

REGLAMENTO

CAMPEONATO DE DARDOS

1- ZONA DE LANZAMIENTO: se comprende como tal al espacio que dejan las líneas IMAGINARIAS que cierran el rectángulo, comprendido, entre la diana y un metro y medio detrás de la línea de tiro, (alejándose de la diana) cerrando así, la llamada zona de lanzamiento.

Los jugadores deberán realizar sus lanzamientos desde la línea de tiro a 2,37m. de la diana.

no se podrá traspasar la línea de tiro en ningún caso, antes de que el dardo toque la diana.

Los jugadores deberán permanecer en la zona de lanzamiento hasta que les toque su turno y por tanto, no podrán abandonar la misma si la partida está en juego.

2 - REQUISITOS DE COMPETICIÓN:

Cada pueblo deberá presentar los siguientes participantes

- dos parejas para la modalidad de juego 501 abierto/doble(diana 50/50) y CRICKET TEAM
- un participante para la modalidad de juego 501 abierto/doble(diana 50/50) y CRICKET

3 - CALENTAMIENTO: El calentamiento será de máximo 2 minutos por cada participante para la adaptación a la diana.

- DURANTE LA PARTIDA: Se centrará antes de la 1ª partida y el jugador que tenga el dardo más cerca del agujero del centro es el que sale. Antes de empezar la partida cada jugador deberá comprobar que la máquina está lista en cuanto al orden de salida. Cada jugador lanzará un máximo de 3 dardos por turno pero no estará obligado a tirar los 3 siempre. Todo dardo lanzado intencionalmente contará como jugado; tanto si el dardo queda registrado como sino.

4 - REGLAS DEL JUEGO:

En la modalidad 501 TEAM, cada pareja juega con dos marcadores, uno por jugador, y un jugador no puede terminar la partida si su puntuación que le falta a su compañero es superior a la suma de las puntuaciones que les quedan a los dos jugadores contrarios. En el caso que un jugador no pueda cerrar la partida porque la puntuación de su compañero sea superior a la suma de la de los dos adversarios se considera que está "bloqueado" y no puede cerrar.

En la modalidad 501 individual, el primer jugador en llegar a 0 ganará la partida.

El Bull será de 50 la parte central (diana/doble) y se cerrará con doble.

En todo caso antes de comenzar la partida se informará que modalidad se ha escogido para jugar.

En la modalidad de CRICKET

El objetivo es 'cerrar' todos los números del 15 al 20, además de la diana, con mayor puntuación que nuestros adversarios. Para cerrar un número hemos de alcanzarlo tres veces, valiéndolo para ello x2 los dobles y x3 los triples.

Nota: En la modalidad CRICKET TEAM es necesario que ambos participantes hayan cerrado el número para poder puntuar siempre y cuando nuestros adversarios no hayan cerrado el número antes.

Si un jugador cerrara todos sus números (diana incluida) pero quedará por detrás en puntuación, entonces dicho jugador deberá continuar sumando puntos en los números abiertos. Si el jugador no compensara su déficit de puntos antes de que su adversario o adversarios cierren todos los números, este perdería. El juego continúa indefinidamente hasta que alguien haya cerrado todos los números con mayor puntuación que su adversario o se acaben las rondas, en este caso ganará el equipo/jugador con más puntuación.

5 - FORMATO DEL TORNEO

Por parejas:

Estará formado por 2 grupos de 4 equipos y 2 de 3 equipos, donde pasaran 2 de cada grupo a cuartos de final, se jugará la modalidad de juego 501 TEAM y Cricket TEAM, siendo al mejor de 3 partidas, es decir, el primer equipo que gane 2 partidas ganará el partido. La modalidad de juego sería 501 TEAM – CR – 501 TEAM.

Las partidas en semifinales/finales se harán al mejor de 5, es decir, el primer equipo que gane 3 partidas ganará el partido. La modalidad de juego sería 501 TEAM, CR TEAM, 501 TEAM, CR TEAM y la última partida en caso de empate 2 a 2 se echaría a sorteo.

Individual

Estará formado por 2 grupos, un grupo de 3 jugadores y otro grupo de 4 jugadores, donde pasaran 2 de cada grupo a semifinales. se jugará la modalidad de juego 501 y Cricket, siendo al mejor de 3 partidas, es decir, el primer equipo que gane 2 partidas ganará el partido. La modalidad de juego sería 501 – CR – 501.

Las partidas en semifinales/finales se harán al mejor de 5, es decir, el primer jugador que gane 3 partidas ganará el partido. La modalidad de juego sería 501, CR, 501, CR y la última partida en caso de empate 2 a 2 se echaría a sorteo.

Se debe anotar en el acta los nombres de los dos equipos, fecha del enfrentamiento, nombre y apellidos de los jugadores titulares y el resultado de la partida.

No rellenar legiblemente cualquiera de los datos arriba indicados puede causar confusión y por lo tanto provocar que el enfrentamiento sea rechazado.

7 - PUNTUACIÓN.

El equipo ganador en los enfrentamientos de la fase de grupos entre cada municipio sumará 1 victoria o punto, mientras que el perdedor no sumará.

- Primero, se tiene en cuenta las partidas ganadas (porcentaje de efectividad).
- 8 - EMPSA PTE. Si se el empate, se comprueban los enfrentamientos directos entre dichos equipos.
- En caso de empate existiendo más de un equipo en el grupo se asigna el orden a los equipos según las siguientes normas:
 - Tres o más equipos empatados: se jugará una liguilla entre los equipos afectados con las mismas normas de la fase de grupos.

9 - NORMATIVA VIGENTE

Cualquier incidencia debe quedar reflejada en el acta del enfrentamiento, en caso de no hacerlo no se aceptará ninguna reclamación a posteriori.

Todas las observaciones reflejadas en un acta y susceptibles de un análisis y/o decisión al respecto, serán estudiadas por un comité de competición anónimo e imparcial que en un tiempo prudencial notificará se decisión.

Si un equipo se retira antes de finalizar todas las partidas de un enfrentamiento

De competición, se le dará como “no presentado” aunque fuese ganando dicho enfrentamiento.

10 -PERÍODO DE INSCRIPCIONES: PLAZO HASTA EL 21 DE ABRIL DE 2023

