

# **INDICE**

- 1. REGLAS GENERALES**
- 2. CARNETS / DNI**
- 3. AVERIAS**
- 4. FICHAJES**
- 5. ASCENSOS Y DESCENSOS**
- 6. LANZAMIENTO DE DARDOS**
- 7. HORA Y DÍA DE COMIENZO DE LAS PARTIDAS**
- 8. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y PARTIDAS APLAZADAS**
- 9. TRES JUGADORES**
- 10. PUNTIACIÓN EN LIGA**
- 11. AVERAGE PARTICULAR**
- 12. HOJA DE LIGA**

## **1. REGLAS GENERALES**

- 1.- Podrán participar todos los locales que posean una diana homologada por BierzoDarts. La organización se reserva el derecho de admisión de locales y jugadores.
- 2.- Según la LO 15/99 de 13 Diciembre, de protección de datos personales, se informa a los jugadores, que sus datos constarán en un fichero titularidad de BierzoDarts, donde podrán ejercitar sus derechos de acceso, rectificación y cancelación. Estos se utilizarán para la información de competiciones, clasificaciones y publicaciones de la organización, en la página web [www.bierzodarts.com](http://www.bierzodarts.com). Así mismo le comunicamos que únicamente serán publicados su nombre y apellidos, junto con la información referente a las diferentes competiciones.
- 3.- Cada equipo deberá nombrar una capitán, que deberá facilitar un número de teléfono donde poder localizarle, con quien se comunicará BierzoDarts, en caso de necesidad.
- 4.- Los jugadores deberán mantener la mejor compostura durante los partidos en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al equipo contrario.

## **2. CARNETS / DNI**

- 1.- Los carnets serán gratuitos y necesarios para poder participar en campeonatos nacionales, regionales, etc.
- 2.- Para obtenerlos será necesaria una fotografía reciente y una fotocopia del DNI.
- 3.- Es obligatorio escribir el número del DNI de cada jugador en la primera partida de cada liga, o en la primera partida que juegue cada jugador en caso de ser fichajes nuevos.

## **3. AVERIAS**

- 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 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, o posponerla para seguir jugando una vez se solucione la avería. En todo caso, deberán decidir los capitanes de los equipos si se juega en otro local o se aplaza.

## **4. FICHAJES**

- 1.- Cada equipo podrá fichar un mínimo 4 jugadores y un máximo 6. Los jugadores apuntados en la hoja de inscripción al principio de la liga son los únicos que podrán jugar en ese equipo (a excepción de que fichen por otro equipo y comuniquen su baja a la organización).

2.- Sólo se admitirán fichajes hasta la 1ª vuelta de la liga, a partir de la 2ª vuelta ningún equipo podrá hacer fichajes. Estos deberán ser comunicados a BierzoDarts para su aprobación.

3.- Si un jugador participa en un equipo que no sea el suyo, que no haya sido autorizado por BierzoDarts, juegue en un nivel que no le corresponda o intente falsear su media, las partidas jugadas por dicho jugador se darán por ganadas al equipo contrario, además de incurrir en una infracción.

4.- 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.

5.- Si un jugador participa en dos equipos a la vez, será expulsado de la presente liga y campeonatos de BierzoDarts, no podrá participar en ninguno de los equipos y se le impondrá una sanción. Está totalmente prohibido participar en dos equipos a la vez.

## **5. ASCENSOS Y DESCENSOS**

1.- Ascenderán el primer y segundo clasificado de cada grupo de liga. En caso de que alguno de ellos abandone la competición en la siguiente liga, sería el tercer clasificado el que ascendería y así sucesivamente.

2.- Descenderán los 2 últimos clasificados de cada grupo de liga. En caso de que alguno de ellos abandone la competición en la siguiente liga, sería el antepenúltimo clasificado el que descendería y así sucesivamente.

3.- La Organización se reserva el derecho a modificar esta norma en caso necesario para el buen funcionamiento de la liga.

## **6. LANZAMIENTO DE DARDOS**

1.- Comenzará lanzando el equipo que juega en casa. La 2ª partida, comienza el equipo que haya perdido la anterior y así sucesivamente hasta la partida nº12. La partida nº13 solo se jugará en caso de empate, y los equipos deberán centrar a diana para fijar el orden de salida de la misma.

2.- La línea de tiro está situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,72 metros de altura desde el suelo, y a 2,44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

3.- Durante el lanzamiento, el jugador podrá pisar la línea de tiro, pero en ningún caso podrá rebasar el borde de esta.

4.- Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno. El jugador siempre tiene la opción en lanzar todos, o cualquiera de los 3 dardos a la diana.

5.- 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.

6.- Los dardos solo han de lanzarse en el momento que indique la diana electrónica. Si un jugador lanza antes de tiempo, el dardo se contará como nulo, y en ningún caso podrá marcarse su puntuación.

## **7. HORA Y DÍA DE COMIENZO DE LAS PARTIDAS**

1.- Los **PARTIDOS COMENZARÁN** los **VIERNES** a las **22:00** horas. Se permite media hora de margen de cortesía hasta el comienzo del partido.

## **8. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y PARTIDAS APLAZADAS**

1.- **LAS PARTIDAS DEBERÁN APLAZARSE CON AL MENOS 1 DÍA DE ANTELACIÓN.** Cada equipo podrá aplazar un máximo de 4 partidas en cada liga. Con esto pretendemos contribuir al normal desarrollo de la liga.

2.- Ningún partido podrá ser aplazado después del final del campeonato, cualquier partido que no se haya jugado una vez acabado el campeonato, se dará como nulo a los 2 equipos.

3.- Si un equipo no se presenta a un partido, se le considerará como equipo no presentado (NP), obteniendo -1 punto, y se dará el partido ganado al equipo contrario. El equipo presente recibirá 2 puntos, pero no se le contabilizará ninguna partida a favor. En caso de ponerse de acuerdo los 2 equipos para jugarlo, nunca deberán transcurrir más de 15 días.

4.- Si el partido No Presentado corresponde al partido de ida, el partido de vuelta se jugará en casa del equipo que estuvo presente.

### **8.1 PARTIDAS NULAS**

- En caso de que la organización decida que una partida es Nula, se repartirá 1 punto a cada equipo de dicha partida.

## **9. TRES JUGADORES**

- 1.- Si al comienzo de un partido solo se presentan 3 jugadores, se podrá comenzar el partido con esos 3 jugadores, saltando las partidas que correspondan al 4º jugador hasta que este llegue.
- 2.- Si el 4º jugador no llega, se jugarán el resto de partidas dejando el marcador de este en jugador libre.
- 3.- De mutuo acuerdo entre los 2 equipos, podrán jugar en la casilla del 4º jugador los otros 3 alternándose, o jugar otro de inferior categoría y siempre con menos PPD que la media del equipo.

## **10. PUNTIACIÓN EN LIGA**

- 1.- Partida ganada 2 puntos.
- 2.- Partida perdida 1 punto.
- 3.- Partida No Presentada (NP) -1 punto.
- 4.- Partida no disputada 0 puntos.
- 5.- Partida Nula 1 punto para cada equipo.

## **11. AVERAGE PARTICULAR**

- 1.- Si al final del campeonato hay empate a puntos entre 2 o más equipos, se mirarán los enfrentamientos directos entre los equipos que empatan. El que más partidas haya conseguido será el ganador.
- 2.- Si todavía siguiese existiendo empate, 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.
- 3.- Si aún así persistiese el empate, se jugará un partido de desempate. La sede del partido y la fecha de juego serán asignadas por Bierzodarts.
- 4.- Si un equipo tiene algún partido No Presentado (NP) o si es sancionado porque haya participado en él un jugador que no esté inscrito en el mismo, pierde toda opción a desempatar.

## **12. HOJA DE LIGA**

- 1.- Solo podrán jugar 6 jugadores como máximo en un partido. Son 4 jugadores titulares y un máximo de 2 suplentes.

2.- Para optar a los premios, es obligatorio jugar todas las partidas del acta, así como todos los partidos programados por BierzoDarts.

3.- El acta de cada partido ha de rellenarse correctamente, indicando: ·

Nombre y apellidos en mayúscula de los jugadores.

· Nº de DNI (sólo habrá que indicarlo la primera vez que se juegue en cada liga).

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

· La última partida es obligatorio jugarla. Se elegirá un jugador de cada equipo para lanzar un dardo al centro y ver quién comienza la partida.

· Al finalizar cada partido, los capitanes de cada equipo firmarán el acta de juego, haciéndola en ese momento definitiva, sin tener derecho a ninguna reclamación posterior (salvo que BierzoDarts observe alguna anomalía).

***AL FINALIZAR UN PARTIDO, EL CAPITAN DEL EQUIPO LOCAL, DEBERÁ ENVIAR UN SMS O WHATSAPP CON EL RESULTADO DEL MISMO AL Nº 606853255, INDICANDO NOMBRE Y Nº DE PARTIDAS GANADAS DE CADA EQUIPO.***