



REGLAMENTO DE DARDOS

CAPÍTULO I

DE LAS COMISIONES

ARTÍCULO 1. El campeonato tendrá dos clases de comisiones: organizadora y técnica

CAPÍTULO II

DE LOS PARTICIPANTES E INSCRIPCIONES

ARTÍCULO 2. En el campeonato de dardos podrán tomar parte todos los inscritos desde los 50 años en adelante

ARTÍCULO 3. Se jugará individual.

ARTÍCULO 4. El torneo de dardos se jugará en las categorías programadas desde el manual de convivencia, llegado el caso que no se complete el número mínimo de participantes por categoría, se fusionará con la categoría siguiente.

CAPÍTULO III

SISTEMA DE JUEGO

ARTÍCULO 5. El torneo se jugará a dos rondas de cinco (5) lanzamientos.

ARTÍCULO 6. Para definir el ganador se sumarán las dos rondas para dar un puntaje total.

ARTÍCULO 7. El sistema de juego será a eliminación directa o sea que cada deportista solo tendrá sus dos rondas de lanzamiento.

ARTÍCULO 8. Si se presentan empates se definirá a una ronda de cinco (5) lanzamientos adicionales.

ARTÍCULO 9. Cada tablero está numerado del 1 al 20 en un orden no secuencial en todo el contorno.



CAPÍTULO IV LA CANCHA

ARTÍCULO 10. La cancha es un rectángulo con las siguientes características:

- 1 - Cada tablero estará pegado a la pared a una altura de 160 cm
- 2 - Hacia cada lado se trazará una línea a 1 metro (líneas laterales).
- 3 - Desde el frente del juego, hacia delante se traza una línea a 4 metros (línea de adelante).
- 4 - Desde la pared, hacia delante se traza otra línea a los 2 metros (línea de lanzamiento).

CAPÍTULO V DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 11. Para cada rama se asignará un día completo para que en su tiempo disponible ejecute sus rondas de lanzamiento, estarán los jueces disponibles. Luego de terminado el día de programación se dará la clasificación por categorías. Quien no haga sus lanzamientos en el día asignado, no tendrá opción de jugar otro día.

CAPÍTULO VI DE LOS DARDOS

ARTÍCULO 12. Un juego de dardos está compuesto por 5 elementos con una punta metálica y un cuerpo en madera o plástico duro.

CAPÍTULO VII DEL JUEGO

ARTÍCULO 13.

- 1) El jugador irá ubicado para lanzar en el rectángulo comprendido entre la línea de lanzamiento, la línea de 4 metros y las líneas laterales.
- 2) Tiempo de juego según el día que se asigne a la rama en la programación. Perdiendo el derecho a jugar quien no haga sus lanzamientos el día programado.
- 4) Se lanzará desde la línea de lanzamiento, si esta se pisa o sobrepasa con el pie, se anulará la jugada, perdiendo el derecho a esos puntos si los obtuvo.
- 5) Una vez lanzada la ficha está absolutamente prohibido moverla de su sitio, excepto



cuando es considerada nula por cualquier razón, por lo cual el Juez la tomará y la arrojará al suelo.

6) Si un jugador lanza un dardo en el momento que no esté habilitado, el lanzamiento será nulo.

7) Durante el momento de la sumatoria de puntos los jugadores no podrán pasar la línea de lanzamiento sin autorización del Juez.

8) Si un jugador quedara solo para jugar en una pista, podrá lanzar todas las rondas seguidas, que serán controladas por el Juez.

9) Las dardos que queden sin clavar, se dejarán allí hasta finalizar los 5 lanzamientos.

10) En la zona de lanzamiento solo podrá estar el jugador de turno y el Juez.

11) Ninguna persona podrá ubicarse detrás del Juego.

12) Las dos rondas son acumulables y se sacarán primero, segundo y tercer puesto de cada categoría.

13) Los ganadores serán quienes obtengan los tres mejores puntajes de cada categoría.

CAPITULO VIII Del Puntaje

ARTÍCULO 14.

- 1) Para jugar, debe lanzar los dardos pequeños hacia partes distintas del tablero, contando siempre los puntos efectivos.



2) La mesa de control dará los resultados parciales en las rondas que se estipulan y los resultados finales, luego de haber realizado el correspondiente control.

3) Si un jugador molestará (intencionalmente o no) a un adversario durante el lanzamiento, el Juez podrá determinar un nuevo lanzamiento y si en ambos se obtiene puntaje, el Juez optará por el puntaje más alto haciendo la correspondiente observación en la planilla general.

4) Cualquier reclamo sobre una jugada lo hará el participante de turno o el Delegado al Juez, en el momento en que se efectuó la jugada o inmediatamente posterior a ella. Se perderá el derecho a reclamar pasadas dos rondas de la jugada en cuestión. No podrán reclamar bajo



ningún punto de vista las personas que se encuentren en el público. De ser así, si alguna persona del público ocasiona malestar o un ambiente incómodo tras por lo menos dos llamados de atención realizados por un Juez o Coordinador al tercer llamado de atención dicha persona será expulsada del lugar de juego.

5) En caso de empate se realizará una ronda más de cinco tiros entre los participantes que empataron únicamente.

CAPITULO IX DEL JUEZ

ARTÍCULO 15.

- 1) Los sistemas de juego serán dispuestos por la Coordinación General.
- 2) El Juez será una persona que conozca perfectamente el reglamento.
- 3) El Juez tiene la responsabilidad de autorizar los dardos con los que se va a disputar el encuentro, controlar y acondicionar el estado de la cancha.
- 4) El Juez llevará una Planilla de Juego en la que se anotará el puntaje de cada ronda por cada participante en la ronda correspondiente y una sumatoria de las dos rondas.
- 5) El público no puede anotar los puntos para hacer control.
- 6) Si el público presente interfiriera en forma manifiesta, perjudicando involuntariamente al jugador que va a lanzar, el Juez debe parar el lanzamiento hasta que se haga silencio, teniendo derecho a, después de haber realizado dos llamados de atención, a la tercera vez expulsar a la persona del público que provoca desorden. Si no logra controlar la disciplina del público o el descontrol de algún jugador presente podrá suspender provisoriamente o definitivamente el encuentro presentando el informe respectivo al Comité pertinente.
- 7) Los jueces son las únicas personas que pueden estar dentro de la cancha con el jugador.
- 8) Los jueces pueden mantener diálogos referentes al juego, consultas observaciones, reclamos, etc. exclusivamente con los jugadores, no permitiendo diálogos o reclamos referentes al juego con el público.
- 9) En situaciones extraordinarias donde se torne difícil o imposible verificar alguna jugada, el Juez aplicará su criterio, siendo su decisión inapelable.
- 10) Toda situación que se plantee antes, durante o posterior al lanzamiento y que no estuviere contemplada en el presente reglamento, no se tendrá en cuenta.
- 11) La Mesa Coordinadora, hará un nuevo control de todos los resultados tomados en las planillas de control individual, parcial y general durante el encuentro, y ante cualquier error que surja de las sumas ya realizadas, se comunicará antes de finalizar la jornada. Pueden hacerse sugerencias a la Coordinación para posteriores reformas del Reglamento, pero el



que está en vigencia será inamovible.

ARTÍCULO 16. Los aspectos no contemplados en el presente reglamento, serán resueltos en última instancia por el Comité Organizador o Técnico según corresponda el caso.