



NORMATIVA IV CAMPEONATO DE ESPAÑA

1. REGLAMENTO

Es obligatorio que todos los participantes conozcan y acaten este reglamento. El jugador que no acate este reglamento queda expulsado inmediatamente.

2. MEDIDAS

Distancia de tiro: Los jugadores se colocan en la línea de tiro sin pisarla, 3 metros medida transversal desde el centro de la diana. Está permitido inclinarse sobre la línea.

3. CLASIFICACIÓN Y NIVELES DE JUEGO

3.1 CLASIFICACION

En este torneo solo podrán participar los jugadores que hayan jugado una liga oficial Phoenix con un mínimo de 35 partidas. Se tendrá en cuenta las medias alcanzadas por los jugadores en todo el año anterior al campeonato así como su trayectoria en campeonatos anteriores.

3.2 NIVELES DE JUEGO

Todos los jugadores con derecho a participar en este torneo tendrán registrada su media de juego cricket (mpr) y 501 (ppd) de la liga que da acceso al torneo, que será el punto de partida para determinar en qué grupo jugará.

A parte de la media mpr y ppd, también se tendrá en cuenta la trayectoria deportiva del jugador, hecho que podrá variar el grupo de juego.

Una vez realizados los cortes el jugador no podrá retirar su inscripción. Todas las decisiones del comité del torneo son definitivas.

4. IDENTIFICACIÓN

Todos los jugadores deberán llevar su identificación personal (dni, carnet de conducir o pasaporte) que podrá ser requerida por el personal de la organización en cualquier momento.

La alineación indebida conlleva sanción de partido perdido (0 sets a favor del equipo infractor). No se podrá reclamar ninguna alineación indebida una vez haya finalizado el partido.

Antes del inicio del evento todos los jugadores deberán recoger sus acreditaciones.

5. CODIGO DE CONDUCTA

El comportamiento apropiado, la conducta y el espíritu deportivo es requerido para todos los jugadores en todo momento.

Hay TOLERANCIA CERO en los casos de agresión física, abuso o insultos a otros jugadores. Esta actitud supondrá la expulsión inmediata de la competición y del recinto de celebración del campeonato, y en su caso aviso a la autoridad pertinente.

El maltrato a las instalaciones y maquinas serán motivo de amonestación al jugador, en caso de que se dé un segundo aviso de la misma circunstancia el jugador será expulsado de la competición. Los casos graves supondrán la expulsión inmediata sin aviso previo o amonestación.

Por respeto a los jugadores, no se permite realizar fotografías con flash durante la competición.

Un jugador NO APTO se define como un jugador que no está en condiciones de competir. Esto será valorado por la organización y su decisión es inapelable.

6. DESARROLLO DE LA COMPETICION

6.1 FORMATOS

Los formatos de juego serán determinados por la organización en cada tipo de evento y categoría.

Antes de cada competición se explicara el modo de juego, que estará disponible en la cartelería dentro del evento.

6.2 AVISOS

Los jugadores serán avisados por megafonía. La organización no es responsable en el caso de que un jugador alegue no haber escuchado la llamada.

Es responsabilidad del jugador saber dónde y a qué hora tiene que jugar.

Una vez que el número de diana para la primera ronda de partidos ha sido asignado los jugadores deben dirigirse a dicha diana, cada uno con su copia del acta. Pasados 5 minutos del inicio oficial del partido, si el oponente no se encuentra en la diana asignada para el partido, se recoge acta y se debe dirigir a mesa de control. Se procederá a llamar por megafonía al participante no presente. Se darán tres avisos, siendo el primero el de llamada para asignación de máquina, transcurridos los tres avisos con intervalos de 5 minutos si el oponente no se ha presentado, se le dará el partido por perdido, dándole al ganador el resultado máximo fijado para esa competición, en el caso de cuadrante de k.o. directo supondrá la descalificación del campeonato.

6.3 LIMITE DE RONDAS

El límite de rondas para 501 y Cricket es de 15 rondas. Al finalizar la última ronda, si la partida no se ha conseguido cerrar, en los partidos de 501 gana la partida el marcador con menor puntuación, mientras que en los partidos de cricket gana la partida el marcador con mayor puntuación. En caso de empate a puntos se procederá a determinar el desempate centrado a diana. El jugador que gane el centre ganará esa partida.

6.4 DIANA DE JUEGO

Una vez que un partido es asignado a una diana determinada, el partido tiene que tener lugar en esa diana. Solo un árbitro tiene la potestad de cambiarla. No hay excepciones.

El incumplimiento tendrá como resultado la pérdida de la partida para ambos participantes.

6.5 DARDO DE CORTESIA

Se conceden 9 dardos de calentamiento para los jugadores que vayan a jugar. El jugador que supere este límite recibirá una amonestación.

6.6 ACTA DE JUEGO

El acta de juego es el único documento oficial que indica que partido se ha de jugar y donde.

Es obligación de los jugadores recoger el acta y cumplimentarla debidamente. En caso de duda se acudirá al árbitro de sala.

Es obligación del jugador entregar el acta del partido debidamente cumplimentada e inmediatamente después de terminar el partido. El participante que no entregue el acta inmediatamente después de terminar, recibirá una amonestación.

6.7 EQUIPOS

Si hay menos de tres jugadores presentes 5 minutos después de la hora de inicio programada, el equipo perderá el partido.

Si a un equipo le falta un jugador después del periodo de gracia de 5 minutos, se puede comenzar el partido con 3 jugadores, y tiene que terminar todo el enfrentamiento con 3 jugadores.

Si un equipo se retrasa por razones fuera de su control, pero aparece antes de la segunda ronda de juego, ese partido será reprogramado para el final de la serie de round robin. Esto solo puede ser hecho por un árbitro de torneo.

Si algún miembro de un equipo es considerado no apto para la competición, el equipo está obligado a su sustitución. En caso de no disponer de sustituto, el equipo jugará el partido con tres jugadores.

El equipo retirado o descalificado: Si un equipo no puede terminar la primera fase de Round Robin, por cualquier motivo, se aplicarán los siguientes procedimientos: todos los puntos obtenidos contra el equipo retirado serán restados de todos los totales de todos los equipos.

6.8 CENTRAR A DIANA

Cuando se centre siempre se contarán los agujeros excepto que un jugador clave su dardo en el agujero central de la doble diana (negro), en este caso tendrá que retirar su dardo

para que el segundo jugador tenga la misma oportunidad. Si un dardo se cae, por rebote o punta rota, se puede lanzar otro hasta que se clave, aun en el caso de que la punta rota quede visible en la diana.

Si al lanzar ambos jugadores, continua 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.

6.9 INICIO DE LA PARTIDA

El jugador que lanza el primer dardo en un partido debe anunciar a su oponente que él está empezando el juego. Si la máquina se encuentra en el juego incorrecto y el juego ha comenzado, el juego se iniciará de nuevo.

6.10 RESULTADOS

Los resultados de cada ronda de juego del equipo no serán oficiales hasta que cada equipo haya sido revisado por el comité de torneos. Los equipos que han demostrado la capacidad de competir en un nivel superior, o hayan engañado a su operador de liga, el comité de torneo puede descalificarlo o elevarlo a un nivel superior. No se reembolsará el dinero de las inscripciones de los equipos descalificados. Todas las decisiones tomadas por el comité de torneo se consideraran definitivas y no pueden ser apeladas por los equipos.

6.11. DARDO DE CIERRE

No es necesario que el último dardo este clavado en la diana, si está registrada la puntuación será considerada como válida.

Si un jugador esta con turno sancionado y cierra la partida, esta se le dará por perdida.

Si un jugador marca manualmente el dardo de cierre se le dará por perdida la partida, bien sea en el marcador propio o el de su compañero, a excepción de que se haga con el consentimiento del oponente y bajo la presencia de un árbitro.

Si la diana reconoce el dardo pero falla la puntuación del mismo, se deberá avisar a un árbitro quien comprobara que el dardo esta clavado en el número de cierre. Dando la partida por ganada al equipo o jugador que haya efectuado el lanzamiento.

No se podrá reclamar ninguna alineación indebida, dardos no reglamentarios, ni cualquier circunstancia de la partida una vez que haya terminado la misma.

6.12. FUNCION DARDO NO TIRADO

Es responsabilidad de cada jugador ver que la maquina está exhibiendo el número de jugador apropiado antes de tirar los dardos. Se debe interrumpir el juego en el momento en que se den cuenta de una infracción o error en el orden de lanzamiento.

La función de retroceder dardos debe ser utilizada para corregir los siguientes errores:

- Tiro fuera de turno
- Anotado manual de dardos
- Dardo clavado marcado erróneamente

La corrección se debe hacer cuando se produjo el error, antes de que el siguiente jugador lance sus dardos. Los dos capitanes deben aceptar el error y proceder a la retrocesión del dardo. En caso de no saber cómo se accede a esta opción se avisara a un árbitro.

6.13 ANOTACION DE PUNTUACION POR UN ÁRBITRO

- Cualquier dardo que se clave en la diana, y no haya puntuado, la puntuación será corregida manualmente. Ambos equipos deben estar de acuerdo. Sin embargo, un árbitro debe ser llamado a dar testimonio de la situación. Y un árbitro puede hacer la corrección necesaria a la puntuación con la función de retroceder dardo o marcando manualmente.

- Cualquier dardo que se clave en la diana y registre dos o más veces se corregirá mediante la eliminación de los puntos extra puntuados. Sin embargo, un árbitro debe ser llamado a dar testimonio de la situación. Y un árbitro puede hacer la corrección necesaria a la puntuación con la función de retroceder dardo o marcando manualmente.

- Si hay alguna duda en cuanto a si la maquina está anotando o funciona correctamente, deje de jugar. No quite los dardos o active el cambio de jugador. Los capitanes de los equipos deben tratar de resolver el problema. Si no son capaces de hacerlo, tendrán que avisar a un árbitro. Si la situación no se puede resolver, tendrá que ser trasladado a una partida nueva. Las puntuaciones se volverán a introducir manualmente y el juego continuara. En caso de reanudar una partida nueva con los puntos originarios, las estadísticas no se computaran, para ello el árbitro deberá firmar el acta.

Si un dardo rebota en el tablero, se considera un dardo lanzado, incluso si no anota. No se puede lanzar de nuevo.

Si un dardo se lanza antes de que la maquina mande lanzar dardos, el dardo no marcara y se considerará un dardo lanzado. No se puede lanzar de nuevo.

7. MODALIDADES DE COMPETICION

Cada competición tendrá una estructura decidida de antemano por la organización. Esta estructura puede ser una o varias de las modalidades de competición:

7.1 ROUND ROBIN

Round Robin es una modalidad de competición en la que se organizan grupos, generalmente de 4 participantes. En esta modalidad jugaran todos contra todos.

Antes de comenzar, se determinaran el número de partidas y modalidad de juego que se disputaran. En Round Robin es necesario jugar todos los enfrentamientos.

En la fase de Round Robin se puntuará por partido ganado, asignando un punto al equipo ganador del encuentro. No es necesario jugar todas las partidas del enfrentamiento. En caso de empate a puntos en la clasificación se tendrán en cuenta los sets ganados en cada enfrentamiento.

- En caso de empate entre dos equipos se decidirá por el resultado particular entre los equipos.
- En caso de empate entre tres equipos se tendrán en cuenta la diferencia entre los sets ganados y perdidos de cada equipo.

Ejemplo:

	PG	SF	SC	AV	CLASIFICADO
Jugador 1	1	4	4	0	2º
Jugador 2	1	4	5	-1	
Jugador 3	1	3	5	-2	
Jugador 4	3	6	3	3	1º

Por lo general, salvo que la organización ANTES DE COMENZAR LA COMPETICION determine otra cosa, se clasificarán el primero y el segundo clasificado del Round Robin para la siguiente fase.

Si la organización considera que un enfrentamiento no se ha realizado deportivamente con el fin de favorecer a otro equipo o manipular la clasificación, la organización se reserva el derecho de descalificar a el/los equipos implicados.

7.2 K.O. DIRECTO

La organización determina el número de sets y la modalidad de juego del k.o. directo, pudiendo ser diferente según la ronda de cuadrante.

El participante que pierde en cuadrante de k.o. directo queda eliminado de la competición.

8. RECLAMACIONES

Si después de la decisión final de un árbitro un jugador o equipo no está de acuerdo, puede utilizar el procedimiento de protesta que será analizado por la dirección deportiva del torneo.

La protesta debe ser presentada por escrito a la finalización del enfrentamiento, junto con una tarifa de 100 euros. Solo un jugador que pertenezca a un equipo en litigio puede presentar una protesta.

Si se aprueba la protesta, la cuota de 100 euros se devolverá.

Si se rechaza la protesta, la cuota se ingresará en la tesorería general del evento.

9. FALTAS

Los siguientes elementos constituyen faltas. La comisión de una falta puede conducir a la pérdida del turno, la pérdida de juego, pérdida de partido, expulsión del torneo, expulsión

del recinto o de la expulsión de las ligas o torneos futuros. Los oficiales del torneo, identificados con las credenciales oficiales de Phoenix tomarán todas las decisiones relativas a faltas sin sanciones específicas.

Las faltas solo serán aplicadas por un árbitro.

La sanción por una falta, a menos que se indique otra cosa, es la pérdida del turno por el jugador que la provoca. Las faltas deberán ser comunicadas a un árbitro dentro de la ronda en la que se cometió la infracción y este comprobará que la falta se ha producido para imponer la sanción.

Distraer a los opositores durante su turno de lanzamiento no está permitido y supone una falta.

Sobrepasar la línea de tiro reiteradas veces podrá ser motivo de descalificación de la competición.

Cualquier jugador involucrado en una partida no podrá lanzar o entrenar en una máquina próxima.

Cualquier espectador causando distracciones puede ser retirado de la zona de juego por un árbitro.

En un dardo lanzado, el dardo debe haber impactado con la diana antes de que el pie del jugador haga contacto con el suelo delante de la línea de tiro. El jugador infractor podrá recibir una advertencia del capitán contrario. Si el problema continúa, un árbitro debe ser llamado a ser testigo de la falta. Si el árbitro determina que hay una falta el jugador perderá sus próximos tres dardos.

Es responsabilidad de cada jugador para ver que la máquina está mostrando el número de jugador apropiado antes de tirar los dardos. El jugador será parado inmediatamente cuando se den cuenta del error. El árbitro podrá retroceder los dardos de esa ronda a fin de restablecer el juego correctamente. Si un mismo jugador reitera su error, cometerá una falta y perderá la ronda.

La conducta antideportiva o no ética, a juzgar por un árbitro, puede constituir una falta.

Si se reinicia la máquina debido a un fallo en el suministro eléctrico el juego deberá comenzar de nuevo (desde el principio).

Si un jugador cierra la partida en una ronda en la que el jugador o pareja de ese jugador cometieron una falta, ese equipo pierde el juego.

Cualquier jugador que comete tres faltas en una partida, perderá el juego. El hacer caso omiso de las normas puede constituir una falta.

No disputar los enfrentamientos de manera deportiva con el fin de favorecer o manipular la clasificación podrá acarrear la descalificación de equipo o equipos implicados.

Cada jugador tira un máximo de tres dardos por turno. Los dardos deben ser lanzados cuando la maquina ordena lanzar los dardos y se enciende el número del jugador adecuado. El tiempo estipulado para lanzar será de 15 segundos máximo entre dardo y dardo. A excepción de los jugadores con minusvalías que serán valorados por la organización.

No es necesario que un jugador lance los tres dardos en cada turno. Un jugador puede pasar o tirar menos de tres dardos. Un jugador siempre estará autorizado a lanzar sus tres dardos a menos que ocurra una falta.

Cualquier dardo arrojado cuenta como un tiro, tanto si se ha registrado en la maquina como no. Un tiro contara, si se lanza a la diana y rebota hacia fuera o si se traspasa la línea de la diana o impacta en la pared.

Un jugador no puede lanzar ningún dardo de nuevo. Los dardos caídos -no tirados- al suelo podrán ser lanzados de nuevo. Aun cuando en su caída hayan rebasado la línea de tiro.

Los dardos en la diana no pueden ser tocados hasta que el turno se haya terminado. Excepción: Cuando un dardo se encuentra en el tablero y la maquina muestra el mensaje de segmento atascado, el dardo debe ser retirado por un árbitro antes de que otro dardo sea lanzado.

Una ronda se define como el periodo de tiempo desde el inicio del turno del jugador hasta el inicio de su próximo tiro. En juegos con parejas en el mismo marcador, una ronda se define como el inicio del turno del jugador al inicio del turno de su pareja.

Es obligación del participante entregar el acta de juego debidamente cumplimentado inmediatamente después de terminar el partido, el participante que no entregue el acta inmediatamente después de terminar el partido recibirá una amonestación. Un participante podrá ser expulsado de la competición si recibe dos amonestaciones.

Es obligación de los jugadores comprobar la correcta configuración de la maquina antes de empezar una partida, en caso de empezar una partida con una configuración incorrecta, se volverá a empezar la partida sin tener en cuenta las marcas realizadas.

Si a juicio de los árbitros una partida no se está disputando de manera adecuada, esto es, de manera antideportiva condicionada por resultados de terceros enfrentamientos durante la fase Round Robin, serán expulsados de la competición.

10. DERECHOS DE IMAGEN

La inscripción en el torneo da permiso a Phoenix España para el uso del nombre e imagen de los jugadores en cualquier informe, promoción, material impreso o electrónico, en redes sociales, etc...