, expulsión de liga, campeonatos, o expulsión de otros torneos, fianzas o inscripciones en futuras competiciones. Todas las decisiones referentes a infracciones serán tomadas por ADM o el comité de competición.

15.2) El maltrato de una diana o del material distribuido por ADM, es responsabilidad del club. Este hecho se sancionara al dueño del club y a los jugadores que causen daños (coste de reparación del material dañado) y/o sanciones deportivas a los equipos o jugadores implicados.

15.3) Abandono de partida, si un equipo se retira durante la celebración de un partido, aunque quede una partida, se le dará el partido como no presentado, no sumando ningún punto, aunque fuese ganando el partido. El abandono deberá anotarse en el apartado de observaciones y si ADM o el comité creen que ha sido justificable se determinara la solución correspondiente.

16. RECOMENDACIONES GENERALES

Ante todo recordar a los jugadores que jugar a los dardos es un hobby.

16.1) Los jugadores deberán mantener la mejor compostura durante los partidos en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al equipo contrario. De igual manera es responsabilidad de un equipo el buen comportamiento de sus acompañantes.

16.2) Para pedir aplazamientos se recomienda hablar con el equipo contrario con al menos 48 horas de antelación, y les recordamos que no hay obligación de conceder el aplazamiento, ya que el equipo al que se le solicita el aplazamiento quizá no pueda jugar en los siguientes 15 días.

16.3) Se recomienda echar la totalidad de las monedas de la partida al inicio de esta para agilizar el transcurso de la partida y evitar posibles averías del monedero de la maquina a mitad de la partida.

16.4) Ante la posibilidad de llegar tarde a un partido por el motivo que sea (trafico, no se encuentra aparcamiento, no se encuentra el local, etc...) es muy recomendable mantenerse en contacto telefónico con el equipo contrario para comunicárselo ya que una vez pasadas las 22:00 horas el equipo presente en el local puede empezar a dar partidas por perdidas.

16.5) Así mismo recordamos a los jugadores que no es obligatorio conceder aplazamientos, ni esperar al equipo contrario pasadas las 22:00 horas para comenzar a dar partidas por perdidas, etc... Pero a todos nos pueden surgir imprevistos y necesitar esas concesiones de un equipo contrario en cualquier otro momento.

Cualquier controversia que surja habrá que comunicarla al delegado de zona y anotarla en el acta de juego.

AMERICAN DARTS MADRID se reserva el derecho de cambiar cualquier norma que crea oportuna para mejorar el desarrollo de la competición.

AMERICAN DARTS MADRID tienen la potestad de imponer las sanciones pertinentes (aunque estén o no estén publicadas), las cuales serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

Correo electrónico para notificaciones sobre: Aplazamiento de partidos y nuevas fechas de juego, cambios de local de juego, altas y bajas de jugadores, y todas las cosas que creáis oportuno que debáis comunicar:

americandartsmadrid@gmail.com