

**NORMAS DE FUNCIONAMIENTO
Y
REGLAMENTO DE COMPETICIÓN
2016/17**



MAIL championdartmadrid@hotmail.es / championdartmadrid@gmail.com

PAGINA WEB www.championdartmadrid.com

FACEBOOK CHAMPION DART MADRID

EQUIPO CHAMPION DART MADRID:

JOSE ANTONIO AGUILAR TFN.- +34-685-695-460

JOSE J. GLEZ. GALEANO TFN.- +34-605-903-579

AMADEO ZARZUELA TFN.- +34-692-203-617

OSCAR RUIZ TFN.- +34-667-762-123

1º: CLUBS DE DARDOS Ó LOCALES ASOCIADOS

- Podrán participar todos los locales que posean una diana CONNECTION DARTS.
- Los CLUBS podrán equipar a sus jugadores, si lo estiman oportuno, con camisetas publicitarias con su logo.
- La utilización de publicidad o logos de locales ajenos, u organizaciones con intereses contrarios a CHAMPION DART MADRID, podrá suponer la descalificación automática del jugador.
- El CLUB de Dardos ó Local Asociado, deberá tener una zona de juego perfectamente iluminada para el desarrollo de los enfrentamientos de liga. La diana deberá estar encendida en todo momento durante el tiempo que el local esté abierto al público.
- Así mismo será obligatorio tener un lugar destinado, a modo de tablón de anuncios, para exponer los Boletines informativos y notificaciones.
- Los dueños de los establecimientos deberán velar por la buena conservación y estado de las máquinas, para evitar roturas y mal funcionamiento de las mismas

2º: SOLICITUD DE INSCRIPCIÓN DE UN EQUIPO:

Para poder solicitar la inscripción, un equipo debe reunir las siguientes condiciones:

- El equipo debe estar formado por un mínimo de 4 jugadores/as y un máximo de 7 jugadores/as.
- El equipo debe tener su sede en un Club de Dardos ó Local Asociado, que posea una diana homologada CONNECTION DARTS.
- Cada Club de Dardos ó Local Asociado podrá solicitar la inscripción de cuantos equipos desee.
- El hecho de solicitar la inscripción significa aceptar todas las normas y reglas de la Organización.
- CHAMPION DART MADRID tiene la potestad de aceptar ó no la solicitud de cualquier equipo, así como la de cada uno de sus jugadores, y decidir en que categoría debe competir. Así mismo, la Organización se reserva el derecho de inscripción ó baja de aquellas personas con intereses en otras organizaciones que vayan contra los intereses de CHAMPION DART MADRID.

Los equipos tendrán **un nombre** y una **sede de juego** (CLUB adscrito a la liga).

El nombre elegido podrá ser cualquiera, siempre y cuando no tenga connotaciones de mal gusto, ni haga referencia a ningún tipo de marcas ó establecimientos ó Clubs de dardos no adscritos a la liga. Si serán válidos los nombres compuestos (recomendado) con nombre del bar-sede del equipo.

3º: ALTA DE CADA JUGADOR:

Para poder solicitar el alta en CHAMPION DART MADRID, cada jugador deberá aportar:

1.- Jugadores que se inscriben por primera vez:

- **Rellenar la ficha de inscripción EN LA MAQUINA.**
- **1. fotografía en caso que la imagen de muestra en la máquina sea defectuosa**
- **Teléfono de contacto en alta de maquina.**

2.- Jugadores champion, para la renovación:

- **Rellenar la ficha de inscripción.**
- **1 fotografía en caso de ser defectuosa la mostrada por la maquina.**

Esta licencia será válida para cualquier evento deportivo organizado por CHAMPION DART MADRID.

4º: ALTAS POSTERIORES AL INICIO DE LA LIGA:

En el transcurso de la Liga, un Equipo puede fichar nuevos Jugadores hasta la fecha tope que publicará la Organización, esto es, **hasta un mes antes** de la finalización de la Liga (*en las cuatro últimas jornadas, no se pueden realizar nuevos fichajes*).

El procedimiento a seguir es:

1. Aportar al comité de competición de CHAMPION DART MADRID la información necesaria para solicitar el alta de un nuevo jugador.
2. Si se juzga que ese jugador tiene un nivel de juego superior al grupo al que pertenece el equipo por el que quiere fichar, no se le dejará jugar.
3. El nuevo jugador puede disputar los encuentros a partir de la comunicación de su alta al coordinador de su zona. Y cumpliendo las normas de competición.

5º: BAJAS POSTERIORES AL INICIO DE LIGA:

Para dar de baja a un jugador, hay que comunicarlo al comité de competición y al coordinador de zona.

En el posible caso de que un equipo se dé de baja ó se retire de la Liga por cualquier motivo, se procederá de la siguiente forma:

1. Si se retira antes de concluir la 1ª Ronda (encuentros de ida), se anularán todos los resultados obtenidos en estos encuentros con ese equipo, dando a los equipos contrarios los puntos pertenecientes al encuentro así como las partidas correspondientes en la clasificación por equipos, es decir, Puntuarán en el grupo de (16 partidas) 9-0 y en los grupos de (12 partidas) 7-0.
2. Si se retira en la 2ª Ronda (encuentros de vuelta), se respetarán los resultados de la 1ª Ronda y se anularán todos los de la 2ª Ronda, aplicando la misma regla que en el punto anterior.

En ambos casos, el calendario no sufrirá alteración alguna, teniendo todos los equipos "descanso" en la jornada en la que deberían jugar con el Equipo retirado.

IMPORTANTE: El equipo que se retire una vez empezada la liga tendrá una sanción económica de 20 euros en grupos que juegan 16 partidas y 15 euros en los grupos que juegan 12 partidas, por cada jornada que no haya disputado. La manera de aplicar esta sanción será retirando las monedas de la máquina del bar infractor

IMPORTANTE: Cuando un equipo se retira de la liga, automáticamente se da de baja del Ranking. Si este equipo ó cualquier componente decidiera inscribirse en posteriores ligas, deberá depositar una fianza obligatoria de 20 € por jugador.

6º: AVERÍAS Y DIANA OCUPADA:

En caso de avería de la máquina durante un partido, se notificará en ese mismo momento de forma telefónica al Coordinador Deportivo.

Este buscara la solución más rápida posible y de mutuo acuerdo con los capitanes de los equipos afectados.

Si en ese momento no se pudiera dar solución se aplazara el partido debiendo fijar en ese momento día y hora.

Cuando coincidan 2 partidos de liga y solo haya una máquina en el local, se podrá decidir por estas 3 opciones, siempre antes notificando a la Organización ó al coordinador de la Liga por la opción elegida:

1. Si se está disputando la 1ª Ronda (ida) se podrá jugar en la sede del equipo visitante y lógicamente el partido de vuelta se disputará en la otra sede.
2. Disputar el partido en otro local próximo con máquina CHAMPION DART MADRID.
3. **Se aplazará el partido acordando una fecha no más tarde de 2 semanas. Este aplazamiento no penalizará.**
4. Para todas las opciones se debe avisar al comité deportivo no pudiendo actuar por iniciativa propia

7º: HORARIO:

Debido a que la mayoría de los jugadores tienen compromisos laborales, es importante que los encuentros terminen a una hora prudente. Con este fin, los mismos deben comenzar puntualmente a la hora designada. Los partidos se jugaran de Lunes a Jueves.

La hora oficial de inicio de encuentro será la reflejada en el calendario de Liga ó a las 21.30 en su defecto. La variación de horario por mutuo acuerdo de ambos equipos no penalizará, siempre que se juegue en el mismo día.

Se permiten 30 minutos de cortesía. Los partidos que se disputen a partir de las 22.05 horas, establecidos en el calendario de Liga tendrán 15 minutos de cortesía.

Los capitanes y Clubs de Dardos tienen la obligación de comunicar el día y la hora de los partidos aplazados por su equipo, al capitán de cualquier equipo que lo solicite. El incumplimiento de la fecha u hora comunicada podrá suponer la anulación del partido. La Organización determinará la nueva fecha y hora.

8º: EQUIPOS INCOMPLETOS Y NO PRESENTADOS:

Los jugadores del equipo incompleto en ningún caso podrán incorporar lanzadores que no pertenezcan a él, de lo contrario, la Organización dará al equipo infractor el encuentro por perdido con 0 puntos:

La reiteración supondrá la eliminación inmediata del equipo infractor del campeonato.

En caso de no presentarse los jugadores suficientes del equipo para disputar el encuentro, el capitán del equipo presentado deberá firmar el Acta de incidencias, y comunicando al comité deportivo la incidencia lo antes posible. En cuyo caso el equipo infractor perderá el encuentro.

La tercera vez que un equipo no se presenta a un partido de Liga Oficial será automáticamente eliminado de la competición de Liga y Ranking, aplicando la misma sanción que en el punto N°5.

9º: JUGADOR COMODIN:

Para facilitar el desarrollo de la liga existe la figura del "comodín". La figura del jugador comodín saldrá en la pantalla de la diana como "**no autorizado**". Para poder usar el comodín es obligatorio llamar al Coordinador de Liga para que este sea autorizado. Así mismo se tiene que notificar que jugador va a ser sustituido y que jugador va a reemplazarlo como "comodín", comunicando el Alias y el PIN de ambos jugadores. Si el coordinador de Liga da el visto bueno para el cambio la figura del "comodín" **saldrá en la pantalla de la diana con el alias o nombre del jugador "autorizado", y este jugador podrá jugar como comodín autorizado solo ese encuentro si tuviera que jugar otro partido en ese equipo tendría obligatoriamente que volver a pedir autorización,** debiendo este presentar su D.N.I. si se lo requiriese el equipo contrario.

En el caso de que un comodín que ya ha sido autorizado a jugar en alguna jornada en un equipo, juegue en otra jornada sin avisar a la organización, será penalizado de la siguiente manera.

Todas las partidas donde haya intervenido este comodin serán ganadas para el equipo contrario.

10º: ACTA DE LIGA:

Antes de iniciar el encuentro los Capitanes de los Equipos deberán realizar la alineación dentro de la jornada correspondiente y buscando el encuentro.

1º El capitán de casa se identificara en la maquina u realizara su alineación

2º El capitán del equipo visitante se identificara en la maquina realizando de igual manera su alineación.

Si algún equipo tuviera dudas de los integrantes de un equipo este podrá realizar una comprobación de identidades en la misma diana.

Al concluir un encuentro se podrán consultar los resultados en la opción clasificación, si en ese momento observamos una incidencia con lo realizado durante el encuentro debemos rellenar un acta de incidencias aclarando lo ocurrido y formado por los 2 capitanes que han disputado el encuentro dando su conformidad

11º: NORMAS GENERALES:

DISTANCIA DE TIRO DIANA:

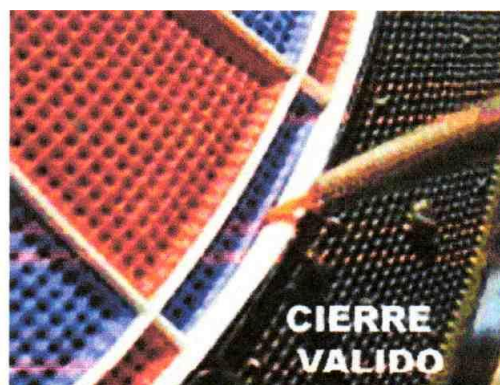
1º.- La línea de tiro estará situada 2,98 midiéndola desde el centro de la diana en diagonal hasta el suelo. Esta línea no podrá ser sobrepasada en ningún momento y por ningún jugador a la hora de lanzar. En el caso de que esto suceda será el jugador contrario el responsable de hacérselo saber al juez de partida (si lo hubiera) o directamente al jugador que está cometiendo la infracción en el momento de hacerla. Si este hecho no se notificara en el momento especificado no se admitirán reclamaciones posteriores. Si un jugador reincidiera en sobrepasar la línea de tiro puede ser sancionado (se le podrá dar por perdida la partida).

2º.- Ningún jugador o público deberá intentar distraer al lanzador, este tendrá como máximo 30 segundos para el lanzamiento de los 3 dardos.

3º.- Cada jugador lanzará un máximo de 3 dardos por ronda, los dardos deben ser lanzados solamente cuando la máquina manda lanzar dardos" y el número de jugador apropiado está encendido. Si un jugador lanzara dardos cuando el marcador no está en posición de lanzamiento, no podrá volver a lanzar los dardos, pasará el turno.

4º.- Cualquier dardo lanzado contará como tiro siempre que el dardo toque la máquina, sobrepase esta si no hubiera pared o toque la pared. No será contado como tiro aquellos dardos que se caigan al suelo involuntariamente.

5- todo dardo lanzado a la diana será válido, haya o no alcanzado puntuación, y siempre será válida la puntuación anotada en el marcador electrónico, salvo en los casos siguientes:



5.1.- Será válido el dardo de cierre: Cuando el dardo lanzado esté clavado en el segmento necesario para acabar el juego (dentro de los agujeros recoge-dardos del segmento) y la maquina no cierre el juego.

5.2.- No será válido el dardo de cierre: en el caso de estar clavado fuera del segmento necesario para la finalización de la partida (fuera de los agujeros recoge-dardos del segmento) y la máquina de por cerrada la partida, siendo válido el cierre si el dardo no se ha clavado.

En este caso se procederá de la siguiente forma:

Si el dardo esta clavado dentro de otro segmento, se descontarán los puntos obtenidos por ese dardo y se continuara la partida con puntuación manual o electrónica, poniendo los marcadores como estaban. El lanzador dispondrá de los dardos que le faltaran por lanzar. si altera el resultado mostrado en la plantilla realizaremos acta de incidencias y se lo notificaremos a la organización.

6º.- Cuando en un encuentro se comprobara que la maquina fallara en más de un 10% de los dardos lanzados se podrá suspender el encuentro avisando al comité deportivo para búsqueda de soluciones si las hubiera.

7º.- en caso de finalizar el límite de rondas en el 301 ó 501 sin haber cerrado ninguno de los jugadores implicados, deberá decidirse con un dardo a máxima puntuación, lanzado por los jugadores implicados en la partida, o bien por los dos jugadores de cada pareja en caso de ser modalidad "liga".

8º.- En caso de ser modalidad 301 ó 501 "liga", la suma de los puntos de cada equipo será decisiva para poder cerrar la partida. El equipo cuya suma de puntos sea inferior o igual tendrá opción de cierre, (bloqueo).

9º En caso de empate:

- Cricket: Prevalecen puntos, si hay empate a puntos la maquina dará un play-off y lanzaran un dardo cada uno de los jugadores, la suma de los puntos que obtenga cada pareja se dividirá entre 2, la pareja que más puntos obtenga ganara la partida.
- 301/501: En caso de empate al final de rondas la maquina actúa de dos maneras. 1º contara los puntos y a continuación tendrá en cuenta el PPD de los jugadores, 2º en caso de empate a puntos y PPD dará un Play-Off y un dardo a cada jugador, sumara los puntos obtenidos por cada pareja y los dividirá entre 2. La pareja que más puntos consiga ganara la partida.

10º.- Al finalizar la partida oficial de liga los capitanes de cada equipo junto con el juez de partida, si lo hubiera, deberán repasar que el resultado en la clasificación es correcta a lo realizado en la plantilla de liga, Solo podremos reclamar puntuación errónea realizando y firmando un acta de incidencias el día del encuentro informando al comité deportivo de la incidencia en el encuentro.

11º.- El equipo local saldrá siempre en la primera partida de la jornada, a continuación saldrá siempre el equipo perdedor

12º.- La finalidad de esta liga es la de fomentar la relación entre los diversos Clubs de Dardos, equipos y jugadores. Por ello la Organización se reserva el derecho de eliminar del campeonato a aquel jugador o equipo que no guarde el respeto y la compostura adecuada hacia sus adversarios.

12º: COMPETICIÓN:

Se disputara una jornada por semana, según el Calendario Oficial de Liga a los siguientes juegos en la LIGA:

OTOÑO-INVIERNO (según acta de Liga en máquina)

PRIMAVERA-VERANO (según Acta de Liga en máquina).

Las Clasificaciones de liga las podremos comprobar a tiempo real en la máquina CONNECTION DARTS una vez finalizado el respectivo encuentro.

FIN DE LIGA: A partir de la fecha marcada en la última jornada de liga no se aceptarán partes de liga. Es obligatorio jugar los últimos partidos de liga . Así mismo en la última jornada queda totalmente prohibido aplazar ningún partido(en el caso excepcional de una petición de aplazamiento dentro de la última jornada por causa de fuerza mayor se informará a la organización la cual hará una valoración exhaustiva de los acontecimientos y tomara una decisión, si la decisión fuera aplazar el encuentro, serian informados todos los equipos del grupo). (la liga se considera terminada el jueves de la última jornada)

13º: CLASIFICACIÓN IDA – VUELTA Y GENERAL:

Los equipos y los jugadores podrán ir siguiendo los resultados jornada a jornada semanalmente de todos los encuentros de la liga. La liga se divide en tres partes:

1ª Ronda.- IDA.

2ª Ronda.- VUELTA.

3º.GENERAL.

IDA.- Para conseguir los Premios de la ida:

. 1º.- Primero se tendrán en cuenta los puntos obtenidos de la jornada 1 a 7.

2º.- En caso de empate a puntos se tendrá en cuenta el average de la ida.

3º.- En caso de empate a puntos y a average de la ida, se mirará el enfrentamiento directo ente los equipos afectados. En caso de empate directo se celebrara un partido de desempate, o en su defecto por mutuo acuerdo de los dos equipos se podrá repartir a partes iguales la cuantía de los premios.

VUELTA.- Para conseguir los premios de la vuelta:

1º.- Primero se tendrán en cuenta los puntos obtenidos de la jornada 8 a 14.

2º.- En caso de empate a puntos se tendrá en cuenta el average de la vuelta.

3º.- En caso de empate a puntos y a average de la vuelta, se mirará el enfrentamiento directo ente los equipos afectados. En caso de empate directo se celebrara un partido de desempate, o en su defecto por mutuo acuerdo de los dos equipos, se podrá repartir a partes iguales la cuantía de los premios.

GENERAL.- Para conseguir los premios de la general:

1º.- Primero se tendrán en cuenta los puntos obtenidos de la jornada 1 a 14.

2º.- En caso de empate a puntos se tendrá en cuenta el average general.

3º.- En caso de empate a puntos y a average general, se mirará el enfrentamiento directo ente los equipos afectados. Se tendrán en cuenta los partidos de ida y vuelta disputados ente los equipos y las puntuaciones obtenidas en cada club. Si se diera la circunstancia de que también hubiera un empate en estos enfrentamientos la Organización establecería un local, un día y una hora de juego para disputar un partido de desempate entre los equipos afectados. En caso de no presentarse alguno de los equipos perdería automáticamente el equipo no presentado.

14º: APLAZAMIENTOS Y OTRAS CIRCUNSTANCIAS:

LOS PARTIDOS NUNCA SE PODRÁN APLAZAR (salvo en caso de fuerza mayor) EN TODO CASO SE ADELANTARAN.

Si dos equipos de mutuo acuerdo (a petición de uno de ellos) deciden adelantar o atrasar la fecha o la hora de un determinado encuentro, ambos equipos tiene la responsabilidad de notificar estos cambios (o cualquier otra variación) de lo contrario la organización no podrá dar fe de dicho acuerdo.

El equipo afectado es el que sugiere la nueva fecha para el encuentro.

TELÉFONOS DE NOTIFICACIÓN DE APLAZAMIENTOS O VARIACIONES:

JOSÉ.- 605-90-35-79 JOSE A.AGUILAR: 685-69-54-60

mail:championdartmadrid@hotmail.es o championdartmadrid@gmail.com

En caso de no haber acuerdo para el aplazamiento de la partida, solo será valida la fecha marcada en el calendario de liga, o en su defecto si procediera la organización dará fecha para la celebración del encuentro.

El encuentro aplazado deberá jugarse en la misma semana o como máximo en la siguiente al de la fecha oficial marcada en el calendario de liga, marcando un plazo máximo de 15 días para la celebración de ese encuentro. Pasada esta fecha sin haber realizado el partido la organización fijara una nueva fecha basándose en la disponibilidad de fechas del equipo concedido el aplazamiento.

Si no se juega un enfrentamiento el equipo infractor tendrá una penalización de 20 € del cual se retirarán de la maquina del local infractor

Con el fin de respetar lo más posible las fechas previstas en el calendario, la Organización recomienda que no se solicite ningún aplazamiento a no ser que sea absolutamente necesario (siempre que sea posible se adelantarán).

Como adelantar un encuentro no lleva una sanción, obviamente siempre es preferible adelantarlo en vez de aplazarlo.

En el caso de que cualquiera de los dos equipos implicados en una variación (fecha u hora) no lo notifiquen (anteriormente explicado) la Organización se reserva del derecho de dar por nulo el encuentro.

15º: PREMIOS:

Los premios de Liga serán expuestos junto con el Calendario de cada Competición. Para conseguir los premios de IDA, VUELTA y GENERAL, se tendrá que haber participado, como mínimo, en el 80% de las jornadas en cada parte de la liga (IDA-80%, VUELTA-80%-GENERAL-80%).

Los equipos que vayan al Campeonato de España, por premio directo tendrán que estar compuestos por los mismos jugadores que componen los equipos en la liga Otoño-Invierno.

Para las modalidades de individual y parejas se podrá ir por libre siempre que estén inscritos en la liga.

Los premios conseguidos para el Campeonato de España son PERSONALES e INTRANSFERIBLES y solo se obtendrán previa presencia física en el Campeonato de España.

En las ligas por equipos los accesos a campeonatos nacionales o internacionales serán para 4 jugadores, mientras que en las ligas por parejas serán para 2 jugadores.

CHAMPION DART MADRID se reserva el derecho de reestructurar proporcionalmente los premios en función de los "equipos inscritos" o de los ".

16º: DISCIPLINA DEPORTIVA:

Las sanciones por infracción de las normas o Disciplina Deportiva serán llevadas a cabo por la Organización.

La finalidad de esta liga es la de fomentar las buenas relaciones entre los diferentes Clubs, equipos y jugadores que la componen. Por ello la Organización se

reserva el derecho de eliminar del campeonato a cualquier jugador, equipo o club que no guarde el respeto, la compostura y la asistencia adecuada hacia sus adversarios.

Así mismo la Organización se reserva el derecho de imponer sanciones disciplinarias consistentes en amonestaciones, suspensiones temporales de la participación en actividades o el derecho de utilización de instalaciones o equipamientos, las infracciones pueden ser leves, graves o muy graves.

Se consideran en todo caso y al menos como infracciones muy graves los abusos de autoridad que tengan este carácter, el incumplimiento de sanciones por faltas graves, las actuaciones dirigidas a predeterminar mediante precio, intimidación o simple acuerdo el resultado de una prueba o competición y cualquier otra conducta gravemente atentatoria contra la franca y leal competencia deportiva.

Entre las infracciones graves se incluirán el incumplimiento de órdenes o instrucciones legítimamente adoptadas que puedan tener graves consecuencias, los actos notorios y públicos que atenten al decoro y la dignidad sobre todo en competiciones oficiales, entregas de premios etc. Cuando no revistan carácter muy grave, así como la falta premeditada de asistencia a competiciones oficiales (sin previo aviso) que supongan un claro perjuicio hacia otros jugadores.

DURACIÓN DE LAS SANCIONES:

- Por infracciones leves: de 0 a 5 meses de suspensión.
- Por infracciones graves: de 6 meses a 11 meses de suspensión.
- Por infracciones muy graves: de 1 año a suspensión indefinida.

17º: CONVOCATORIAS:

Se realizarán cuando:

- El Coordinador Deportivo lo estime necesario
- La Comisión Deportiva junto con el Coordinador crean necesario por circunstancias de la liga (campeonatos, eventos, open...)
- Cuando sea necesaria la actuación del Comité disciplinario.
- La organización se reserva el derecho de concertar los lugares y días donde se celebren eventos especiales, como campeonatos, Open locales o Nacionales etc....
- La Organización tendrá la obligación de notificar cualquier evento a la Comisión Deportiva antes de comunicarla a los Clubs.

18º: RECOMENDACIONES:

En todo momento debe existir una actitud de respeto y ética tanto por parte de los jugadores como del público.

Se recomienda a todos los jugadores que tomen como referencia siempre la presente Normativa de juego, esta pretende evitar todo tipo de conflictos y ambigüedades ante una posible situación incierta de juego.

Sin embargo si no pueden encontrar la solución deben ponerse en contacto con el coordinador de zona inmediatamente para intentar resolver el problema.

Una vez finalizados los encuentros y confirmado los resultados de liga por ambos capitanes no se admitirán reclamaciones.

CHAMPION DART MADRID SE RESERVA EL DERECHOS DE CAMBIAR, MODIFICAR O SUSPENDER A CUALQUIER JUGADOR, EQUIPO O LA LIGA, COMO ASÍ MISMO DE MODIFICAR ESTA NORMATIVA.

LA INSCRIPCIÓN DE CUALQUIER EQUIPO O JUGADOR A LA LIGA CHAMPION DART MADRID SUPONDRÁ EL ACATAMIENTO DE LAS BASES DE ESTA NORMATIVA, LA ORGANIZACIÓN PODRÁ DAR DE BAJA A CUALQUIER JUGADOR O CLUB DE DARDOS QUE NO RESPETE LAS NORMAS AQUÍ CONTEMPLADAS.