

































# DARDOS EASO REGLAMENTO



MAYO DE 2010 - ESTE REGLAMENTO ANULA LOS ANTERIORES










			1 REGLAS GENERALES . . . . .	PAG. 2	<b>IMPORTANTE</b>
			2 CATEGORIAS . . . . .	PAG. 3	<b>IMPORTANTE</b>
			3 EQUIPOS . . . . .	PAG. 4	
			4 LANZAMIENTO DE DARDOS . . . . .	PAG. 4	
			5 MODALIDADES DE JUEGO . . . . .	PAG. 5	
			6 CAMBIOS . . . . .	PAG. 6	
			7 PUNTUACION EN LIGA . . . . .	PAG. 6	<b>IMPORTANTE</b>
			8 EQUIPOS NO PRESENTADOS . . . . .	PAG. 6	<b>IMPORTANTE</b>
			9 EQUIPOS RETIRADOS . . . . .	PAG. 7	<b>IMPORTANTE</b>
			10 FIANZAS . . . . .	PAG. 7	
			11 TRES JUGADORES . . . . .	PAG. 7	
			12 APLAZAMIENTO DE PARTIDAS . . . . .	PAG. 8	<b>IMPORTANTE</b>
			13 INFRACCIONES Y PENALIZACIONES . . . . .	PAG. 9	
			14 AVERIAS . . . . .	PAG. 9	
			15 HORA DE COMIENZO . . . . .	PAG. 10	
			16 EMPATE . . . . .	PAG. 10	
			17 EQUIPOS CLASIFICADOS . . . . .	PAG. 11	<b>IMPORTANTE</b>
			18 ORGANIZACIÓN . . . . .	PAG. 12	
			<i>INFORMACIÓN.</i>		
			<i>INFORMACION SOBRE ALGUNA RESTRICCION.</i>		
			<i>INFORMACION SOBRE ALGUNA SANCION.</i>		

   1.- **REGLAS GENERALES**

 1.1) **LA PRIMERA REGLA Y MAS IMPORTANTE DE TODAS:**

**iiii JUGAMOS PARA DIVERTIRNOS!!!!**

-  1.2) Todo jugador que se inscribe en los ctos. o ligas, acepta lo recogido en el presente reglamento y el arbitraje de la organización deportiva DARDOS EASO SL (BULLSHOOTER GUIPUZCOA) que es la encargada de velar por su buen funcionamiento y de resolver los posibles conflictos.
-  No se permitirá que una actitud antideportiva por parte de un jugador o equipo influya en la clasificación de la liga o en su funcionamiento.
-  La organización se reserva el derecho de admisión de locales y jugadores. También el de cambiar el presente reglamento sin previo aviso, si fuera necesario para el buen funcionamiento de la liga.
-  Puntualmente se pueden dar situaciones que no estén recogidas en el reglamento. En esos casos la Organización tomará las decisiones que considere oportunas y estudiará su inclusión, o no, en el reglamento.
-  1.3) Los jugadores deberán mantener la mejor compostura durante las partidas en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al contrario.
-  1.4) 1.4) **iii Las partidas aplazadas deberán jugarse en un plazo máximo de 2 semanas desde su aplazamiento!!! Hay que avisar a la Organización de la nueva fecha en que se va a jugar la partida. Telf. 607 95 33 44.**
-  1.5) **iii Una vez finalizada la partida es obligatorio que en el plazo de 2 días, el equipo de casa mande un SMS o un e-mail a la organización, indicando: GRUPO, JORNADA, EQUIPOS Y RESULTADO al Telf. 607953344 o a través de la página web: [www.dardoseaso.com](http://www.dardoseaso.com) .**

**El incumplimiento reiterado puede dar lugar a la pérdida de 1 punto.**

- 1.6) Antes de comenzar cualquier partida los equipos han de presentar el carnet de BULLSHOOTER o DNI. de los jugadores. Es obligatorio ir a las partidas y campeonatos con algún tipo de documentación original. Si no se lleva el día de la partida, el equipo contrario puede negarse a que ese jugador participe con ese equipo.

La identificación de los jugadores ha de realizarse el mismo día de la partida antes de empezar a jugar. Una vez terminada la partida, no se podrá hacer ningún tipo de reclamación sobre la alineación. Por ello, **Todo jugador ha de identificarse con algún tipo de documentación oficial.**

  2.- CATEGORIAS

Pro-Master	Desde 3,20 en adelante
Master	Desde 2,70 hasta 3,19
Primera	Desde 2,30 hasta 2,69
Segunda	Desde 1,90 hasta 2,29
Tercera	Hasta 1,89
Femenino	Sin ranking

2.1) El ranking del equipo en la categoría de MASTER, no podrá superar nunca el límite de 3,20. (Tenedlo en cuenta a la hora de formar equipo).

\* La organización podrá cambiar sin previo aviso los cortes de los rankings, al inicio de cada liga, si es necesario para la correcta división de los grupos y la inclusión de los equipos en las distintas categorías.

Si un jugador o equipo no tiene ranking la organización lo incluirá en la categoría que crea oportuno.

Se sube de categoría de dos formas:


Por Ranking.


-Por quedar primero de grupo y ganar la plaza para el campeonato nacional o para el europeo,

Sólo se baja de categoría por Ranking.


Puntualmente puede ocurrir que por alguna razón (por ejemplo. el nº de equipos en un grupo) algún equipo deba jugar en una categoría superior o inferior. Será decisión de la organización el aplicar esta norma.

2.3) Si un equipo que ha ganado un viaje se disuelve, mientras se mantengan dos jugadores del mismo juntos, el equipo o equipos que se formen subirán igualmente en la siguiente liga que jueguen.

 2.4) Para evitar desigualdades en los equipos, un jugador no puede jugar en una categoría que sea dos veces inferior a la suya, es decir, un PRO-MASTER no puede jugar en PRIMERA, un MASTER no puede jugar en SEGUNDA, ni un PRIMERA puede hacerlo en TERCERA.

 2.5) No contará el ranking de un jugador que sea de una categoría dos veces inferior, si en el equipo hay 3 jugadores de categoría 2 veces superior. Es decir, el ranking de un TERCERA no contará, si hay 3 PRIMERAS (o superior), El de un SEGUNDA no contará, si hay 3 MASTER (o superior).

### 3.- EQUIPOS

-  3.1) **A la hora de inscribirse, cada equipo deberá garantizar que haya un mínimo de 4 jugadores el día de la partida (tenedlo en cuenta los que trabajéis a turnos). Por ello se admitirá hasta un máximo de 4 suplentes.**
- 3.2) A la hora de hacer los equipos se tendrá en cuenta el **ranking de los 4 mejores jugadores**, sean titulares o suplentes.
- 3.3) Cada equipo tendrá un capitán, que deberá conocer el reglamento y facilitar un número de teléfono para posibles consultas. También será el responsable de ponerse en contacto con la Organización si tiene cualquier duda, sugerencia o queja y con los capitanes de otros equipos para el aplazamiento de partidas, etc.
- 3.4) Sólo podrán jugar en un equipo, aquellos jugadores que estén apuntados en la hoja de inscripción al principio de la liga, o que hayan sido fichados durante la primera vuelta (siempre y cuando se notifique a la ORGANIZACIÓN y ésta autorice dicho fichaje). Como muy tarde tendrá que jugar el primer partido de la 2ª vuelta.
- 3.5) Puntualmente, la ORGANIZACIÓN podrá autorizar (incluso en la 2ª vuelta) o negar cualquier fichaje con el fin de evitar una situación que pueda perjudicar el buen funcionamiento de la liga.
- 3.6) **Si se tiene dudas sobre los jugadores de un equipo o de su categoría** hay que **llamar a la Organización telf. 607 95 33 44** la cual pondrá a disposición de quién lo solicite **las hojas de inscripción de equipos** y jugadores para ver si está inscrito en la liga **y hará un seguimiento de ese equipo** para ver si está jugando en la categoría que le corresponde. Para confirmar su identidad el capitán le podrá pedir que muestre algún tipo de identificación.

### 4.- LANZAMIENTO DE DARDOS

- 4.1) **En caso de haber dos máquinas o más en un local, el equipo de casa es el que tiene que elegir en cual de ellas jugar.**

**Si coinciden en casa dos equipos o más, se sorteará entre los capitanes locales. Aunque eso sí, tendrán preferencia las partidas que se jueguen en su fecha sobre las aplazadas.**

- 4.2) No podrá haber ninguna persona por delante de la línea de tiro cuando vaya a lanzar un jugador. Los que quieran ver la partida deberán de situarse detrás del jugador, que podrá negarse a tirar hasta que se retiren.
- 4.3) Durante el lanzamiento se puede pisar la pegatina, pero sin rebasar el borde

de la línea de tiro más cercana a la diana. 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).

- 4.4) Cada jugador tiene un máximo de **3** dardos por turno. El jugador tiene siempre la opción de lanzar **todos o cualquiera** de los 3 dardos a la diana.
- 4.5) La máquina puntúa automáticamente los dardos lanzados. El dardo no tiene por qué quedarse clavado para que se registre su puntuación. Cada dardo tirado cuenta como dardo lanzado aunque no se registre en la máquina. Un lanzamiento es válido si toca la diana, rebota o si no alcanza la máquina, pero nunca se podrá volver a lanzar el dardo.
- NOTA:** Ocasionalmente un dardo lanzado impactará contra otro clavado en la diana, y marcará la puntuación de este último y no la del dardo que se ha lanzado. Esto es inevitable y se acepta como válida la puntuación que marque la máquina.
- 4.6) Los dardos sólo han de lanzarse cuando la máquina indica la luz verde de **“ lance dardos ”** y el marcador encendido corresponda al del jugador que está tirando los dardos.
- 4.7) Un dardo que se tira antes de encenderse la luz verde, no recibirá ninguna puntuación. **Está prohibido marcar la puntuación con la mano.**
- 4.8) La puntuación registrada en la máquina es la que corresponde al jugador. La puntuación de la máquina se acepta siempre como la correcta.
- 4.9) Si la máquina no ha contado un dardo, el jugador no podrá tocar la diana ni los dardos hasta que haya pulsado el botón de **“ cambio de jugador ”**.
- 4.10) **Es responsabilidad del jugador que va a lanzar el comprobar que lo hace en su turno.**



## 5.- **MODALIDADES DE JUEGO**

MASTER : 8 partidas de **Cricket** (Team Cricket 400) / 4 de **501** (DI-DO).  
PRIMERA : 8 partidas de **Cricket** (Team Cricket 400) / 4 de **501** (DI-DO).  
SEGUNDA : 8 partidas de **Cricket** (Team Cricket 400) / 4 de **501** (OI-DO).

**Orden de partidas:** 4 de **Cricket**, 2 de **501**, 4 de **Cricket**, 2 de **501**

TERCERA : 6 partidas de **Cricket** (Team Cricket 400) / 4 de **501** (OI-OO).

FEMENINO : 6 partidas de **Cricket** (Team Cricket 400) / 4 de **501** (OI-OO).

**Orden de partidas:** 3 de **Cricket**, 2 de **501**, 3 de **Cricket**, 2 de **501**

 6.- **CAMBIOS**

**\* Los cambios podrán realizarse en cada cambio de modalidad.**

\* El capitán podrá realizar como máximo 2 cambios en el transcurso de la partida. **El jugador cambiado no podrá volver a jugar.**

 7.- **PUNTUACION EN LIGA**

7.1) Una vez analizada la liga con el formato de puntos, hemos analizado la misma y hemos visto que este sistema da lugar a que la actuación antideportiva de algunos equipos puede alterar la clasificación.


Por ello, escuchando las sugerencias de varios equipos: **SE RETOMA EL SISTEMA DE PUNTOS ANTERIOR.**

PARTIDA GANADA: 3 PTOS,


PARTIDA EMPATADA: 2 PTOS.


PARTIDA PERDIDA: 1 PTO.

 8.- **EQUIPOS NO PRESENTADOS**

 8.1) **SI UN EQUIPO NO SE PRESENTA A 1 PARTIDA:** COGERÁ 0 puntos con un resultado en contra de (12-0) o (10-0) en función de la categoría.

 8.2) **SI UN EQUIPO NO SE PRESENTA A 2 PARTIDAS:** PERDERA LA PLAZA en caso de quedar primero de su grupo. **ES DECIR, SE QUEDARÁ SIN VIAJE.**

 8.3) **SI NO SE PRESENTA A 3 PARTIDAS:** significará su **EXPULSIÓN INMEDIATA** de la liga. Se tratarán sus resultados como si fuese un equipo retirado. Mirar el **Apartado 9: EQUIPOS RETIRADOS** de este reglamento. Además, se le solicitará una fianza en la siguiente liga que juegue.

 8.4) **SI UN EQUIPO NO SE PRESENTA a una partida “de fuera” de su local la partida “de vuelta” deberá jugarla en ese local.**

## 9.- EQUIPOS RETIRADOS

- 9.1) Si un equipo se retira durante la 1ª vuelta, el resultado de las partidas jugadas se anularán y las que queden por jugarse hasta finalizar la liga se considerarán como libradas.
- 9.2) Si el equipo se retira justo a la mitad de la liga, no se modificarán los resultados. Las partidas de la 2ª vuelta de liga se considerarán como partidas libradas.
- 9.3) Si un equipo se retira en la 2ª vuelta, el resultado de las partidas jugadas en esa vuelta se anularán. Las partidas que queden por jugarse hasta la finalización de la liga, se considerarán como libradas.

 9.4) **Los equipos retirados que quieran jugar en la siguiente liga tendrán que pagar una fianza.**

## 10.- FIANZAS

- 10.1) El importe de la fianza será de 100 euros.
- 10.2) Si un equipo al que se le solicite la fianza se presenta a todas las partidas le será devuelta dicha fianza.  
  
Si no se presenta a una partida, perderá 50 euros.  
  
Si no se presenta a dos perderá los otros 50 euros.  
  
La tercera vez que no se presente podrá ser expulsado de la liga indefinidamente y la fianza en caso de querer jugar de nuevo será mayor.


## 11.- TRES JUGADORES

- 11.1) Si al comienzo de una partida **sólo hay 3 jugadores** se le esperará al 4º media hora mas. Si en ese tiempo no llega, se empezará la partida y **cuando le toque tirar al ausente, se le pasará el turno con el botón.**
- 11.2) **Ningún jugador del equipo puede jugar en el marcador del ausente.**
- 11.3) Si **sólo hay 2 jugadores, no podrán jugar.** Se considerará como **No Presentado** al equipo incompleto.


  12.- **APLAZAMIENTO DE PARTIDAS**


 12.1) LAS PARTIDAS DE LIGA SE JUEGAN EN LA FECHA DEL CALENDARIO.

Todos **asumimos un compromiso** a la hora de inscribirnos en la liga, así que tratemos de no aplazar partidas. Además, sabemos, desde el inicio de la liga, qué día tenemos partida. No cuesta nada organizarse para tener libre ese día.


 12.2) Si por algún motivo, un equipo se ve obligado a aplazar una partida, deberá **avisar al equipo contrario 1 DIA ANTES DEL ENCUENTRO.**

EL OTRO EQUIPO TIENE LA OPCION DE APLAZARLA O NO:

 1.- **SI ACEPTAN APLAZARLA:** AMBOS EQUIPOS ACORDARAN LA NUEVA FECHA PARA JUGAR. EL EQUIPO DE CASA DEBERA AVISAR A LA ORGANIZACIÓN EN EL PLAZO DE 2 DIAS: El incumplimiento puede acarrear la pérdida de 1 punto en la clasificación al equipo de casa.


 2.- **SI NO SE PONEN DE ACUERDO EN LA NUEVA FECHA:** EL EQUIPO QUE ACEPTÓ APLAZAR LA PARTIDA DEBERA AVISAR A LA ORGANIZACIÓN Y ELEGIR EL DÍA QUE PREFIERA JUGAR DENTRO DE LAS DOS SEMANAS DE PLAZO. SI EL OTRO EQUIPO NO PUEDE JUGAR ESE DÍA, SE LE DARÁ LA PARTIDA COMO “NO PRESENTADO”.

Si el que aceptó aplazar, no avisa en un plazo de 2 días de la fecha elegida para jugar, **la partida se jugará el VIERNES DE LA SEGUNDA SEMANA.** Al equipo que no pueda jugar ese viernes se le dará la partida como “NO PRESENTADO”.

 3.- **SI NO ACEPTAN APLAZARLA:** LA PARTIDA SE JUGARA EN LA FECHA DEL CALENDARIO Y NO SE APLAZARA EL ENCUENTRO. AL OTRO EQUIPO SE LE DARÁ LA PARTIDA COMO “NO PRESENTADO”.

12.3) **LAS PARTIDAS APLAZADAS DEBERAN JUGARSE ANTES DE DOS SEMANAS.** (Dardos Easo podrá autorizar un aplazamiento mayor, si lo considera necesario por causas especiales).

12.4) **SI SE TRATA DE 2 EQUIPOS DEL MISMO LOCAL, NO PODRÁN APLAZAR MAS DE DOS SEMANAS UNA PARTIDA.** (Salvo por motivos médicos).

 12.4) **No se aplazará ninguna partida de la liga DARDOS EASO porque coincida con una de cualquier otra liga.** El equipo contrario no deberá aceptarlo en ningún caso. Se estudiarán sanciones contra el quipo que lo haga.



## 13.- INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

13.1) Todas las decisiones referentes a infracciones serán tomadas por la Organización. Las infracciones se incluyen en una de las siguientes clases y suponen las siguientes penalizaciones:

**Clase 1** Penalización: pérdida de 1 punto por incumplimiento reiterado.

1. No mandar el SMS o el E-Mail con el resultado de la partida (Equipo local)
2. No avisar del aplazamiento de una partida (Equipo local).

**Clase 2** Penalización: partida perdida. 3 puntos para el equipo contrario y 0 para el infractor, con un resultado de (12-0) o (10-0) según categoría.

1. No presentarse a la partida.
2. Que un jugador que esté inscrito en un equipo de la liga juegue en otro.
3. Que un jugador no inscrito juegue, sin avisar a la organización, en un equipo.
4. Aplazar 1 partida para jugar en otra liga que no sea la de DARDOS EASO.

**Clase 3** Penalización: expulsión de la liga.

1. Pactar el resultado. (Para los dos equipos).
2. Mal comportamiento (actitud antideportiva) o maltrato de la máquina (darle un golpe y/o causarle una avería).
3. No presentarse a 3 partidas de liga.




## 14.- AVERIAS

14.1) En caso de avería de la máquina durante una partida, si se puede solucionar en el momento continuará la partida.



  17.-**EQUIPOS CLASIFICADOS**


 17.1) Todo equipo que **NO SE PRESENTE A 2 PARTIDAS de liga PERDERÁ TODO DERECHO AL VIAJE**. Su plaza en caso de ganar pasará al siguiente. **Si no lo hubiera, por el mismo motivo, se PERDERÍA la plaza de ese GRUPO.**

17.2) **La Organización paga el viaje a 4 jugadores de cada equipo**, independientemente del número de suplentes que tenga. El viaje incluye el desplazamiento (ida y vuelta) hasta la ciudad donde se dispute el campeonato y la estancia en régimen de alojamiento.


17.2) En ningún caso el equipo ganador de un viaje podrá cambiar el premio por su valor en metálico, ni venderlo a otro equipo.

Si no puede viajar, su plaza pasará al segundo clasificado de su grupo, que no estará obligado a subir de categoría (salvo que así lo determine su ranking).

Si el segundo no pudiese ir, la plaza pasaría al tercero.

 **Si el tercero tampoco pudiese ir, se perdería la plaza de ese GRUPO.**

17.3) Si a algún equipo clasificado le faltara 1 jugador, siempre y cuando estén 3 del equipo original, podrán incluir a cualquier jugador que haya jugado la liga, **cumpla el apartado 17.4** y tenga un ranking igual o inferior al jugador que va a sustituir.

 Si sólo hay 2 jugadores del equipo original, su plaza pasará al siguiente clasificado.

 17.4) Para tener en cuenta el ranking de un jugador, y que tenga derecho a viajar si su equipo se clasifica, deberá jugar un mínimo de 9 cricket.

 17.5) **Si para ir a un campeonato es necesario coger un avión:**

**La Organización solicitará a los jugadores clasificados una fianza, por valor del precio del billete, en concepto de reserva de plaza para dicho vuelo.**

**Si van al viaje, se les devolverá la fianza en el mismo aeropuerto.**

 **Si no van, perderán dicha fianza.**

**La organización dará un nº de cuenta donde los jugadores y acompañantes deberán ingresar la fianza o lo que cueste el viaje a los distintos campeonatos. Se dará una fecha tope para reservas.**

**Si alguien no ha hecho el ingreso para ese día, no se le cogerá la plaza para el viaje.**



## 18.- ORGANIZACIÓN

**PARA CUALQUIER CONSULTA, QUEJA O SUGERENCIA PONERSE EN CONTACTO CON LA ORGANIZACIÓN EN CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES TELEFONOS O A TRAVES DE LA PÁGINA WEB:**

<b>DARDOS EASO</b>	<b>607 95 33 44</b>
<b>JUANMI VICENTE</b>	<b>627 93 02 99</b>
<b>ALBERTO VICENTE</b>	<b>685 75 40 25</b>
<b>TXEMA VICENTE</b>	<b>665 72 51 30</b>

**[Www.dardoseaso.com](http://www.dardoseaso.com)**



***¡¡¡BUENAS PARTIDAS A TODOS!!!***

**Mayo de 2010. Este reglamento anula los anteriores.**