

REGLAMENTO PARA TORNEO DE DRYGS

Se lanzaran 5 dardos por ronda desde una distancia de 18 metros, en un total de 5 rondas .

Los puntajes que podrán obtener los dardos oscilan entre el 1 y el 10 contando desde afuera hacia adentro de la diana.

Cada tirador tendrá un tiempo de 1,5 (uno y medio) minutos por ronda (como máximo) para lanzar las 5 dardos.

Los dryggers, una vez que se de la señal sonora de finalización de la ronda irán “caminando” hacia la diana asignada a cada uno junto al scorer asignado para fiscalizar el puntaje obtenido para luego juntar los dardos 2,5 (dos y medio) minutos aprox. para todo esto. No podrán estar asignados a cada parapeto mas de 6(seis) tiradores.

Se utilizaran dispositivos sonoros y visuales para el control de tiempo. Si hubiera una discrepancia entre el dispositivo sonoro y el dispositivo visual, el dispositivo sonoro tendrá la preferencia.

EL VALOR DE LOS DARDOS

El dardo lanzado correctamente tendrá el valor del sector de la diana donde haya impactado, pero si esta impacta sobre una línea divisoria entre dos puntajes diferentes o entre dos colores diferentes, el puntaje que se le otorgara a el dardo será el del sector mas alto (Por ejemplo: si el dardo impacta en la línea que divide el 7 y el 8 el puntaje que se le dará a el dardo será 8; si el dardo impacta en la línea que divide el 1 con el exterior de la diana el puntaje será 1).

- Si un dardo impacta fuera de el blanco asignado al tirador, o en un blanco que no le fue asignado tanteara como 0 (cero) y se anotara en la planilla como 0(cero).

DARDO CORRECTAMENTE LANZADO

El tirador lanza el dardo en el turno que le corresponde y en el momento en que el juez de línea lo indica, teniendo un pie a cada lado de la línea de tiro.


El tirador podrá cambiar de dardos durante el tiempo que tiene para realizar la ronda de tiro.

El tirador no podrá tirar más de 5 dardos por ronda.

El tirador no puede sacar ni tocar el los dardos antes de que el tanteador o scorer fiscalice y anote los puntos de todos los dardos que impactaron en la diana. De lo contrario el dardo que es tocado o retirado antes de esto será marcada como 0.

COMO SE DEBE ANOTAR EN LA TARJETA DE PUNTOS

Tarjeta de Puntaje:

 DrYgs Una nueva forma de impactar... !! Drygger : Control:							
	1	2	3	4	5	Tot	Par cial
1	9	7	6	3	1	26	26
2	10	8	4	2	0	24	50
3							
4							
5							
6							
7							
TOTAL							76
Firma Drygger				Firma Control			

El puntaje se deberá anotar de mayor a menor en los 5 casilleros de puntaje.

Ejemplo 1: si los dardos lanzados en la primera ronda fueron 9, 3,6,1 y 7 se anotaran de mayor a menor como se muestra en la Fig.1 (1er Ronda)

Ejemplo 2: si las dardos lanzadas en la segunda ronda fueron 10, 4,8,2 y un dardo impacto fuera de la diana se anotara como se muestra en la Fig.1 (2da Ronda)

EMPATE

Si hay empate entre tiradores que se disputan 1º, 2º o 3º puesto se desempatará primero con una ronda más, luego con otra, mejor puntaje con un solo dardo y por último se lanzará una moneda.

AVISOS

Solo usar equipo aprobado para este deporte que cumpla con las normas de seguridad como ANTEOJOS, protector de seguridad en la gomera y dardos especialmente adaptados.

No se permite fumar en o delante de la zona de dryggers.
Ningun drygger puede tocar el equipamiento de otro, sin su consentimiento.

Ningún atleta puede tensar su gomera, con o sin dardo, excepto cuando esta en la línea de tiro.

Mientras el tiro se esta desarrollando, solo los dryggers que tienen el turno de tirar pueden estar en la línea de tiro.

No se pueden tocar ni los dardos ni los blancos hasta que todos los dardos del blanco han sido anotados.

Cuando tense las ligas de la gomera, un drygger no puede utilizar una técnica que, en opinión de los Jueces, pueda permitir al dardo, si se suelta accidentalmente, volar mas allá de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad.

La decisión del Juez es inapelable.

PARA LOS COMPETIDORES DE TODAS LAS DIVISIONES, EL SIGUIENTE EQUIPO NO ESTA PERMITIDO.

Cualquier dispositivo de comunicación, o auriculares delante de la línea de espera del campo de entrenamiento, y en cualquier momento, dentro de los recorridos.

Cualquier parte del equipo de un competidor que haya sido añadida o modificada para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.