



## **REGLAMENTO GENERAL PARA LA PARTICIPACIÓN EN LAS COMPETICIONES ORGANIZADAS POR GRUPO K7 MADRID**

ART. 0 El reglamento es norma de obligado cumplimiento para todas aquellas personas que participan en las competiciones organizadas por Grupo K7 Madrid.

ART 1º Son Clubes Elementales de Dardos, las asociaciones privadas constituidas por personas relacionadas por vínculos de carácter personal, profesional o social que deseen asociarse para el estudio, promoción, fomento o práctica de los dardos, y estén adheridos a Grupo K7 Madrid.

ART 2º Para adherirse a Grupo K7 Madrid y por lo tanto poder participar en las distintas competiciones, los interesados deben solicitarlo por escrito mediante la hoja de inscripción y deben tener únicamente en el local la máquina que proporciona Grupo K7 Madrid.

ART 3º La denominación de un Club Elemental de Dardos no puede ser igual al de otro ya existente, ni tan semejante que pueda inducir a confusión o error

ART 4º En caso de tener un Club varios equipos, cada uno de ellos se le denominará con el nombre del Club, seguido de algún elemento diferenciador, o adjudicándoles nombres distintos. En uno u otro caso, a fin de evitar equívocos, al formalizar la inscripción de cada equipo, figurará el nombre del Club y a continuación el que distinga al equipo.

ART 5º La inscripción en las diferentes Ligas y competiciones oficiales se hará por equipos.

ART 6º Cada Club podrá disponer de los equipos que desee, que dependerán de la misma Junta Directiva.

ART 7º Los derechos de los Clubes son los siguientes:

- A) Participar con sus equipos en las competiciones oficiales que les correspondan, en los términos que establezcan las bases de la competición correspondiente.



- B) Concertar y participar en encuentros amistosos, con otros equipos, estén o no afiliados a Grupo K7 Madrid, en fechas compatibles con las señaladas para las competiciones oficiales.

ART 8º Las obligaciones de los Clubes son las siguientes:

- A) Participar con sus equipos en las competiciones oficiales que les correspondan, en los términos que determine las bases de competición correspondiente.
- B) Cumplir los estatutos, reglamentos y normas de Grupo K7 Madrid, así como sus propios estatutos.
- C) Mantener la disciplina deportiva evitando situaciones de violencia o animosidad contra otros jugadores de dardos.
- D) La organización decidirá la expulsión de un jugador o del equipo que incurra en el punto C) del artículo 8.
- E) Todo aquel jugador que tenga actos vandálicos en contra de la máquina o local, ocasionando algún deterioro o la paralización del encuentro será penalizado por la organización:
  - 1º Expulsión del jugador o equipo autor
  - 2º Pérdida del partido, puntos y premio del ranking individual
  - 3º Pagarán el coste de la reparación de los daños ocasionados
- F) Complimentar, atender o contestar con la mayor diligencia, las comunicaciones que reciba de Grupo K7 Madrid y ayudar a ésta, facilitándole cuantos datos le solicite.
- G) Cuidar de la más perfecta formación deportiva de sus jugadores.



- H) Disponer para sus encuentros oficiales de una cancha de juego que cumpla los requisitos reglamentarios.
- I) Facilitar la entrada en el recinto deportivo, a los miembros del equipo contrario.

ART 9° Dentro del plazo que determinen las bases de cada competición, todos los Equipos y Clubes deberán inscribirse, cumplimentando la hoja de inscripción correspondiente a cada uno.

ART 10° El equipo local, por mediación de su capitán ha de tener dispuesto con la suficiente antelación al encuentro la cancha de juego:

- A) La cancha de juego debe estar en las debidas condiciones con una antelación mínima de 15 minutos a la hora marcada para el comienzo del encuentro, a fin de que el equipo contrario pueda, si lo desea, entrenarse.
- B) La distancia de la línea de tiro será de 2'44 metros (3 m. la diagonal del centro al suelo), estando colocado el centro de la diana a 1'73 metros de altura con respecto a la superficie desde la que se lanza.

ART 11° Los Clubes de Dardos son responsables del buen orden y comportamiento de los componentes de sus equipos en el transcurso de los encuentros.

ART 12° Es jugador la persona física que practica los dardos y ha cumplimentado la hoja de inscripción de Grupo K7 Madrid.

ART 13° Los jugadores serán clasificados en función de los siguientes criterios:

- A) El sexo (Masculino o Femenino).
- B) La edad, que será la que cumpla dentro del año en que comienza la temporada.



C) La categoría de la competición en la que participe.

ART 14° Las mujeres podrán jugar la liga femenina y a su vez la masculina, no así los varones.

ART 15° La hoja de inscripción tiene carácter de declaración formal del jugador respecto a los datos que figuren en la misma, responsabilizándose de su veracidad y de la concurrencia de los requisitos exigidos por este reglamento.

ART 16° Ningún Club o equipo, podrá fichar a nuevos jugadores **tres partidos antes de finalizar la liga**. La organización decidirá si el nuevo jugador reúne las características necesarias para competir en la categoría o nivel en el que se le inscribe. En caso necesario un jugador de categoría inferior, dentro del mismo club, podrá participar en un solo encuentro con el equipo de categoría superior, nunca con el equipo de categoría inferior. En caso de jugar dos o más partidos no podrá regresar a su categoría.

ART 17° Durante la liga, en los grupos con un número impar de equipos, Grupo K7 Madrid podrá incorporar nuevos equipos en la competición. **Reorganizando el calendario.**

ART 18° El capitán, es la persona que tiene a su cargo la coordinación del orden en el terreno de juego:

A) Realizará las alineaciones de su equipo, colocando los cuatro jugadores y los reservas si los hubiera, pudiendo ocultarla antes que el capitán visitante cumplimente la suya. Cuando actúe como equipo local rellenará el acta del partido. Para confeccionar el acta del encuentro se escribirá nombre y apellidos de los jugadores. Si algún equipo solicita acreditación con carné de K7 Kursaal o D.N.I., es obligatorio mostrarlo, su negativa le prohíbe jugar el encuentro.

B) Asesorará a sus jugadores en posibles jugadas o cierres.



- C) El capitán podrá introducir los cambios que considere necesarios, **teniendo en cuenta que un jugador sustituido sólo podrá volver a entrar en la alineación en la última partida.** El jugador entrante sólo podrá disputar las partidas que le falten por disputar al jugador sustituido
- D) Firmará el acta y anotará las incidencias que crea oportunas en el apartado de observaciones.
- E) Actuará de enlace entre los equipos.
- F) **Al finalizar el partido el capitán del equipo local enviará el resultado por mensaje corto SMS, a sí como su aplazamiento o adelantamiento del mismo.** Al delegado de zona correspondiente. Incurrir en esta falta reiteradas veces será sancionado con la pérdida de un punto en la clasificación general, si reincidiera será sancionado con dos puntos y así sucesivamente.

### TEMPORADA OFICIAL

ART 19° La temporada comenzará en el mes de octubre de cada año en la modalidad 501 o similar, finalizando en febrero. A continuación dará comienzo la liga de CRICKET y finalizará en el mes de junio.

ART 20° A los efectos señalados en el presente reglamento tendrán la consideración de competiciones oficiales las siguientes:

- A) Campeonatos en cualquiera de sus categorías que sean convocados por Grupo K7 Madrid.
- B) Ligas en cualquiera de sus categorías y que sea reconocida por Grupo K7 Madrid.
- C) Campeonatos, torneos o eliminatorias, convocados por las distintas zonas, que sea fase previa clasificatoria para las competiciones nacionales. Su organización podrá quedar delegada a los responsables de las zonas correspondientes.



D) Cualquier otro campeonato o torneo que Grupo K7 Madrid confiera expresamente la condición de competición oficial.

### SISTEMA DE COMPETICIÓN

ART 21° Las competiciones podrán celebrarse:

- A) Por sistema de copa, eliminatoria a uno o más encuentros.
- B) Por sistema de liga, todos contra todos, a uno o más encuentros y en uno o más grupos, en una o varias fases y con inclusión o no de eliminatorias por el sistema de play off.
- C) Por cualquier otro sistema que se establezca.

ART 22° Cuando en un encuentro se presentaran menos de tres jugadores se le dará el partido como no presentado, perdiendo el partido por la cantidad máxima de Sets. Si se presentasen tres jugadores podrá celebrarse el partido dando las partidas que debería jugar el ausente como perdidas.

ART 23° Cuando una competición se dispute por el sistema de liga, cada encuentro dará lugar a la siguiente puntuación:

- A) 3 puntos al equipo vencedor
- B) 1 punto al equipo perdedor
- C) -1 punto al equipo no presentado
- D) -3 puntos al equipo que no juegue todas las partidas, de la jornada.

ART 24° Los equipos con opción a puesto de beca están obligados a tener todos los encuentros jugados, sino perderán el 20 % de la beca.

ART 25° Para obtener la clasificación al final de la Liga, en caso de empate a puntos entre dos o más equipos, se tendrá en cuenta:



1º Average particular

2º Average general

Para desempatar aplicando estos criterios, los equipos deben haberse presentado a todos los partidos de Liga. **Si uno de los equipos no se hubiera presentado a algún partido o tuviera algún partido aplazado** quedará por detrás en la clasificación de los equipos con los que estuviera empatado. En caso de persistir el empate después de haber aplicado estos criterios, se jugará un partido de desempate en campo neutral, a dictaminar por la organización.

ART 26º El acta se recogerá en el local de juego por el responsable de la Liga y se entregará la clasificación de la jornada anterior

ART 27º No se admitirán tachaduras ni enmiendas en el acta.

ART 28º Se considera que un jugador ha sido alineado si figura en el acta y ha participado en algún juego.

ART 29º Para que un jugador pueda ser alineado en el torneo Territorial o cualquier otra competición deberá haber participado como mínimo en el 25% de los partidos de Liga. Asimismo, para poder optar al premio del ranking individual de Liga, el jugador deberá haber jugado, al menos, en el 50 % de las partidas de Liga del jugador de su grupo que mas partidas haya jugado.

ART 30º Todo encuentro se considera celebrado en la fecha en que figure en el calendario oficial, aún cuando se dispute en otra. En consecuencia a efectos de validez de la inscripción y demás requisitos reglamentarios se estará en la situación de la fecha señalada en el calendario oficial.

ART 31º En el supuesto de que el acta oficial de un encuentro no refleje el resultado real del mismo, de modo que, a juicio de Grupo K7 Madrid desvirtúe el resultado final del mismo. Grupo K7 Madrid expulsará automáticamente de la liga a los dos equipos implicados, no admitiendo ninguna reclamación por parte de ninguno de los equipos.



ART 32° Podrán existir competiciones en las siguientes categorías:

- DIVISIÓN DE HONOR
- DIVISIÓN FEMENINA
- DIVISIÓN O LIGA JUVENIL
- LIGAS ZONALES
- 1ª DIVISIÓN
- 2ª DIVISIÓN
- 3ª DIVISIÓN
- Cualquier otra categoría que sea aprobada por Grupo K7 Madrid

ART 33° Los equipos podrán disponer de un máximo de siete jugadores y un mínimo de 4.

#### **FECHAS DE CELEBRACIÓN DE LOS PARTIDOS Y HORA DE COMIENZO**

ART 34° Como norma general **los partidos deben disputarse en las fechas señaladas en el calendario oficial**. Para autorizar cambio de fecha, terreno de juego y hora en algún encuentro hay que **solicitarlo al equipo interesado, con una antelación mínima de 24 horas**, al encuentro señalado en el calendario. Dicha solicitud deberá ser hecha por el capitán del equipo interesado bien por escrito o telefónicamente, y deberá contar con la aprobación del capitán del equipo contrario, **si éste no estuviera de acuerdo se jugaría en la fecha indicada en el calendario oficial**. De mutuo acuerdo se fijará una nueva fecha, que deberá ser antes de quince días, siendo notificada al delegado de zona. Si transcurridos éstos no se ha jugado el partido la organización marcará fecha para disputar el encuentro y el equipo que no se presente se le dará el **encuentro por perdido**. Perdiendo el partido por el mayor número de partidas y perdiendo un punto de la clasificación general. **Un equipo no podrá aplazar**





**un partido si tiene otro aplazado.** No podrán aplazarse partidos para disputarse después de la última jornada de liga.

Los partidos aplazados podrán disputarse hasta siete días después de la última jornada de liga.

**ART 35° Si un equipo no se presenta en la primera vuelta a un partido que debería jugar en cancha contraria, el partido de vuelta se celebrará en esa misma cancha.**

ART 36° El equipo que no se presente a un partido de Liga perderá el 50% del premio que pudiera obtener en dicha competición y un punto en la clasificación general. Asimismo los componentes del equipo perderán el derecho a obtener el premio del ranking individual. Si faltase a dos partidos perdería todos los derechos sobre los premios y si faltase un tercer partido sería expulsado de la competición, no pudiendo inscribirse en ligas sucesivas con ese mismo nombre en un periodo de dos años.

**ART 37° La hora de comienzo de todos los encuentros será las 21:30 horas. Los equipos tienen la obligación de llegar a disputar el encuentro a la hora señalada.** Si sufrieran algún retraso deberán comunicarlo por teléfono. Si un equipo se retrasase sin comunicarlo tendrá una espera máxima de 30 minutos, si transcurrido este tiempo no se encontrasen presentes se les dará el partido como no presentado. Se confeccionará el acta del partido dejando las casillas del equipo contrario sin rellenar.

**ART 38° Los encuentros solo podrá suspenderlos el Grupo K7 Madrid en uso de sus atribuciones, quien estudiadas las circunstancias del caso, decidirá en consecuencia.**

En caso de fuerza mayor, serán los capitanes de los equipos, de mutuo acuerdo, quienes decidirán, debiendo informar lo antes posible al delegado de zona de las causas que hubieran motivado la suspensión (corte de luz, avería en el local, etc.) y de las medidas adoptadas. En este momento se decidirá la fecha de celebración del partido aplazado que, en todo caso, deberá disputarse antes de quince días. Sino hubiese acuerdo en la fecha entre ambas partes, la organización decidirá el día de juego.



## NORMAS DE JUEGO

ART 39° La línea de tiro podrá ser pisada pero no traspasada. En el caso de que un jugador tenga una minusvalía física en silla de ruedas, este 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. En caso de cualquier otra minusvalía será valorado por la organización.

ART 40° Los dardos deberán ser lanzados de uno en uno con la mano en un tiempo no superior a 15 segundos, finalizado el lanzamiento recogerá los dardos y pulsará el botón para pasar el turno. No es obligatorio que un jugador lance los tres dardos en cada turno. El jugador podrá lanzar menos de tres dardos o ninguno y pulsar el botón de cambio de jugador.

ART 41° El jugador será responsable de su tirada y deberá para ello fijarse en que el marcador indica su turno correcto.

ART 42° Cuando un jugador se equivoque al poner el nº de juego o sus variantes, la partida quedará anulada, dando los créditos el local, que posteriormente devolverá la organización al local.

ART. 43° Los partidos de liga los pondrán los equipos locales que son los que conocen las máquinas de su local, así evitaremos el ART 42°.

ART 44° Todo jugador que anote puntos con la mano o dardo en el marcador contrario, tendrá una sanción con la pérdida de los tres dardos siguientes. En el caso de que el error diera lugar al cierre de la partida ésta se le daría como perdida al jugador que anoto los puntos.

ART 45° Todo dardo lanzado a diana será válido, haya marcado o no puntuación, salvo que el dardo se encuentre clavado en el segmento correspondiente y no haya sido descontado. En este caso la puntuación se anotará manualmente.

Si fuese el dardo de cierre y estuviera clavado en el segmento correcto (haya sido descontado o no) será válido.



ART 46° El partido lo comenzará el equipo local y el jugador indicado con un punto en su casilla, siguiéndole el jugador del equipo contrario con otro punto en su casilla. El resto de partidas, sale el equipo que ha perdido la partida anterior.

ART 47° Se jugarán todas las partidas seguidas sin descanso entre las mismas, lanzando únicamente tres dardos de entrenamiento cada jugador entre partida y partida.

ART 48° La última partida la jugarán dos jugadores por equipo que serán elegidos por su capitán, anotando el ppd obtenido.

ART 49° Para determinar la última partida, qué equipo comienza la partida, se lanzará un dardo al centro, el que quede más cerca del centro comenzará la partida. Si el dardo se encontrase clavado en el agujero del centro deberá desclavarlo para tener las mismas oportunidades, si el dardo estuviera clavado en otra zona se contarían los espacios libres.

### LIGA DE 501

ART 50° Todas las partidas, se jugarán al **501 Master con cuatro marcadores Team**. Se seleccionará la opción correspondiente para que la diana sencilla y doble valga 50 puntos. (En la diana de **PRESAS** el juego es el n° 22 + asterisco + tecla team y en la diana de **KURSAAL** el juego es el n° 504 + tecla team).

ART 51° Para que un jugador pueda ganar su partida es necesario que la puntuación de su compañero sea inferior a la suma de las puntuaciones de los dos jugadores contrarios. El jugador podrá dejar su marcador a cero esperando que su compañero rebaje los puntos necesarios para ganar la partida.

ART. 52° La organización del Grupo K7 Madrid, indicará el número de partidas que se jugarán en cada nivel, pudiendo poner alguna partida de cricket, no puntuando las medias para el ranking individual, pero si en el resultado final del encuentro.



## LIGA DE CRICKET

ART 53° Todas las partidas, se jugarán al **Cricket con cuatro marcadores Team**. (En la diana de **PRESAS** el juego es el nº 5 + tecla team y en la diana de **KURSAAL** el juego es el nº 10 + tecla team)

ART 54° Para que un equipo pueda ganar deberán finalizar los dos jugadores y estar por encima en puntos. **Si la máquina cerrase la partida** al haberse agotado el número de rondas programadas, **prevalecerán las luces sobre los puntos**. En caso de empate en el número de luces, se sumaran los valores de cada una de ellas, dando como ganador al de valor superior. Si persistiera el empate prevalecerían los puntos anotados y si aun así siguiera el empate ganará el equipo que haya salido.

ART. 55° La organización del Grupo K7 Madrid, indicará el número de partidas que se jugarán en cada nivel, pudiendo poner alguna partida de 501 Master, no puntuando las medias para el ranking individual, pero si en el resultado final del encuentro.

ART 56° Al finalizar cada una de las competiciones de 501 Master y Cricket **se celebraran los Campeonatos Comunidad de Madrid** en los meses de Febrero o Marzo y Junio o Julio, para poder participar es obligatorio que los equipos hayan participado en todos los encuentros de las ligas regulares.