

FED (Federación Española de Dardos)



- [Home](#)
- [Sobre Nosotros](#)
- [Andaduras de la FED](#)
- [Reglamento Electrónico](#)
- [Acceso Delegados.](#)
- [Delegaciones](#)

Reglamento Electrónico

REGLAMENTO GENERAL DE JUEGO PARA EL DARDO ELECTRONICO

INDICE

- 1- INSTALACIONES
- 2- DIANAS Y DARDOS
- 3- DEFINICION DE CONCEPTOS
- 4- LANZAMIENTO
- 5- PROHIBICIONES
- 6- UNIFORMES
- 7- JUGADORES
- 8- DISPOCISION FINAL

CAPITULO 1

INSTALACIONES OBLIGATORIAS

ARTICULO 1- Las instalaciones obligatorias para la practica de los dardos en competición oficial son las siguientes: A. Cancha de juego: Es el área donde esta instalada la diana y comprende las siguientes distancias: 2 metros de ancha por 3 metros de larga. La diana estará colocada en la pared o soporte frontal a una altura de 1.73 metros, medido desde el suelo hasta el centro de la diana. La medida de anchura de la cancha se mide desde el centro de la diana(1 metro por cada lado).

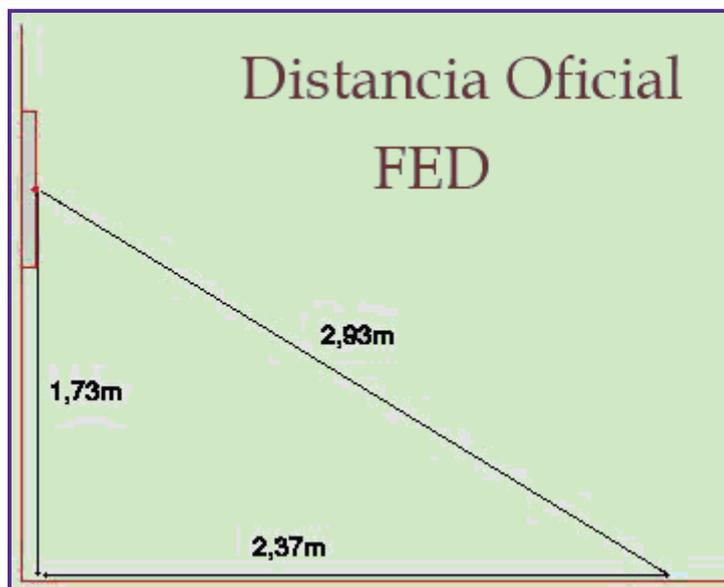
La línea de tiro estará colocada a una distancia de 2.37 metros, medido desde la paralela imaginaria de la cara delantera de la diana y será de un mínimo de 1 metro de ancha.

La diagonal resultante deberá de tener 2.93 metros medido desde el centro de la diana a la línea de tiro.

La iluminación de la diana será de un mínimo de 40 watios, colocado de forma que no produzca sombras al tener dardos clavados y no entorpezca el lanzamiento(deslumbre al lanzador o se interponga en la cancha).

Para las anotaciones de las partidas, se dispondrá de un marcador electrónico en funcionamiento con la diana, con los lectores debidamente visibles y según las normas específicas.

Para los delegados o jueces-arbitros, de dispondrá de una mesa para la confección de las actas.



CAPITULO 2

DIANAS Y DARDOS

ARTICULO 2 Las dianas para la competición oficial deberán de reunir las siguientes condiciones:

A- Deberán de ser automáticas y los colores serán:

Puntuación simple=Alternativo azul y rojo, iniciándose en el número 1 en rojo.

Puntuación doble y triple=Alternativo rojo y azul, iniciándose en el número 1 en azul.

El centro de diana tendrá el color azul y la doble diana el color rojo.

La disposición de los números será:

En la parte de arriba el 20 y hacia la derecha 1,18,4,13,10,6,15,2,17,3,19,7,16,8,11,14,9,12, y 5

El aro recojedardos será de color negro.

B-Las medidas de las dianas serán:

DIAMETRO= 34 Cm. Medido desde el aro exterior blanco de la puntuación doble.

ARO RECOJEDARDOS= Tendrá una anchura mínima de 5 Cm.

CENTRO DE DIANA= 3,5 Cm y 1,5 Cm. para la doble diana.

PUNTUACIONES DOBLE Y TRIPLE= 13.5 mm.

C- Los dardos permitidos para la competición serán de cualquier material y deberán de constar de:

PUNTA, de plástico pero que permita quedar clavado el dardo en la diana.

BARRIL, de cualquier material.

CAÑA, de cualquier material.

COLA, de cualquier material

El conjunto de todas las partes no excederá de un largo superior a 18 Cm. y un peso superior a 18 Gramos.

Tiro con cerbatana:

La modalidad de cerbatana tendrá las mismas normas de aplicación, siendo las cerbatanas de un largo no superior a 75 centímetros ni inferior a 50 centímetros y los dardos de plástico en su totalidad.

La línea de tiro en cerbatana será de 337 centímetros desde el paralelo de la diana.

En las colas podrá llevarse publicidad, siempre que las normas de la competición correspondiente no lo prohíban.

CAPITULO 3

DEFINICION DE CONCEPTOS

CANCHA DE JUEGO .- Area total para la practica del juego de medidas 2 x 3 metros.

DIANA .- Blanco al cual se lanzan los dardos.

LINEA DE TIRO .- Línea que situada a 2'37 metros de la diana delimita la distancia desde la cual se

lanzan los dardos.

JUEGO .- Partida a 301,501 etc..... entre dos jugadores ó parejas.

SET .- Partida a uno ó varios juegos.

ENCUENTRO .- Serie de partidas entre equipos disputada a varios SETS.

LANZAMIENTO .- Turno de tiro del jugador, que consiste en lanzar tres dardos, salvo la finalización que puede ser solo con uno o dos.

En el caso de tener que decidir el turno de lanzamiento, se lanzara un dardo por jugador, y el que mas se acerque al centro de la diana saldra primero, en caso de empate lanzaran otro dardo , cambiando el turno y sin retirar los dardos anteriores. En el caso de que el primer jugador clavara el dardo en el unico centro, si que debera de retirarlo, para dar posibilidad de empate al contrario (unico caso).

CAPITULO 4

LANZAMIENTO (Normas)

ARTICULO 3

Durante el juego se deberá de respetar las siguientes normas de lanzamiento.

A. El jugador deberá de comprobar antes del lanzamiento, si su turno es el correcto y los marcadores señalan la puntuación correcta.

Toda reclamación a la puntuación no será valida si ya se ha lanzado de nuevo.

B. El jugador no podrá pisar ni sobrepasar la línea de tiro durante el lanzamiento, pudiendo ser advertido en la primera ocasión y descalificado si persiste en ello.

C. El jugador, una vez finalizado su turno se colocara detrás del siguiente lanzador y no podrá despistarlo con voces o sonidos, pudiendo ser advertido y sancionado.

D. El jugador podrá recibir información de como terminar la partida, por parte de su Entrenador o Capitán del Equipo.

E. El jugador no podrá anotar puntos con la mano en su marcador o el del contrario. Por ello el jugador deberá de fijarse que el lanzamiento que va a efectuar es el correcto de su marcador. Si terminado el lanzamiento de los tres dardos, la máquina no hubiera descontado alguno de los dardos, el jugador hará el cambio de marcador manualmente.

F. Todo dardo lanzado en dirección a la diana no podrá ser lanzado de nuevo, haya ó no alcanzado puntuación.

El jugador aceptará la puntuación que señale el marcador electrónico en todo momento, salvo en los casos siguientes.

1.1. Que el dardo del lanzado, este clavado en los agujeros del segmento necesario para finalizar la partida, que sera valido aunque la maquina no lo hubiera marcado.

1.2. Que se compruebe que el marcador falla en un porcentaje superior al 10% de los dardos lanzados, tras lo cual se anulará la partida.

1.3. Que el dardo este clavado fuera del segmento necesario para finalizar el juego y la maquina de por cerrada la partida, con lo que no será valido el cierre. En este caso se continuará la partida con marcación manual o electrónica poniendo los marcadores como estaban, contando el dardo lanzado como tal y descontando la puntuación, si la hubiera conseguido, al estar en otro segmento de puntuación.

G. Ningún otro jugador o público podrá detener el lanzamiento de un jugador, salvo el arbitro.

H. El juego finalizará cuando el jugador alcance la puntuación cero, conseguida con el numero doble necesario.

I. Es de educación deportiva el saludar con un estrechamiento de manos antes y después de cada set al jugador contrario.

CAPITULO 5

PROHIBICIONES

ARTICULO 4

Durante el lanzamiento en una partida queda prohibido:

Comer,Beber,Fumar Etc...

Tener un comportamiento antideportivo para con los jugadores ó público en general.

Disputar los encuentros sin camiseta, camisa u otra prenda de vestir.

CAPITULO 6

UNIFORMES

ARTICULO 5

El uniforme de juego será en todos los casos el que marque cada competición, teniendo en cuenta que no puede desarrollarse un encuentro si los jugadores no van vestidos correctamente.

En competición oficial será como mínimo necesario la parte superior (camiseta, camisa etc.).

Todos los componentes del equipo deberán de ir uniformados con el mismo modelo y color de camisa etc... pudiendo llevar publicidad, salvo en los casos de competición con normas específicas.

En el caso de llevar publicidad, deberá de llevarse el nombre del club ó escudo del mismo. No podrá llevarse publicidad sin llevar el nombre del club.

CAPITULO 7

JUGADORES

ARTICULO 6

Los jugadores de los equipos deberán de estar en posesión de la ficha federativa y de alta para poder disputar partidas.

Los jugadores tendrán la categoría que les corresponda dentro de su provincia, y en los campeonatos de España disputarán sus partidas en la división que les corresponda según su calificación Nacional.

Los jugadores de equipos filiales podrán en su provincia disputar 4 encuentros con el equipo de superior categoría y seguir actuando en el filial. Una vez disputado el 5º encuentro, no podrá volver a jugar con el equipo filial en la misma temporada.

CAPITULO 8

DISPOSICION FINAL

ARTICULO 7

La Federación y en su caso el Comité de competición correspondiente son los órganos que deberán de interpretar este reglamento de juego y solventar cualquier anomalía que pudiera surgir durante la competición.

Los jugadores y Clubes podrán interponer recurso a los fallos del comité al estamento correspondiente, en el plazo de 15 días.

