



# NORMATIVA

# ADM

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

[www.americandartsmadrid.com](http://www.americandartsmadrid.com)

## **1. INSCRIPCIÓN 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) 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 juego 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 juego 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 responsabilizará 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 sólo 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 término) 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 ésta 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 [info@americandartsmadrid.com](mailto:info@americandartsmadrid.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 más 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. Está 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 esté jugando y continuará 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 intentarán resolver la situación.

d) si no pueden resolver la situación llamarán 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 jugarán 8, 10, 12 ó 14 partidas dependiendo del nivel de juego.

a) **Tipo 1:** se juegan 14 partidas. Se jugarán 7 partidas de 501 team cerrando en doble y 7 partidas de cricket team cerrando los dos jugadores.

b) **Tipo 2:** se juegan 12 partidas. Se jugarán 6 partidas de 501 team cerrando en doble y 6 partidas de cricket team cerrando los dos jugadores.

c) **Tipo 3:** se juegan 10 partidas. Se jugarán 5 partidas de 501 team cerrando en doble y 5 partidas de cricket team cerrando los dos jugadores.

d) **Tipo 4:** se juegan 8 partidas. Se jugarán 4 partidas de 501 team cerrando en doble y 4 partidas de cricket team cerrando los dos jugadores.

4.2) El número de rondas del juego es de 15. Si por algún error en la configuración de la máquina o un fallo de la propia máquina y ésta no cerrara en la ronda 15, la partida continuará 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 más 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 jugará 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 moteos o diminutivos) en letras mayúsculas y de forma clara y legible.
- 5.3) Los capitanes de ambos equipos serán los responsables de que se anoten correctamente todos los datos.
- 5.4) Pueden jugar 7 jugadores por partido. Son 4 jugadores titulares y 0, 1, 2 ó 3 jugadores suplentes.
- 5.5) Es obligatorio jugar todas las partidas del acta, así como todos los partidos programados por ADM.
- 5.6) En la parte superior del acta se anotarán los jugadores del equipo de casa, y en la parte inferior los jugadores del equipo visitante.
- 5.7) 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 sólo se podrán realizar cuando cambia la modalidad de juego. El cambio se reflejará en el acta de juego. Los cambios se pueden realizar de uno en uno o a la vez. Un jugador sólo 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 máquina se accederá a TEAM SETUP y se realizará la sustitución del jugador. Sólo se puede acceder a TEAM SETUP para realizar un cambio por un suplente, nunca para cambiar el orden del jugador.

5.8) Al finalizar un encuentro, los capitanes de los dos equipos firmarán 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 quedará con una de las copias del acta de juego y el original lo entregará cada sede a la organización. Las copias deberán de archivarse 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 las 2 últimas jornadas.

6.3) Cierre temporal: Si un local cierra temporalmente por reformas, vacaciones o motivos similares, las partidas de liga se continuarán 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”. Éste 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 8-0, 10-0, 12-0 ó 14-0 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 PUNTUACIÓN.**

Partido ganado: 2 puntos. Partido empatado: 1 punto. Partido perdido: 0 punto. Partido no presentado: -1 puntos.

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

## **9. FICHAJES**

9.1) 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.

9.2) 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, D.N.I. y si se sabe, nivel de juego o en qué 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.

9.3) 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.

9.4) Un equipo no puede tener más de 7 jugadores activos, 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 (hasta un máximo de 10 jugadores). Si un equipo tuviese más de 7 jugadores (es decir más de los permitidos) la/s última/s persona/s en jugar con ese equipo no será/n considerado/s como fichaje/s, por lo que todas las partidas que jueguen dichos jugadores serán ganadas por el equipo contrario.

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

9.6) Un partido deberá empezar con un mínimo de 3 jugadores. Al 4º jugador se le pasará 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 pasarán a ser ganadas por el equipo contrario. Si sólo hubiese 1 ó 2 jugadores presentes,

no podrá aplicarse esta regla. No se podrá jugar el partido y se considerará como no presentado para el equipo que sólo presente 1 ó 2 jugadores. Siempre aplicando lo expuesto en el punto 7 sobre horarios de comienzo de partidos.

## **10. LANZAMIENTOS DE DARDOS**

10.1) La línea de tiro está 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. Está 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, sólo 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 sancionará con la pérdida 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 considerará 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 CONSIDERARÁ FALTA GRAVE Y CONLLEVARÁ SANCIÓN.

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 en la diana electrónica. Un lanzamiento es válido 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 sólo han de lanzarse cuando el marcador encendido corresponda al del jugador que le corresponda su turno. Si un jugador tira uno o más 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 máquina finalice la partida con ese dardo, en cuyo caso no hay esa opción y se dará por válido lo que marque la máquina.

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 esté en la diana y la máquina 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 disputarán 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 está obligado a conceder dicho aplazamiento) ambos equipos deberán ponerse de acuerdo en la nueva fecha del partido. Esa nueva fecha de juego debe estar dentro de los siguientes 15 días como máximo (**fecha tope**). Si los equipos no han jugado el partido en el plazo de 15 días, ADM pondrá la nueva fecha del partido que será comunicada a los equipos en la hoja de clasificación de esa semana (**fecha obligatoria**). Si en

la fecha obligatoria el partido no es disputado, 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 restará 2 puntos 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 sí estén de acuerdo en el aplazamiento avisarán 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.

**11.7) Es de obligado cumplimiento para los dos equipos implicados en un aplazamiento, comunicar dicho aplazamiento vía e-mail (info@americandartsmadrid.com) a ADM. Así mismo deberán comunicar por el mismo medio la nueva fecha que acuerden entre ambos equipos para jugar dicho partido. En caso de que ADM no reciba dichos comunicados, no habrá lugar a ninguna reclamación.**

La liga terminará 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 anotará ningún resultado de ese encuentro. ADM se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos

11.8) Solo se permitirá un máximo de 2 partidos aplazados por equipo.

## **12. EMPATES**

12.1) Al término de la liga, en caso de que se produzcan empates entre dos o más equipos se mirará el resultado de los partidos jugados entre ellos. En caso de nuevo empate se mirará la diferencia de sets en la clasificación general y si persiste el empate se disputará 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 mirará cuál de los dos equipos ha ganado más sets en la clasificación general.

Entre 3 o más 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 más partidos ha ganado. En caso de empate en partidos ganados se mira cuál de esos equipos tiene más sets ganados en esos partidos. En el caso de que siga persistiendo el empate se mirarán los sets de la clasificación general.

12.2) Si cualquier equipo implicado en un empate tiene un partido como no presentado en su contra, quedará fuera de cualquier posibilidad de desempatar (no tiene por qué ser con el equipo con el cual está empatando sino cualquier otro que forme parte del grupo). También quedarán 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 sólo servirá para deshacer un empate pero nunca se contabilizarán las puntuaciones de los jugadores para el ranking individual.

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

### **13. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS**

13.1) El equipo que no se presente a un partido se le dará -1 punto y al equipo presente se le otorgará 2 puntos, pero no se le contabilizarán los cierres. El partido no presentado puntuará 8-0, 10-0, 12-0 ó 14-0 según proceda. Se debe rellenar igualmente el acta y entregarla a la organización para comunicar así cuál 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 jugará en la sede del equipo contrario. **Es responsabilidad del equipo donde se juegue el partido de la 2ª vuelta verificar la disponibilidad de diana y día libre para jugar dicho partido y comunicar el día de juego al otro equipo y a la organización.**

13.3) Al tercer partido no presentado sin causa justificada, se descalificará 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: 8-0, 10-0, 12-0 ó 14-0.

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 puntuarán como 8-0, 10-0, 12-0 ó 14-0 todos los partidos de la 2ª vuelta.

13.4) Todos los jugadores de un equipo que no se presente a 3 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 inscripción de 50 € por jugador.

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 COMPETICIÓN**

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 convocará el comité de competición o solucionará 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 velará 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 válidas e irrevocables. Si el comité no llegase a una solución, será la organización quien determine la solución más 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 comunicará 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. En dicho caso se sancionará 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 determinará 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. Los aplazamientos se deben comunicar vía e-mail (info@americandartsmadrid.com) a ADM.

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

16.4) Ante la posibilidad de llegar tarde a un partido por el motivo que sea (tráfico, 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 22:05 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 22:05 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.

16.6) Queremos recordar tanto a los jugadores como a los dueños de los locales que **“la cena” es un detalle y no una obligación.**

**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 tiene 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:**

**info@americandartsmadrid.com**