

LIGA OFICIAL DE DARDOS DE PUNTA DE FERRO



REGULAMENTO INTERNO DE XOGO

TEMPADA 2010-11

WEB: addardosgalicia.com
Email: addardosgalicia@hotmail.com

PRÓLOGO

O obxecto do presente regulamento de xogo de dardos é o de que os equipos actuando lealmente conforme ás regras establecidas e con espírito deportivo disputen partidos e compitan nos campionatos ou torneos que a Asociación Deportiva Dardos de Galicia decida celebrar.

O regulamento aínda que susceptible de modificacións é completo e contén todo o necesario para permitir que o xogo sexa practicado correcta e lealmente.

Os dardos de punta de ferro é un deporte que implica o lanzamento dos mesmos e polo tanto ten perigos implícitos. É moi importante que os xogadores atendan e xoguen acordo ó presente regulamento e estean atentos a súa propia seguridade e á dos outros. É un deber e responsabilidade daqueles que entrenan ou ensinan o xogo garantir que os participantes estean preparados de maneira acorde ó regulamento e a prácticas seguras, sen ningunha modificación nin omisión.

É deber de todos, clubs e socios que o xogo se desenvolva en todos os niveis conforme á disciplina e o espírito deportivo.

Toda referencia ao xénero masculino no presente regulamento valerá para referirse e debe entenderse, para simplificar a lectura, tanto a homes, mulleres e nenos.

INDICE

INSCRIPCIONS.....	4
ADMINISTRACIÓN.....	5
ORGADO DE DISCIPLINA.....	6
SISTEMA DE XOGO E PUNTUACION.....	6
PRESENTACIONES.....	8
ACTAS OFICIAIS.....	9
DATAS E HORARIOS.....	9
NORMAS XERAIS DE XOGO.....	11
SANCIÓNS, RECLAMACIONES E PROHIBICIÓNS.....	14
INDUMENTARIA, PROPAGANDA E REXISTRO DE RESULTADOS..	17
FUNCIÓNS, INCOMPATIBILIDADES E JERARQUIAS DOS EQUIPOS COMPOÑENTES	18
INSTALACIÓNS OBLIGATORIAS REGLAMENTARIAS.....	20
DISPOSICIÓ N FINAL.....	21

INSCRICIONS

1.1 A inscrición na liga e copa galega do deporte do dardo será a nivel de equipos e obrigatorio participar nelas.

1.2 Os equipos encadraranse en:

División de honra, primeira división, segunda división A, segunda división B, terceira división A...

1.3 Cada un dos equipos serán constituídos por: presidente, delegado, capitán e xogadores. O denominado Xuiz de encontro poderá ser calqueira socio.

1.4 Os equipos constarán dun mínimo de 5 xogadores e como máximo 12. As mulleres poderán xogar a liga feminina e a súa vez a masculina, non así os homes.

1.5 Se un xogador con ficha de División de Honor disputou algunha partida co seu equipo xa sexa individual ou a parellas, este non poderá inscribirse ata finalizar a tempada por outro equipo. Se un xogador con ficha de divisións inferiores aínda que dispute algunha partida, só poderá ser traspasado a outro equipo de unha división superior, así mesmo non poderá disputar a Copa Galega da Xunta de Galicia de equipos. Poderase facer ficha a calquera xogador que aínda tendo ficha non xogara ningunha partida nin individual nin a parellas co o seu equipo, coa condición de que o Presidente do equipo no cal está inscrito conceda a carta de liberdade do mesmo. Para calquera ficha de alta nova ou traspaso a data de inscricións é, entre o final da primeira volta e antes do comezo da segunda volta de cada categoría acompañada da documentación esixida, antes o despois destas datas estando na competición non se poderá realizar inscricións novas ou traspasos. No caso de unha forma maior o Comité de Competición estudiaría o caso e dará unha resolución definitiva.

1.6 Para que un equipo e xogador considérese inscrito na liga e copa galega da Xunta de Galicia do deporte dos dardos deberá entregar nos prazos previstos pola Asociación toda a documentación esixida, en caso contrario non será admitido. Desta forma tamén se actuará noutros torneos oficiais realizados pola ADDG (Concellos, Diputación, Galegos, Nacionais, Internacionais...). O xogador só poderá inscribirse nun equipo co permiso do Presidente do mesmo.

1.7 É requisito obrigatorio para poder xogar ter cumpridos 12 anos, sendo xuvenil ata os 18 anos. Necesitarase permiso de tutores ata que non alcancen a maioría de idade, sendo estes os únicos responsables de incidentes ou outros na cancha durante as partidas

dos menores. A idade mínima e obligatoria para poder competir son 12 anos. Asemesmo tamén a estes xogadores menores de idade terán que acatar este regulamento.

1.8 Antes de comezar a tempada liguera as canchas de xogos dispoñerán das medidas indicadas e unha diana nova ao comezar a primeira e a segunda volta.

1.9 Será obrigatorio presentar o dni (se se solicita) e a ficha antes do comezo das partidas.

1.10 Un equipo que se inscribe e reciba a documentación correspondente, no caso de retirase perderá todos os dereitos na competición como os puntos, asemesmo non terá dereito a devolución da inscrición, nin eventos ganados na competición.

1.11 Cada local habilitado pola ADDG para disputar as diferentes competicións organizadas poderán inscribir tantos equipos de xeito que poidan atender pero deberán respetar escrupulosamente os apartados sobre "Datos e Horarios" e "Normas Xerais do Xogo" velando especialmente polas interferencias entre os equipos así como a habitabilidade, comodidade e cortesía cos equipos visitantes.

1.12 Asemesmo a admisión de socios cada tempada será ditaminada pola Xunta Directiva respetando os criterios de imparcialidade e non discriminación, dependendo de expedientes a os asociados nas competición e o seu comportamento na entidade.

ADMINISTRACION

As propostas de cambios ó regulamento ou suxerencias remitiránse mediante escrito á Asociación e serán tratadas segundo o que se dispón en cada caso.

Calquer club ou socio poderá envialas e deberán incluír cando menos:

- (a) identificación de socio ou clube.
- (b) a redacción precisa da modificación proposta.
- (c) o obxectivo e motivo da proposta.

Para que as devanditas suxerencias, propostas ou modificacións produzan efecto, deberán formularse antes do inicio da competición correspondente, debendo mediar un tempo máis que prudencial para o sometemento e valoración aos órganos directivos da ADDG, en calquera caso agradeceráse e valorarán para a seguinte competición.

Preferentemente deberánse dirixir os escritos a través da páxina Web da ADDG (addardosgalicia.com) ou aos correos electrónicos creados para tal fin (addardosgalicia@hotmail.com) ou mediante escrito debidamente identificado na sedes da Asociación.

Segundo o acordado en asemblea xeral de 18/05/2005 non se mandará correspondencia os equipos , salvo excepcións (sancions ou casos particulares), e se informará mediante a web cun mínimo de 15 días de antelación, sendo o socio responsable de informarse a través da mesma.

A entidade ten suscrita un póliza de responsabilidade cuns capitais de 150.000€. A Xunta Directiva reservase a opción de rectificala, modificala, cambiar de entidade asegurada e incluso cancela. Todos os equipos deberán ter unha copia actualizada da mesma.

A Xunta Directiva da entidade facilitará regularmente a todos os equipos (cando menos, unha vez o ano) un informe ou memoria das contas, donde fará constar os ingresos e os gastos xerados durante a última tempada (material, premios, viaxes, cuotas, becas, agasallos, promocións, etc, ...). Tamén de ser concedidas, entregará o comezo da tempada da Liga e coincidindo ca nova inscrición dos diferentes clubs as becas ou subvencións recibidas dos diferentes entes públicos.

ORGADO DE DISCIPLINA

En concordancia co presente regulamento a Xunta Directiva da entidade designa o Comité sancionador e de competición, sendo dita Xunta Directiva o Comité de apelación. O Comité de competición se responsabilizase dos cambios de regulamento e competicións co o visto da Xunta Directiva.

SISTEMA DE XOGO E PUNTUACION

2.1 Constituiranse tantas divisións como sexan necesarias para o bo funcionamento de ADDG no deporte de dardos de punta de ferro. Así mesmo as divisións poderán ser formadas nas localidades independentes ou próximas unhas doutras. No caso de existir numerosos equipos novos nas distintas localidades o Comité de Competición determinará a selección de divisións e a composición das mesmas dependendo das localidades ou outros motivos.

2.2 Das clasificacións do ano anterior repartiranse os equipos novos para formar divisións ou en caso contrario para desfacelas.

2.3 En cada división descenderán os 2 últimos equipos clasificados a unha división inferior e ascenderán os 2 primeiros equipos clasificados a unha división superior. No caso de darse equipos novos ao comezo de tempada ou pola contra darse equipos de baixa que poidan alterar o transcurso das divisións será estudado e resolto polo Comité de competición, modificando as divisións ou a composición das mesmas.

Os equipos que ascendan, se cobran as becas correspondentes si existisen non poderán renunciar á categoría superior.

2.4 Todas as partidas xogaranse á modalidade 501, de entrada libre e terminación en dobre ao mellor de 5 patas (o xogador que consiga 3 xogos gañará a partida e darase a mesma como finalizada, apuntándose un punto ao seu equipo), xogándose 5 partidas de xeito individual cada equipo e 2 de xeito de parellas, así mesmo xogaranse todas as partidas de xeito obligatoria, ou sexa as 7. No caso que un equipo non dispoña de xogadores totais para xogar algún punto este será para o equipo contrario. No caso de que os dous equipos non dispoñan xogador para algún punto, este punto de encontro será nulo e non sumará a ningún equipo. Este sistema de puntos será o mesmo en calqueira modalidade.

Queda reservado o sistema de xogo para outros eventos, podendo cambiar o mellor dos xogos que poden ser ao mellor de 3, 5, 7, 9, ou tamén sets 3, 5, 7.

Na modalidade feminina e de cerbatana xogarase ao mellor de 3 patas, sendo dúas patidas individuais, unha partida a parellas e pechando cun outras dúas partidas individuais e sempre xogándose neste orden. Os equipos da casa rotan as últimas dúas partidas.

2.5 Na clasificación dos equipos darase tres puntos ao equipo ganador, dous puntos no caso de empate e un punto ao equipo perdedor.

2.6 Ao final dunha liga e cando dous ou máis equipos empaten a puntos iguais, no primeiro lugar mirarase o resultado particular entre os equipos empatados (dart average), de seguir igualados miraranse as patas totais de ambos na liga e no caso de que sigan empatados realizarase un único partido de desempate en cancha neutral con data e lugar que designe o Comité de Competición. No caso de liguilla final, play-offs ou outras modalidades seguirase mirando da mesma maneira, salvo acordos de do Comité de Competición que comunicarase con antelación antes dos eventos na web. As finais de Liga e Copa galega da Xunta de Galicia do deporte dos dardos de punta de ferro será designado pola ADDG, xa que dependerá de número de equipos por problema de datas. Na Copa no caso de ser de ida e de volta no caso de empate

resolverase cunha partida de parellas a o mellor de 5 patas formada por caqueira xogador neste último partido de volta. No caso de celebrase a Copa nun pavillón será enfrontamento directo poidendose xogar dende unha partida normal de liga, robin round...

2.7 Tanto as mellores pechaduras de partida como partidas realizadas en determinados dardos só valerá o mellor número de puntuación ou dardos, non tendo validez pechaduras ou partidas realizadas polo mesmo xogador igualando a anterior que o mesmo xogador xa posúe e polo tanto non se escribirá no acta oficial da partida. (exemplo, se existe un peche de 170 dun socio realizado 5 veces e outro cun peche só, tamén de 170, ambos os dous teñen o mesmo valor contando soamente un a cada un).

PRESENTACION

3.1 Os equipos deberán estar presentes e listos para xogar as partidas oficiais dentro das datas organizadas pola ADDG.

3.2 Para que un equipo poida considerarse presentado á hora de comezo deberá ter 3 xogadores presentes, cubrir a alineación situando de xeito obligatoria, os seus xogadores presentes se alinearán nos primeiros postos sen deixar ningún posto sen cubrir e colocando os xogadores que non están presentes nos últimos postos, ou sexa non se pode colocar un xogador non presente nos primeiros tres postos.

3.3 O encontro oficial deberá de empezar na orde preestablecido no sistema de xogo e a hora que indica o reglamento de xogo do deporte do dardo.

3.4 Cando un xogador sexa chamado para disputar a súa partida dispoñerá de 5 minutos para presentarse e comezala a xogar, no caso de non presentarse o xogador convocado será eliminado e non poderá xogar ningunha partida nese encontro, así mesmo no sitio deste entrarán os reservas do acta oficial de xeito numérica é dicir comezando sempre polo primeiro que estea situado na lista que non xogue. Nas partidas de parellas poderase dispoñer dos reservas en calquera orde.

3.5 Se a chegada de presentación un equipo non cumprise cos requisitos mínimos (xogadores, equipación) perderá o encontro e dándose por ganador ao equipo contrario por 7-0. Se ningún dos 2 equipos presentáse, ambos serán perdedores. Así mesmo non se sumará ao final de liga o punto de perdedor a os equipo non presentados.

3.6 Se un equipo non se presenta na primeira volta da Liga na disputa de un partido que debería xogar en cancha contraria a maiores da sanción que lle corresponda, o partido de volta celebrárase nesa mesma cancha que non se presentou.

ACTAS OFICIAIS

4.1 Soamente os delegados ou capitáns de ambos equipos cubrirán o acta Oficial de Xogo do deporte do dardo de punta de ferro.

4.2 As actas oficiais se confeccionarán por triplicado e só terán validez as entregadas por ADDG, distribuiranse do seguinte xeito; orixinal para ADDG, segunda acta para equipo de casa e a terceira acta para o equipo visitante.

4.3 No caso da non presentación dun equipo, o acta deberá ser cumplimentada polo equipo presentado e facer notar nela a ausencia do outro equipo.

4.4 No caso de que ningún dos dous equipos estivesen presentes, comunicárase inmediatamente a Asociación.

4.5 As actas deberán ser cumplimentadas co nome real dos delegados ou capitáns. Toda acta redactada de mala fé, engano cara á Asociación con manipulación de datos, será remitida pola Asociación ao apartado de disciplina.

4.6 O acta de encontro que presente algún tipo de observación deberá ser entregada na Asociación cun prazo máximo de 4 días. Tamén poderá enviarse por email da Asociación.

DATAS E HORARIOS

5.1 O calendario de xogo coas datas dos encontros serán entregados pola Asociación.

5.2 No calendario estará especificado a orde de xogo de cada un dos equipos coas súas xornadas ligueras.

5.3 Só serán válidos os calendarios da Asociación, resérvase do dereito de efectuar as rectificacións que xulgue necesarias, para o mellor funcionamento da competición, dando coñecemento por escrito ou verbalmente canto antes aos equipos.

5.4 No caso de forza maior de última hora na que un equipo non poida celebrar o seu encontro no lugar que lle corresponde, deberá de comunicalo á o Comité de Competición e este decidirá un lugar para o sua disputa.

5.5 O día de xogo do deporte do dardos de punta de ferro será oficial e obrigatoriamente, cos seguintes horarios:

Modalidade masculina, xogarase os venres cos seguintes horarios:

- ás 21:00h a 21:30h como máximo entre equipos dunha mesma localidade.
- ás 21:30h a 22:00h como máximo entre equipos de distinta localidade.

Modalidade da cerbatana, xogarase os luns cos seguintes horarios:

- ás 21:00h a 21:30h como máximo entre equipos dunha mesma localidade.
- ás 21:30h a 22:00h como máximo entre equipos de distinta localidade.

Modalidade feminina, xogarase os sábados cos seguintes horarios:

- ás 17:00h a 17:30h como máximo entre equipos de calqueira localidade.

5.6 A Asociación resérvase o dereito de celebrar noutro día da semana ou mes a maiores as partidas correspondentes a outras competicións como a Copa da Fundación do deporte Galego sempre que o número delas así o esixa.

5.7 Para poder aprazar ou efectuar cambios de horarios por forza maior (enfermedades, accidentes, forzas da natureza, traballo...) serán realizados do seguinte xeito:

a.- O equipo que teña que aprazala poñerase en contacto co Comité de Competición da Asociación expoñendolle as causas, éste informaralle se pode aprazala ou non. A Asociación no caso que crea oportuno poderá solicitar xustificantes dos xogadores da forza maior.

b.- Coa conformidade do Comité de Competición o equipo que teña

que aprazala por forza maior poñerá en contacto co equipo contrario.

c.- O equipo contrario poñerá día coa mesma hora de xogo que non terá que sobrepasar 6 días.

d.- No caso que a data que poña o equipo non solicitante de aprazamento e que o equipo que solicitou aprazala non poida xogar éste perderá a partida e sancións que poidan derivarse.

e.- O equipo que solicita o aprazamento enviará a Solicitud de Aprazamento debidamente cumprimentada polos equipos involucrados á Asociación mediante email ou deixandoa na Sede, sempre cun mínimo dun día antes da celebración da partida.

f.- A Asociación será informada obrigatoriamente de calquera cambio antes da disputa da partida, non podendo xogar partidas fora das datas do calendario dos encontros estipulados pola Asociación.

5.8 As partidas ligueiras poderán adiantarse da súa data a condición de que os equipos implicados esten de acordo e entreguen na Asociación (ou a envíen por e-mail) cun mínimo dun día antes da partida a Solicitud de Adiantamiento totalmente cumplimentada. En calquera caso e co fin de non desvirtuar resultados na clasificación (ascensos e descensos, influencias na clasificación) non está permitido adiantar as partidas por mutuo acordo nas segundas voltas das ligas.

NORMAS XERAIS DE XOGO

6.1 A liña de tiro non será pisada nin excedida en absoluto polo xogador, no caso de pisala ou excedela a súa tirada de 3 dardos será anulada. No caso de ser reincidente perderá a súa partida por 3 a 0.

6.2 Os dardos serán lanzados por e desde a man, un a un, de xeito correcto é dicir queda prohibido; lanzar os dardos ao revés, de xeonllo/s no chan, de costas, gardando sempre ao máximo un decoro ao xogador contrincante, no caso contrario darase por perdida a partida 3-0 o que non cumpla estas normas.

6.3 Todo dardo que traspase a liña de tiro, considerárase dardo lanzado, aínda que ao xogador cáiaselle ou escape da man que está efectuando o lanzamento, sexa de forma accidental ou non, pero non será dardo lanzado cando cae no momento de cambio de man. Un dardo que rebota da diana tamén se considera lanzado. Dispónse de

30 segundos para efectuar o lanzamento dos 3 dardos (salvo ruptura de cana, plumas, arandelas...). Ao efectuar o primeiro lanzamento non se poderá abandonar a cancha de xogo ata realizar os 3 lanzamentos ou será expulsado da partida e perderá 3-0.

6.4 Aquel xogador que comece o seu lanzamento e quedáselle un dardo ou dous por lanzar e traspase a liña de tiro con eles na man, devanditos dardos consideraranse lanzados aínda que só se contabilizarán os cravados na diana.

6.5 Cando se pecha a partida no dobre correspondente ou mosca, non se poderá lanzar máis a puntuar ou será pasado e quedará a puntuación que nun principio tiña.

6.6 Un dardo só puntuará se se mantén cravado na diana o tempo suficiente ata que o xuíz de encontro cante a puntuación. Se un dardo está cravado na cola doutro será válido o lanzamento pero o dardo non puntuará.

6.7 Se a punta dun dardo aínda que este non estea cravada na diana estivese tocando a mesma, se contabilizaran os puntos onde está tocando. Se traspasa o ferro da numeración seguirá puntuando sempre a punta do dardo. No caso que a punta esté tocando un ferro sin tocar a superficie da diana non será válido.

6.8 Ao efectuar os lanzamentos os dardos non se desclavarán da diana ata que o xuíz de encontro cante a puntuación en caso contrario só valerá a puntuación do xuíz.

6.9 Toda reclamación que queira realizar un xogador, deberá facela ao seu capitán, xuíz de encontro. Soamente o presidente, capitán ou delegado poderán escribir calquera anomalía no apartado de observacións.

6.10 As reclamaciones das puntuaciones realizaranse antes da súa próxima tirada en caso contrario non terán validez.

6.11 Ante calquera anomalía o capitán, o delegado do equipo ou o xuíz do encontro que estea cantando serán as únicas persoas con capacidade de suspender unha partida e comunicala en observacións da acta.

6.12 Diante do xogador ou aos lados da zona de xogo que estea efectuando o seu lanzamento, non poderá haber ningún espectador, nin nada que poida molestar a atención do xogador, únicamente o xuíz de encontro debendo este gardarse de estar mirando ao tirador e de facer movementos.

6.13 Cando un xogador estea efectuando o seu lanzamento, o xogador contrario deberá gardar absoluto silencio evitando realizar xestos ou ruídos que poidan molestar ao tirador, debendo estar separado a un metro de lonxitude como mínimo. No caso contrario perderá 3-0 a súa partida.

6.14 O xogador poderán preguntar os puntos que lle restan aos xuíces ou capitáns en calquera momento da partida.

6.15 Os delegados, capitáns e xuíces deberán procurar que o público e outros xogadores non molesten de forma intencionada ao xogador que está efectuando o lanzamento. No caso de que algunha persoa do público moleste no transcurso dunha partida e as persoas anteriores ou o responsable do local non solucionen o problema nese momento, dará lugar á o apartamento temporal dito local para disputar as competicións do deporte de dardos de punta de ferro, sen dereito a compensación algunha. A o equipo destinarase unha cancha de xogo temporal.

6.16 Entenderase por zona de xogo a superficie comprendida pola anchura da diana ata a zona de tiro máis un metro de separación do xogador que non efectúa o lanzamento con respecto a o que está tirando.

6.17 Cando un xogador reduza a puntuación mediante o seu dardos de punta de ferro ao dobre correspondente a 0, o xuíz de encontro dirá en voz alta, dardo, e tanto xogador como oponente darán a partida como finalizada.

6.18 O comezo das partidas decidirse polo lanzamento de cada xogador dun dardo ao centro da diana (mosca), saíndo o dardo máis próximo, en caso de estar iguais repetirase, 2 dardos en media mosca ou en mosca volverán repetir.

6.19 Todo xogador terá dereito a 9 dardos de práctica antes de comezar a partida oficial.

6.20 A Asociación informará dos resultados das competicións oficiais e eventos en xeral aos equipos e interesados, a través de web: addardosgalicia.com ou na prensa prensa.

6.21 Noutros eventos realizados pola ADDG seguirá sendo firme este reglamento para calquera incidente.

6.22 Os equipos xogarán co mesmo nome na categoría que lle corresponda. No suposto que un equipo non desexe competir na categoría que lle corresponda, obrigatoriamente pasará á última división tendo que cambiar o nome por completo e ascendendo de

posto o seguinte equipo correlativo. Do mesmo xeito, e de habreas, perderán as becas, opcións, garantías, dereitos e agasallos.

6.23 Os viaxes ganados polos socios nos eventos oficiais organizados pola Asociación serán representativos desta, no caso de un xogador clasificado non poder ir a o viaxe ganado irá o segundo dito torneo que xogouse, e así correlativamente ata que un poida ir, no caso de non poder ir ningún socio os fondos dese viaxe acomularase para outro. Os menores de idade que ganen viaxes deberán ir acompañados obrigatoriamente dun tutor o cal o viaxe terá que abonalo este mesmo.

6.24 Asemesmo calqueira evento oficial realizado pola Asociación os participantes cumprirán as normas xerais de xogo deste regulamento. O Comité de Competición poderá levantar expedientes ante infraccións deste regulamento.

SANCIÓNS, RECLAMACIONES E PROHIBICIÓNS

7.1 Cando un equipo ou xogador sexa sancionado dúas veces polo mesmo motivo (o que sexa) **poderá** ser expulsado ou apartado temporalmente da competición y/o entidade, non tendo dereito a premio algún, nin a compensación económica si existise e tampouco a o dereito da inscrición a entidade tanto de asociados como do equipo.

7.2 A organización poderá ademais con máxima pena decidir a non admisión do equipo ou xogador para as próximas tempadas.

7.3 Serán motivos de sancións leves:

- Ao xogador sen uniforme no momento de xogar, será sancionado con 3 partidos.

- Os equipos de casa que non comunican o resultado da xornada por sms dentro do prazo esixido, contarán como non presentados a mesma. Resultado de 0-7 sen punto.

- Non apuntar a partida correspondente nun evento, sanción de 1 partido.

- Non acudir a unha reunión obrigatoria de Delegados, penalización de 3 puntos ao equipo.

7.4 Serán motivos de sancións graves:

- Os equipos que non se presenten a xogar dentro dos prazos previstos, penalización de 3 puntos ao equipo.
- Por non gardar o máximo decoro, respecto e comportamento. O xogador será sancionado con 6 partidos.
- Os equipos que non envíen as actas de xogo con observacións que poidan afectar ao resultado do mesmo nos prazos indicados, penalización de 3 puntos ao equipo.
- Falsedad de Actas Oficiais (números de ficha, resultados...). O equipo será apartado directamente da competición.
- Abandonar entre tirada dun dardo e outro a cancha de xogo. Será sancionado con 6 partidos.
- Disputar partidas fora das datas indicadas no calendario de xogo sin notificalo a Asociación con antelación. A partida será considerada nula, e penalización de 3 puntos a cada equipo.
- Fumar, comer ou beber dentro da cancha de xogo durante a partida, 3 partidos o xogador.
- Non respetar as normas de comportamento nos eventos realizados pola entidade. Apartamento da Asociación por un periodo de 6 meses.

7.5 Serán motivos de expulsión directa ou apartamentos temporales de locais, equipos e xogadores:

- Non cumprir co os apartados dos estatutos da entidade.
- Rifas ou pelexas organizadas no transcurso dunha partida entre os xogadores implicados, xa que ante calquera anomalía xa se atopa o apartado de observacións nas actas oficiais sen necesidade doutras incidencias.
- Consumo de drogas do xogador no lugar de xogo.
- A falta de compromiso dun socio coa Asociación, comportamentos que afecten a marcha dos fins da ADDG (viaxes ou outros).
- Expulsión ou apartamento temporal de locais onde nas partidas oficiais se consuma droga, sen ter dereito a ningunha compensación.

7.6 As actas que presenten observacións que poidan afectar o resultado da partida ou acarrear algún tipo de sanción, terán que ser remitidas á Asociación nun prazo máximo de **catro días naturais** dende a data do partido.

7.7 Os martes o Comite de Competición tomará medidas e as publicará na web de Asociación o día seguinte.

7.8 As decisións que puidese adoptar a organización, subiranse de forma oficial á web e se remitirán por escrito.

7.9 Calquera equipo ou xogador que sexa sancionado pola organización, poderá interpoñer recurso mediante escrito ante a mesma nun prazo máximo de **cinco días hábiles** de ser imposta a sanción. **Os cinco días contan dende a publicación da sanción na web.**

7.10 Soamente o Comité de Competición poderá efectuar impugnación sobre o resultado dun encontro dunha partida de dardos.

7.11 Cando durante o transcurso dun partido xurda un **problema grave** que non se solucione satisfactoriamente polos responsables dos equipos, este non conste no acta e a resolución do mesmo poida afectar ao resultado de devandito partido, de maneira obrigada se comunicará a o Comité de Competición por escrito e este tomará unha resolución. O acta da partida deberá reflexar o desacordo ben non estando firmada por algún dos capitans dos equipos implicados ou explicando nas observacións que se enviará un escrito á Asociación.

O prazo para presentar este tipo de alegacións será de 10 días.

7.12 Soamente serán recoñecidos pola organización, aquelas reclamaciones ou informes que sexan comunicados por escrito.

7.13 No caso que a Asociación expoña nas canchas de xogo do deporte dos dardos de punta de ferro a súa publicidade, por acordos ou outros, estará prohibido quitala, pola contra o local será expulsado ou apartado temporalmente da entidade. Se sucede isto a o equipo se indicará un local provisional e no caso que se retire das competicións non terá ningún dereito na competición, becas nin tampouco a súa inscrición. Tamén se un local inscrito non fai equipo durante a seguinte temporada, o seu nome poderase levar so co o permiso e selo do mesmo local. Asemesmo os dereitos de imaxen dos socios, persoas de eventos, público... queda concedida para o seu uso exclusivo (página web, prensa, carácter publicitario...) na Asociación.

7.14 Nos puntos non reflectidos e que se puidesen producir, a organización resérvase o dereito total de sanción e a forma de aplicala, sempre en beneficio e progreso do deporte dos dardos de punta de ferro.

INDUMENTARIA, PROPAGANDA E REXISTRO DE RESULTADOS

8.1 É obrigatorio uniforme (camisa, camiseta...) en todas as competicións oficiais da Asociación do deporte dos dardos de punta de ferro, no caso de aparecer un xogador que participe na partida sen uniforme será sancionado o equipo. Tamén indicamos que a non comunicación no acta dalgún xogador que non estea uniformado e chegase a xogar e que o equipo contrario non o expoña no acta este tamén será sancionado.

Para calquera competición oficial realizada pola Asociación, (Rosario, Xunta, Diputación, Campionatos Galegos...) será obrigatorio o uniforme ou non poderá participar.

8.2 Só a organización terá dereito sobre os seus sponsors podendo colocar publicidade do deporte dos dardos de punta de ferro onde o crea conveniente, uniformes, carteis, canchas de competición... de xeito obligatoria, en caso contrario será expulsado da Asociación.

8.3 Os sponsors exteriores a outros equipos ou pintadas de locais de xogo deberán indicarse á Asociación antes de ser utilizados para verificar esta a súa utilización, que non sexan perjudiciais ou de mal exemplo cara aos deportistas, Asociación ou outros, podendo a organización rechazalos.

8.4 Tanto os equipos como os asociados non autorizados pola organización, absteranse de facer manifestacións publicitarias ou publicidade de outra índole contra os intereses ou actividades organizadas pola asociación, salvo autorización por escrito da Asociación. No caso contrario abrírase expediente disciplinario a os responsables sendo estes incidentes considerados como moi graves.

8.5 É obrigatorio ao termo dos encontros comunicar por SMS ao **600323778**, tanto o resultado como os 180, mellores peches e partidas, para enviar á web e prensa.

8.6 Os resultados das xornadas, clasificacións, acontecementos ou outros serán comunicados pola web da Asociación.

FUNCIONES, INCOMPATIBILIDADES E JERARQUIAS DOS EQUIPOS COMPONENTES

9.1 Función Delegado de equipo:

- Portavoz oficial do equipo ante a Asociación, en reunións de calquera índole, sendo a súa presenza OBLIGATORIA ou designar a outra persoa do seu equipo por escrito para a reunión determinada.
- Inscribir ao seu equipo en competicións oficiais.
- Responsable máximo a todos os niveis do comportamento do seu equipo, tendo o recoñecemento absoluto da Asociación con todos os dereitos e obrigacións que se lles poida derivar.
- Responsable de manterse informado semanalmente das novas que poideran xurdir na web da Asociación, e de notificalas o seu equipo se fose necesario.
- Encargado de comunicar os resultados das competicións oficiais.
- Será nomeado libremente polo equipo.

9.2 Funcións do Xuíz de encontro:

- Será o responsable de apuntar ou delegar as puntuacións obtidas polos xogadores durante a partida, actuando alternativamente co Xuíz de encontro do equipo contrario.
- Cando a partida do encontro celébrese en casa, será responsable de rellenar o acta correspondente conjuntamente co Xuíz contrario.
- Comprobarán a alineación que realicen os equipos comprobando os seus fichas e expoñeranas a xogadores e espectadores.
- Indicarán o comezo do encontro.
- Serán os máximos responsables de observar as partidas e facer que se cumpra o reglamento de xogo.
- Serán nomeados libremente polo equipo, tendo en conta que deben ser persoas que coñezan o reglamento de xogo, podendo ser xogadores e poderá reemplazar ao capitán en casos de forza maior.

9.3 Funcións Capitán de equipo:

- Serán os responsables de presentar a alineación realizada

libremente, debéndoa acompañar das correspondentes fichas. Para comezar un encontro os capitanes reencherán o acta do partido colocando os cinco xogadores titulares e as reservas se dispoñen. O capitán do equipo local será o primeiro que cumprimente a súa aliñación, poidendo ocultala antes de que o capitán do equipo visitante cumprimente a súa.

- No momento de xogar dará as instrucións pertinentes aos xogadores.

- Será portavoz oficial dos xogadores ante os xuíces de encontro.

- Coidará de manter a orde de xogo e observará atentamente o desenvolvemento do encontro.

- Terá poder para interromper momentáneamente o xogo e poder realizar as consultas correspondentes co Xuíz de encontro que estea desempeñando a súa función nese momento.

- Os capitáns serán elixidos libremente polo equipo, poderán ser ou non xogadores.

- Finalizando o encontro deberán comprobar e asinar o acta do mesmo.

9.4 Xogadores:

- Os xogadores de equipo deberán coñecer o reglamento de xogo, e deberán respectalo e facelo respectar aos seus contrarios, capitán, xuíces, delegados e público que puidese estar observando o encontro.

- Deberán utilizar indumentaria de xogo obligatoria.

- Estarán sometidos ás ordes do capitán, no cal deberán dirixirse no caso dalgunha circunstancia ou incidencia que se puidese producir no transcurso dunha partida.

- Cando un xogador non poida acabar unha partida por (accidente, enfermidade) perderá a pata actual e deixará o suplente xogar, e non poderá xogar mais no encontro o xogador retirado.

- O xogador non presentado a súa partida non poderá xogar nese encontro, tampouco aínda que se dispute unha partida de desempate.

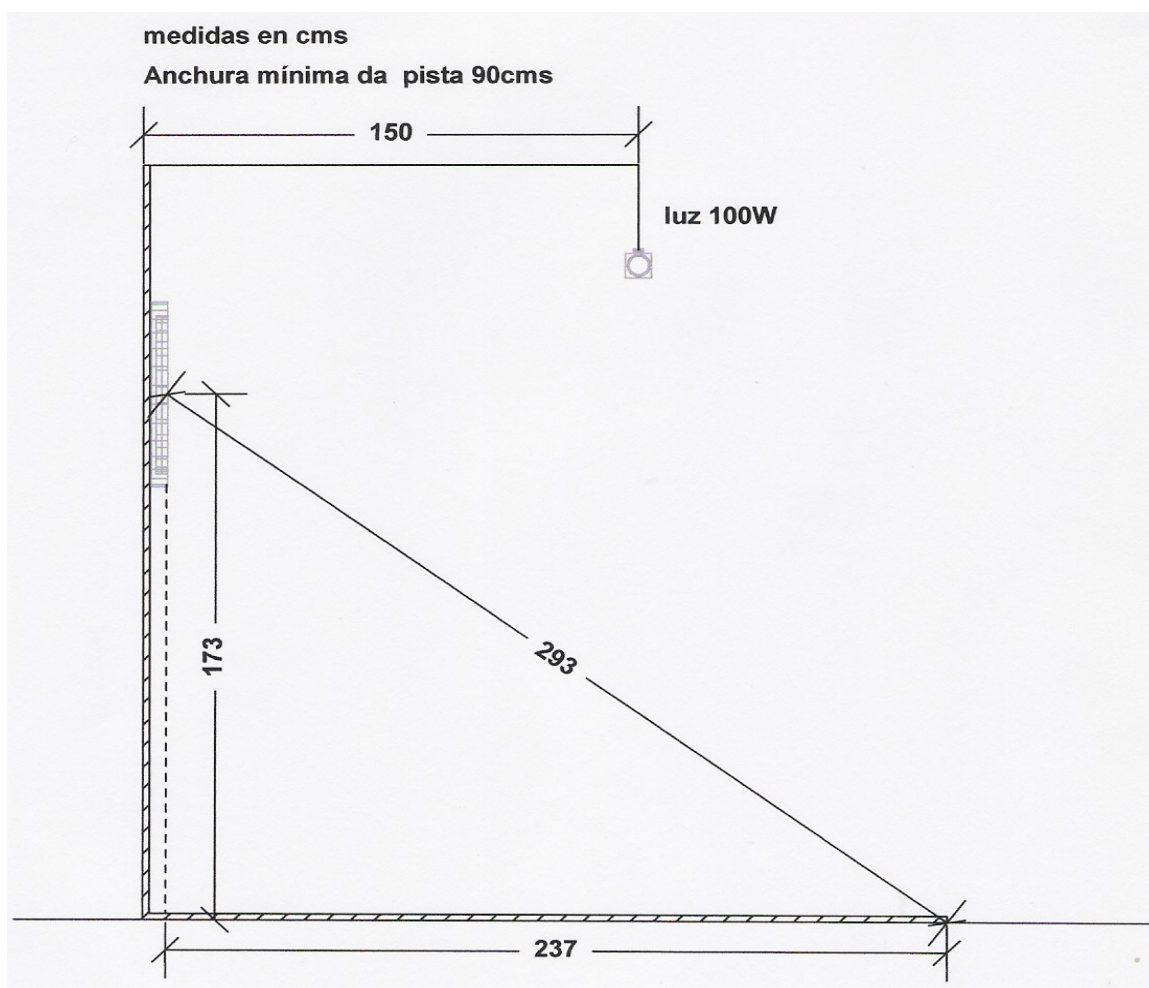
INSTALACIONES OBLIGATORIAS REGLAMENTARIAS

10.1 A distancia do centro da diana ao chan é de 173 cms.

10.2 Desde a vertical da cara da diana ata a liña de tiro a distancia é de 237 cms.

10.3 A diagonal desde o centro da diana á liña de tiro é de 293 cms.

10.4 A liña de tiro deberá ser un listón de madeira ou outro material dun mínimo de 2 cms de altura e unha anchura mínima de de 90 cms.



10.5 Os equipos deberán dispoñer dunha pizarra ou calquera outro sistema de anotación en bo estado de conversación. Tamén poderán utilizarse programas informáticos ou electrónicos que sexan aprobados pola Asociación, debéndose comunicalo antes de ser postos en práctica en partidas oficiais.

10.6 A diana deberá estar en bo estado para poder participar nas competicións da Asociación.

10.7 A diana deberá estar iluminada como mínimo por un foco de luz concentrada e cunha potencia de 100W á distancia de 150 cm da diana.

10.8 A iluminación deberá estar proxectada de forma que non produza sombras nin cegue ao xogador que estea realizando a súa tirada.

10.9 Deberase dispoñer dalgún tipo de protección para o chan do área da diana, comprendida desde a liña de tiro á diana cunha anchura de 90 cms, co fin de protexer en caso de caída os dardos ou o propio chan do local.

10.10 As instalacións serán comprobadas en principio pola Asociación para que ditas instalacións do deporte do dardo sexan aprobadas. En caso contrario e non dean as medidas obrigatorias serán excluídas das competicións.

10.11 A ADDG resérvase a modificación de calquera punto deste Regulamento de xogo do deporte do dardo de punta de ferro para o mellor funcionamento do mesmo.

DISPOSICION FINAL

A ADDG resérvase a modificación de calquera punto deste Regulamento de xogo do deporte do dardo de punta de ferro así como a xuntanza ou colaboración con outras asociacións, federacións ou empresas colaboradoras (oficiais ou non) pero sempre preservando a nosa propia identidade e para o mellor funcionamento da Asociación.

Comité de Competición.

A Coruña, 2 de decembro do 2010