



NORMATIVA

LIGA ADM

www.americandartsmadrid.com

1. INFORMACIÓN GENERAL	4
2. INSCRIPCIÓN EN LA LIGA	4
3. EQUIPOS	5
3.1. COMPOSICIÓN	5
4. GRUPOS DE LIGA	5
4.1. COMPOSICIÓN	5
4.2. FORMACIÓN	5
5. IDENTIFICACIÓN	6
6. INCIDENCIAS	7
7. REGLAS GENERALES	7
7.1. JUGADORES	7
7.2. DARDOS	8
7.3. PARTIDA	8
7.3.1. <i>Máquina de juego</i>	8
7.3.2. <i>Equipos</i>	8
7.3.3. <i>Orden de tiro</i>	8
7.3.4. <i>Orden de juego</i>	8
7.3.5. <i>Durante la partida</i>	9
7.3.6. <i>Cambios</i>	9
7.4. FORMATO DE JUEGO	9
7.4.1. <i>Grupo de 16 partidas</i>	9
7.4.2. <i>Grupo de 14 partidas</i>	9
7.4.3. <i>Grupo de 10 partidas</i>	9
7.4.4. <i>Rondas</i>	10
7.4.5. <i>Ganador del juego cricket</i>	10
7.4.6. <i>Ganador del juego 501</i>	10
7.4.7. <i>Partida empatada</i>	10
8. JUEGO ONLINE	10
8.1. EMPATES	11
8.2. CAMBIOS DE JUGADOR	11
8.3. TIEMPO DE TIRO	11
8.4. CORRECCIÓN DE ERRORES	11
8.5. CAMBIOS DE SEDE	11
8.6. INCIDENCIAS TÉCNICAS	11
9. ACTA DE JUEGO	11
10. SEDES DE JUEGO	12
10.1. LOCALES	12
10.2. CAMBIOS	12
10.3. CIERRE TEMPORAL	13

10.4.	CIERRES PERMANENTE	13
11.	HORA DE COMIENZO	13
12.	CLASIFICACIÓN	14
12.1.	PUNTUACIÓN	14
12.2.	CLASIFICACIÓN	14
12.2.1.	<i>Clasificación por equipos</i>	14
12.2.2.	<i>Resultados</i>	15
12.2.3.	<i>Individual</i>	15
13.	FICHAJES	15
14.	LANZAMIENTO DE DARDOS	16
14.1.	DISTANCIAS	16
14.2.	DARDOS	16
14.3.	PASAR RONDA	16
14.3.1.	<i>Pasar ronda en cricket</i>	16
14.3.2.	<i>Pasar ronda en 501</i>	16
14.3.3.	<i>Bajar media</i>	16
14.4.	MARCAS	16
14.4.1.	<i>Orden de tiro</i>	17
14.4.2.	<i>Aviso ERROR 65</i>	17
15.	APLAZAMIENTO DE PARTIDOS	17
16.	EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS	18
17.	COMITÉ DE COMPETICION	19
18.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES.....	19
18.1.	PARTIDO NO PRESENTADO, EQUIPOS RETIRADOS Y COMPENSACIONES A LOCALES	20
19.	RECOMENDACIONES GENERALES	21
20.	CERBATANA	22

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la liga de dardos AMERICAN DARTS MADRID (en adelante ADM), propiedad de DARDOS DM, S.L. (en adelante DARDOS DM).

Esta normativa está dirigida a todos los jugadores y locales que componen nuestra liga. Es obligación de los/as jugadores/as y locales de juego conocer este reglamento.

Esta normativa es aplicable única y exclusivamente a la Liga 2017-2018.

AMERICAN DARTS MADRID se reserva el derecho de cambiar cualquier norma que crea oportuna para mejorar el desarrollo de la competición, así como a sancionar a los equipos o jugadores que crea oportuno de la manera que mejor considere para el correcto 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.

Podéis contactar con la liga AMERICAN DARTS MADRID a través de vuestro delegado de zona o usar la dirección de correo electrónico *liga@americandartsmadrid.com*, detallando nombre, equipo, grupo de juego y vuestros comentarios.

2. INSCRIPCIÓN EN LA LIGA

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

Para poder participar en las competiciones de la liga 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 la liga 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, cancelación y oposición, (dirigiéndose por escrito a Dardos D.M., S.L. C/ José Hierro nº 11, portal 8B, 1º B, San Sebastián de los Reyes, Madrid o en la dirección de correo electrónico *liga@americandartsmadrid.com*).

La liga ADM tratará estos datos para la información de competiciones, clasificaciones, publicaciones de la organización y en la página Web correspondiente. Asimismo le comunicamos que exclusivamente serán publicados su nombre, apellidos e información referente a servicios de la organización (medias de juego y número de teléfono de contacto), cediéndolos únicamente a terceros cuando la intervención esté relacionada dentro del ámbito deportivo.

3. EQUIPOS

3.1. Composición

Los equipos estarán formados por un mínimo de cuatro y un máximo de siete jugadores diferentes. Pueden ser mixtos.

Los miembros de los equipos inscritos deberán conocer este reglamento.

Cada equipo tendrá un capitán que se responsabilizará de determinadas tareas concernientes al equipo:

- **Realizar las alineaciones previas a los enfrentamientos**
- **Pedir documentación al equipo contrario**
- **Contactar con la organización de la liga ADM**
- **Contactar con los capitanes rivales para concretar aplazamientos**

El capitán deberá facilitar a ADM un número de teléfono disponible y operativo.

Un jugador sólo puede estar inscrito en un equipo de la liga ADM dentro de una misma temporada. En caso de disputarse ligas separadas e independientes, se podrá formar parte de dos equipos diferentes.

Las becas de liga y otros premios como inscripciones en otras competiciones se otorgan al equipo y nunca a jugadores individuales. Se entregarán al capitán del equipo y, en el caso de inscripciones para torneos, el equipo serán los jugadores que lo formen en el momento de terminar la liga.

4. GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

ADM divide su liga en grupos. Cada grupo está formado por entre seis y ocho equipos. En base al número de equipos, ADM determina el número de vueltas a disputar, generalmente dos vueltas para grupos de siete y ocho equipos y tres vueltas para grupos de seis equipos.

4.2. Formación

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

- **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 de otro operador en la que hayan participado).**
- **Las medias de todas las partidas en la liga (PPD Y MPR) se combinarán en una MEDIA COMBINADA (resultante de multiplicar MPR por diez y sumar PPD) y esta media combinada servirá como baremo para incluir a un jugador en uno u otro nivel de**

juegos en los campeonatos organizados por DARDOS DM. La media de equipo se elabora sumando las medias combinadas de los cuatro mejores jugadores de cada equipo.

- Los equipos nuevos deberán jugar partidos antes de comenzar la liga para poder conocer su nivel de juego (al menos 5 jugadores). Si alguno de estos equipos no participara en dichos partidos, la organización se reserva el derecho de no inscribirlos hasta conocer su nivel de juego.
- Los grupos de liga se organizan atendiendo a los factores (por orden de importancia): nivel de juego, zona de la sede elegida por el equipo, día de juego elegido y modalidad (presencial u online).
- La liga ADM es mixta. No obstante, en competiciones que se pudieran derivar de la clasificación de la liga en las que pudieran clasificarse los equipos, si existieran categorías masculina y femenina cada equipo jugaría en la categoría que le correspondiera, sabiendo que los equipos mixtos jugarán en categoría mixta o masculina.
- En la hoja de inscripción se elegirá al menos un día de juego, de lunes a jueves, en los que el equipo puede jugar, pudiendo elegir dos días de juego. Si se elige sólo un día, el equipo subirá de nivel hasta un grupo del día de juego elegido. Si se eligen dos días de juego el equipo podrá ser colocado en un grupo en cualquiera de estos dos días ateniéndose a su nivel de juego. Si no se elige ningún día de juego ADM considerará que el equipo puede jugar cualquier día de Lunes a Jueves.

5. IDENTIFICACIÓN

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.

La negativa a presentar la documentación constituye una infracción y se darán por perdidas las partidas disputadas por el jugador infractor en ese enfrentamiento.

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. En caso de reincidencia, podrá existir una sanción tanto al jugador como al equipo infractor.

Cualquier jugador de la liga ADM que haya disputado un mínimo de 18 partidas, en competiciones de liga, podrá asistir a los campeonatos regionales para los que haya conseguido la clasificación en la liga y deberá notificar su asistencia con antelación a la organización para que esta pueda tramitar su inscripción en esos campeonatos. Para solicitar la inscripción hay que facilitar el nombre, apellidos y nº de DNI a DARDOS DM por correo electrónico a liga@americandartsmadrid.com.

Así mismo para asistir a un campeonato nacional se deberán disputar al menos 35 partidas de liga dentro del año de la competición que comprende la liga de invierno, primavera y Summer Cup.

Al comienzo de la liga todos los jugadores deben tomarse una foto en la diana que servirá para identificarles en los partidos de esa liga. Los jugadores con una foto incorrecta, bien porque aparece otra persona o porque no son perfectamente visibles (jugadores de espaldas, con objetos delante de la cara, etc...) serán sancionados con la pérdida de todas las partidas jugadas hasta la fecha en la que se haya detectado que la foto no es correcta.

6. INCIDENCIAS

Las reclamaciones sobre incidencias en los partidos de liga se realizarán a través del correo electrónico liga@americandartsmadrid.com, telefónicamente o whatsapp al número de teléfono 644230748 (horario de atención telefónica de 10:00 h. a 14:00 h., y de 15:30 h. a 18:30 h.), o por escrito al delegado de zona ADM.

ADM podrá arbitrar partidas sin que exista notificación de incidencias por parte de los equipos ni locales de juego y aplicar el reglamento si se observan incidencias. Asimismo podrá tomar medidas sancionadoras de oficio, sin existir reclamación alguna.

No se podrán hacer reclamaciones sobre un partido propio transcurridos 7 días naturales desde el día siguiente a la fecha del partido que se quiere reclamar. El plazo para reclamar sobre partidos de terceros equipos del grupo expira tres días naturales desde el final de la última jornada de liga.

En los grupos online se pierde el derecho a reclamar después de dos reclamaciones en las que se haya comprobado que no ha habido infracción.

7. REGLAS GENERALES

7.1. JUGADORES

Los jugadores deberán mantener respeto y buenas formas durante los partidos de la liga ADM y en ningún caso realizar acciones, gestos, comentarios, etc. que puedan alterar el buen ambiente de juego, **pudiendo llegar a ser sancionados con la expulsión de la liga si se tienen reiteradas quejas sobre su comportamiento durante los partidos.**

Para disputar un partido es necesaria la presencia de al menos tres jugadores de cada equipo. En este caso, dado que los partidos se disputan siempre con dos jugadores de cada equipo, el equipo al que le falte un jugador deberá sumar los créditos necesarios en la máquina correspondientes al jugador que falta y jugar sus partidas sin tiro en el turno de dicho jugador (se pasará su turno mediante el botón de la máquina).

7.2. DARDOS

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

- Utilizar dardos con punta de plástico.
- Las plumas podrán tener cualquier tamaño y / longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20,32 centímetros de longitud total y las plumas no tengan más de cuatro alas.
- Los dardos no podrán tener las puntas rotas o cortadas.
- Los dardos podrán ser inspeccionados a petición de los jugadores o árbitros. Está prohibido jugar con dardos con un peso total (dardo montado y completo) que rebase los 20 gramos.
- No se pueden utilizar dardos imantados.
- En caso de infracción de cualquiera de estas normas se pierden todas las partidas jugadas por el jugador infractor durante el partido que se esté disputando y continuará el desarrollo del mismo con dardos reglamentarios.

7.3. PARTIDA

7.3.1. Máquina de juego

La liga ADM se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX, quedando como nulos resultados transmitidos a través de actas de juego que no se hayan disputado en esta máquina.

7.3.2. Equipos

Los equipos están formados por cuatro jugadores titulares y hasta tres suplentes pudiendo, de manera excepcional, jugar sólo tres jugadores titulares (7.1). Todos los jugadores deberán estar inscritos en la liga ADM como miembros del equipo.

7.3.3. Orden de tiro

En el primer enfrentamiento de cada partida tirará en primer lugar el equipo que figure como local en el partido.

En el resto de enfrentamientos, tirará en primer lugar el equipo que haya perdido el enfrentamiento anterior. La máquina nos irá dando el orden de salida antes de cada enfrentamiento.

Si el orden dado por la máquina no fuera el correcto, es obligación de los capitanes corregir el orden usando los botones derecha e izquierda para dar la salida al equipo que le corresponda. En caso de no corregirse este orden, la partida transcurrirá con el orden dado por la máquina. En el caso de partidos online este orden no puede corregirse, así que la partida deberá disputarse en el orden dado por la máquina.

7.3.4. Orden de juego

Es obligatorio seguir el orden de juego determinado por la máquina siempre que ambos equipos tengan un mínimo de cuatro jugadores cada uno. En caso contrario, en cualquier momento de la partida y previo acuerdo por ambos equipos, se podrá alterar el orden de las partidas.

7.3.5. Durante la partida

Los jugadores pueden recibir consejos de su capitán o compañeros durante su turno de tiro. Durante el turno de tiro del rival se debe mantener el respeto hacia su turno de tiro.

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

- **No tocar los dardos.**
- **No apretar botón cambio de jugador.**
- **Los capitanes intentarán resolver la situación.**
- **En caso de dudas o de no poder resolver la situación, llamarán al delegado de zona.**

7.3.6. Cambios

Durante el partido pueden hacerse un máximo de tres cambios.

Se puede cambiar avisando al capitán del equipo rival (partido presencial) o bien solicitándolo en el menú de juego de la máquina (partido online). El jugador sustituido no podrá jugar ninguna partida más. El cambio se reflejará también en el acta de juego si se estuviera utilizando. 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 “CAMBIAR JUGADOR” y se realizará la sustitución del jugador bien usando el teclado o pasando la tarjeta del jugador que entra en la partida. Sólo se puede acceder a “CAMBIAR JUGADOR” para realizar un cambio por un suplente, nunca para cambiar el orden del jugador, esto será considerado alineación indebida. La máquina da la opción de cambiar el jugador para ese set o para todo el partido, se debe marcar la opción para todo el partido.

Es obligatorio aceptar los cambios de jugador de los equipos contrarios.

7.4. Formato de juego

Se jugarán diez, catorce o dieciséis enfrentamientos por partido, dependiendo del grupo al que se pertenezca.

7.4.1. Grupo de 16 partidas

Se jugarán ocho partidas de 501 team cerrando en doble, diana 50/50 (válida para cierre) y ocho partidas de cricket team.

7.4.2. Grupo de 14 partidas

Se jugarán ocho partidas de 501 team cerrando en doble, diana 50/50 (válida para cierre) y seis partidas de cricket team.

7.4.3. Grupo de 10 partidas

Se jugarán cinco partidas de 501 team cerrando en máster (doble, triple, diana), diana 50/50 (válida para cierre) y cinco partidas de cricket team.

7.4.4. Rondas

El número de rondas de los juegos Cricket y 501 es de quince. Si por algún error en la configuración de la máquina o un fallo de la propia máquina esta no cerrara en la ronda predeterminada, la partida continuará hasta que alguno de los equipos cierre la partida. El número de rondas es algo visible en la máquina desde la primera ronda de juego.

7.4.5. Ganador del juego cricket

Será ganador el equipo que sume entre sus dos jugadores más puntos en el momento de terminar la partida. La partida puede terminar:

- **Por ronda de juego (al lanzar las quince rondas los cuatro jugadores).**
- **Cuando un jugador del equipo que sume más puntos cierre todos los números.**

En caso de cierre por ronda de juego el equipo ganador será aquel que tenga más puntos independientemente de los números cerrados.

En caso de empate a puntos e independientemente de los números marcados, la máquina pedirá la tarjeta de jugador del equipo ganador. En este caso, el ganador se determinará centrando a diana un miembro de cada equipo que estuviera jugando esa partida. Una vez determinado el ganador se pasará una tarjeta de jugador del equipo ganador por el lector de tarjetas de la diana para dar la partida por ganada a ese equipo.

7.4.6. Ganador del juego 501

Será ganador el equipo en el que uno de sus jugadores deje a cero (cierre) su marcador.

En caso de que ningún jugador cierre su marcador, el equipo ganador será aquel en el que la suma de los puntos de ambos jugadores sea menor.

En caso de empate (misma puntuación por equipos), la máquina pedirá la tarjeta de jugador del equipo ganador. En este caso, el ganador se determinará centrando a diana un miembro de cada equipo que estuviera jugando esa partida. Una vez determinado el ganador se pasará una tarjeta de jugador del equipo ganador por el lector de tarjetas de la diana para dar la partida por ganada a ese equipo.

7.4.7. Partida empatada

En el caso de que la diana no solicitara el paso de la tarjeta para determinar ganador y dejara el set como empatado se debe comunicar al delegado de zona para proceder al reseteo del set y que este se vuelva a jugar de nuevo.

8. JUEGO ONLINE

La modalidad de juego online presenta ciertas particularidades sobre la modalidad de juego presencial. Lo primero a tener en cuenta:

DEBE EXISTIR BUENA COMUNICACIÓN ENTRE AMBOS EQUIPOS

8.1. Empates

En caso de empate, es inviable realizar un centrado para determinar el equipo ganador. En este caso, se comunicará el empate a ADM y se reseteará esa partida para volver a disputarla.

8.2. Cambios de jugador

Es obligatorio aceptar todos los cambios pedidos por nuestro rival. En caso de sospechar que el equipo rival ha realizado un cambio que suponga alineación indebida (por ejemplo, volver a alinear un jugador previamente retirado de la alineación durante el partido), se debe proseguir la partida y comunicar a ADM para verificar la infracción. En caso de infracción, se dará el set por perdido al equipo infractor.

8.3. Tiempo de tiro

El tiempo de tiro para cada dardo es de 15 segundos. La máquina iniciará una cuenta atrás si el jugador no tira su dardo y descontará este en caso de no lanzarse.

8.4. Corrección de errores

No existe la posibilidad de “dardo no tirado” en la modalidad de juego online.

8.5. Cambios de sede

No será necesario comunicar el cambio de sede al equipo rival, sí a la organización para la correcta programación del partido con una antelación de 24 horas.

8.6. Incidencias técnicas

En caso de no poder conectar con el partido por problemas técnicos (caída de la conexión a internet, problemas de hardware del local, etc.) se deberá contactar con el equipo rival para comunicar la incidencia. Si la incidencia pudiera resolverse en el momento, se esperará para poder disputar el partido. Si no fuera temporal, los equipos se pondrán en contacto con su delegado de zona para resolver la incidencia. En caso de no poder resolver la incidencia, será obligatorio aplazar el partido para otra fecha, incluso en las jornadas 13 y 14.

9. ACTA DE JUEGO

ADM suministra en las sedes de juego tres tipos de actas diferentes en base a las partidas que deban disputar los equipos locales en cada partido (dieciséis, catorce o diez partidas).

En el acta podremos ver el orden de juego y jugadores de cada enfrentamiento del partido. No es obligatorio usar el acta para cada enfrentamiento, ya que la máquina está programada para seguir este orden de enfrentamientos y jugadores.

En caso de existir incidencia técnica que haga imposible jugar el partido sin acta, se jugará usando el acta de juego:

- Las medias de juego individuales **NO** computarán para la clasificación individual.
- 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.
- Los capitanes de ambos equipos serán los responsables de que se anoten correctamente todos los datos (ganador, resultado y medias de juego).
- Es obligatorio jugar todas las partidas del acta, así como todos los partidos programados por ADM.
- En la parte superior del acta se anotarán los jugadores del equipo de casa (local), y en la parte inferior los jugadores del equipo visitante.
- Las anomalías e incidencias deberán reflejarse en el apartado **OBSERVACIONES** del acta.
- Al finalizar un encuentro, los capitanes de los dos equipos firmarán el acta de juego, haciéndola en este momento definitiva y sin tener derecho a solicitar cambios sobre lo anotado a no ser que ADM observe anomalías.
- Si el apartado **OBSERVACIONES** no contemplara ninguna incidencia una vez firmado por ambos capitanes, las reclamaciones posteriores sobre ese enfrentamiento se desestimarán.

El acta de juego se dejará en la sede del equipo local.

Si se presentase una observación se comprobará el acta recibida en la organización. El acta original lo entregará cada sede a la organización.

10. SEDES DE JUEGO

10.1. Locales

Serán sedes de juego todos los locales que dispongan de la diana homologada por ADM para disputar su liga, actualmente la diana VSPHOENIX y que estén autorizados por PHOENIX para albergar enfrentamientos de liga.

En el momento de la inscripción del equipo se elegirá la sede de juego. Es responsabilidad del capitán del equipo comprobar que el local está abierto para el día de juego elegido.

La sede de juego debe garantizar la disponibilidad de la diana y el espacio reservado y condiciones necesarias para disputar el enfrentamiento de liga. En caso de no ser así, deberán reflejarse las incidencias en el acta de juego.

10.2. Cambios

Si un equipo cambia de sede una vez iniciada la liga, deberá ser a un local donde haya disponibilidad de día y de diana y autorizado por ADM. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior según criterio de la organización. Si no fuese así, no podrá cambiarse a esa sede de juego. Cualquier cambio deberá comunicarse al equipo contrario y a la

organización lo antes posible y, como mínimo, con un día de antelación al partido. Este cambio está supeditado a la aprobación del dueño del local que inscribió el equipo.

El nuevo local elegido asumirá y se subrogará a las posibles sanciones en las que incurra el equipo.

10.3. 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.

10.4. Cierres permanente

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 general de aplazamiento de partidos y jugarlo en un periodo máximo de quince días.

11. HORA DE COMIENZO

La hora de comienzo de los partidos será las 21:30 horas del día fijado en el calendario para el enfrentamiento y se darán 30 minutos de cortesía para el inicio del partido. Este deberá comenzar con el acta totalmente cumplimentada a las 22.00 horas 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 horas se dará una partida perdida al equipo que falte, hasta llegar a las 22.30 horas, momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de 10-0 / 0-10, 14-0/0-14 ó 16-0/0-16 según proceda) y conllevará un punto de sanción para el equipo que no se presentó. Las partidas perdidas serán las últimas del partido de tal manera que si el equipo ha llegado a las 22:05 se dejará sin jugar la partida 10, si ha llegado a las 22:10 se dejarán sin jugar la 9 y la 10 y así sucesivamente.

Un partido deberá empezar con un mínimo de 3 jugadores (7.1) y no se podrá cambiar el orden de los enfrentamientos (7.3.4). En el momento en el que el cuarto jugador llegue al local, se podrá incorporar al juego, aunque este se encuentre a mitad de un enfrentamiento, y terminar el partido.

12. CLASIFICACIÓN

12.1. Puntuación

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

12.2. Clasificación

La clasificación oficial de los grupos de liga estará disponible en la página web de la liga, www.americandartsmadrid.com que se actualizará, salvo causa de fuerza mayor, todos los días.

En la página de cada grupo tendremos:

12.2.1. Clasificación por equipos

Esta clasificación es la que determina, terminada la liga, la posición final de los equipos y así qué becas e inscripciones les corresponden.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados (12.1).

En caso de que dos equipos estén empatados a puntos, se tienen en cuenta la diferencia entre sets a favor y en contra en los enfrentamientos particulares entre los equipos empatados. Si aún así persistiera el empate, se tendrá en cuenta la diferencia entre sets ganados y perdidos de los enfrentamientos con todos los equipos del grupo. Si persistiera el empate, finalizada la liga se fijará una fecha y una sede neutral para jugar un partido de desempate.

En caso de que más de dos equipos estén empatados a puntos, se tendrá en cuenta en primer lugar los partidos ganados, empatados y perdidos entre los equipos empatados. En caso de persistir el empate se tienen en cuenta la diferencia entre sets a favor y en contra en los enfrentamientos particulares entre los equipos empatados. Si aún así persistiera el empate, se tendrá en cuenta la diferencia entre sets ganados y perdidos de los enfrentamientos con todos los equipos del grupo. Si persistiera el empate, finalizada la liga se fijará una fecha y una sede neutral para jugar un partido de desempate.

En caso de tener que disputar un partido de desempate, se jugará un partido con un acta de 9, 13 y 15 sets, según corresponda el grupo que hayan participado durante la temporada.

Los equipos que tengan alguna sanción por no presentado o alineación indebida no tendrán posibilidad de cálculo de desempate y quedarán relegados a la última posición de los equipos empatados, si bien los resultados de los equipos empatados con los equipos sancionados sí se tendrán en cuenta para el desempate en el caso de más de dos equipos empatados.

En el caso de que hubiese que jugar un partido de desempate el resultado del partido sólo servirá para deshacer un empate y nunca se contabilizarán las puntuaciones individuales de los jugadores para la clasificación individual.

12.2.2. Resultados

En el cuadro de resultados veremos los resultados de los enfrentamientos particulares entre equipos.

12.2.3. Individual

La clasificación individual se realiza ordenando de mayor a menor los jugadores de los equipos en base a su media combinada (4.2). El/La jugador/a que una vez disputados todos los enfrentamientos ocupe la primera posición, recibirá el premio TOP GUN. Quedan excluidos de este premio todos los jugadores que no hayan disputado un mínimo de 18 partidas.

En caso de empate en el trofeo de TOP GUN se le otorgará al jugador que más partidas haya jugado y, si continúa el empate, se otorgará al que más partidas haya ganado a título individual.

13. FICHAJES

Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 7 (3.1).

Los equipos podrán añadir jugadores a su plantilla, hasta un máximo de siete jugadores, hasta el Domingo de la jornada 7 a las 23:59 horas para la liga ADM.

Para dar de alta un jugador hay que comunicar a la organización antes de la fecha límite a través de electrónico (liga@americandartsmadrid.com): nombre, apellidos, DNI, email, número de teléfono, fecha de nacimiento y nivel de juego o en qué ligas ha participado. El nuevo fichaje podrá jugar cuando ADM confirme su inscripción en el equipo.

Un nuevo fichaje será admitido durante las cuatro primeras jornadas (la fecha de finalización de la jornada 4 es el Domingo de dicha jornada a las 23:59 horas), si la media combinada 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 cuarta jornada, aunque falte por disputar algún partido de jornadas anteriores, 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.

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 debe comunicar previamente la baja de alguno de los jugadores ya existentes que no haya jugado. Se pueden dar de alta un máximo de 10 jugadores por equipo.

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

14. LANZAMIENTO DE DARDOS

14.1. Distancias

La línea de tiro esta situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,72 metros de altura desde el suelo y a 2,44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

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).

14.2. Dardos

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 14.3.

14.3. Pasar ronda

Está totalmente prohibido pasar ronda sin estar obligado a ello. Sólo se podrá pasar ronda o dejar de tirar alguno de los tres dardos en los casos:

14.3.1. Pasar ronda en cricket

Pasará ronda el jugador tenga todos sus números cerrados pero no pueda puntuar en ninguno por no tenerlos cerrados su compañero. En este caso es obligatorio pasar ronda, tirar dardos en esta situación se considerará bajar media y conlleva sanción.

Los jugadores están obligados a tirar para cerrar los números que tengan abiertos.

14.3.2. Pasar ronda en 501

Los jugadores estarán obligados a tirar a cierre salvo en el caso de que, habiendo tirado ya alguno de los tres dardos, la puntuación conseguida sirva para bloquear al rival, desbloquear al compañero o que, siendo última ronda, la suma de los puntos del equipo sea inferior a la suma de los puntos del equipo contrario.

14.3.3. Bajar media

Tirar deliberadamente a fallar 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 CONSIDERARA FALTA GRAVE Y CONLLEVARÁ SANCIÓN.

14.4. Marcas

La diana electrónica puntúa automáticamente los dardos lanzados. El dardo no tiene porqué 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 al suelo podrán ser lanzados aunque en su caída sobrepase la línea de tiro.

Si la máquina registra erróneamente la marca de un dardo clavado, se procederá con el menú de opciones a DARDO NO TIRADO para corregir su marca siempre que no suponga dardo de cierre, en cuyo caso no se podrá corregir la tirada. Esta opción no existe en modalidad online, y la partida debe continuar con la puntuación que haya marcado la diana.

Marcar manualmente un dardo se considera infracción, salvo en el caso especificado en el párrafo anterior.

14.4.1. Orden de tiro

Un jugador sólo puede lanzar sus dardos cuando esté activo su marcador de tiro en la máquina. Si un jugador tira uno o mas dardos en turno equivocado y se cierra la partida, se considera infracción y se dará como ganada la partida al equipo que no ha cometido la infracción. Si no era dardo de cierre se podrá volver atrás la tirada y quitar la puntuación de los dardos tirados.

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 registra la marca y da como ganador a ese equipo, se considera infracción y se dará como ganada la partida al equipo contrario por marcar manualmente. Si no era dardo de cierre se podrá volver atrás la tirada y quitar la puntuación de ese dardo.

14.4.2. Aviso "ERROR 65"

Cuando un dardo esté en la diana y la máquina avise de "error 65", significa que uno de los segmentos se ha quedado pulsado ("pisado"), en cuyo caso deberá ser recolocado antes de que se lancen otros dardos.

15. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

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 al menos 24 horas de antelación. Si el equipo al que se le solicita concede el aplazamiento –quedando claro que no está obligado a concederlo–, ambos equipos deberán ponerse de acuerdo en la nueva fecha del partido para jugarlo en los 15 días siguientes como máximo desde la fecha del partido. Si transcurrido ese plazo los equipos no han jugado el partido, la organización pondrá una fecha de juego obligatoria en la siguiente semana. Esta fecha se comunica a los equipos a través de la página web y es improrrogable. Si en esa 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 aparte del punto de sanción por no presentado. Las fechas de juego obligatorias se comunicaran a los equipos a través de las clasificaciones en la página web **www.americandartsmadrid.com**.

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

Si por cualquier motivo el equipo que ha solicitado el aplazamiento, que no ha sido concedido, comunica al otro equipo que no se va a presentar, este último debe contactar con su delegado de zona para comunicarle que el equipo contrario no se va a presentar y que se puedan hacer las comprobaciones oportunas.

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 y a la organización (mediante correo electrónico a ***liga@americandartsmadrid.com*** o a su delegado de zona) de la nueva fecha en la que se disputará el encuentro.

No se pueden aplazar los partidos de las dos últimas jornadas de liga (salvo en caso de incidencia técnica en modalidad online), aunque sí se pueden adelantar.

Si algún equipo completo o miembros de un equipo se encuentran disfrutando de un viaje oficial ADM / PHOENIX ganado, podrán solicitar el aplazamiento del partido sin precisar confirmación por parte del equipo rival. Deberá comunicarlo al equipo rival, ADM y local de juego junto con la nueva fecha de enfrentamiento.

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 terminará la fecha fijada en el calendario oficial del grupo de juego de cada equipo. 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.

Sólo se permiten un máximo de dos partidos aplazados por equipo.

16. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS

El equipo que no se presente a un partido tendrá -1 puntos y al equipo presente se le otorgarán 2 puntos. El partido no presentado puntuará 10-0/0-10, 14-0/0-14 ó 16-0/0-16 según proceda. Se debe rellenar igualmente el acta y entregarla a la organización para comunicar así cuál es el equipo no presentado.

Para poder comprobar los partidos no presentados, el equipo que si estaba presente debe alinearse en la máquina para que quede registrada su presencia en el local el día y hora señalados para el partido.

Un equipo que no se presente a un partido como visitante deberá jugar el siguiente partido contra el mismo equipo en el local de juego al que no asistió siempre que en el calendario quede enfrentamiento entre los dos equipos. El equipo del local en el que deberá disputarse el partido tendrá que comprobar la disponibilidad de dianas libres para jugar. En caso de no haber dianas libres, deberá disputarse en otra fecha y se tratará (a efectos de fecha tope para jugarse) como si de un partido aplazado se tratara.

Tres partidos no presentados sin causa justificada conllevan la expulsión de la liga.

Si un equipo se retira o es descalificado durante la primera vuelta, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al equipo contrario por 10-0/0-10, 14-0/0-14 ó 16-0/0-16, según proceda.

Si el equipo se retira o es descalificado durante la segunda (o tercera) vuelta: se mantendrán los resultados de todos los partidos jugados en las anteriores vueltas y se puntuarán todos los partidos de la vuelta en la que se retira como 10-0/0-10, 14-0/0-14 ó 16-0/0-16, según proceda.

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

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.

17. COMITÉ DE COMPETICION

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.

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.

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.

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.

La decisión del comité se comunicará a los equipos afectados por escrito.

18. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

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.

El maltrato de una diana o del material distribuido por ADM es responsabilidad del club. Este hecho 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.

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.

18.1. Partido no presentado, equipos retirados y compensaciones a locales

En función del número de partidas del grupo al que pertenezca el equipo infractor y la jornada en la que no se presente el equipo y la modalidad de juego presencial u online se establecen las siguientes sanciones y compensaciones. Esta compensación se efectuará cuando American Darts Madrid reciba del local sede del equipo infractor la sanción correspondiente. Esta compensación sólo tendrá lugar en el caso de equipos no presentados a un partido y no en el caso de equipos retirados de la competición.

Además, los jugadores de los equipos retirados en primera jornada quedarán inhabilitados para jugar cualquier liga o torneo regional, nacional o internacional, aunque hayan ganado su clasificación en ligas anteriores, durante un año natural a partir del lunes de la primera jornada de liga en la que se retiran.

- **Sanciones partido no presentado y compensación al local perjudicado.**

	PARTIDO PRESENCIAL		PARTIDO ONLINE
	JORNADAS 1 A 7	JORNADAS 8 A 14	JORNADAS 1 A 14
GRAND MÁSTER	Sanción: 38,40 € Local: 0 €	Sanción: 64,00 € Local: 25,60 €	Sanción: 51,20 € Local: 12,80 €
+200 14 partidas	Sanción: 33,60 € Local: 0 €	Sanción: 56,00 € Local: 22,40 €	Sanción: 44,80 € Local: 11,20 €
-200 10 partidas	Sanción: 24,00 € Local: 0 €	Sanción: 40,00 € Local: 16,00 €	Sanción: 32,00 € Local: 8,00 €

Las sanciones suponen compensación para el local perjudicado por las partidas no disputadas en sus máquinas y cubrir becas de las ligas.

Las sanciones se cobran al local de sede del equipo infractor.

Los “No presentado” de partidos presenciales entre las jornadas 1 y 7 no suponen compensación para el local perjudicado porque acarrear cambio de sede para el partido de vuelta en caso de que el equipo infractor sea el equipo visitante.

Para solicitar partido no presentado es imprescindible que el equipo esté correctamente alineado en la máquina y en el partido correspondiente, y no se podrá solicitar antes de las 22:30h. del día de juego.

- Sanciones equipo retirado.

	JORNADA													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
GRAND MÁSTER	400 €	375 €	350 €	320 €	300 €	275 €	250 €	225 €	200 €	175 €	150 €	125 €	100 €	75 €
+200 14 partidas	175 €	165 €	155 €	145 €	135 €	125 €	115 €	105 €	95 €	85 €	75 €	60 €	45 €	30 €
-200 10 partidas	150 €	140 €	130 €	120 €	110 €	100 €	90 €	80 €	70 €	60 €	50 €	40 €	30 €	20 €

Las sanciones suponen compensación para cubrir las becas de la liga.

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.

19. RECOMENDACIONES GENERALES

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

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. No se admitirán conductas irrespetuosas ni violentas y se sancionará a los equipos infractores según ADM considere oportuno, pudiendo incluso expulsarles de la liga.

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.

Se recomienda echar la totalidad de las monedas de la partida al inicio de esta para agilizar el transcurso de la partida.

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 22:00 horas el equipo presente en el local puede empezar a dar partidas por perdidas (11).

Asimismo 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.

20. CERBATANA

En la Liga ADM está permitido que jugadores con ciertos grados de discapacidad utilicen cerbatana para jugar.

En el caso de que un jugador tenga una discapacidad física o psíquica crónica y tenga que participar en la competición en silla de ruedas, podrá traspasar la línea de tiro hasta los ejes centrales de las ruedas traseras y, si tira con cerbatana, la punta de la cerbatana no podrá traspasar la línea de tiro.

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

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

Los dardos serán de plástico con punta igualmente de plástico que permita quedarse clavado en el segmento de la diana.

La cerbatana debe bajarse y volver a colocarse tras el lanzamiento de cada dardo.

En caso de cualquier otra minusvalía, esta será valorada por la organización.

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