



1) REGLAS GENERALES

1.1) Podrán participar todos los locales que posean **una diana homologada por REBI**.

La organización se reserva el **derecho de admisión de locales y jugadores**.

1.2) Según la LO 15/99 de 13 de Diciembre, de protección de datos personales, le informamos que sus datos constan en un fichero titularidad de REBI, ante quien usted podrá ejercitar sus derechos de acceso, rectificación y cancelación, y la cual los tratará para la información de competiciones, clasificaciones, publicaciones de la organización y en la página web correspondiente. Así mismo, le comunicamos que exclusivamente serán publicados su nombre, apellidos e información referente a servicios de la organización, cediéndolos únicamente a terceros cuando la intervención esté relacionada dentro de nuestro ámbito.

1.3) Los jugadores deberán mantener la **mejor compostura** durante los partidos en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al equipo al contrario. De igual manera es responsabilidad de un equipo el buen comportamiento de sus acompañantes.

1.4) Para **formar los grupos** de liga se siguen los siguientes criterios:

a) En primer lugar se tendrá en cuenta el **nivel de juego** de los jugadores de cada equipo (basado en las estadísticas de las competiciones anteriores).

b) Las **mejores partidas** jugadas en la liga (PPD ó MPR) servirán como baremo para incluir un jugador en uno u otro nivel de juego en los campeonatos organizados por REBI.

c) Los grupos de liga se intenta que sean de **zonas lo más cercanas** posible (pero siempre teniendo en cuenta el nivel de juego de los equipos).

d) Los **equipos nuevos** jugarán en un grupo entre ellos. Si no hay suficientes equipos nuevos en una zona, se incluirán en un grupo con ranking según el criterio de REBI

e) Los equipos con **mezcla** de jugadores nuevos y antiguos se les incluirá bien en un grupo nuevo, bien en un grupo de nivel conocido.

f) Un equipo **femenino** podrá jugar en un grupo masculino durante la liga, pero en los campeonatos regionales, Nacionales e internacionales, su participación será en un grupo femenino cuando exista esa categoría; si no fuera así jugarán en su nivel correspondiente.

g) Si un equipo sólo puede jugar un día en concreto de la semana, se intentará incluirle en el grupo de liga de su nivel que juegue ese día. Si no es posible, SE LE SUBIRÁ DE NIVEL a un grupo que juegue en la fecha solicitada equipo, YA QUE NO SE PUEDE ELEGIR DIA DE JUEGO.

1.5) Cada equipo tendrá un **capitán** que se responsabilizará de determinadas tareas concernientes al equipo, como rellenar las actas de liga durante los partidos, pedir documentación al equipo contrario, así como facilitar un número de teléfono para posibles consultas, etc. El capitán deberá tener un teléfono disponible (WhatsApp) y operativo 1 hora antes del partido.

1.6) Es responsabilidad del capitán de cada equipo tener **conocimiento de las reglas** de la competición, al igual que el resto de jugadores del equipo.

2) DNI

Es obligatorio apuntar el nº de **DNI, nombre y alias Radical** de cada jugador en el acta de juego de papel la primera vez que se participe en liga, en las demás jornadas no hará falta apuntar el DNI. Los datos deberán apuntarse de forma clara y legible.

2.1) El nº de **DNI** habrá que apuntarlo en la hoja de inscripción y en el acta de juego **la primera vez que se juega**. No será necesario apuntarlo en el resto de partidos (solo el primer partido). Tanto la hoja de inscripción como el acta de juego deberán estar firmados por el jugador.

2.2) Es **obligatorio identificarse** ante el equipo contrario. La negativa a presentar la documentación o la no comparecencia de un jugador cuando se le reclama, constituye una infracción. El partido se dará como perdido con la totalidad de partidas jugadas por el equipo que comete la infracción al equipo contrario. El equipo podrá ser expulsado de la competición.

3) FICHAJES

3.1) Cada equipo podrá fichar como mínimo **4 jugadores** y como máximo **7**. Los jugadores **apuntados** en la **hoja de inscripción** al principio de la liga son los únicos que podrán jugar en ese equipo (a excepción que fiche por otro equipo y comunique su baja a la organización).

3.2) Sólo se admiten fichajes hasta **¼ de la liga**. A partir de ahí ningún equipo podrá hacer fichajes. Aquellos jugadores que no hayan jugado antes de esa fecha (AÚN ESTANDO APUNTADOS EN LA HOJA DE INSCRIPCIÓN), no serán considerados jugadores del equipo, y no podrán ser dados de alta.

Para que un jugador pueda participar en cualquier campeonato por equipos organizado por REBI, tiene que ser considerado jugador del equipo y haber jugado al menos el **25% de las partidas posibles**.

3.3) Si un equipo tuviese más de 7 jugadores (es decir más de los permitidos) la/s última/s personas en jugar con ese equipo **no serán considerados como fichaje/s** (siempre dentro de los límites permitidos en el apartado 4.2), a no ser que notifiquen su cambio o baja de otros miembros del equipo en las oficinas de **REBI** por escrito.

3.4) Si un jugador durante la liga ficha por otro equipo, no podrá jugar en la **misma semana** en ambos equipos. Deberá pasar una semana (es decir, una jornada) mínimo entre la baja en un equipo y el alta en el nuevo (por ejemplo, si un jugador se da de baja en la 5ª jornada no podrá jugar hasta la 7ª jornada).

3.5) Un jugador podrá **cambiar de equipo** hasta la **mitad** de la liga, siempre que comunique su baja a la organización (por teléfono a las oficinas de REBI). El cambio del jugador debe ser comunicado antes del partido de liga y deberá ser autorizado por REBI. Habrá de pasar una semana para poder jugar en el nuevo equipo. Si el capitán del equipo no comunicase el cambio, el nuevo fichaje no será considerado válido y las partidas jugadas por el equipo se darán como ganadas al equipo contrario en su totalidad.

3.6) En caso que a un equipo le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que **no pertenezca** a ese equipo. Un partido se empieza con un mínimo de tres jugadores.

3.7) **Cualquier fichaje que se produzca una vez entregada la hoja de inscripción del equipo, deberá tener el consentimiento de la organización. Si se juzga que el nivel de juego de ese jugador es superior al del grupo al que pertenece el equipo por el que quiere fichar, no podrá jugar. Por ello, cualquier cambio que se produzca, tendrá que ser comunicado a REBI.** (ver punto 4.5).

3.8) Si un jugador participa en un equipo que **no es el suyo** o que no ha sido autorizado por REBI, las partidas jugadas por dicho jugador se darán por ganadas al equipo contrario en su totalidad, además de incurrir en una infracción (ver punto 2.3).

3.9) Si se tiene sospecha que un jugador no es de ese equipo, hay que indicarlo en el apartado de observaciones del acta de juego. Si la organización comprueba que no pertenece a ese equipo, las partidas jugadas por ese jugador se darán como ganadas al equipo contrario en su totalidad.

3.10) Si un jugador participa con identidad falsa y se comprueba, será expulsado de la presente liga y no podrá jugar con ningún equipo. Las partidas del equipo infractor se darán como ganadas al equipo contrario en su totalidad.

3.11) Si un jugador participa en dos equipos a la vez del mismo grupo, será expulsado de la presente liga y campeonatos de REBI, no podrá participar en ninguno de los equipos y se le impondrá una sanción. Está prohibido participar en dos equipos a la vez del mismo grupo.

4) LANZAMIENTO DE DARDOS

4.1) La línea de tiro está situada a 3 mts de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,72 cms de altura desde el suelo, y a 2.44 mts en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

4.2) Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro (en caso de ser una pegatina, si es láser no se puede pisar), pero no rebasar el borde. 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).

4.3) Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno. El jugador siempre tiene la opción de lanzar todos o cualquiera de los 3 dardos a la diana.

4.4) La diana electrónica puntúa automáticamente los dardos lanzados. El dardo no tiene que 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 si no alcanza la misma, pero nunca se podrá volver a lanzar el dardo.

4.5) Ocasionalmente, un dardo lanzado impactará contra otro clavado en la diana, y marcará la puntuación del anteriormente lanzado y no la del último. Esto es inevitable y se acepta como válida la puntuación que marque la diana electrónica.

4.6) Los dardos sólo han de lanzarse cuando la diana electrónica indique posición correcta para lanzar dardos. Si la diana electrónica no está en el juego, y en la posición correcta por cualquier motivo, la persona o equipo infractores (en este caso el equipo que tira) son responsables de poner las monedas necesarias para comenzar la partida de nuevo.

4.7) El jugador no podrá tocar la diana ni los dardos hasta que haya pulsado el botón de "cambio de jugador". Si un jugador quita un dardo y la diana electrónica da como ganador a ese equipo, se considerará infracción, y se dará como ganada la partida al equipo contrario, por tocar el dardo manualmente.

4.8) La puntuación registrada en la diana electrónica es la que corresponde al jugador, esta puntuación se aceptará siempre como la correcta.

4.9) Un dardo lanzado que no registre puntuación (p.ej. un dardo que se tira antes de encenderse la luz verde), no recibirá ninguna puntuación. Está prohibido marcar la puntuación manualmente.

5) AVERIAS

5.1) En caso de avería de la diana durante un partido, se anotará el resultado en la hoja de juego en el momento de la avería. Si se puede solucionar en el momento, continuará el partido.

5.2) Si no se pudiese arreglar en el momento: - Se puede seguir el partido en otra diana electrónica perteneciente a la organización con las puntuaciones que existiesen en el momento de la avería. - Si no se puede solucionar la avería, se pospondrá la continuación del partido. Los dos capitanes acordarán una fecha (no más tarde de una semana). El partido se reanudará con las puntuaciones anotadas en el acta de juego antes de la avería.

6) PUNTUACION EN LIGA y SISTEMA DE JUEGO

• Partido **GANADO**: 2 Ptos • Partido **PERDIDO**: 1 Pto • **No PRESENTADO**: 0 Ptos

6.1) SISTEMA DE JUEGO

Máster REBI- 6 Partidas **501 Team** Doble Out diana 25/50 y 6 Partidas **Cricket Team**.

1ª y 2ª División REBI- 6 Partidas **501 Team** Doble Out diana 50/50 y 6 Partidas **Cricket Team**.

3ª División REBI- 6 Partidas **501 Team** diana 50/50 y 6 Partidas **Cricket Team**.

7) SEDES DE JUEGO

7.1) Si un equipo cambia de sede **DEBERÁ COMUNICARLO AL EQUIPO CONTRARIO Y A LA ORGANIZACIÓN COMO MÍNIMO UN DÍA ANTES DEL PARTIDO**, deberá notificarse también por escrito.

7.2) **Cierre del local**: Los capitanes de los equipos son responsables de comunicar al equipo contrario cualquier problema que se produzca en su sede habitual que afecte a un partido de liga. Si el partido no se puede jugar deberán acordar un nuevo día de juego, y ponerlo en conocimiento de la organización (siguiendo la regla de aplazamiento de partidos y jugarlo en un periodo máximo de 15 días). Exceptuando las dos últimas jornadas.

7.3) **Cierre temporal**: Si un local cierra temporalmente por reformas, vacaciones, o motivo similar 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.

7.4) **Cierre definitivo del local** (clausura o similar): El equipo podrá seguir jugando cambiando de sede y comunicando los nuevos datos a la organización y al equipo contrario.

7.5) **Cambio de sede** de un equipo: Si un equipo, una vez iniciada la liga, cambia de local deberá ser en un local donde haya disponibilidad de día y de diana. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior (según criterio de REBI). Si no fuese así, no podrá cambiarse a esa sede de juego. Cualquier cambio que se produzca, deberá comunicarse al equipo contrario y a REBI lo antes posible (mínimo un día antes), para que pueda ponerse en conocimiento la nueva sede de juego al resto de equipos del grupo. Deberá notificarlo también por escrito.

7.6) **Diana ocupada con otro partido de competición de REBI**. Cuando coincidan 2 partidos de liga y sólo haya una diana electrónica en el local. Uno de los dos partidos puede jugarse en otra sede, siempre y cuando disponga de diana electrónica de REBI, o se podrá aplazar el encuentro (siempre siguiendo la regla de aplazamiento de partidos de la liga; (ver punto nº 13).

8) HORA DE COMIENZO

Los partidos comenzarán a las **22.00 horas** (Bierzo) **21:30h** (León) y **21:00h** (Asturias)

Se permite **media hora** de margen de cortesía hasta el comienzo del partido.

Si REBI indica en el calendario que un equipo comienza sus partidos a las 22:30 horas, dicho equipo tendrá un margen máximo de cortesía para comenzar a jugar de 15 minutos a partir de las 22:30 horas.

9) EQUIPOS QUE LLEGAN TARDE

Si un equipo se retrasa más de la media hora de cortesía, por cada 5 minutos que se demore perderá una partida. El límite será hasta las 22.45 horas. Si no llegasen a esta hora se dará el partido como NO PRESENTADO. Es decir, si un equipo llega con 3 jugadores o más a las 22.42 horas habrá perdido sus tres primeras partidas. El desarrollo del partido se iniciará en la cuarta partida.

A los equipos que tienen sus partidas programadas a las 22.30 horas y un margen de cortesía de 15 minutos se les aplicará el mismo sistema siendo su límite a las 23.00 h., posterior a esta hora el partido se considerará como NO PRESENTADO.

10) EQUIPOS NO PRESENTADOS

Si un equipo no se presenta a jugar:

10.1) A UN PARTIDO:

Si un equipo no se presenta a un partido se le considerará como equipo **no presentado** (n.p.) y se le dará **0 puntos**. (En caso de ponerse de acuerdo los 2 equipos para jugarlo nunca deberá transcurrir más de una semana). El equipo presente recibirá 2 puntos, pero no se le contabilizará ninguna partida a favor (véase regla 12 de "average particular"). Si el partido No Presentado corresponde al partido de ida, el partido de vuelta se jugará en casa del equipo que estuvo presente.

El equipo no presentado **perderá el 50%** de la beca que tenga que recibir como premio de la liga

10.2) A DOS PARTIDOS:

Si un equipo no se presenta a 2 partidos: **perderá el 100%** de la beca que tenga que recibir como premio de la liga.

Dependiendo de cuándo se produzca la retirada del equipo se aplicarán las distintas reglas:

(a) Si un equipo se retira durante la **1ª vuelta**, el resultado de los partidos jugados se **mantendrán**, pero dando por ganados a los equipos afectados. Los partidos que queden por jugar hasta finalizar la 1ª vuelta se darán como ganador al equipo contrario (2 puntos, pero ningún set). Los partidos de la 2ª vuelta se consideran como librados.

(b) Si el equipo se retira justo a **la mitad de la liga**, se mantendrán los resultados de los partidos jugados en la primera vuelta, pero dándolos por ganados a los equipos afectados. Los partidos de la 2ª vuelta de la liga se considerarán como partidos librados.

(c) Si un equipo se retira en la **2ª vuelta**, el resultado de todos los partidos jugados se mantendrán, pero dándolos por ganados a los equipos afectados. Los partidos que queden por jugarse hasta la finalización de la liga, se darán como ganados al equipo contrario (pero no se dará ningún set).

10.3) A TRES PARTIDOS:

Si un equipo no se presenta a 3 partidos se le **retirará** de la liga.

10.4) Si un equipo NO SE PRESENTA a una partida y es fuera de su sede de juego, **la vuelta** se JUGARÁ en **casa del equipo afectado**, es decir, en la sede del equipo que si se presentó.

11) AVERAGE PARTICULAR

Si al mirar el average particular, uno de los equipos tiene un partido como **no presentado** (n.p.) en su contra (entre ellos), **quedará fuera** de cualquier posibilidad de desempatar. Si al final de la liga hay empate a puntos entre dos o más equipos, se mirarán los **enfrentamientos directos** entre los equipos que empatan (average particular). El que más sets haya conseguido será el ganador. Si aún así, **siguiere existiendo empate** se aplicarán las siguientes reglas:

GRUPOS SIN ANOMALIAS

11.1) Se mirará el cómputo global de partidas ganadas con el resto de equipos del grupo durante toda la liga. **El que más sets haya conseguido** será el ganador.

11.2) Si aún así **persistiese** el empate, se jugará un **partido de desempate**. La sede del partido y la fecha de juego será asignada por REBI

11.3) Si hay empate entre 2 equipos y uno de ellos no ha jugado algún partido de liga, quedará **fuera** del empate.

GRUPOS DONDE SE HAN PRODUCIDO ANOMALIAS (como No Presentados, retirados, etc)

11.4) En aquellos grupos donde se haya producido algún empate (igualdad de puntos) y presente alguna anomalía, como equipos retirados y/o no presentados que afectasen para el desempate, en este caso se jugará directamente un **partido de desempate**. La sede del partido y la fecha de juego será asignada por REBI. Si no afectase al desempate se mirará el average particular entre los equipos empatados.

11.5) En aquellos grupos donde los equipos que han empatado cuenten con el mismo número de partidos no presentados a su favor. En este caso se mirará en primer lugar el **average particular** entre los 2 equipos empatados. Si continua el empate, Y CUENTAN CON EL MISMO Nº DE PARTIDOS NO PRESENTADOS A SU FAVOR A LO LARGO DE LA LIGA, se mirará el compute global con el resto de equipos. Si aún así continuase el empate se jugará un partido de desempate.

11.6) Si durante la liga, se produce el caso de que un jugador participó en un equipo que no es el suyo y el equipo fue sancionado y al final de la liga este equipo empatase con uno ó más equipos, quedará automáticamente fuera del desempate.

GRUPOS DONDE SE PRODUCE EMPATE ENTRE TRES O MAS EQUIPOS

11.7) En primer lugar se mirará el **enfrentamiento directo entre los tres, o más equipos que empaten**, el que **más partidas** haya conseguido será el ganador. Si se diera el caso, que continuase el empate entre tres (o más equipos) se decidirá al que **mas sets** haya ganado (pero sólo entre los que continúen empatando). Si aún así continuase el empate se mirará el average con el resto de equipos del grupo

(sólo de los equipos que siguen empatando). En último lugar, si persistiese el empate, se jugará un partido de desempate. La sede del partido y la fecha de juego será asignada por REBI y se comunicará a los equipos implicados. En cualquiera de los casos que hubiese que jugar un partido de desempate, el resultado del partido sólo servirá para deshacer un empate pero nunca se contabilizarán las puntuaciones de los jugadores para el ranking individual. EMPATE A TOP GUN (PRIMER PUESTO EN EL RANKING INDIVIDUAL). En caso de empate se otorgará el trofeo de Top-Gun al jugador que más partidas haya jugado. Si continua el empate se le asignará al que más partidas haya cerrado.

12) TRES JUGADORES

Un partido se puede jugar con **3 jugadores**

12.1) Las partidas del jugador ausente **no se saltarán** hasta que llegue dicho jugador. Una vez que éste llegue deberá presentar su documentación y **se jugarán las partidas que restan**, no pudiendo jugar aquellas en las que no estuvo presente.

12.2) **Si no llega** el 4º jugador, las partidas que queden se jugarán del siguiente modo: - Si se está jugando un partido de '01, el marcador del jugador ausente, se quedará siempre con '01 puntos y nadie podrá tirar en esa posición. - Si se produce en un partido de cricket, el marcador se quedará con 0 puntos y los números correspondientes abiertos (no iluminados). **Ningún** jugador puede tirar en esa posición.

12.3) **Está prohibido que alguno de los 3 jugadores juegue en el puesto del ausente.** Nadie puede jugar en el marcador del jugador que no está presente. El equipo contrario no deberá aceptarlo y el marcador del jugador ausente permanecerá inamovible.

12.4) Si otro jugador del equipo juega en el puesto del ausente, las partidas jugadas se darán como ganadas al equipo contrario. Dichas partidas jugadas se **descontarán** del resultado final del partido.

12.5) Si solo hubiese **1 ó 2** jugadores presentes en la hora límite, no podrá aplicarse esta regla. No se podrá jugar el partido y se considerará como **no presentado** para el equipo que sólo presente 1 ó 2 jugadores (ver apartado 10).

13) APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

Los partidos de liga se juegan en la fecha del calendario de REBI. 14) Si un equipo quiere aplazar una partida, deberá avisar como mínimo **el día antes** al otro equipo.

13.1) Si un equipo tiene que aplazar un partido por causas mayores ha de ponerse en contacto con REBI y con el equipo contrario. El otro equipo es **libre de querer aplazarlo o no** (responsabilidad del capitán). Si el otro equipo no quiere aplazarlo, el partido se juega en la fecha del calendario. En caso de haber problemas, deberá comunicarlo a REBI para que decida.

13.2) Si el partido es aplazado, ambos equipos se pondrán de acuerdo en ese mismo momento de la **nueva fecha de juego** y tendrán que notificarlo a REBI. El plazo máximo para aplazar un partido es **de 15 días**, siempre y cuando no sea en las dos últimas jornadas de la liga, ya que no se puede jugar ningún partido posterior a la última jornada de liga.

13.3) Cualquier malentendido sobre la fecha de juego de partidos aplazados, REBI avisara a ambos equipos una fecha de juego definitiva que no se podrá modificar. El equipo que no se presente a jugar en la fecha indicada por REBI, se le considerará como no presentado (es decir recibirá 0 puntos).

13.4) Cuando se aplaza un partido los capitanes de ambos equipos deberán comunicar a **REBI** la nueva **fecha** de juego por whatsapp al TEL: 670 47 99 52

13.5) Cualquier conflicto que aconteciese sobre lo mencionado, será **REBI** el que determine una solución, anteponiendo la imparcialidad y el cumplimiento del reglamento.

13.6) El último partido de liga no se puede aplazar, se podrá adelantar pero nunca jugarlo después del día fijado en el calendario de **REBI**. A no ser que **REBI** lo considere oportuno por el bien de la Liga.

13.7) Si un equipo o jugador gana un **viaje** oficial de **REBI** (regionales, nacionales o internacionales) y el viaje coincide con algún partido de liga, ese equipo tiene pleno derecho en aplazar el partido. Para ello deberá comunicarlo a REBI y al equipo contrario y fijar una nueva fecha, de acuerdo entre los dos equipos.

13.8) 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 la organización. **Si un equipo tiene un partido aplazado no podrá aplazar otro partido.** Si se produce la situación se dará 0 puntos al equipo que aplaze su segundo partido, a no ser que REBI lo considere por el bien de la Liga.

13.9) Si dos equipos tienen aplazada la misma partida IDA y VUELTA, se deberá jugar primero el partido de **IDA**. La liga terminará la fecha fijada en el calendario oficial. Ningún partido podrá aplazarse después del último partido de liga correspondiente a la última jornada de liga. A no ser que REBI lo considere oportuno por el buen funcionamiento de la liga. Si quedase algún partido por jugar una vez finalizada la liga no se anotará ningún resultado a ese encuentro. REBI se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

14) INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

14.1) INFRACCIONES

Cometer una infracción puede llevar a: perder un turno, perder una partida, perder el partido, sanción de partidos sin jugar, expulsión de la liga, expulsión del campeonato, o expulsión de otros torneos.

Todas las decisiones referentes a infracciones serán tomadas por el comité de la liga o la organización.

Los siguientes puntos constituyen **infracción**:

- Jugar en un equipo que **no** es al que **pertenece**.
- **Mal** comportamiento (actitud antideportiva) o mala conducta en general.
- **Maltrato** de la diana electrónica o material.
- **Falsificación** de actas tanto en identidad de jugadores, puntuaciones, o en hazañas.
- **Abandono** de partido (tanto si queda una ó más partidas sin jugar).

Cualquier manipulación indebida de la diana electrónica debido a la acción intencionada. Estos puntos pueden constituir una infracción, si es así juzgado por la organización o por el comité de competición, y dará lugar a la pérdida de una o varias partidas, un partido, expulsión de la liga, o expulsión de futuras competiciones.

14.2) PENALIZACIONES

Cometer una anomalía por parte del jugador puede llevar a la penalización de una **tirada** o de una **partida**. Es responsabilidad de cada jugador, comprobar que la diana electrónica esté en la posición correcta antes de lanzar los dardos. El juego se parará inmediatamente cuando se perciba alguna situación anómala.

a) Si un jugador lanza mientras la diana electrónica se encuentra en el marcador de un **contrario**. Se pueden dar varios casos: - Si el jugador lanza menos de 3 dardos en la posición de su oponente, se parará la partida, la diana electrónica se pondrá en su correcta posición apretando el botón de "cambio de jugador" y se le permitirá lanzar sus restantes dardos en la posición correcta. El juego continuará normalmente. Los marcadores se quedan como están. - Si el jugador lanza los 3 dardos en la posición de su oponente antes de observar la infracción, habrá completado su turno y el juego procederá normalmente avanzando el juego a la posición que corresponda.

b) Si un jugador lanza en la posición de su **compañero**. - Si un jugador lanza menos de 3 dardos, y se advierte la infracción, el compañero podrá completar el turno, pero ambos jugadores del equipo perderán el siguiente turno (6 dardos). - Si el jugador lanza los 3 dardos, habrá completado su turno. La diana será puesta en la posición correcta y ambos jugadores perderán su turno (6 dardos).

c) Si un jugador cierra una partida estando **bloqueado**, perderá la partida. - Si un jugador cierra una partida habiendo lanzado en turno sancionado, o bien de su compañero, pierden la partida.

d) El **maltrato** de la diana electrónica, así como del resto de material proporcionado por REBI, es responsabilidad del club. Este hecho se sancionará al dueño del club y a los jugadores que causen los daños (coste de reparación del material dañado) y/o sanciones deportivas a los equipos o jugadores implicados.

e) Marcar los dardos con la **mano**, es considerado infracción. - Si un jugador al retirar los dardos puntúa en el marcador de un contrario, se pondrá el marcador en la posición correcta y perderá su turno. - Si es en el marcador del propio jugador o de su compañero, la diana debe ponerse en la posición correcta y ambos jugadores perderán el siguiente turno (6 dardos).

14.3) Abandono de partida.

Si un equipo se retira durante la celebración de un partido, se le dará partido **no presentado**, no sumando ningún punto, aunque fuese ganando el partido. El abandono deberá anotarse en el apartado de observaciones y si REBI cree que ha sido justificable se determinará la solución correspondiente.

14.4) Se tendrán en cuenta la **buena fe** y maneras de actuar de ambos equipos cuando haya que tomar una decisión sobre la solución de un conflicto. 16.5) Los equipos expulsados o que no terminen una liga, si quisieran volver a jugar otra liga de REBI, permanecerán la siguiente liga en el mismo nivel que estaban o un nivel superior. A no ser que REBI tenga una justificación válida.

15) HOJA DE LIGA

15.1) Sólo pueden jugar **6 jugadores** como máximo en un partido. Son 4 jugadores titulares y 1 ó 2 jugadores suplentes. No se puede modificar el acta, si hay casilleros para 6 jugadores máximo, no se puede dibujar los casilleros de un séptimo jugador.

15.2) Es obligatorio jugar **todas** las partidas del acta, así como todos los partidos programados por REBI.

15.3) La hoja de juego ha de rellenarse correctamente. Hay que indicar claramente:

- **Nombre y Alias Radikal** de los jugadores.
- Nº del DNI, sólo habrá que indicarlo la **primera** vez que se juegue en cada liga.

15.4) En la parte superior del acta se anotarán los jugadores del equipo de casa, y en la parte inferior los jugadores del equipo visitante.

15.5) DESEMPATE

En caso de **empate** es obligatorio jugarla. Los dos capitanes elegirán un jugador de su equipo para lanzar un dardo al **centro** y ver quién comenzará la partida. El jugador que centre tendrá que jugar la partida, es decir no puede centrar un jugador que vaya a ser suplente.

CENTRAR

El equipo que perdió la partida anterior, lanzará primero el dardo al centro, después lanzará el jugador del equipo contrario. El equipo cuyo dardo esté más cerca del agujero central de la doble diana comenzará el desempate. Si hubiera dudas de qué dardo está más próximo al centro se contarán los agujeros. (Se cuentan todos los agujeros, incluidos los de la doble diana). A EXCEPCION DE Si un jugador clava su dardo en el agujero central de la doble diana, tendrá que retirar su dardo para que el segundo jugador tenga la misma oportunidad. Si un dardo se cae se puede lanzar otro hasta que se clave. Si al lanzar ambos jugadores, continúa el empate, tendrán que volver a lanzar en orden inverso hasta que haya un ganador. Los dardos hay que dejarlos clavados, a excepción del agujero central de la doble diana. Una vez decidido el desempate, comenzará el equipo que ganó al centro. En esta partida participarán cuatro jugadores por equipo. Dos jugadores lo harán en un marcador y los otros dos en un segundo marcador.

15.6) ULTIMA RONDA

Si se llega a la última ronda de juego y la diana electrónica **termina** la partida, la propia diana decide el vencedor de la misma. Excepción: si durante un partido de cricket se alcanza la última ronda de juego y la diana electrónica finaliza el partido, el equipo que más puntos tenga es el ganador (independientemente de a quién de la diana como ganador). Esta regla se aplica sólo en este caso. Si la diana electrónica determinase empate se repetirá la partida. Si se llega a la última ronda y la diana no termina la partida, los jugadores seguirán jugando hasta terminarla.

15.7) CAMBIOS

El capitán podrá realizar como máximo **2 cambios** en el transcurso del partido. El jugador saliente **no podrá volver a jugar en ese acta** ni siquiera en el desempate. Los cambios, pueden realizarse uno a uno o los dos a la vez. El requisito imprescindible es seguir el acta de juego. Un jugador sólo puede sustituir a un jugador, no puede sustituir a 2 jugadores. En caso de que un jugador juegue en el puesto de 2 jugadores la sanción en este caso es, que las partidas jugadas por este equipo se darán como ganadas en su totalidad al equipo contrario.

15.8) FIRMA DEL ACTA

Al finalizar un encuentro, los capitanes de los dos equipos firmarán el acta de juego, haciéndola en ese momento definitiva, sin tener derecho a ninguna reclamación (salvo que REBI observe alguna anomalía). Cualquier anomalía, durante el partido, se debe anotar en el apartado de **observaciones**. Al finalizar el partido los capitanes de ambos equipos firmarán el acta y después REBI comprobará los comentarios escritos en las observaciones. Si durante el partido no se anotase ningún comentario en el apartado de observaciones, estando presentes ambos equipos, no será considerado posteriormente como anomalía. Si se presentase una observación se comprobará el acta recibida en la organización y la del equipo contrario. Si la observación no apareciese en el acta del equipo contrario no se atenderá. Si, por el contrario, el acta del equipo contrario no apareciese se aceptaría la observación del acta original. Cada equipo participante se quedará con una copia de la hoja de juego y el original lo entregará la sede del equipo local a la organización de la liga. Las copias se archivarán en la carpeta del equipo, que deberá permanecer en el local a disposición de la organización. Si no aparece el acta en REBI y se reclama a los locales o equipos implicados, siendo obligación suya la de conservar la copia en los mismos, hay que repetir el partido. Si no hay fecha disponible para jugar, se dará como resultado 0 puntos (0-0) a los dos equipos.

16) REGLAS GENERALES DE JUEGO

La línea de tiro está situada a **3 mts** de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a **1,72 cms** de altura desde el suelo, y a **2.44 mts** en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

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

- a) Utilizar dardos con puntas de **plástico**.
- b) Las plumas podrán tener cualquier tamaño/longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20,32 cms de longitud total.
- c) Las plumas no podrán tener una anchura de 19 mm "medidas desde el "palo" hasta el borde de la pluma y en ningún caso podrán tener mas de 4 alas.
- d) Los dardos **no** podrán tener **puntas rotas o cortadas**.
- e) Los dardos podrán ser **inspeccionados** a petición de los jugadores o árbitros. Está prohibido jugar con dardos imantados y todo aquel que rebase el peso de **20 grs.** (dardo montado); es decir el dardo montado. En este caso, se pierden todas las partidas jugadas por el jugador infractor durante el partido que se esté jugando y continuará el desarrollo del mismo con dardos reglamentarios.

16.2) Cada jugador puede lanzar un máximo de **3 dardos** por turno. Únicamente deberán ser lanzados cuando la máquina avise "TIRE" y el marcador del jugador correspondiente esté encendido. No es obligatorio que un jugador lance los 3 dardos en cada turno. El jugador podrá

lanzar menos de 3 dardos o ninguno. Un jugador podrá lanzar siempre sus 3 dardos a no ser que cometa una infracción.

16.3) Cualquier dardo lanzado **contará** como lanzamiento haya quedado o no registrado en la diana electrónica. Un lanzamiento se contabiliza aun en el caso de que falle y salga rebotado de la diana o si falla por completo. Un jugador **no podrá repetir** ningún lanzamiento. Dardos que se hayan **caído podrán ser lanzados** aunque hayan rebasado la línea de tiro.

16.4) Los dardos que estén en la diana **no** podrán **tocarse** hasta que finalice el turno, el “cambio de jugador” esté activado y que la diana electrónica reconozca que el turno ha finalizado. EXCEPCIONES: • Cuando un dardo este en la diana y la máquina avise “**ATASCADO**” en cuyo caso el dardo deberá ser retirado por un arbitro antes de que se lancen otros dardos. • Cuando se lancen menos de tres dardos por turno, ver apartado 18.2.

16.5) Una ronda queda definida como el periodo de tiempo transcurrido entre el final de su turno y el inicio de su siguiente turno. En partidas con varios jugadores en un mismo marcador, una ronda queda definida como el final del turno de un jugador/a hasta el inicio del turno de su compañero/a.

16.6) Los jugadores pueden recibir **consejos** de su capitán o compañeros.

16.7) PUNTUACIÓN DE LA DIANA

La puntuación de la diana es la que reciben los jugadores. Los jugadores aceptan que la **DIANA TIENE RAZON** con una excepción: **ULTIMO DARDO TIRADO PARA GANAR LA PARTIDA**, es decir si el dardo no es registrado y se ha lanzado correctamente (dentro del turno) y está clavado se dará como válido. Ej. Si a un jugador le quedan 24 puntos, su primer dardo es un 9 y no lo registra la diana, su segundo dardo es un 15 y sí lo registra, y el tercero es un 9 no lo registra y está clavado, el último dardo es correcto. Si hay cualquier duda de que la diana electrónica esté funcionando correctamente, habrá que parar el juego y: 1. No tocar los dardos 2. No apretar botón CAMBIO DE JUGADOR 3. Los capitanes intentan resolver la situación 4. Si no pueden resolver la situación será necesario cambiar de diana y continuarán la partida con las puntuaciones correspondientes.

16.8) PUNTUACIÓN DE LOS DARDOS

a) Para que un dardo puntúe pueden producirse cualquiera de estas posibilidades:

- **Clavarse** en la diana.
- Si la **diana reconoce** el dardo como lanzado no importa que esté clavado, incluso el dardo de cierre.
- Solamente con un dardo de cierre: Si la diana reconoce el dardo pero falla en la puntuación del mismo y se ha lanzado correctamente (dentro del turno), un árbitro debe comprobar que el dardo esté clavado en el número de cierre. La partida se dará por ganada al jugador o equipo que haya lanzado ese dardo.

b) Otras circunstancias:

- Si un dardo REBOTA en la diana, y marca o no la puntuación, no puede ser lanzado de nuevo, ni marcado manualmente.
- Si se lanza uno o más dardos antes de que se encienda la **LUZ VERDE**, se contarán como lanzados. No podrán ser tirados de nuevo ni marcados manualmente. **PULSAR SIEMPRE EL BOTON DE CAMBIO DE JUGADOR ANTES DE RETIRAR LOS DARDOS.**
- Si una partida está puesta en el **JUEGO INCORRECTO** la partida queda invalidada y hay que volver a empezar de nuevo en el juego correcto. El equipo infractor debe poner las monedas. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse antes de lanzar que la diana está puesta tanto en el juego como en el marcador correcto.
- **Anotar siempre el PPD ó APR** de cada jugador en el casillero (excepto en la última partida).

17) REGLAS DE JUEGO '01

Todos los jugadores empiezan con '01 puntos en su marcador e intentarán llegar a cero. Si un jugador realiza una puntuación superior a la necesaria para llegar a cero "se habrá pasado" volviendo el marcador a la puntuación que tenía el jugador al inicio de turno. Cuando un jugador llega a **cero**, la partida se termina. El equipo ganador es aquel que tenga la puntuación combinada más baja (ambos jugadores). Si la puntuación del partido termina en empate, ganará el jugador/equipo que determine la diana electrónica (excepción ver apartado

17.1). Si un jugador alcanza cero cuándo está "bloqueado", o con turno sancionado, volverá a la puntuación anterior antes de iniciar la tirada. **FORMATO DE '01** La diana sencilla y la doble diana puntúan 50 puntos (Full Bulls-Eye). Abrir y cerrar la partida se puede realizar en sencillo. Se puede dar el caso que algún grupo de liga o en alguna competición se juegue en un formato diferente, siempre se anunciará a los equipos implicados.

18) REGLAS DE JUEGO CRICKET

El objetivo será cerrar los números 20, 19, 18, 17, 16, 15 y la diana en cualquier orden antes que el contrario. El jugador/equipo que consiga cerrar antes todos los números y la diana y que tenga una puntuación igual o superior en su marcador habrá ganado. **FORMATO DE CRICKET** La diana siempre será puesta con diana dividida (SPLIT-BULL 50/25 puntos). La diana exterior contará 25 puntos o una marca y la diana interior contará 50 puntos o como doble marca.