

REGLAMENTO OFICIAL



OCTUBRE 2025

— CONNECTION —
DARTS

INDICE

REGLAMENTO GENERAL APLICABLE A TODAS LAS COMPETICIONES

01.- Normas generales	pág. 05
02.- Código de conducta	pág. 07

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODAS LAS LIGAS ORGANIZADAS POR CONNECTION DARTS

03.- Reglas generales aplicables a todas las ligas	pág. 10
04.- Identificación de los jugadores	pág. 13
05.- Menos de los jugadores exigidos en el acta	pág. 16
06.- Fichajes	pág. 17
07.- Lanzamiento de dardos	pág. 20
08.- Averías	pág. 23
09.- Puntuación en liga	pág. 26
10.- Sedes de juego	pág. 26
11.- Hora de comienzo	pág. 28
12.- Aplazamiento de partidos	pág. 28
12.1.- Normas generales	pág. 28
12.2.- Enfrentamientos en formato liga	pág. 30
12.3.- Enfrentamientos en formato cuadrante	pág. 31
13.- Participantes No Presentados	pág. 32
13.1.- No presentarse un enfrentamiento	pág. 33
13.2.- Acumulación de No Presentados	pág. 33
13.3.- No presentarse al último partido	pág. 33
14.- Abandono de un partido	pág. 34
14.1.- Enfrentamientos completos	pág. 34
14.2.- Enfrentamientos al mejor de	pág. 35
15.- Enfrentamientos no jugados	pág. 36
16.- Equipos retirados o eliminados	pág. 37
17.- Desempate en el ranking al finalizar la liga	pág. 38
18.- Comité de competición	pág. 38
19.- Reclamaciones	pág. 39
20.- Acta de papel	pág. 40
21.- Reglas generales de juego	pág. 42
22.- Puntuación de la diana	pág. 44
23.- Puntuación de los dardos	pág. 44
24.- Reglas específicas para los juegos de '01	pág. 46
25.- Reglas específicas para el juego de Cricket	pág. 47

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODAS LAS COMPETICIONES VIRTUALES ORGANIZADAS POR CONNECTION DARTS

26.- Funcionamiento de las dianas	pág. 48
27.- Identificación de jugadores	pág. 49
28.- Medias	pág. 50
29.- Fichajes	pág. 51
30.- Participantes sin puntuar	pág. 53
31.- Desempates	pág. 53
32.- Lanzamiento de dardos	pág. 54

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODOS LOS CAMPEONATOS ORGANIZADOS POR CONNECTION DARTS

33.- Inscripciones	pág. 55
33.2.- Operadores	pág. 56
33.3.- Jugadores	pág. 57
34.- Niveles	pág. 58
34.1.- Niveles	pág. 58
34.2.- Subida de nivel	pág. 59
34.3.- Criterio máster	pág. 60
35.- Identificación de jugadores	pág. 61
36.- Participantes no presentes	pág. 62
36.1.- Participante al completo	pág. 62
36.2.- Participante con un jugador menos del exigido en el acta.	pág. 63
36.3.- Part. con dos o más jugadores menos del exigido en el acta	pág. 63
36.4.- Jugador que se ausenta	pág. 64
36.5.- Jugador individual no presentado	pág. 64
37.- Avisos	pág. 64
38.- Inicio del enfrentamiento	pág. 65
39.- Tiempo de juego	pág. 65
39.1.- Tiempo máximo en pruebas con hora asignada	pág. 65
39.2.- Tiempo máximo en pruebas sin hora asignada	pág. 66
39.3.- Acta de juego en la máquina	pág. 67
39.3.1.- Lanzar al centro	pág. 67
39.3.1.- Acta de juego	pág. 68
39.4.- Acta de juego en papel	pág. 68
39.4.1.- Lanzar al centro	pág. 68
39.4.2.- Anotar datos	pág. 69
39.4.3.- Orden de comienzo	pág. 69

39.4.4.- Acta incompleta	pág. 70
39.4.5.- Suplentes	pág. 70
39.5.- Línea de tiro	pág. 71
39.6.- Área de lanzamiento	pág. 72
39.7.- Lanzamiento	pág. 72
39.8.- Bloqueo en partida o frozen	pág. 76
39.9.- Finalización de partida	pág. 76
39.10.- Finalización de un set por límite de rondas	pág. 77
39.11.- Partida de desempate (part. de cuatro jugadores)	pág. 78
39.12.- Finalización del partido	pág. 78
39.13.- Práctica entre sets	pág. 79
39.14.- Jugadores penalizados	pág. 79
40.- Puntuación de la máquina	pág. 80
41.- Puntuación de los dardos	pág. 80
42.- Desempate en un formato de juego de liguilla	pág. 82
42.1.- Incidencias en el grupo	pág. 82
42.2.- Desempates en el grupo	pág. 82
43.- Engaños o trampas	pág. 83
44.- Maltrato de material	pág. 84
45.- Conducta antideportiva	pág. 85
46.- Reclamación de infracciones	pág. 85
47.- Sección técnica	pág. 86
47.1.- Fallos técnicos	pág. 86
47.2.- Normativa aplicable a los elementos y su montaje	pág. 87
47.2.1.- Dianas	pág. 87
47.2.2.- Iluminación	pág. 88
47.2.3.- Zona de juego y línea de tiro	pág. 88
48.- Atuendo de juego	pág. 89
49.- Consumiciones	pág. 90
50.- Correcciones y añadidos	pág. 90

MODIFICACIONES SOBRE EL ANTERIOR REGLAMENTO

51.- Modificaciones	pág. 91
---------------------------	---------

REGLAMENTO GENERAL APLICABLE A TODAS LAS COMPETICIONES

1.- NORMAS GENERALES

La finalidad de este reglamento es la de agrupar todas las normas aplicables a las competiciones organizadas por CONNECTION DARTS. Todas las competiciones organizadas por CONNECTION DARTS quedarán sujetas a este reglamento y a las normas suplementarias establecidas por CONNECTION DARTS. Todas aquellas personas que participen en cualquiera de sus competiciones han de cumplir con todas y cada una de las normas que aquí se recogen.

Cualquier reglamento anterior, queda anulado y sin validez. A partir del 1 de octubre de 2025 éste es el nuevo reglamento. CONNECTION DARTS se reserva el derecho de añadir, quitar o modificar cualquiera de estas normas por motivos excepcionales y con el único fin de mejorar la competición. Dichos cambios podrán ser o no con carácter retroactivo.

Si en el transcurso de una competición la organización detectase una norma que haya quedado obsoleta o que ya no se considere justa, CONNECTION DARTS la podrá modificar y aplicar con la corrección siempre y cuando dicha norma quede reflejada tal y como ha sido modificada en la siguiente actualización del reglamento. Del mismo modo la podrá suprimir eliminándola también en la siguiente actualización del reglamento.

Aun con la firme intención de abarcar todos los posibles casos que se puedan producir, se podría dar la circunstancia de que algún caso no sea cubierto por este reglamento o quede sujeto a interpretación, en ese caso los responsables de CONNECTION DARTS deberán darle una solución, LA DECISIÓN QUE TOME LA ORGANIZACIÓN SERÁ DEFINITIVA Y VINCULANTE, así como prevalecerá sobre cualquier otra. Del mismo modo que cada arbitro tendrá autoridad suficiente para tomar las decisiones que considere oportunas en cada caso y se ajusten al reglamento.

CONNECTION DARTS tiene el derecho de imponer sanciones tanto si están registradas en este reglamento como si no, dichas sanciones serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

1.1- En cumplimiento de la normativa en materia de protección de datos, le informamos que el responsable del tratamiento es FEDE CONNECTION S.L., el cual, tratará sus datos de carácter personal con las finalidades de cotejar y registrar las medias como jugador, la inscripción a ligas y torneos llevados a cabo por el responsable del tratamiento y la publicación de sus datos a efectos de ser preseleccionado para las finales de los torneos. Todo ello legitimado por ser datos necesarios para la ejecución de un contrato donde el interesado es parte (art. 6.1.b) RGPD). En cualquier caso, sus datos provienen de usted como titular de los mismos y no se cederán a terceros, salvo obligación legal. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, así como el resto de derechos que le asisten.

1.2.- La organización se reserva todos los derechos audiovisuales tanto en las sedes de juego durante la celebración de una competición oficial como en los campeonatos.

1.3.- La organización se reserva el derecho de admisión de operadores, sedes y jugadores.

1.4.- Para poder participar en cualquier competición organizada por CONNECTION DARTS, cada jugador ha de comprometerse a leer este reglamento, a cumplir y respetar todas sus normas. El desconocimiento de las normas aquí recogidas no exime de su cumplimiento, y de no cumplirlas el infractor deberá acatar las sanciones que se le puedan aplicar.

1.5.- CONNECTION DARTS se reserva el derecho a poner el formato de juego que considere oportuno en cada liga, campeonato o cada prueba.

1.6.- CONNECTION DARTS se reserva el derecho de cancelar o cambiar cualquier fecha, lugar o evento programado sin aviso previo.

1.7.- Cualquier decisión relacionada con las reglas de juego deberán ser tomadas por CONNECTION DARTS y son finales y vinculantes.

1.8.- CONNECTION DARTS podrá arbitrar partidas sin que exista notificación de incidencias ni reclamaciones y aplicar el reglamento si se observan infracciones. Asimismo, podrá tomar medidas sancionadoras de oficio sin existir reclamación alguna.

1.9.- Una vez estudiado cualquier caso por el comité de competición, su decisión será definitiva y no podrá ser objeto de reclamación.

1.10.- Todos los jugadores deberán atenerse a estas reglas generales de juego y, cuando sea necesario, cualquiera de las reglas suplementarias establecidas. **El incumplimiento de una de las normas supondrá la pérdida del set por el infractor.** La reincidencia en el incumplimiento de las normas, así como un incumplimiento considerado por la organización como grave podrá suponer la pérdida del enfrentamiento y/o la eliminación del participante de la competición a criterio de la organización.

1.11.- Si un jugador o participante no acude a una entrega de premios sin el permiso de CONNECTION DARTS, este podrá perder dichos trofeos o premios.

1.12.- Cualquier jugador que no cumpla los requerimientos de una competición, por ejemplo, no acudir a los partidos, podrá perder el derecho a trofeos y becas relacionados con dicho evento.

1.13.- La expulsión de una competición por la aplicación de una sanción conllevará la pérdida del trofeo o premio si lo hubiese.

1.14.- Los participantes que no abonen a Connection Darts la inscripción a una competición, serán expulsados de dicha competición y si se diese el caso de que finalicen la competición perderán el derecho a trofeos y becas relacionados con dicha competición si los hubiese. Esto será aplicado también a los participantes inscritos a través de un operador independientemente de que el participante haya pagado al operador dicha inscripción.

1.15.- Cada jugador sólo podrá tener registrado un perfil en el sistema, si la organización detecta en cualquier momento, aún fuera de competición, que un jugador dispone de dos o más perfiles registrados en el sistema, procederá a eliminarlos automáticamente dejando activo un único perfil para ese jugador. Será a criterio de la organización el decidir cuál de los perfiles quedará activo.

2.- CÓDIGO DE CONDUCTA

2.1.- Ningún jugador o personal de la organización actuará en un modo que, razonablemente, se considere como perjudicial para los intereses o el prestigio de CONNECTION DARTS, en caso de producirse, la persona implicada será expulsada tanto de la competición como del recinto.

2.2.- Todos los jugadores y miembros se adherirán firmemente a las reglas de CONNECTION DARTS. Cualquier infracción llevará a una acción disciplinaria de acuerdo con este reglamento.

2.3.- Los jugadores no deberán, antes o durante un partido, ponerse de acuerdo para que se produzca un determinado resultado o de compartir el premio independientemente del resultado que se produzca, de no respetarse este punto, los jugadores o participantes implicados serán expulsados de la competición, perdiendo incluso el derecho a recibir dicho premio.

2.4.- Todos los jugadores, se abstendrán de cualquier comportamiento que pueda constituir un intento de influir en un partido, antes, durante y después de la celebración de este en cualquier evento organizado por CONNECTION DARTS, en caso de producirse, las personas implicadas o que se beneficien del resultado serán eliminadas de la competición.

2.5.- Queda prohibido fumar dentro del recinto a cualquier asistente a un evento organizado por CONNECTION DARTS, excepto en las zonas habilitadas si las hubiera.

2.6.- Durante la competición, todo jugador que utilice expresiones verbales ofensivas (véase tacos, insultos...) así como gestos ofensivos, podrá ser acusado de crear problemas en el juego y podrá ser sancionado según los criterios de la organización pudiendo llegar a ser expulsado de todas las competiciones desde los dos años de inhabilitación a la suspensión definitiva para participar en competiciones de CONNECTION DARTS. La decisión que se tome por parte de la organización será definitiva y vinculante.

2.7.- Se aplicarán sanciones severas para todos aquellos jugadores que lleven a cabo agresiones físicas o que alteren el buen ambiente de la sala, que puede ir desde los dos años de inhabilitación a la suspensión definitiva para participar en competiciones de CONNECTION DARTS.

2.8.- El jugador se hará cargo de los costes de reparación de los daños producidos por el maltrato de la diana electrónica, así como el resto de material proporcionado por CONNECTION DARTS, del mismo modo aceptará las sanciones deportivas derivadas de su comportamiento.

2.9.- CONNECTION DARTS se reserva el derecho a expulsar de la competición a cualquier jugador que presente síntomas de embriaguez o que sus capacidades se vean alteradas por el consumo de cualquier tipo de sustancia, así como a todo aquel que tenga un comportamiento irrespetuoso o inadecuado.

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODAS LAS LIGAS ORGANIZADAS POR CONNECTION DARTS.

Debido a que disponemos de varios tipos de dianas electrónicas tanto con conexión a internet como sin ella, así como competiciones presenciales, virtuales, online o mixtas, las normas serán adaptadas en función del caso. Para marcar dichas diferencias, las normas irán precedidas por una serie de símbolos. Los símbolos especifican que esa norma es exclusiva para ese tipo de diana o una diana con unas condiciones concretas. En el caso de no aparecer ningún símbolo la norma se aplicará a todos los casos.

Los símbolos que precederán las normas serán los siguientes:



Hará referencia a cuando se juegue en el acta de una diana Connection.



Hará referencia a cuando se juegue en el acta de una diana Dartslive.



Hará referencia a cuando se juegue en una diana Connection con el acta en papel.



Hará referencia a cuando se juegue en una diana Dartslive con el acta en papel.



Hará referencia a cuando se juegue en una diana Löwen con el acta en papel.



Hará referencia a cuando se jueguen los enfrentamientos en modo online.



Hará referencia a cuando se jueguen los enfrentamientos en modo presencial.

3. REGLAS GENERALES APLICABLES A TODAS LAS LIGAS

3.1.- El nombre que se le asigna a cada grupo de liga es únicamente a título identificativo, su orden no tiene necesariamente que indicar un estricto orden por rating.

3.2.- Si un participante incluye como mínimo un jugador master, el participante será incluido en el grupo cuyo rating corresponda al de ese jugador.

3.3.- La organización se reserva el derecho de no inscribir a participantes que estén formados por uno o más jugadores que no tengan un rating demostrable, a participantes nuevos o a participantes con datos insuficientes.

3.4.- A todo jugador registrado en el sistema Connection y que no tenga un rating contrastado, más de 200 partidas en virtual y más de 200 partidas en presencial, se le tomará como media inicial para la competición la mayor entre la media presencial y la virtual. El rating podrá ser ajustado a criterio de la organización.

3.5.- El jugador que en el momento de inscribirse a una competición con un rating obtenido de competiciones anteriores en la base de datos de la organización, que provenga de otras organizaciones o que se declare como jugador novel en las competiciones de dardos y que la media acumulada obtenida durante la competición varíe (tanto por encima como por debajo) en más de un doce y medio por ciento con respecto a la media declarada, demostrada u obtenida en el momento de la inscripción, será investigado por el comité de competición en el momento que se detecte pudiendo ser eliminado independientemente de la jornada o fase en la que se encuentre en ese momento dicha competición.

NOTA: Debido a que los jugadores que se inscriban declarándose como jugadores noveles en las competiciones de dardos no podrán demostrar ninguna media anterior, se les contará una media de 2,00 MPR o equivalente al realizar el cálculo del nivel del participante, siendo esta cifra la que no podrá sufrir una variación de más de un doce y medio por ciento.

IMPORTANTE: Esta norma no se aplicará a los jugadores que pertenezcan al grupo de mayor nivel de la competición.

3.6- Siempre que exista la posibilidad SERÁ OBLIGATORIO JUGAR LAS PARTIDAS EN EL ACTA DE LA MÁQUINA.

3.7- Podrán participar todas las sedes que posean una diana homologada por CONNECTION DARTS y cuyo operador este adherido a la oferta deportiva de CONNECTION DARTS. La organización se reserva el derecho de admisión de sedes y jugadores.

3.8.- Los jugadores deberán mantener la mejor compostura durante los partidos en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al contrario. De igual manera es responsabilidad de un participante el buen comportamiento de sus acompañantes.

3.9.- Para formar los grupos de liga se seguirán los siguientes criterios:

a) En primer lugar se tendrá en cuenta el nivel de juego de los jugadores de cada participante (basado en las estadísticas de las competiciones anteriores).

a.1.- Por este motivo, el participante que durante la competición varíe (tanto por encima como por debajo) en más de un doce y medio por ciento con respecto a la media registrada en el momento de la realización de los grupos, será eliminado por el comité de competición en el momento que se detecte independientemente de la jornada o fase en la que se encuentre en ese momento dicha competición.

IMPORTANTE: Esta norma no se aplicará a los participantes que pertenezcan al grupo de mayor nivel de la competición.

b) Se intentará que los grupos de liga sean de zonas lo más cercanas posible en las competiciones presenciales que se organicen (pero siempre teniendo en cuenta el nivel de juego de los participantes).

c) Los participantes nuevos podrán ser incluidos en un mismo grupo para que jueguen entre ellos. Si no hay suficientes participantes nuevos con los mismos criterios, se podrán incluir en un grupo con rating según el criterio de CONNECTION DARTS.

d) Los participantes con mezcla de jugadores nuevos y antiguos se les incluirá bien en un grupo nuevo o en un grupo de nivel conocido.

e) Los participantes formados exclusivamente por jugadores femeninos, se incluirán en la categoría correspondiente a su nivel de juego. Dichos participantes podrán jugar en un grupo masculino o mixto durante la liga, pero en campeonatos regionales, nacionales e Internacionales, su participación será en un grupo femenino, siempre y cuando exista esa categoría, de no existir jugarán en su nivel correspondiente.

f) Si un participante sólo puede jugar un día en concreto de la semana, se intentará incluirle en un grupo de liga de su nivel que se juegue ese día. Si no fuese posible, SE LE SUBIRÁ DE NIVEL hasta un grupo que juegue en la fecha solicitada por el participante. De no encontrar un grupo con el día de juego indicado en el que se le pueda incluir, la organización podrá cambiarle el día de juego YA QUE **NO SE PUEDE EXIGIR DÍA DE JUEGO**.

3.10.- Cada participante tendrá un capitán que se responsabilizará de determinadas tareas concernientes al participante, como rellenar las actas de liga durante los partidos si fuera necesario, pedir documentación al equipo contrario, etc. El capitán deberá facilitar un teléfono (obligatorio disponer de WhatsApp) que esté disponible y operativo al menos una hora antes de cada partido.

3.11.- Es responsabilidad del capitán de cada participante tener conocimiento de las reglas de la competición, al igual que el resto de jugadores.

3.12.- Un jugador podrá pertenecer a más de un participante dentro de la misma competición, entendiendo como participante a jugador, pareja, trio o equipo, siempre y cuando se cumplan todas y cada una de las siguientes condiciones:

- a) En ningún caso podrá ser una competición individual.
- b) Deberá de utilizar un único perfil en todos los participantes a los que pertenezca.
- c) No podrá ser el capitán de ninguno de los participantes a los que pertenezca.
- d) En todos los participantes a los que pertenezca tendrá que haber como mínimo un componente más de los mínimos exigidos para esa competición.
- e) El hecho de que pertenezca a más de un participante no habilita a ninguno de ellos para exceder el máximo de jugadores permitidos para esa competición.
- f) En aquellas competiciones en las que los enfrentamientos tengan un día de juego asignado en el calendario, no podrán coincidir en el mismo día de juego ninguno de los participantes a los que pertenezca.
- g) No podrá jugar en el mismo grupo con dos participantes a la vez.
 - g.1) Si en el momento de asignar los participantes a un grupo, un mismo jugador perteneciese a varios de los participantes del grupo, a criterio de la organización serán subidos de nivel los participantes necesarios si fuera posible, de no serlo tendrán que cambiar el día de juego para poder contar con el jugador entre sus componentes.
 - g.2) Si el mismo jugador coincidiese en dos participantes de la máxima categoría, solo podrá jugar en uno de ellos.
- h) Para fichar por otro participante habrá de indicar obligatoriamente que ya está jugando en esa competición y a que participantes pertenece. De no hacerlo será invalidado su fichaje y dados por perdidos todos los sets que haya jugado con el participante por el que fichó.
- i) Los participantes a los que pertenezca habrán de aceptar y asumir que no se le tendrá en cuenta a la hora de asignar partidos, en el envío de cartas de obligado cumplimiento, en los aplazamientos y en todos aquellos supuestos en los que pueda influir la presencia de dicho jugador.
- j) Tanto el jugador como los participantes a los que pertenezca asumen que en aquellas competiciones que clasifiquen o den acceso a campeonatos u otras competiciones, la organización le inscribirá en **un único participante** a elección del jugador, independientemente de los agravios que ello pudiera ocasionar al resto de los participantes que hayan contado con él.

Si se detectase que se está incumpliendo alguna de las citadas condiciones, o que se está inscrito en más de un participante a la vez por haber facilitado datos incorrectos en el momento de la inscripción, por utilizar más de un perfil o por cualquier otro motivo, será expulsado de la competición perdiendo el derecho al reembolso de cualquier inscripción que haya abonado. En el caso de competiciones de parejas, tríos o equipos, se darán por perdidos todos los sets en los que haya sido alineado durante toda la competición a todos los participantes a los que haya pertenecido en dicha competición.

3.13.- Los premios que se puedan obtener se otorgarán siempre al participante tanto si está compuesto por uno, dos o más jugadores y nunca a jugadores individuales, por este motivo los premios siempre se le entregarán al operador.

3.14.- En aquellas ligas en las que los calendarios no indiquen un día de juego concreto si no que se deje abierta una jornada a toda la semana, en el caso de no jugarse el enfrentamiento una vez concluida la jornada se aplicarán las mismas normas descritas en el apartado 12 “APLAZAMIENTO DE PARTIDOS”.

3.15.- Si una liga se compone de varias fases, la liga no se dará por finalizada hasta el último enfrentamiento de la última fase.

3.16.- **La organización se reserva el derecho de poder hacer alguna modificación beneficiosa para la competición.**

4. IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

4.1- Es obligatorio ir a los partidos y campeonatos de CONNECTION DARTS con la identificación original.

4.2.-  - Para el inicio de liga es obligatorio que cada jugador disponga de un usuario registrado en Connection. Ese usuario será el único que podrá utilizar durante todo el transcurso de la liga así como para la participación de campeonatos posteriores que deriven de esta liga.

D - Para el inicio de liga es obligatorio que cada jugador disponga de una Dartslive Card registrada a su nombre. Esa tarjeta será la única que podrá utilizar durante todo el transcurso de la liga, así como para la participación de campeonatos posteriores que deriven de esta liga.



- Cada comienzo de liga, es obligatorio apuntar el nº de DNI, nombre y dos apellidos de cada jugador en el acta de juego. Los datos deberán apuntarse de forma correcta y legible. Tanto la hoja de inscripción como el acta de juego deberán estar firmadas por el jugador. Si se hace de forma correcta, no será necesario apuntarlo en el resto de partidos.



4.3.- Antes de comenzar cualquier partido de liga o campeonato, es obligatorio que los equipos presenten el carnet de FEDE en vigor, carnet temporal de FEDE o DNI de los jugadores ante el equipo contrario con el fin de evitar posibles alineaciones indebidas. La negativa a presentar la documentación o la no-comparecencia de un jugador cuando se le reclama, constituye una infracción. Durante el enfrentamiento se darán como perdidas la totalidad de partidas en las que sea alineado el jugador que comete la infracción. El participante podrá ser expulsado de la competición a decisión del comité de competición.



4.4.- Si el jugador va indocumentado al enfrentamiento, el participante contrario puede negarse a que el jugador no identificado juegue el encuentro. Cualquier incidencia deberá reflejarse en el apartado de observaciones del acta de liga y deberá ser firmada por los capitanes de ambos participantes.



4.5.- La foto de cada jugador debe aparecer en su perfil obligatoriamente, por lo que la fotografía de cada jugador ha de ser lo suficientemente buena como para identificarlo perfectamente. De presentarse alguna reclamación por el rival en algún enfrentamiento y se diese el caso de que con la foto de perfil no se pueda identificar al jugador correctamente, o que la foto de perfil sea inexistente, independientemente de que sea él el que lance, la reclamación se dará por buena y se le otorgará la victoria del set al participante rival. Tanto si hay reclamación como si no, si la organización detecta que con la foto de perfil no se pueda identificar a un jugador correctamente, o que la foto de perfil sea inexistente, la organización le solicitará a dicho jugador una nueva fotografía, dicho jugador no podrá volver a jugar en la competición desde que se le haya solicitado la nueva fotografía (ya sea a él directamente o a través de su operador o capitán) hasta que facilite una fotografía válida. Si jugase, se darán por perdidos todos los sets en las que dicho jugador estuviese alineado sin la posibilidad de recuperar los sets ganados que se le hayan dado por perdidos una vez facilite una foto válida.



- Todos los jugadores que participen en un enfrentamiento han de portar una Dartslive Card registrada a su nombre y en vigor.



- La identificación de los jugadores ha de realizarse antes de iniciarse el enfrentamiento. Todo jugador tiene que identificarse con carnet de FEDE en vigor o DNI y reflejarlo en el acta de juego. Sólo se atenderán reclamaciones que aparezcan en el apartado de observaciones. Si un jugador o jugadores se incorporase/n a un partido (una vez comenzado el encuentro) deberá/n identificarse en ese momento. Para el/los jugador/es comienza el partido en ese momento.

4.6.-  - Si CONNECTION DARTS comprueba que una persona juega en un participante al cuál no pertenece, todas las partidas jugadas por ese jugador se darán como ganadas por el equipo contrario. Podrá existir una sanción de 2 encuentros o incluso la expulsión de la competición por reincidencia para el jugador que permita que otro jugador participe por él. Es imprescindible que durante el partido cualquier anomalía sea reflejada en el apartado de observaciones del acta de juego, o que se notifique vía WhatsApp (605 256 819) o mail a CONNECTION DARTS.

4.7.-  - Los jugadores han de estar perfectamente identificables en su turno de juego tanto para el rival como para el arbitraje. Por este motivo los jugadores durante su turno de tiro y especialmente en el momento de lanzar los dardos, no podrán ir ataviados con prendas ni portar objetos que dificulten su correcta identificación, ya sea porque oculte su rostro por completo como porque la colocación del mismo tape total o parcialmente el rostro. Entre los objetos o prendas a las que hace referencia este punto, y con las que hay que tener especial cuidado con su utilización están incluidos a modo de ejemplo las gorras, gorros, sombreros, capuchas, pelucas, mascararas, mascarillas, etc... Si todos o alguno de los componentes de un participante no fuese perfectamente identificable durante el set a criterio de la organización, se dará como vencedor del set al participante rival.

4.8.-  - En el caso de que la iluminación no permita identificar correctamente a los jugadores del participante rival, habrá que notificárselo inmediatamente al oponente, la incidencia ha de solucionarse en ese mismo momento, si no fuera posible o el adversario se opusiese a solucionar dicha incidencia, el participante puede:

- a) Pedir que su adversario, si es posible, continúe el partido en otra diana electrónica perteneciente a la organización con las puntuaciones que existiesen en el momento de la avería.
- b) Ejercer su derecho a posponer unilateralmente el enfrentamiento, los dos capitanes acordarán una fecha (no más tarde de una semana) y lo reanudarán en el mismo punto en el que se interrumpió.
- c) Continuar con el enfrentamiento en la diana averiada renunciando a poner ninguna reclamación posterior.

Indicar que de ejerciese el derecho a posponer unilateralmente el enfrentamiento, el departamento de competición revisará las imágenes de la partida hasta ese momento, y si competición considerase que la iluminación no era un motivo para posponer el enfrentamiento, dará como vencedor de todos los sets que queden pendientes de disputar en el enfrentamiento al participante que no lo pospuso.

5. MENOS DE LOS JUGADORES EXIGIDOS EN EL ACTA

5.1.-  - En caso que, a un participante le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que no pertenezca a ese participante. Un equipo, trio o pareja podrá comenzar un enfrentamiento con el mínimo jugadores exigidos menos uno respetando las siguientes normas:

- a) La partida comenzará y se saltará el turno del jugador ausente.
- b) Está prohibido que alguno de los jugadores presentes juegue en el puesto del ausente. Nadie puede jugar en el marcador del jugador que no está presente. El participante contrario no deberá aceptarlo y el marcador del jugador ausente permanecerá inamovible.
- c) Si no llega el jugador que falta, las partidas que queden se jugarán del siguiente modo:
 - c.1) si se está jugando un partido de 501, el marcador del jugador ausente se quedará siempre con 501 puntos y nadie podrá tirar en esa posición.
 - c.2) si se produce en un partido de cricket, el marcador se quedará con 0 puntos y todos los números abiertos (sin ninguna marca). Ningún jugador puede tirar en esa posición.
- d) Si alguien juega en el puesto del ausente, las partidas jugadas se darán como ganadas al participante contrario. Dichas partidas jugadas se descontarán del resultado final del partido.

5.2.-  - En caso que, a un participante le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que no pertenezca a ese equipo. De no poder alinear al mínimo de jugadores exigidos, el partido se considerará como NO PRESENTADO para el equipo incompleto.

5.3.-    - En caso que, a un participante le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que no pertenezca a ese participante. Un equipo, trio o pareja podrá comenzar un enfrentamiento con el mínimo jugadores exigidos menos uno respetando las siguientes normas:

- a) Las partidas del jugador ausente se podrán saltar hasta que llegue dicho jugador. Una vez que éste llegue deberá presentar su documentación y se jugarán las partidas que se han saltado hasta llegar al orden natural.

b) Está prohibido que alguno de los jugadores presentes juegue en el puesto del ausente. Nadie puede jugar en el marcador del jugador que no está presente. El participante contrario no deberá aceptarlo y el marcador del jugador ausente permanecerá inamovible.

c) Si no llega el jugador que falta, las partidas que queden se jugarán del siguiente modo:

c.1) si se está jugando un partido de 501, el marcador del jugador ausente se quedará siempre con 501 puntos y nadie podrá tirar en esa posición.

c.2) si se produce en un partido de cricket, el marcador se quedará con 0 puntos y todos los números abiertos (sin ninguna marca). Ningún jugador puede tirar en esa posición.

d) Si alguien juega en el puesto del ausente, las partidas jugadas se darán como ganadas al participante contrario. Dichas partidas jugadas se descontarán del resultado final del partido.

5.4.-  - De no poder alinear al mínimo de jugadores exigidos menos uno, el partido se considerará como NO PRESENTADO para el equipo incompleto.

6. FICHAJES

6.1.- El número mínimo y máximo de jugadores pertenecientes a un participante dependerá de los requisitos concretos de cada liga.

6.2.- Sólo los jugadores apuntados en la hoja de inscripción podrán jugar como miembros de ese equipo. Una vez entregada la hoja de inscripción cualquier modificación ha de tener autorización expresa de la organización.

6.3.- Para la incorporación de un nuevo miembro a un participante es imprescindible pedir autorización a la organización en un día laborable (excepto sábados) y dentro del horario laboral como mínimo 24 horas antes de que se dispute el enfrentamiento. De no haber recibido la autorización expresa por parte de la organización dicho jugador NO PODRÁ JUGAR EN DICHO PARTICIPANTE, Y EN CASO DE HACERLO SE LE DARÁN POR GANADAS TODAS LAS PARTIDAS JUGADAS POR DICHO JUGADOR AL PARTICIPANTE RIVAL.

AVISO: Si por cualquier circunstancia anómala o de urgencia, la organización accediese a incorporar un jugador a un participante antes de un enfrentamiento sin respetar las condiciones anteriormente expuestas se da por hecho que no se ha podido estudiar adecuadamente la

viabilidad del fichaje, por lo que dicho fichaje no tendrá carácter definitivo ni vinculante. El participante acepta y sume que a la mayor brevedad posible la organización comprobará el fichaje solicitado, y de darse el caso en el que el jugador no reúne los requisitos para fichar o la organización considera que es una incorporación inadecuada y no la autoriza, el jugador dejará de formar parte del participante y en todos los sets que se hayan ganado alineando al nuevo jugador se dará como vencedor al participante rival.

6.4.- Las fechas límite para la alineación de nuevos jugadores previamente autorizados están supeditadas a las fechas asignadas en el calendario de la liga, pasada esa fecha no se podrán hacer fichajes ni para jugar partidos aplazados con fecha anterior, aunque sean de esa misma jornada.

a) En los grupos con una vuelta, sólo se admitirán fichajes hasta el partido que corresponda a la mitad de la primera vuelta. En el caso de jornadas impares al partido inmediatamente anterior al que corresponda como la mitad de la primera vuelta, en el caso de jornadas pares al partido inmediatamente anterior a la mitad de la primera vuelta. Pasada dicha jornada ningún participante podrá hacer fichajes. El nuevo jugador, como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido en el que se permitan los fichajes.

b) En los grupos con dos vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el último partido de la primera vuelta. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido de la primera vuelta. Durante la segunda vuelta ningún participante podrá hacer fichajes.

c) En los grupos con tres vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el partido que corresponda a la mitad de la segunda vuelta. En el caso de jornadas impares al partido inmediatamente anterior al que corresponda como la mitad de la segunda vuelta, en el caso de jornadas pares al partido inmediatamente anterior a la mitad de la segunda vuelta. Pasada dicha jornada ningún participante podrá hacer fichajes. El nuevo jugador, como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido en el que se permitan los fichajes.

d) En los grupos con cuatro vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el último partido de la segunda vuelta. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido de la segunda vuelta. A partir de la tercera vuelta ningún participante podrá hacer fichajes.

6.5.- Si un participante quiere fichar a un jugador en la última jornada permitida para hacerlo y se produce un “NO PRESENTADO” por parte del participante contrario, o un “librado”, el participante que quiere fichar no podrá hacerlo ya que el nuevo jugador no habría jugado ninguna partida y el plazo permitido para poder hacerlo ya habría concluido. Por este motivo se recomienda a los participantes que no dejen los fichajes para la última jornada posible.

6.6.- Aquellos jugadores del participante inicial que no hayan jugado durante el periodo en el que están permitidos los fichajes (AÚN ESTANDO APUNTADOS EN LA HOJA DE INSCRIPCIÓN), no serán considerados pertenecientes al participante, y no podrán ser alineados después de dicha fecha. Las partidas jugadas por el jugador infractor se darán en su totalidad al participante contrario.

6.7.- Para que un jugador pueda participar en cualquier campeonato organizado por CONNECTION DARTS, ha de haber jugado al menos el 25% de las partidas posibles en su correspondiente liga clasificatoria si la hubiera.

6.8.- Si un participante tuviese más jugadores de los permitidos por cualquier fallo o anomalía que se haya podido producir la/s última/s persona/s en jugar con ese participante no serán considerados como miembros del participante a no ser que notifiquen su cambio o baja de otros miembros en las oficinas de CONNECTION DARTS y sea aprobado dicho cambio.

6.9.- Una vez comenzada la liga, ningún jugador podrá cambiar de participante a no ser que el jugador no haya jugado ninguna partida en la liga. En ese caso podrá cambiar de participante si CONNECTION DARTS lo autoriza.

6.10.-  - En caso que, a un participante le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que no pertenezca a ese participante. Un equipo, trio o pareja podrá comenzar un enfrentamiento con el mínimo jugadores exigidos menos uno. De no poder alinear al mínimo de jugadores exigidos menos uno, el partido se considerará como NO PRESENTADO para el participante incompleto.

D - En caso que, a un participante le falte un jugador antes de comenzar el partido, no podrá coger a ningún jugador que no pertenezca a ese participante. De no poder alinear al mínimo de jugadores exigidos, el partido se considerará como NO PRESENTADO para el participante incompleto.

6.11.- Si se tiene sospecha que un jugador no pertenece al participante rival...

 **D** se deberá informar por e-mail o WhatsApp a la organización aportando cualquier tipo de prueba de infracción. Si la organización comprueba que no pertenece a ese participante, las partidas jugadas por ese jugador se darán como ganadas al participante contrario en su totalidad.

 se deberá informar por e-mail o WhatsApp a la organización aportando cualquier tipo de prueba de infracción además de indicarlo en el apartado de observaciones del acta de juego. Si la organización comprueba que no pertenece a ese participante, las partidas jugadas por ese jugador se darán como ganadas al participante contrario en su totalidad.

6.12.- Si un jugador participa con identidad falsa y se comprueba, las partidas del participante infractor se darán como ganadas al participante contrario en su totalidad, y se revisará una posible sanción.

6.13.- Si una liga se compone de varias fases y una de ellas es en formato liga, sólo se podrán hacer fichajes en la fase de liga cumpliendo con los plazos establecidos en el punto 6.4.

7. LANZAMIENTO DE DARDOS

7.1.- Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano.

7.2.- La línea de tiro estará situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,725 metros de altura desde el suelo y a 2.44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana a la línea de tiro.

7.3.- Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero no rebasar el borde de la línea de tiro más cercano a la diana. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro más cercano a la diana, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal imaginaria), pero en ningún caso el borde de la línea de tiro más cercano a la diana podrá ser rebasado por ninguno de los pies, así como ninguno de los puntos de apoyo del lanzador antes de que el dardo lanzado impacte en la diana.

Si se detecta alguna anomalía en este sentido, la organización mandará un aviso al infractor para que no lo vuelva a repetir, una vez recibido el aviso se le darán por perdidas todas aquellas partidas en las que cometa esta infracción en cualquiera de los lanzamientos.

7.4.- Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno. El jugador siempre tiene la opción de lanzar todos o cualquiera de los 3 dardos a la diana, si el jugador decide no hacer uso de alguno de los dardos deberá obligatoriamente pulsar el botón de pasar ronda, en ningún caso pulsará el botón "out" ya que en caso de hacerlo podrá ser sancionado por la organización si se estima oportuno. Tanto si la diana no cuenta uno o varios de los dardos lanzados como si se tira antes de tiempo, **NUNCA SE PODRÁ NI MARCAR EL DARDO CON LA MANO NI VOLVERLO A LANZAR**, será obligatorio pulsar el botón "out" de la máquina por cada dardo no contabilizado. Sólo en el caso de que el dardo haya sido lanzado dentro del turno, haya quedado clavado en la diana y esta no lo haya contabilizado se podrá marcar la puntuación con la mano **únicamente si el rival da consentimiento por escrito indicando la puntuación que se ha de marcar**.

7.5.- La diana electrónica 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 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. Si la diana no detecta el impacto del dardo, habrá que tocar el botón "out" para que lo contabilice como dardo fallado. Sólo en el caso de que el dardo haya sido lanzado dentro del turno, haya

quedado clavado en la diana y esta no lo haya contabilizado se podrá marcar la puntuación con la mano **únicamente si el rival da consentimiento por escrito indicando la puntuación que se ha de marcar.**



- En esta norma existe una excepción solo por motivos de arbitraje y es que solo en el caso de que el dardo no quede clavado en la diana y la diana no registre el impacto el jugador tendrá la opción de recoger el dardo del suelo y lanzarlo de nuevo.

7.6.- Ocasionalmente, un dardo lanzado puede impactar contra otro ya clavado en la diana y que marque la puntuación del dardo anteriormente lanzado. Esto es inevitable y se acepta como válida la puntuación que marque la diana electrónica.

7.7.- Los dardos sólo han de lanzarse cuando la diana electrónica lo indique y el marcador encendido corresponda al del jugador que se dispone a tirar.

7.8.- Si la diana electrónica no está en el juego y en la posición correcta por cualquier motivo, la persona o participante infractor/es (en este caso el participante que tira) son responsables de poner las monedas necesarias para comenzar la partida de nuevo.

7.9.- Un jugador no podrá quitar los dardos ni tocar la diana hasta que haya pulsado el botón de "cambio de jugador". Si un jugador quita un dardo y la diana electrónica da como ganador a ese participante, se considerará infracción, y se dará como ganada la partida al participante contrario, por tocar el dardo manualmente.

7.10.- La puntuación registrada en la diana electrónica es la que corresponde al jugador, esta puntuación se aceptará siempre como la correcta.

7.11.- Un dardo clavado que no registre puntuación (por ejemplo, un dardo que se tira antes del turno), no recibirá ninguna puntuación. Está prohibido marcar la puntuación manualmente, será obligatorio pulsar el botón "out" de la máquina por cada dardo no contabilizado.

7.12.- La diana tiene un tiempo máximo de retirada de dardos de la máquina. Después de ese tiempo, pasará directamente el turno al jugador siguiente, por lo que los dardos deben retirarse antes de que transcurra ese tiempo. Cuando se retiran los dardos de la diana, no es necesario esperar a que transcurra ese tiempo y se puede pulsar el botón de "siguiente" para pasar el turno al contrario y acortar el tiempo de espera.

7.13.- Cada turno de juego no puede ser superior a 1 minuto, en caso de excederse el tiempo, el equipo ha de pasar ronda tanto si le queda algún dardo como todos por tirar.



- Si un participante hiciese caso omiso a esta norma, el rival podrá reclamar la victoria del set una vez finalizado el enfrentamiento siempre y cuando demuestre a la organización, ya sea mediante un video o cualquier otro método, la inactividad del participante tanto en el

lanzamiento del dardo como en la acción de cambio de turno durante un periodo de tiempo igual o superior a dos minutos. Del mismo modo podrá reclamar la victoria del enfrentamiento tanto si demuestra que el tiempo de inactividad fuese igual o superior a diez minutos, como si demuestra tres tiempos de inactividad iguales o superiores a dos minutos en el mismo set o cinco en set distintos (mínimo en dos sets). Si un participante fuese a reclamar la victoria del enfrentamiento completo, éste podrá abandonar dicho enfrentamiento si lo estima oportuno, quedando como resultado final todos los sets a su favor en el caso de poder demostrar los tiempos de inactividad de su rival o todos los sets en su contra en el caso de no poder demostrarlo.

7.14.-  Una vez alineados los dos participantes de un enfrentamiento, éstos dispondrán de un máximo de diez minutos para comenzar el enfrentamiento, siempre y cuando no se exceda la hora de inicio de partido más el tiempo de cortesía. Si uno de los participantes no ha pulsado el botón de comenzar transcurrido ese tiempo, el rival podrá reclamar la victoria del set una vez finalizado el enfrentamiento siempre y cuando demuestre a la organización, ya sea mediante un video o cualquier otro método, la inactividad del rival durante un periodo de tiempo igual o superior a diez minutos. Del mismo modo podrá reclamar la victoria del enfrentamiento si demuestra que el tiempo de inactividad es igual o superior a quince minutos. Si un participante fuese a reclamar la victoria del enfrentamiento completo, éste podrá abandonar dicho enfrentamiento si lo estima oportuno, quedando como resultado final todos los sets a su favor en el caso de poder demostrar los tiempos de inactividad de su rival o todos los sets en su contra en el caso de no poder demostrarlo.

7.15.-  Una vez finalizado un set de un enfrentamiento, los participantes dispondrán de un máximo de tres minutos para comenzar el siguiente. Si uno de los participantes no ha pulsado el botón de comenzar transcurrido ese tiempo, el rival podrá reclamar la victoria del set una vez finalizado el enfrentamiento siempre y cuando demuestre a la organización, ya sea mediante un video o cualquier otro método, la inactividad del rival durante un periodo de tiempo igual o superior a tres minutos. Del mismo modo podrá reclamar la victoria del enfrentamiento si demuestra que el tiempo de inactividad es igual o superior a diez minutos. Si un participante fuese a reclamar la victoria del enfrentamiento completo, éste podrá abandonar dicho enfrentamiento si lo estima oportuno, quedando como resultado final todos los sets a su favor en el caso de poder demostrar los tiempos de inactividad de su rival o todos los sets en su contra en el caso de no poder demostrarlo.

7.16.- LANZAR EN OTRO MARCADOR

7.16.a.- Si un jugador lanza los dardos en el marcador de un rival o de un compañero se retrocederán los dardos que se hayan lanzado dejando el marcador en el inicio del turno y lanzará el jugador que le corresponda.

Excepción: Si por la circunstancia que fuese no se pudiesen retroceder los dardos marcados se perderá el siguiente turno en el marcador correspondiente al jugador infractor. Si hubiera cerrado la partida, esta se dará por ganada al equipo rival.

7.16.b.- Si un jugador lanza los dardos en el marcador de un rival o de un compañero más de una vez en el mismo set se le dará la partida por perdida.

7.16.c.- Si un jugador lanza los dardos en el turno de un compañero y se continua la partida con el orden de los jugadores alterados en las siguientes rondas, al equipo que haya cometido la infracción se le dará la partida por pedida.

7.17.- Si un jugador cierra habiendo lanzado en turno sancionado perderá la partida.

7.18.- Si un jugador cierra antes de que su compañero cumpla una sanción perderá la partida.

8. AVERÍAS

8.1.-  - En caso de sufrir problemas de conexión en el momento de disputar un enfrentamiento se deberá de contactar con el participante rival para comunicar la incidencia. Si la incidencia no pudiera resolverse en un máximo de 10 minutos, ambos participantes deberán ponerse en contacto con sus delegados de zona para resolver la incidencia. Si aun así los delegados de zona no pudieran resolver la incidencia será obligatorio aplazar el partido para otra fecha. En el caso de producirse la avería en el último partido en formato liga, el participante cuya diana sufre la avería habrá de buscar una diana alternativa en un plazo no superior a 30 minutos, de no poder disputar el enfrentamiento recibirá un NO PRESENTADO en su contra.

8.2.- 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 salvo que se esté jugando en el acta de la máquina.

8.2.1.- Si se puede solucionar en el momento, continuará el partido.

8.2.2.- Si no se pudiese arreglar en el momento:

a) Se puede seguir el partido en otra diana electrónica perteneciente a la organización con las puntuaciones que existiesen en el momento de la avería.

b) Si la avería se produjese en cualquier partido excepto en el último, se puede posponer la continuación del partido.

b.1.- En el caso de producirse la avería en cualquier partido de la liga excepto en el último o el penúltimo, los dos capitanes acordarán una fecha (no más tarde de una semana) y el partido se reanudará con las puntuaciones anotadas antes de la avería. Si transcurrida una semana no se ha reanudado el enfrentamiento, la organización asignará una fecha obligatoria para su reanudación.

b.2.- En el caso de producirse la avería en el penúltimo partido en formato liga, los dos capitanes acordarán una fecha anterior al último partido de la liga y el partido se reanudará con las puntuaciones anotadas antes de la avería. Si llegado el último partido de la liga no se ha reanudado el enfrentamiento, la organización clasificará el partido como NO JUGADO.

c) En el caso de producirse la avería en el último partido en formato liga, el participante cuya diana sufre la avería habrá de buscar una diana alternativa en un plazo no superior a 30 minutos, de no poder disputar el enfrentamiento recibirá un NO PRESENTADO en su contra.

8.3-  - En el caso de que alguna cámara fallase durante un partido, la incidencia ha de solucionarse de inmediato, si no fuera posible el participante rival puede:

a) Pedir que su adversario, si es posible, continúe el partido en otra diana electrónica perteneciente a la organización con las puntuaciones que existiesen en el momento de la avería.

b) Si la avería se produjese en cualquier partido excepto en el último, se puede posponer la continuación del partido.

b.1.- En el caso de producirse la avería en cualquier partido de la liga excepto en el último o el penúltimo, los dos capitanes acordarán una fecha (no más tarde de una semana) y el partido se reanudará con las puntuaciones anotadas antes de la avería. Si transcurrida una semana no se ha reanudado el enfrentamiento, la organización asignará una fecha obligatoria para su reanudación.

b.2.- En el caso de producirse la avería en el penúltimo partido en formato liga, los dos capitanes acordarán una fecha anterior al último partido de la liga y el partido se reanudará con las puntuaciones anotadas antes de la avería. Si llegado el último partido de la liga no se ha reanudado el enfrentamiento, la organización clasificará el partido como NO JUGADO.

- c) Continuar con el enfrentamiento en la diana averiada renunciando a poner ninguna reclamación posterior.

En el caso de producirse la avería en el último partido en formato liga, el participante cuya diana sufre la avería habrá de buscar una diana alternativa en un plazo no superior a 30 minutos, de no poder disputar el enfrentamiento recibirá un NO PRESENTADO en su contra.

8.4.-  - En el caso de que la diana habitual utilizada por un equipo presentase fallo de cámara o alguna otra incidencia, el equipo está obligado a buscarse una diana alternativa hasta que su diana habitual sea arreglada. En el caso de que el equipo no juegue en una diana alternativa mientras persista el fallo, la organización se reserva el derecho de:

- a) Anular dicha diana de la competición.
- b) Dar por buenas todas las reclamaciones que se presenten contra el equipo mientras juegue en la diana averiada.

8.5.-  - En el caso de que se cortase la comunicación entre dianas en mitad de un enfrentamiento y no se pudiese continuar la partida, pero sí de la opción de comenzar de nuevo, será obligatorio comenzarla de nuevo perdiéndose todas las marcas que se hayan obtenido anteriormente en dicha partida.

8.6.-  - De producirse alguna anomalía en el sistema de gestión de competiciones se reseteará el enfrentamiento, será obligatorio comenzar de nuevo en la fecha que indique la organización.

9. PUNTUACIÓN EN LIGA

Antes de comenzar una liga, la organización comunicará a los participantes el tipo de puntuación que se utilizará para esa liga. Aun así, habrá que tener en cuenta que todas las ligas podrán tener una norma por la que se bonificaría a todos los partidos que se jueguen. Para ver la incidencia de esta norma consultar el punto 12 Aplazamiento de partidos y el punto 13 Equipos NO PRESENTADOS.

10. SEDES DE JUEGO

10.1.-  - Si un participante cambia de sede deberá comunicarlo a la organización como mínimo un día antes del partido.



- Si un participante cambia de sede deberá comunicarlo al rival y a la organización como mínimo un día antes del partido.

10.2.- Si un participante, una vez iniciada la liga, cambia de sede de juego, deberá tener disponibilidad de día y de diana. Si no fuese así, no podrá realizarse el cambio.



- Cualquier cambio que se produzca, deberá comunicarse a la organización lo antes posible (mínimo un día antes).



- Cualquier cambio que se produzca, deberá comunicarse al participante contrario y a la organización lo antes posible (mínimo un día antes), para que pueda ponerse en conocimiento la nueva sede de juego al resto de participantes del grupo. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior (según el criterio de la organización).

10.3.- Cierre del local:



- Los capitanes de los participantes son responsables de comunicar a la organización cualquier problema que se produzca en su sede habitual que afecte a un partido de liga.



- Los capitanes de los participantes son responsables de comunicar al participante contrario y a la organización cualquier problema que se produzca en su sede habitual que afecte a un partido de liga.

Si el partido no se puede jugar un día determinado porque su sede ha cerrado (como un hecho aislado) deberán acordar un nuevo día de juego, y ponerlo en conocimiento de la organización (siguiendo la regla de aplazamiento de partidos y jugarlo en un periodo máximo de 15 días). Exceptuando las dos últimas jornadas. Si se jugase el partido la misma noche del encuentro en otra sede, será en un local provisto de diana autorizada por CONNECTION DARTS.

10.4.- Cierre temporal: Si un local cierra temporalmente por reformas, vacaciones, o por el motivo que fuese, las partidas de liga se continuarán jugando respetando las fechas del calendario, pero en otra sede donde haya diana autorizada por CONNECTION DARTS y esté disponible (durante el periodo de cierre del local), o bien en casa del participante contrario. Una vez abierto se reanudarán los partidos según el calendario.



- Si se cambia la sede será siempre dentro de la zona. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior (según criterio de la organización). Si no fuese así, no podrá realizarse el cambio.

10.5.- Cierre definitivo del local (clausura o similar):



- El participante podrá seguir jugando cambiando de sede y comunicando los nuevos datos a la organización.



- El participante podrá seguir jugando cambiando de sede y comunicando los nuevos datos a la organización y al participante contrario. La zona o área de juego de la nueva sede deberá ser próxima a la anterior (según criterio de la organización). Si no fuese así, no podrá realizarse el cambio.

10.6.-   - Diana ocupada con otro partido de competición organizado por CONNECTION DARTS. Cuando coincidan dos partidos de liga y sólo haya una diana electrónica en el local, uno de los dos partidos puede jugarse en otra sede, siempre y cuando disponga de diana autorizada por CONNECTION DARTS, o se podrá aplazar el encuentro siempre siguiendo el punto 12 Aplazamiento de partidos

10.7-  - Elección de diana de juego. El equipo de casa tiene el derecho de elegir la diana dentro de su sede siempre y cuando sea una diana autorizada por CONNECTION DARTS y reúna las condiciones de juego necesarias.

SIEMPRE QUE HAYA UNA DIANA CONECTADA A INTERNET SE TENDRÁ QUE USAR PRIORITARIAMENTE ESA.

11. HORA DE COMIENZO

Los partidos comenzarán a las 21:30h. Se permite media hora de margen por cortesía hasta el comienzo del partido. Si la organización indica en el calendario que un equipo comienza sus partidos a partir de las 22:00h, dicho equipo tendrá un margen máximo de cortesía para comenzar a jugar de 15 minutos a partir de las 22:00h.

En el supuesto de que dos participantes decidan de mutuo acuerdo una hora de inicio diferente, los dos participantes han de comunicárselo a la organización, de no hacerlo, si hubiese alguna reclamación se tendrá en cuenta la hora fijada en el calendario. En los partidos con una hora de inicio diferente acordada por los rivales también se darán 30 minutos de cortesía que empezarán a contar desde la nueva hora acordada.

Si un participante llega finalizado el tiempo de cortesía queda a voluntad del rival la decisión de esperar y jugar no pudiendo presentar posteriormente ninguna reclamación relativa la hora de comienzo, aplazar el partido o dar un NO PRESENTADO como resultado del enfrentamiento ante la organización.

12. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

12.1.- NORMAS GENERALES

12.1.1.- Si un participante tiene que aplazar un partido por el motivo que fuera ha de ponerse en contacto con CONNECTION DARTS y con el participante contrario lo antes que le sea posible. **EL PARTICIPANTE RIVAL ES LIBRE DE QUERER APLAZARLO O NO** y perder la bonificación si se diese el caso (véase el punto 9 Puntuación en liga), pero en casos de excepción, CONNECTION DARTS siempre tendrá el derecho a decidir si tiene que aplazarse el partido o no.

12.1.1.a.- Si el participante rival no quiere o no puede aplazarlo y la organización no opina lo contrario, el partido se jugará en la fecha del calendario.

12.1.1.b.- Si el partido es aplazado, ambos participantes se pondrán de acuerdo en ese mismo momento de la nueva fecha de juego y tendrán que notificarlo a la organización.

12.1.2.- Para que un partido se considere aplazado por ambas partes ha de existir algún documento escrito que lo corrobore ya sea mediante correo electrónico, mensaje de texto o cualquier formato que sirva para verificarlo. En ningún caso se aceptará como acuerdo entre las partes un acuerdo verbal.

12.1.3.- Cuando se aplaza un partido los capitanes de ambos participantes deberán comunicar a la organización que el enfrentamiento ha sido aplazado y la nueva fecha. No se considerará válido notificarlo verbalmente a un miembro de la organización, así como al agente de la organización responsable de su zona.

12.1.4.- Una vez que la organización es conocedora de que un enfrentamiento ha sido aplazado, ambos contendientes dispondrán de un máximo de quince días para disputarlo, siempre y cuando no se vea afectado por alguna otra norma de este reglamento que reduzca el plazo, de ser así prevalecerá el plazo máximo de la norma más restrictiva. Transcurrido ese plazo, si el enfrentamiento no ha sido disputado, pasará a considerarse como enfrentamiento NO JUGADO con todas las particularidades que se mencionan en el presente reglamento más adelante, perdiendo así mismo la posibilidad para ambos rivales de solicitar a la organización que intermedie en la asignación de fecha tal y como se indica en el punto 12.1.5.

12.1.5.- Si un participante solicita el aplazamiento de un enfrentamiento, el rival lo acepta y los participantes implicados no llegan a un acuerdo para decidir la fecha en la que se disputará, la organización determinará la fecha de juego del enfrentamiento basándose principalmente, y en la medida de lo posible, en la disponibilidad del participante que sí podía haberlo jugado en su fecha original. Esta fecha será inamovible por parte de los participantes. Si llegada la fecha obligatoria uno de los participantes no se presenta, el participante presente ha de alinearse en la máquina a la hora del enfrentamiento más los minutos de cortesía que correspondan según sea el caso, hacer una foto demostrando la alineación y la hora. Una vez enviada la foto a la organización para dejar constancia de su presencia en el momento del partido recibirá los puntos por haber ganado el enfrentamiento, pero ningún set a su favor, también recibirá el punto de bonificación por haber jugado en las competiciones bonificadas.

12.1.6.- Un participante puede adelantar la fecha de juego de un encuentro siempre que llegue a un acuerdo con el rival y lo comunique a la organización.

12.1.7.- La organización se reserva el derecho de establecer fechas definitivas de obligado cumplimiento para los partidos.

12.1.8.- Cualquier conflicto que se produzca referente a los aplazamientos, será el comité de competición el que determine una solución, anteponiendo la imparcialidad y el cumplimiento del reglamento.

12.2.- ENFRENTAMIENTOS EN FORMATO LIGA

12.2.1.- El plazo máximo para aplazar un enfrentamiento será de 15 días a excepción del enfrentamiento de la penúltima jornada que sólo dispondrá de 7 días. Indicar que los enfrentamientos de la última jornada no se podrán aplazar.

12.2.2.- EL ÚLTIMO PARTIDO DE UNA LIGA O DE UNA FASE DE LIGA NO SE PUEDE APLAZAR, se podrá adelantar, pero nunca jugarlo después del día fijado en el calendario. Si se jugara en una fecha posterior a la asignada no se considerará como partido jugado salvo que la organización de autorización expresa. Si un participante se presenta al enfrentamiento y el rival no lo hace, recibirá los puntos correspondientes, pero sin ningún set a su favor, más la bonificación por jugar en el caso de que exista.

12.2.3.- Todos los partidos aplazados han de estar jugados antes del último partido de liga. Si llegado el último partido de liga quedase algún partido aplazado sin disputar, la organización le aplicará el tratamiento de NO JUGADO a dicho enfrentamiento.

12.2.4.- La liga o la fase de liga terminará en la fecha fijada en el calendario oficial. Ningún partido podrá jugarse después del último partido correspondiente a la última jornada de la liga o de la fase de liga sin autorización expresa de la organización. Si quedase algún partido pendiente de juego, una vez finalizada la liga o la fase de liga, no se anotará ningún resultado a ese encuentro.

12.2.5.- Si un participante está clasificado para una competición oficial de CONNECTION DARTS o a la que ésta de acceso ya sea regional, nacional o internacional, y el viaje coincide con algún partido de liga, el participante tiene pleno derecho en aplazar el partido siempre y cuando no corresponda a la última jornada de liga. Para ello deberá comunicarlo a la organización y al participante contrario y fijar una nueva fecha de mutuo acuerdo entre los dos participantes.

Si el enfrentamiento correspondiese a la última jornada de la liga, el participante podrá solicitar de manera unilateral a la organización el adelanto de la fecha del enfrentamiento. Para ello deberá solicitarlo a la organización 21 días antes de la fecha del enfrentamiento y la organización fijará una nueva fecha mediando entre los dos participantes.

12.2.6.- Si un enfrentamiento cae en un día que es festivo o víspera de fiesta en la sede donde se está inscrito, el participante afectado puede unilateralmente aplazar el partido en todas las jornadas excepto en las dos últimas. Para ello hay que cumplir dos requisitos fundamentales:

- a) Será obligatorio comunicarlo al participante contrario mínimo 24 horas antes y deberá de existir algún documento escrito que lo corrobore ya sea mediante correo electrónico, mensaje de texto o cualquier formato que sirva para verificarlo. En ningún caso se

aceptará como acuerdo entre las partes un acuerdo verbal. Si no se puede justificar el haber contactado con el participante contrario el partido se jugará la fecha que marca el calendario.

b) Acordar nueva fecha de juego y comunicarlo a la organización.

Si el enfrentamiento correspondiese a la última jornada de la liga, el participante podrá solicitar de manera unilateral a la organización el adelanto de la fecha del enfrentamiento. Para ello deberá solicitarlo a la organización 21 días antes de la fecha del enfrentamiento y la organización fijará una nueva fecha mediando entre los dos participantes.

12.2.7.- No se podrán tener más de dos enfrentamientos aplazados. En el momento que un participante aplaze un tercer partido se le dará por NO PRESENTADO el más antiguo. Si un participante está clasificado para una competición oficial de CONNECTION DARTS o a la que ésta de acceso, esa jornada no computará como aplazada, pero si el enfrentamiento no está disputado antes de la penúltima jornada la organización aplicará el tratamiento de NO JUGADO al enfrentamiento en cuestión.

12.3.- ENFRENTAMIENTOS EN FORMATO CUADRANTE

12.3.1.- Un enfrentamiento en formato cuadrante NO PODRÁ SER APLAZADO. Si uno de los participantes no pudiera asistir en la fecha indicada ha de ponerse en contacto con CONNECTION DARTS y con el participante contrario lo antes que le sea posible. El participante rival es libre de querer modificar la fecha o no y perder la bonificación si se diese el caso (véase el punto 9 Puntuación en liga) pero en casos de excepción, CONNECTION DARTS siempre tendrá el derecho a decidir si tiene que aplazarse el partido o no.

12.3.1.a.- Si el equipo rival no quiere o no puede modificar la fecha y la organización no opina lo contrario, el partido se jugará en la fecha del calendario.

12.3.1.b.- Si el rival acepta modificar la fecha del enfrentamiento, ambos participantes se pondrán de acuerdo en ese mismo momento de la nueva fecha de juego, la nueva fecha obligatoriamente ha de estar dentro de la jornada a la que corresponda el enfrentamiento y en ningún caso se podrá asignar una fecha igual o posterior a la del siguiente enfrentamiento del cuadrante. Ambos participantes tendrán que notificarlo a la organización.

Excepción: En el caso de ser formato cuadrante habrá una excepción en la que sí se podrá aplazar un enfrentamiento. Únicamente se podrá aplazar el enfrentamiento de la ida en aquellas competiciones en las que cada ronda del cuadrante sea a ida y vuelta. La nueva fecha obligatoriamente ha de estar dentro de la jornada a la que corresponda el enfrentamiento y en ningún caso se podrá disputar en una fecha posterior a la del enfrentamiento de vuelta. Ambos participantes tendrán que notificarlo a la organización.

12.3.2.- Si un participante está clasificado para una competición oficial de CONNECTION DARTS o a la que ésta de acceso ya sea regional, nacional o internacional, y el viaje coincide con algún

enfrentamiento del cuadrante, el participante podrá solicitar de manera unilateral la modificación de la fecha del enfrentamiento. Para ello deberá solicitarlo a la organización lo antes posible y ésta fijará una nueva fecha mediando entre los dos participantes. No se podrá asignar una fecha igual o posterior a la del siguiente enfrentamiento del cuadrante si lo hubiera. Si el enfrentamiento que no se puede disputar fuese una de las finales del cuadrante sólo se podrá posponer un máximo de quince días desde la fecha original. Ante la imposibilidad de asignarle una nueva fecha al enfrentamiento (fines de semana incluidos), el día de juego será el correspondiente a la fecha fijada en un inicio.

12.3.3.- Si un enfrentamiento cae en un día que es festivo o víspera de fiesta en la sede donde se está inscrito, el participante podrá solicitar de manera unilateral la modificación de la fecha del enfrentamiento. Para ello deberá solicitarlo a la organización lo antes posible y la ésta fijará una nueva fecha mediando entre los dos participantes. No se podrá asignar una fecha igual o posterior a la del siguiente enfrentamiento del cuadrante si lo hubiera. Si el enfrentamiento que no se puede disputar fuese una de las finales del cuadrante sólo se podrá posponer un máximo de quince días desde la fecha original. Ante la imposibilidad de asignarle una nueva fecha al enfrentamiento (fines de semana incluidos), el día de juego será el correspondiente a la fecha fijada en un inicio.

13. PARTICIPANTES NO PRESENTADOS

Todo participante que juegue en una liga organizada por CONNECTION DARTS tiene el derecho de presentar a la organización un “NO PRESENTADO” contra un equipo rival si se diese este caso. No obstante recordar que como se indica en el punto 9 “Puntuación en liga”, en todas las ligas que tengan una bonificación en los puntos en todos los partidos que se jueguen, el equipo que presente un “NO PRESENTADO” contra otro equipo perderá dicha bonificación.



Para que un participante pueda dar un NO PRESENTADO a un rival ha de alinearse en la máquina a la hora del enfrentamiento más los minutos de cortesía que correspondan según sea el caso, hacer una foto demostrando la alineación y la hora y enviársela a la organización para dejar constancia de su presencia en el momento del partido.



Para que un participante pueda dar un NO PRESENTADO a un rival ha de rellenar perfectamente el acta de juego y enviársela a la organización.

Dar un NO PRESENTADO en contra de un rival se considerará como partido “jugado” pero al no haberse disputado se perderá la bonificación (si la hubiera) en los puntos que se obtiene en todos los partidos que se jueguen.

13.1.- NO PRESENTARSE A UN ENFRENTAMIENTO

Si un participante no se presenta a un partido se le considerará como participante NO PRESENTADO y se le darán 0 puntos. El participante presente recibirá los puntos que le correspondan descontando la bonificación (si la hubiera), pero no se le contabilizará ningún set a su favor.

Si el partido NO PRESENTADO corresponde al partido de ida, en las ligas presenciales, el partido de vuelta se jugará en casa del participante que estuvo presente. El participante que no se presente a un partido tendrá que abonar el importe del mismo a la organización. Si un grupo de liga tiene un calendario donde aparecen fijados distintos días de juego, en caso que un participante no se presente al partido de ida, el partido de vuelta se jugará en la sede del participante que estuvo presente, pero se respetará el día de juego fijado en el calendario.

Los partidos con un NO PRESENTADO se pueden recuperar antes de que acabe la vuelta en la que se produzca si se pusiesen los dos participantes de acuerdo, pero nunca dentro de las fechas que coincidan con las dos últimas jornadas. En ningún caso se podrán recuperar tanto si se ha cambiado de fase dentro de la misma competición como si es en formato cuadrante.

Nota: En el caso de ser formato cuadrante habrá una excepción en la que sí se podrá recuperar un NO PRESENTADO. Únicamente se podrá recuperar un NO PRESENTADO en el enfrentamiento de la ida en aquellas competiciones en las que cada ronda del cuadrante sea a ida y vuelta.

13.2.- ACUMULACIÓN DE NO PRESENTADOS

Los NO PRESENTADO se irán acumulando durante todas las fases de la liga ya sean una, dos o más fases.

En el momento que un participante no se presente al tercer partido se le eliminará de la liga y tendrá que abonar 50€ a la organización, de no hacerlo esta se reserva el derecho de cobrar una fianza a cada miembro del participante para poder inscribirse en futuras ligas, fianza que el jugador perderá si este reincide.

13.3.- NO PRESENTARSE AL ÚLTIMO PARTIDO

Si no presentarse al último partido conlleva la acumulación de tres NO PRESENTADOS en su contra supondrá la expulsión de la competición y ni el participante, ni ninguno de sus componentes tendrá derecho a participar en los campeonatos de CONNECTION DARTS para los que dicha competición sea clasificatoria, así como perderá toda opción a recibir alguno de los premios. En el caso de que en ese momento se esté jugando en formato liga, los premios se otorgarán según la clasificación sin dicho participante, pero si en ese momento se está jugando en formato cuadrante, el premio que le hubiera correspondido quedará desierto.

14. ABANDONO DE UN PARTIDO

14.1.- ENFRENTAMIENTOS COMPLETOS.

14.1.1.- Si un participante se retira durante la celebración de un partido, (tanto si se abandona faltando uno o más sets por jugar) recibirá en el enfrentamiento el mismo tratamiento como si hubiese recibido un NO PRESENTADO en su contra, no sumando ningún punto ni ningún set a su favor, aunque fuese ganando el enfrentamiento. El participante que no abandone deberá anotar el abandono en el apartado de observaciones del acta de papel si se estuviese jugando con este formato e independientemente del formato deberá notificar el abandono llamando al teléfono de contacto 605 25 68 19, a través de correo electrónico o mediante mensaje de WhatsApp al número 605 25 68 19. El participante que no abandone recibirá los puntos correspondientes por haber jugado y ganado, así como recibirá a su favor los sets que haya ganado antes del abandono más los sets que queden pendientes de disputar.

14.1.2.- Si la organización o el comité de competición determina que el abandono ha sido justificable, la organización indicará una fecha en la que se deberá de finalizar el enfrentamiento desde el mismo punto en el que se produjo el abandono. En el caso de que no se continuase el enfrentamiento en la fecha indicada se pueden dar dos casos:

a) Que un participante no se presente. En este caso, el participante que se presente recibirá los puntos correspondientes por haber jugado y ganado, así como recibirá a su favor los sets que haya ganado antes del abandono más los sets que queden pendientes de disputar. El equipo que no se presente recibirá un NO PRESENTADO en su contra, no sumando ningún punto ni ningún set a su favor, aunque fuese ganando el enfrentamiento en el momento del abandono.

b) Que no se presenten ninguno de los dos participantes. De darse esta situación los dos participantes recibirán un NO PRESENTADO en su contra independientemente de los sets jugados y del resultado que haya en el momento del abandono.

14.2.- ENFRENTAMIENTOS AL MEJOR DE.

14.2.1.- Uno de los participantes ha ganado los sets necesarios para considerarle vencedor.

En todos los enfrentamientos que se jueguen “al mejor de” se pueden dar dos circunstancias. La primera, que la diana de por finalizado el enfrentamiento una vez que uno de los participantes haya ganado más de la mitad de los sets, y la segunda, la diana permite jugar el acta completa independientemente de los sets ganados en cada momento. Si la diana permitiese jugar el acta completa queda a elección de los participantes el terminarla, teniendo que estar de acuerdo los dos participantes en hacerlo, o el no continuar bastando con que uno de los participantes no quiera seguir y se retire dando por finalizado el enfrentamiento (no considerándose este hecho como abandono de partido). Independientemente de los sets que se hayan disputado, éstos serán considerados como el acta completa de cara a futuras reclamaciones. En el caso de presentarse alguna reclamación por alguno de los participantes, una vez haya sido atendida y modificados los resultados si procediese, se dará como vencedor del enfrentamiento al participante que acumule a su favor la mayoría de los sets que se hayan disputado.

14.2.2.- Ninguno de los participantes ha ganado los sets necesarios para considerarle vencedor.

14.2.2.1.- Si un participante se retira durante la celebración de un partido, (tanto si se abandona faltando uno o más sets para determinar un vencedor) recibirá en el enfrentamiento el mismo tratamiento como si hubiese recibido un NO PRESENTADO en su contra, aunque fuese ganando el enfrentamiento. El participante que no abandone deberá anotar el abandono en el apartado de observaciones del acta de papel si se estuviese jugando con este formato e independientemente del formato deberá notificar el abandono llamando al teléfono de contacto 605 25 68 19, a través de correo electrónico o mediante mensaje de WhatsApp al número 605 25 68 19. El participante que no abandone recibirá los puntos correspondientes por haber jugado y ganado, así como recibirá a su favor los sets que haya ganado antes del abandono más los sets que le falten para ser considerado vencedor del enfrentamiento.

14.2.2.2.- Si la organización o el comité de competición determina que el abandono ha sido justificable, la organización indicará una fecha en la que se deberá de finalizar el enfrentamiento desde el mismo punto en el que se produjo el abandono. En el caso de que no se continuase el enfrentamiento en la fecha indicada se pueden dar dos casos:

- a) Que un participante no se presente. En este caso, el participante que se presente recibirá los puntos correspondientes por haber jugado y ganado, así como recibirá a su favor los sets que haya ganado antes del abandono más los sets que le falten para ser considerado vencedor del

enfrentamiento. El participante que no se presente recibirá un NO PRESENTADO en su contra, no sumando ningún punto ni ningún set a su favor, aunque fuese ganando el enfrentamiento en el momento del abandono.

- b) Que no se presenten ninguno de los dos participantes. De darse esta situación los dos participantes recibirán un NO PRESENTADO en su contra independientemente de los sets jugados y del resultado que haya en el momento del abandono.

15. ENFRENTAMIENTOS NO JUGADOS

15.1.- Una vez pasada la fecha asignada en el calendario a un enfrentamiento este quedará cerrado, arrojando un resultado de cero puntos para ambos participantes y ningún set otorgado a ninguno de los dos. A partir de ese momento el enfrentamiento será considerado como NO JUGADO.

15.2.- ENFRENTAMIENTOS NO JUGADOS EN FORMATO LIGA

15.2.1.- Los enfrentamientos considerados como NO JUGADOS se podrán recuperar si ambos participantes están de acuerdo antes de que acabe la vuelta a la que pertenecen a excepción de los enfrentamientos de la última vuelta en la que en las tres últimas jornadas no se podrá recuperar ningún enfrentamiento NO JUGADO.

15.3.- ENFRENTAMIENTOS NO JUGADOS EN FORMATO CUADRANTE

15.3.1.- Los enfrentamientos considerados como NO JUGADOS en una competición en formato cuadrante NO se podrán recuperar, no se declarará ningún vencedor en la ronda y el rival que les hubiese correspondido en la siguiente ronda recibirá un BYE en el enfrentamiento correspondiente.

Excepción: En el caso de ser formato cuadrante habrá una excepción en la que sí se podrá recuperar un NO JUGADO. Únicamente se podrá recuperar el enfrentamiento de la ida en aquellas competiciones en las que cada ronda del cuadrante sea a ida y vuelta. La nueva fecha obligatoriamente ha de estar dentro de la jornada a la que corresponda el enfrentamiento y en ningún caso se podrá disputar en una fecha posterior a la del enfrentamiento de vuelta.

15.4.- Para poder recuperar un enfrentamiento NO JUGADO dentro del plazo permitido, ambos participantes tendrán que notificarlo a la organización indicando el día y la hora concreta a la que se recuperará el enfrentamiento.

15.5.- Si la organización detecta que un enfrentamiento no se ha jugado en su fecha, no tiene notificación de aplazamiento, y considera que es necesario que se celebre por el buen funcionamiento de la competición o como resolución a una disputa entre adversarios, la organización determinará la fecha de juego del enfrentamiento y esta será inamovible por parte de los participantes. Si llegada la fecha obligatoria uno de los participantes no se presenta, el participante presente ha de alinearse en la máquina a la hora del enfrentamiento más los minutos de cortesía que correspondan según sea el caso, hacer una foto demostrando la alineación y la hora. Una vez enviada la foto a la organización para dejar constancia de su presencia en el momento del partido recibirá los puntos por haber ganado el enfrentamiento, pero ningún set a su favor, también recibirá el punto de bonificación por haber jugado en las competiciones bonificadas.

16. EQUIPOS RETIRADOS O ELIMINADOS

16.1.- En el momento que un participante se retire o sea eliminado de una liga tendrá que abonar una sanción de 50€ a la organización, de no hacerlo esta se reserva el derecho de cobrar una fianza a cada miembro del participante para poder inscribirse en futuras ligas, fianza que el jugador perderá si este reincide.

16.2.- FORMATO LIGA

16.2.1.- Cuando un participante sea retirado o eliminado durante una vuelta, sea cual sea la jornada, el resultado de los partidos jugados se modificará si fuera necesario y todos los participantes que se hayan enfrentado al participante retirado o eliminado tendrán los puntos que le corresponda por la victoria, pero ningún set. Los partidos que queden por jugar hasta finalizar dicha vuelta se darán como ganador al participante contrario, tendrá los puntos que le corresponda por la victoria, pero ningún set. Los partidos del resto de vueltas pendientes se considerarán como librados.

16.2.2.- Si al producirse la retirada de un participante ya se ha completado una vuelta anterior se mantendrán los resultados de los partidos de la vuelta incluidos los NO PRESENTADOS. Se le dará el mismo tratamiento como si recibiese un NO PRESENTADO en su contra en los enfrentamientos que el participante que se retira tenga aplazados o sin jugar y que no haya recibido un NO PRESENTADO ninguno de los oponentes.

16.2.3.- Si al producirse la retirada o eliminación de un participante aún queda una vuelta posterior por jugar, los partidos de las siguientes vueltas se considerarán como partidos librados.

16.3.- FORMATO CUADRANTE

16.3.1.- Si se produjese la expulsión de un participante, ya sea por sanción o por el motivo que fuere en una competición en formato cuadrante, los resultados anteriores a la expulsión permanecerán inalterados.

17. DESEMPATE EN EL RANKING AL FINALIZAR LA LIGA

17.1.-  PARA TODAS LAS LIGAS QUE SE ORGANICEN EN DIANAS QUE CUENTAN CON SU PROPIO SOFTWARE DE GESTIÓN DE LIGAS COMO ES EL CASO DE LAS DIANAS CONNECTION DARTS, SERÁ ESTE SOFTWARE EL QUE DETERMINE LOS CRITERIOS POR LOS QUE SE DESHARÁ UN EMPATE EN LA CLASIFICACIÓN, DANDO POR BUENA LA CLASIFICACIÓN FINAL TAL Y COMO QUEDE REFLEJADA EN EL CITADO SOFTWARE DE GESTIÓN DE LIGAS.

17.2.-  Si por cualquier circunstancia el software no pudiese deshacer el empate al estar los participantes empatados a todo, y los participantes implicados optasen a premio o a cualquier otro beneficio, habrá que jugarse un partido de desempate en una fecha obligatoria indicada por la organización.

18. COMITÉ DE COMPETICIÓN

18.1.- Para todas las ligas oficiales organizadas por CONNECTION DARTS, será el comité de competición interno de CONNECTION DARTS el que aplique el reglamento.

18.2.- A elección propia del comité de competición interno de CONNECTION DARTS se podrá asignar un comité de competición que supla a este y deberá de cumplir los siguientes requisitos:

- a) Estará formado por 5 capitanes de zonas distintas a la zona donde se produjo el conflicto.
- b) Los interesados en formar parte del comité lo expondrán a la organización. El hecho de formar parte del comité significa aceptar todas y cada una de las normas de la organización.
- c) La organización enviará por escrito los hechos ocurridos a cada miembro del comité que devolverá dicho impreso a la organización con su resolución.
- d) Se tendrán en cuenta la buena fe y maneras de actuar de ambos participantes cuando haya que tomar una decisión sobre la solución de un conflicto.
- e) La decisión que por más votos (mayoría simple) haya tomado el comité será enviada por escrito a los participantes implicados en el conflicto.
- f) Si el comité no llegase a una solución, sería la organización quien determine la solución más justa para la mayoría.
- g) Las decisiones del comité serán válidas e irrevocables.

19. RECLAMACIONES

19.1.- Las reclamaciones solo podrán presentarse a la organización llamando al teléfono de contacto 605 25 68 19, a través de la dirección del correo electrónico o mediante mensaje de WhatsApp al número 605 25 68 19. Cualquier reclamación que sea presentada por otro medio u otro contacto no será atendida.

19.2.-  Para que una reclamación sea atendida, la organización ha de disponer de información suficiente para poder tomar una decisión. Si por alguna razón la grabación de la partida no se enviase correctamente al servidor y esta no pudiese ser correctamente visionada por la organización la reclamación no será atendida, a excepción de que el participante que presenta la reclamación presente indicios suficientes de que han existido anomalías. Si con toda la información que se pueda recopilar se presentasen dudas sobre la resolución de la reclamación, la organización podrá optar tanto por desestimar la reclamación como por obligar a los participantes implicados a repetir el enfrentamiento total o parcialmente según se estime oportuno.

19.3.- No se podrán hacer reclamaciones sobre un enfrentamiento transcurridas 72 horas desde la finalización del mismo.

19.4.- La organización podrá hacer revisión de los enfrentamientos o de los sets que considere oportuno en cualquier momento y sin un plazo máximo establecido, pudiendo hacer las correcciones necesarias en el caso de detectar anomalías, así como podrá imponer las sanciones pertinentes si se diese el caso.

19.5.- Un participante perderá todo derecho a reclamar después de presentar dos reclamaciones en la misma competición y se haya comprobado que no hay infracción.

19.6.- La presentación de cualquier reclamación obliga al participante o jugador solicitante a depositar la cantidad de 50€ a la organización, si tiene razón en la reclamación se le devolverá el depósito, en caso contrario lo perderá.

20. ACTA DE PAPEL

Acta de juego. En las ligas presenciales, y solo en el caso que sea imposible jugar en el acta de la máquina, la sede de juego donde se celebra el partido está obligada a proporcionar un acta de juego al participante contrario, aunque el participante local no esté presente.

20.1.- De darse el caso de que un participante este compuesto por más jugadores de los que permite el acta sólo se podrán alinear para el enfrentamiento el máximo de jugadores que permita el acta ya sea como titulares o como suplentes.

20.2.- Es obligatorio jugar todas las partidas del acta, así como todos los partidos programados por la organización.

20.3.- La hoja de juego ha de rellenarse correctamente. Hay que indicar claramente:

* Nombre y apellidos en mayúsculas de los jugadores (no se admiten mote o diminutivos).

* Nº de DNI, sólo habrá que indicarlo la primera vez que se juegue en cada liga.

20.4.- ÚLTIMA RONDA: Si se llega a la última ronda de juego y la diana electrónica termina la partida, la propia diana indica quien es el vencedor de la partida.

Excepción: Si durante un partido de cricket se alcanza la última ronda de juego y la diana finaliza el partido, el equipo que más puntos tenga es el ganador (independientemente de a quién de la diana como ganador). Esta excepción se aplica sólo en este caso.



Si se llega a la última ronda y la diana considera que hay empate, lanzará una ronda de desempate ("Play Off") en la que hay que lanzar un único dardo a puntuación máxima.

20.5.- CAMBIOS

20.5.1.- El capitán podrá realizar como máximo dos cambios en el transcurso del partido. El jugador sustituido no podrá volver a jugar en todo lo que quede de partido. Los cambios, pueden realizarse uno a uno o los dos a la vez.

20.5.2.- Un jugador sólo puede sustituir a un jugador, no puede sustituir a dos jugadores. En caso de que un jugador juegue en el puesto de dos o más jugadores, la sanción en este caso será que las partidas jugadas por este participante se darán como ganadas en su totalidad al participante contrario.

20.6.- Al finalizar un encuentro, los capitanes de los dos participantes firmarán el acta de juego, haciéndola en ese momento definitiva (salvo que la organización observe alguna anomalía).

20.7.- Cualquier anomalía durante el partido se debe anotar en el apartado de observaciones. Al finalizar el partido los capitanes de ambos participantes firmarán el acta y después la organización comprobará los comentarios escritos en las observaciones.

20.8.- Si durante el enfrentamiento no se anotase ningún comentario en el apartado de observaciones, estando presentes ambos participantes, no será considerado posteriormente como anomalía.

20.9.- Si se presentase una observación se comprobará el acta recibida en la organización y la del participante contrario. Si la observación no apareciese en alguna de las dos actas no será atendida.

20.10.- Cada participante se quedará con una copia de la hoja de juego y el original lo entregará la sede del participante local a la organización de la liga. Las copias se archivarán en la carpeta del participante, que deberá permanecer en el local a disposición de la organización.

20.11.- Si no aparece el acta en las instalaciones de la organización, y se reclama a los locales o participantes implicados, siendo obligación suya la de conservar la copia en los mismos, habrá que repetir el partido. Si no hay fecha disponible para jugar, se dará como resultado 0 puntos (0-0) a los dos participantes.

20.12.- Para poder presentar una reclamación deberá transcurrir un máximo de 15 días desde la fecha que se celebró el encuentro. Posterior a ese plazo no se admitirán reclamaciones.

20.13.- Falsificación de actas tanto en identidad de jugadores, puntuaciones, etc. será considerado como una infracción grave y el comité de competición dictaminará la sanción una vez sea estudiado el caso.

21. REGLAS GENERALES DE JUEGO

21.1.- El tiempo transcurrido entre set y set no podrá exceder de 3 minutos. Transcurrido ese tiempo la partida se dará por comenzada. Al participante que en su primer turno de lanzamiento no tenga al jugador preparado para tirar se le dará el set por perdido.



- En las partidas online para poder dar el set por perdido, el participante presente deberá de hacer dos fotos y enviárselas a la organización, en la primera se ha de mostrar la hora y que el rival no está preparado, la segunda ha de mostrar lo mismo pero dos minutos más tarde.

21.2.- La línea de tiro está situada a 3m. de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana está a 1,725m. de altura desde el suelo, y a 2,44 m. en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

21.3.- Los jugadores podrán utilizar sus propios dardos siempre y cuando se ajusten a las siguientes especificaciones:

- a) Utilizar dardos con puntas de plástico.
- b) Las plumas podrán tener cualquier tamaño/longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20,32 cm de longitud total.
- c) Los dardos no podrán tener puntas rotas o cortadas.
- d) Los dardos podrán ser inspeccionados a petición de los jugadores o árbitros. Está prohibido jugar con dardos imantados o que rebasen el peso de 22 g. (peso total del dardo montado). En este caso, se pierden todas las partidas jugadas por el jugador infractor durante el partido que se esté jugando y continuará el desarrollo del mismo con dardos reglamentarios.

21.4.- Cada jugador puede lanzar un máximo de 3 dardos por turno. Únicamente deberán ser lanzados cuando la máquina esté preparada y el marcador del jugador correspondiente esté encendido. No es obligatorio que un jugador lance los 3 dardos en cada turno. El jugador podrá lanzar 3, 2, 1 o ningún dardo. Un jugador podrá lanzar siempre sus 3 dardos a no ser que cometa una infracción.

21.5.- Cualquier dardo lanzado contará como lanzamiento, haya quedado o no registrado en la diana electrónica. Un lanzamiento se contabiliza aún en el caso de que falle y salga rebotado de la diana o si falla por completo. Un jugador no podrá repetir ningún lanzamiento. Los dardos que se le hayan caído de la mano al jugador podrán ser lanzados, aunque hayan rebasado la línea de tiro.

21.6.- Los dardos que estén en la diana no podrán tocarse hasta que finalice el turno, el cambio de jugador, siguiente jugador o similar esté activado y que la diana electrónica reconozca que el turno ha finalizado.

Excepción: Cuando un dardo esté en la diana y la máquina avise de un segmento bloqueado, en cuyo caso el dardo deberá ser retirado antes de que se lancen otros dardos. Si continúa la alerta de número atascado se deberá avisar a la organización.

21.7.- Una ronda queda definida como el periodo de tiempo transcurrido entre el lanzamiento del primer dardo del primer marcador hasta finalizar el lanzamiento del último dardo del último marcador.

21.8.- Los jugadores pueden recibir consejos de su capitán o compañeros.

22. PUNTUACIÓN DE LA DIANA

22.1.- La puntuación de la diana es la que reciben los jugadores.

22.2.- Los jugadores aceptan que la DIANA TIENE RAZON, **sólo en los enfrentamientos presenciales** habrá una excepción: Último dardo tirado para ganar la partida, es decir, si el dardo no es registrado y se ha lanzado correctamente (dentro del turno) y está clavado, se dará como válido.

22.3.- Si existiese alguna duda sobre el correcto funcionamiento de la diana, habrá que parar el juego, no tocar los dardos, no apretar botón de CAMBIO DE JUGADOR, hacer una foto del estado y marcadores de la diana y los capitanes intentarán resolver la situación. Si no pueden resolver la situación será necesario cambiar de diana y continuarán la partida con las puntuaciones correspondientes.

22.4.- Cualquier manipulación indebida de la diana electrónica debido a una acción intencionada será considerada como una infracción. La sanción se determinará una vez estudiado el caso, pero independientemente de la sanción los sets disputados en esa circunstancia serán perdidos por el participante infractor.

23. PUNTUACIÓN DE LOS DARDOS

23.1.- Pulsar siempre el botón de cambio de jugador antes de retirar los dardos. Pasados unos segundos desde el lanzamiento del último dardo, la diana pasa el turno al siguiente jugador de manera automática, por lo que es necesario que el jugador se apresure a retirar los dardos cada vez que finalice su turno.

23.2.- La diana puntúa cuando el dardo está clavado en ella. Si el dardo se cae, pero la diana ha reconocido la puntuación, cuenta como válida, aunque sea el dardo de cierre de partido.

23.3.- Dardo de cierre. Se entenderá como dardo de cierre aquel dardo cuyo resultado tras ser lanzado produzca la finalización de la partida. En caso de producirse alguna anomalía con el dardo de cierre...



JUGANDO ONLINE

- a) Se avisará a un árbitro para que compruebe y corrija la anomalía.
- b) Si no fuese posible contar con la supervisión de un árbitro:
 - b.1- Si el dardo se cae, pero la diana ha reconocido una puntuación, esta contará como válida, aunque sea el dardo de cierre de partido.
 - b.2- Tanto si el dardo queda clavado pero la diana falla en la puntuación del mismo como si no lo reconoce no se podrá corregir ni marcar la puntuación manualmente. La partida continuará con los marcadores que indique la máquina debido a la imposibilidad del capitán del participante contrario de comprobar que el dardo ha sido lanzado correctamente dentro del turno, así como que el dardo está clavado en el segmento de cierre.



JUGANDO PRESENCIAL

Si el dardo se ha lanzado correctamente dentro del turno y el capitán del participante contrario puede comprobar que el dardo está clavado en el segmento de cierre, tanto si la diana reconoce el dardo pero falla en la puntuación del mismo, como si no lo reconoce, se avisará a un árbitro en el caso que hubiera uno presente. Si en ese momento no hubiera un árbitro presente y se sacará una foto donde se vea el dardo clavado y el marcador. La partida se dará por ganada al participante que haya lanzado ese dardo.

23.4.- Si un dardo rebota en la diana, y marca o no la puntuación, no puede ser lanzado de nuevo, tampoco podrá ser marcado manualmente, en caso de hacerlo la partida será invalidada y dada como perdida al participante infractor.

23.5.- Si se lanza uno o más dardos antes de tiempo, se contarán como lanzados sin puntuación. No podrán ser tirados de nuevo ni marcados manualmente, en caso de hacerlo la partida será invalidada y dada como perdida al participante infractor.

23.6.- Si un jugador al retirar los dardos puntúa en el marcador de un contrario se retrocederán los dardos que se hayan lanzado dejando el marcador en el inicio del turno y lanzará el jugador que le corresponda.

Excepción: Si por la circunstancia que fuese no se pudiesen retroceder los dardos marcados el jugador infractor perderá el siguiente turno.

23.7.- Si un jugador al retirar los dardos cierra la partida el participante infractor perderá la partida.

23.8.- Si una partida está puesta en el juego incorrecto la partida queda invalidada y hay que volver a empezar de nuevo en el juego correcto. El participante infractor deberá reponer las monedas. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse antes de lanzar que la diana está puesta tanto en el juego como en el marcador correcto.

24. REGLAS ESPECIFICAS PARA LOS JUEGOS DE 01

24.1.- Todos los contrincantes empiezan con los puntos que asigne la diana en su marcador e intentarán llegar a 0. Cuando un jugador llega a 0, la partida se termina y ese jugador o participante gana.

24.1.a.- En las partidas en las que se utilice un marcador por contrincante, si un contrincante realiza una puntuación superior a la necesaria para llegar a 0, el marcador volverá a la puntuación que tenía al inicio del turno. Los contrincantes tienen derecho a no lanzar todos los dardos disponibles, pueden lanzar sólo los que estimen oportuno y pasar ronda para asegurar la puntuación.

24.1.b.- En las partidas en las que se utilicen más de un marcador por contrincante, un jugador sólo podrá quedarse con 0 puntos si la suma de todos los marcadores de ese contrincante (contando como 0 el marcador del jugador que lanza) es inferior a la suma de todos los marcadores del contrincante que menos puntos sume.

a) Si un jugador realiza una puntuación superior a la necesaria para llegar a 0, el marcador volverá a la puntuación que tenía al inicio del turno.

b) Si un jugador realiza una puntuación igual a la necesaria para llegar a 0 pero la suma de todos los marcadores de ese contrincante (contando como 0 el marcador del jugador que lanza) no es inferior a la suma de todos los marcadores del contrincante que menos puntos suma, el marcador volverá a la puntuación que tenía al inicio del turno.

Los contrincantes tienen derecho a no lanzar todos los dardos disponibles, pueden lanzar sólo los que estimen oportuno y pasar ronda para asegurar la puntuación.

24.2.- En el caso de que la partida llegue a su límite de rondas y ningún contrincante haya cerrado la partida:



- Si se acaban las rondas sin que ningún jugador haya llegado a 0, ganará el contrincante que menos puntos tenga. En el caso de que termine la partida y varios contrincantes tengan la misma puntuación, se realizará un "play off" entre ellos consistente en lanzar un dardo a puntuación más alta por cada marcador que tenga cada contrincante y quien consiga mayor puntuación sumando todos sus lanzamientos será quien gane la partida. La tirada de "play off" se repetirá tantas veces sea necesario hasta que se rompa el empate.



- En caso de que se acaben las rondas y ningún jugador haya llegado a 0, independientemente de la puntuación que tenga cada contrincante, se realizará un "play off" o "Tie break" consistente en lanzar un dardo a puntuación más alta por cada marcador y el contrincante que consiga mayor puntuación sumando todos sus lanzamientos será el que gane la partida. La tirada de "play off" o "Tie break" se repetirá tantas veces sea necesario hasta que se rompa el empate.

25. REGLAS ESPECIFICAS PARA EL JUEGO DE CRICKET

25.1.- Si la diana finaliza la partida por límite de rondas, el ganador será el contrincante que más puntos tenga sumando todos sus marcadores, aunque la diana indique lo contrario.

25.2.- En el caso de que termine la partida y varios contrincantes tengan la misma puntuación, se realizará un "play off" entre ellos consistente en lanzar un dardo a puntuación más alta por cada marcador que tenga cada contrincante y quien consiga mayor puntuación sumando todos sus lanzamientos será quien gane la partida. La tirada de "play off" se repetirá tantas veces sea necesario hasta que se rompa el empate.

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODAS LAS COMPETICIONES VIRTUALES ORGANIZADAS POR CONNECTION DARTS.

26. FUNCIONAMIENTO DE LAS DIANAS

26.1.- Para que un operador pueda tener competiciones virtuales organizadas por Connection Darts disponibles en sus dianas, éste ha de garantizar el correcto funcionamiento de dichas dianas durante la duración de toda la competición. Si la organización detectase alguna anomalía técnica en alguna de sus dianas dará aviso al operador para que sea subsanada a la mayor brevedad posible. Desde la organización se dará un máximo de tres avisos por cada incidencia, si transcurridas 48 horas del tercer aviso la incidencia no ha sido resuelta, la organización retirará la diana de la competición y no la volverá a incluir hasta que vuelva a estar en perfecto estado de funcionamiento.

27. IDENTIFICACIÓN DE JUGADORES

27.1.- Para poder participar en cualquier competición virtual organizada por Connection Darts, todo jugador ha de estar bien identificado en el sistema, haciéndose responsable de que los datos facilitados sean veraces en todo momento y estén actualizados.

27.2.- Del mismo modo ha de mantener una foto de perfil actualizada en todo momento. Si la organización considerase que la imagen no es válida o lo suficientemente buena como para identificar perfectamente al jugador, solicitará el cambio de la misma, no siendo válida ninguna partida de ese jugador desde que se le haya solicitado la nueva fotografía (ya sea a él directamente o a través de su operador) hasta que la imagen sea cambiada por una imagen que cumpla con los criterios de la organización.

27.3.- Para la correcta identificación de los jugadores, la organización podrá solicitar el PIN de un jugador en cualquier momento, si dicho PIN no fuese facilitado, la organización se reserva el derecho de no incluir al jugador en la competición.

27.4.- Si la organización detecta que un jugador dispone de dos o más perfiles registrados en el sistema, procederá a eliminarlos automáticamente dejando activo un único perfil para ese jugador. Será a criterio de la organización el decidir cuál de los perfiles quedará activo.

27.5.- Si un participante tuviese más jugadores de los permitidos por cualquier fallo o anomalía que se haya podido producir la/s última/s persona/s en jugar con ese participante no serán considerados como miembros del participante a no ser que notifiquen su cambio o baja de otros miembros del participante en las oficinas de CONNECTION DARTS y sea aprobado dicho cambio.

27.6.- Una vez comenzada la competición, ningún jugador podrá cambiar de participante a no ser que dicho jugador no haya jugado ninguna partida en la liga. En ese caso podrá cambiar de participante si CONNECTION DARTS lo autoriza.

27.7.- Si se tiene sospecha que un jugador no pertenece al participante rival se deberá informar por e-mail o WhatsApp a la organización aportando cualquier tipo de prueba de infracción. Si la organización comprueba que no pertenece a ese participante, las partidas jugadas por ese jugador serán anuladas.

27.8.- Si un jugador participa con identidad falsa o con doble perfil, las partidas del jugador infractor se darán como anuladas, y se revisará una posible sanción.

27.9.- Está totalmente prohibido participar en 2 participantes a la vez dentro una misma competición.

27.10.- Los jugadores han de estar perfectamente identificables en su turno de juego. Por este motivo los jugadores durante su turno de tiro y especialmente en el momento de lanzar los dardos, no podrán ir ataviados con prendas ni portar objetos que dificulten su correcta identificación, ya sea porque oculte su rostro por completo como porque la colocación del mismo tape total o parcialmente el rostro. Entre los objetos o prendas a las que hace referencia este punto, y con las que hay que tener especial cuidado con su utilización están incluidos a modo de ejemplo las gorras, gorros, sombreros, capuchas, pelucas, mascararas, mascarillas, etc... Si el jugador no fuese perfectamente identificable a criterio de la organización durante la partida, esta se dará como nula.

27.11- En el caso de que la iluminación no permita identificar correctamente al jugador la partida se dará como nula. La organización notificará la incidencia al operador para que sea subsanada a la mayor brevedad posible independientemente de que todas las partidas que se jueguen en esas condiciones en esa máquina serán consideradas nulas. Desde la organización se dará un máximo de tres avisos por cada incidencia, si transcurridas 48 horas del tercer aviso la incidencia no ha sido resuelta, la organización retirará la diana de la competición y no la volverá a incluir hasta que vuelva a estar en perfecto estado de funcionamiento.

28. MEDIAS

28.1.- A la hora de crear los grupos en una competición, estos podrán estar diferenciados por tres categorías:

- a) MC (media contrastada). Todos los jugadores de estos grupos tendrán MPR+, esto significa que en el momento de asignarlos al grupo tendrán más de 200 partidas jugadas en competiciones virtuales.
- b) MNC (media no contrastada). Son todos los participantes en los que uno o más de sus jugadores no tengan MPR+ pero si tengan media.
- c) SM (sin media). Son todos los participantes en los que uno o más de sus jugadores no tengan media.

28.2.- Para que un jugador obtenga media virtual, éste ha de jugar un mínimo de 25 partidas. Esto significa que el jugador tendrá media a partir de la partida 26.

Nota: El jugador no verá reflejada la media en su perfil hasta pasadas un mínimo de 24 horas, y los datos hayan sido recibidos y gestionados por el servidor.

28.3.- Si un jugador está intentando obtener media virtual a través de una competición, éste ha de jugar un mínimo de 25 partidas. Esto significa que el jugador tendrá media a partir de la partida 26. La media inicial que se le aplicará será la resultante de las últimas partidas que haya jugado. El número de partidas que se usen para obtener la media inicial será igual al número de partidas exigidas por la competición en la que esté obteniendo la media.

Nota: El jugador no verá reflejada la media en su perfil hasta pasadas un mínimo de 24 horas, y los datos hayan sido recibidos y gestionados por el servidor.

28.4.- Todo aquel jugador que a la finalización o durante el transcurso de la competición exceda en más de un punto la media con la que se inscribió en la competición será expulsado de la misma. Si el jugador es un fichaje y se ha incorporado una vez entregada la inscripción, será expulsado en el momento que exceda en medio punto la media con la que se incorporó al participante.

IMPORTANTE: Esta norma no se aplicará a los participantes que pertenezcan al grupo de mayor nivel de la competición.

29. FICHAJES

29.1.- El número mínimo y máximo de jugadores pertenecientes a un participante dependerá de los requisitos concretos de cada competición.

29.2.- Sólo los jugadores apuntados en el momento de la inscripción podrán jugar como miembros de ese participante. Una vez entregada la hoja de inscripción cualquier modificación ha de tener autorización expresa de la organización.

29.3.- Las fechas límite para la incorporación de nuevos jugadores previamente autorizados están supeditadas a las fechas asignadas en el calendario, pasada esa fecha no se podrán hacer fichajes.

a) En los grupos con una vuelta, sólo se admitirán fichajes hasta el partido que corresponda a la mitad de la primera vuelta. En el caso de jornadas impares al partido inmediatamente anterior a la mitad de la primera vuelta, en el caso de jornadas pares, al partido inmediatamente anterior a la mitad de la primera vuelta, finalizada esa jornada ningún participante podrá hacer fichajes. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido en el que estén permitidos los fichajes.

b) En los grupos con dos vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el último partido de la primera vuelta. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido de la primera vuelta. Durante la segunda vuelta ningún participante podrá hacer fichajes.

c) En los grupos con tres vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el partido que corresponda a la mitad de la segunda vuelta. En el caso de jornadas impares al partido inmediatamente anterior a la mitad de la segunda vuelta, en el caso de jornadas pares, al partido inmediatamente anterior a la mitad de la segunda vuelta, finalizada esa jornada ningún participante podrá hacer fichajes. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido en el que estén permitidos los fichajes.

d) En los grupos con cuatro vueltas, sólo se admitirán fichajes hasta el último partido de la segunda vuelta. El nuevo jugador como muy tarde tendrá que jugar alguna partida en último partido de la segunda vuelta. A partir de la tercera vuelta ningún participante podrá hacer fichajes.

29.4.- Bajo ningún concepto un fichaje podrá superar la media de los tres mejores jugadores del grupo.

29.5.- En los grupos MC sólo se podrán hacer fichajes de jugadores con MPR+.

29.6.- En los grupos MNC no podrán hacerse fichajes de jugadores sin media.

30. PARTICIPANTES SIN PUNTUAR

30.1.- Los participantes se verán obligados a puntuar en todos los enfrentamientos que se le asignen con las partidas mínimas que requiera cada competición.

30.2.- En las competiciones que no sean individuales, los participantes habrán de puntuar con el mínimo de jugadores y el mínimo de partidas por jugador que la competición exija, de no puntuar el mínimo de jugadores o el mínimo de partidas por jugador, las partidas de los componentes que si hayan puntuado no serán contabilizadas, aplicándole al participante el mismo criterio que se le aplicaría si no hubiese disputado el enfrentamiento.

30.3.- Todo aquel participante que no puntúe en tres enfrentamientos de la misma competición será expulsado de ella.

31. DESEMPATES

31.1.- En el caso de que dos o más participantes finalicen una competición empatados, habrá dos maneras de proceder al desempate en función del tipo de competición que sea.

- a) Si se tratase de una competición virtual al uso, se realizará el desempate comparando la siguiente mejor partida de todos los implicados, quedando el ranking definitivo ordenando a los participantes afectados en función de la media en esa partida de mayor a menor. Si aun así persistiese algún empate, se continuará comparando la partida siguiente hasta que éste quede resuelto.
- b) Si se tratase del ranking oficial Connection (CDR), el participante que quedará por encima en el ranking será el último que haya puntuado de los participantes afectados.

32. LANZAMIENTO DE DARDOS

32.1.- Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano.

32.2.- Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero no rebasar el borde de la línea de tiro más cercano a la diana. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro más cercano a la diana, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal imaginaria), pero en ningún caso el borde de la línea de tiro más cercano a la diana podrá ser rebasado por ninguno de los pies, así como ninguno de los puntos de apoyo del lanzador antes de que el dardo lanzado impacte en la diana.

Hacer especial hincapié en este punto, sobre todo en el último dardo de cada turno, ya que, si en alguna de las imágenes registradas por la máquina a lo largo de la partida el jugador aparece rebasando la línea de tiro, la partida será anulada.

32.3.- Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno. El jugador siempre tiene la opción de lanzar todos o cualquiera de los 3 dardos a la diana. Tanto si la diana no cuenta uno o varios de los dardos lanzados como si se tira antes de tiempo, **NUNCA SE PODRÁ NI MARCAR EL DARDO CON LA MANO NI VOLVERLO A LANZAR**, será obligatorio pulsar el botón “out” de la máquina por cada dardo no contabilizado.

REGLAMENTO OFICIAL APLICABLE A TODOS LOS CAMPEONATOS ORGANIZADOS POR CONNECTION DARTS.

33. INSCRIPCIONES

33.1.- CONNECTION DARTS no aceptará la inscripción de ningún jugador en ninguna de sus competiciones oficiales sin que previamente un operador de CONNECTION DARTS haya autorizado su inscripción y aporte la documentación pertinente. Al mismo tiempo el jugador ha de cumplir todos los requisitos, especialmente los clasificatorios, para que el operador pueda presentar su documentación.

33.2.- OPERADORES

33.2.1.- Todas las inscripciones deberán ser hechas en el formato autorizado por CONNECTION DARTS, ser correctamente cumplimentadas y enviadas junto con las cuotas de entrada, antes o en el momento especificado en hora y fecha, de no hacerse en tiempo y forma CONNECTION DARTS se reserva el derecho de no admitir a los jugadores y equipos de dicho operador.

33.2.2.- Las cuotas que dan derecho a la presentación de jugadores y participantes a las competiciones de CONNECTION DARTS no son reembolsables exceptuando alguna decisión excepcional tomada por CONNECTION DARTS.

33.2.3.- Un jugador no podrá participar simultáneamente en dos pruebas que se solapen, aun en el caso de que un jugador se haya podido inscribir en dos pruebas, este deberá abandonar una de ellas o la organización tendrá la capacidad de descalificarle en una o las dos pruebas según se estime oportuno.

Excepción: Solo se permitirá la participación en dos pruebas al mismo tiempo en el caso de que el jugador esté convocado en las dos pruebas (selecciones, Connection Star o similares).

33.2.4.- Cualquier inscripción que se encuentre incompleta, no sea legible o no sea entregada de acuerdo con los requerimientos necesarios podrá ser rechazada a decisión de CONNECTION DARTS. El jugador cuya hoja de registro no esté correcta, podrá ser descalificado antes, durante o después de la competición dependiendo de cuándo sea descubierto el error.

33.2.5.- La primera persona que aparezca en una hoja de inscripción en la que estén inscritos más de un jugador, asumirá las labores de capitán y la responsabilidad de notificar al resto de los inscritos en esa misma hoja los contenidos de cualquier notificación realizada por el comité de competición o por la organización.

33.2.6.- El jugador o jugadores inscritos en la hoja de inscripción reunirán los requisitos necesarios marcados por la organización para poder participar en dicha competición.

33.2.7.- Ningún participante se apuntará más de una vez dentro de una misma prueba, a no ser que las reglas de dicha prueba lo permitan.

33.2.8.- Ningún jugador podrá jugar en más de un participante en una misma prueba.

33.3.10.- Todos los jugadores que participen en una prueba individual o de parejas jugarán con su nombre y apellidos o con el alias de su perfil de Connection.

33.3.11.- Al completar la inscripción por un jugador o participante en una competición, si la organización acepta la inscripción, implicará la aceptación de las reglas de juego para dicha competición.

33.3.- JUGADORES (solo para pruebas SIN INSCRIPCIÓN PREVIA)

33.3.1.- Las inscripciones sólo se aceptarán en la mesa de control del campeonato EN EL HORARIO INDICADO por la organización.

33.3.2.- No se admitirán inscripciones el día anterior o fuera de ese horario, tampoco se admitirán por teléfono a ningún miembro de la organización. Si un jugador no está en la sala puede ser inscrito POR OTRO JUGADOR siempre que rellene la hoja y abone la inscripción en la mesa de control dentro del horario establecido.

33.3.3.- Los horarios de apertura y cierre de inscripción serán indicados por la organización. Una vez ANUNCIADO EL CIERRE no se permitirá ninguna inscripción, salvo aquellos jugadores que estén presentes en ese momento en la mesa de inscripciones.

33.3.4.- Un jugador no podrá participar simultáneamente en dos pruebas que se solapen, aun en el caso de que un jugador se haya podido inscribir en dos pruebas, este deberá abandonar una de ellas o la organización tendrá la capacidad de descalificarle un una o las dos pruebas según se estime oportuno.

Excepción: Solo se permitirá la participación en dos pruebas al mismo tiempo en el caso de que el jugador esté convocado en las dos pruebas (selecciones, Connection Star o similares).

33.3.5.- Cualquier inscripción que se encuentre incompleta, no sea legible o no sea entregada de acuerdo con los requerimientos necesarios podrá ser rechazada a decisión de CONNECTION DARTS. El jugador cuya hoja de registro no esté correcta, podrá ser descalificado antes, durante o después de la competición dependiendo de cuándo sea descubierto el error.

33.3.6.- La primera persona que aparezca en una hoja de inscripción en la que estén inscritos más de un jugador, asumirá las labores de capitán y la responsabilidad de notificar al resto de los inscritos en esa misma hoja los contenidos de cualquier notificación realizada por el comité de competición o por la organización.

33.3.7.- El jugador o jugadores inscritos en la hoja de inscripción reunirán los requisitos necesarios marcados por la organización para poder participar en dicha competición.

33.3.8.- Ningún participante se apuntará más de una vez dentro de una misma prueba, a no ser que las reglas de dicha prueba lo permitan.

33.3.9.- Ningún jugador podrá jugar en más de un participante en una misma prueba.

33.3.10.- Todos los jugadores que participen en una prueba individual o de parejas jugarán con su nombre y apellidos o con el alias de su perfil de Connection.

33.3.11.- Al completar la inscripción por un jugador o participante en una competición, si la organización acepta la inscripción, implicará la aceptación de las reglas de juego para dicha competición.

34. NIVELES

34.1.- NIVELES

34.1.1- Para la clasificación de los participantes por niveles, en la categoría que sea, se utilizarán los datos obtenidos en las estadísticas de cada participante durante la liga clasificatoria para dicha prueba si se diese el caso o bien, la media que tenga el jugador en el api de Connection Darts en el momento de la inscripción, no en el momento del inicio de la prueba, ya sea el APR (MPR), APRM (MPRM), PPD o PPDM, así como cualquier sistema de medición que sea aprobado por la organización.

MPR	= MARCAS POR RONDA (VIRTUAL)
PMPR	= MARCAS POR RONDA (PRESENCIAL/ONLINE)
PPD	= PUNTOS POR DARDO (VIRTUAL)
PPPD	= PUNTOS POR DARDO (PRESENCIAL/ONLINE)

34.1.2.- La separación en niveles se hará siguiendo el criterio de número total de participantes en la prueba y la media obtenida. El punto de separación de los niveles se determinará a criterio de la organización.

34.1.3.- La organización se reserva el derecho a cambiar de nivel a cualquier participante basándose en los resultados obtenidos en torneos previos y/o por el conocimiento de la habilidad de los participantes.

34.1.4.- La organización decidirá el modo en el que los participantes serán posicionados en el cuadrante o dentro del round robin, ya sea por sorteo, cabeza de serie, etc. en cada prueba. Una vez que el cuadrante o el round robin esté hecho, no habrá cambios, aunque un participante indique su intención de no presentarse.

34.1.5.- CONNECTION DARTS se reserva el derecho a hacer la selección de los jugadores o participantes en el sorteo.

34.2.- SUBIDA DE NIVEL

34.2.1.- Aquellos participantes que no jueguen en el nivel más alto de una prueba, y que la media acumulada obtenida durante la prueba exceda de un quince por ciento con respecto a la media obtenida en el momento de la inscripción, será investigado por el comité de competición pudiendo ser eliminado de la competición.

34.2.2.- Aquellos jugadores que durante la competición muestren una habilidad superior a su nivel de juego actual determinado mediante las medias obtenidas en el momento de la inscripción, o las medias proporcionadas por su operador de zona, serán incluidos en el nivel superior que más se adecue a su nivel de juego en las pruebas posteriores a las que se inscriba, basándose en sus estadísticas durante el torneo o en la posición final en los rankings de las competiciones disputadas.

34.2.3.- En competiciones futuras, aquellos jugadores que se hayan clasificado entre los ocho primeros, podrán ser ascendidos automáticamente como mínimo a un nivel superior.

34.2.4.- Aquellos participantes que hayan acabado entre los ocho primeros de cada nivel, podrán ser ascendidos automáticamente como mínimo a un nivel superior en competiciones futuras, exceptuando cuando la composición del mismo haya podido variar.

34.3.- CRITERIO MÁSTER

El nivel de un participante se determinará utilizando las mejores medias entre los jugadores inscritos que lo conformen. El número de medias que se cojan será determinado por la organización en cada caso.

34.3.1.- la organización se reserva el derecho de aplicar a cualquier jugador el tratamiento de master basándose en el criterio del comité de competición. Independientemente de esto, hay ciertas consideraciones que obligarán a aplicar el tratamiento de master a un jugador. Las consideraciones que obligan a dar tratamiento de master a un jugador son:

- a) Jugadores que hayan participado en torneos, campeonatos, eventos máster.
- b) Jugadores que hayan participado en el máximo nivel en competiciones organizadas por otras organizaciones o que estén incluidos en cualquier “lista Pro” de dichas organizaciones.
- c) Aquellos que sean “Jugadores Dominantes” tanto en competiciones de dardos con punta de plástico como de acero.
- d) Jugadores que estén participando o hayan participado en los circuitos internacionales.
- e) Que no dispongan de un ranking de jugador verificable (estos jugadores participarán en categoría máster únicamente).

34.3.2.- Cualquier participante con un único jugador máster podrá ser incluido en la categoría máxima del campeonato si el comité de competición lo estima oportuno independientemente de la media resultante.

34.3.3.- Cualquier participante con dos o más jugadores máster, será automáticamente incluido en el grupo con mayor nivel de la prueba.

35. IDENTIFICACIÓN DE JUGADORES

35.1.- Es OBLIGATORIO que los jugadores estén identificados en todo momento en la sala de juego con una documentación legal con foto.

35.2.- En cualquier prueba del campeonato sólo podrán participar los jugadores que cumplan todos los requisitos que exija la organización para dicha prueba, que sus datos hayan sido mandados por parte de su operador a la organización en tiempo y forma, y que a su vez estén acreditados para dicho campeonato.

35.3.- ES OBLIGATORIO MOSTRAR LAS ACREDITACIONES Y/O LA IDENTIFICACIÓN DE TODOS LOS JUGADORES QUE VAYAN A DISPUTAR UN PARTIDO ANTES DE QUE ESTE COMIENCE.

35.4.- Si un jugador, no presenta durante el campeonato su acreditación de dicho campeonato, o no se identifica mediante un documento legal con su foto en el momento que se le solicite, el jugador no podrá continuar participando en el torneo.

35.5.- Un árbitro de la organización podrá requerir y comprobar la identidad de los jugadores en cualquier momento de la competición.

35.6.- Si en un participante hay uno o más jugadores que no pertenecen a dicho participante, el participante entero será descalificado del torneo.

35.7.- Es obligación de cada capitán comprobar al empezar cada partida que los jugadores de ambos participantes son los correctos y que lanzarán en sus respectivas posiciones. Si durante un set no han participado los jugadores correctos según las posiciones del acta, parar la partida y avisar a un árbitro, quien comprobará este hecho con la identificación de los jugadores y adjudicará la partida por perdida al participante infractor, a excepción de si es en la primera ronda se para la partida y se repite la misma poniendo las monedas el equipo infractor.

36. PARTICIPANTES NO PRESENTES

36.1.- PARTICIPANTE AL COMPLETO

36.1.1.- TORNEO O FASE TIPO LIGUILLA

- a) Los participantes no tienen la obligación de disputar todos los enfrentamientos que se les asignen en un sistema de liguilla. Si un participante no disputa uno o más partidos de los que le correspondan en la liguilla el equipo rival recibirá los puntos que le correspondan por haber ganado el enfrentamiento, pero ningún set a su favor.
- b) Si un participante descalificado ha llegado a puestos de conseguir premios, dicho premio queda nulo y su puesto vacante. No se avanzarán premios hasta el puesto siguiente.

36.1.2.- EN UN TORNEO O FASE CON REENGANCHE

- a) Si un participante no se presenta pierde el partido. Si por segunda vez sigue sin presentarse quedará eliminado del torneo.
- b) Si el participante se retira o está descalificado, los partidos jugados quedan como hasta el momento de su retirada o descalificación, pasando a la siguiente ronda el participante con quien se esté enfrentando en ese momento o tenga que enfrentarse.

c) Si el participante descalificado ha llegado a puestos de conseguir premios, dicho premio queda nulo y su puesto vacante. No se avanzarán premios hasta el puesto siguiente.

36.1.3.- EN UN TORNEO O FASE A KO DIRECTO

a) Si un participante no se presenta pierde el partido.

b) Si el participante se retira o está descalificado, los partidos jugados quedan como hasta el momento de su retirada o descalificación, pasando a la siguiente ronda el participante con quien se esté enfrentando en ese momento o tenga que enfrentarse.

c) Si el participante descalificado ha llegado a puestos de conseguir premios, dicho premio queda nulo y su puesto vacante. No se avanzarán premios hasta el puesto siguiente.

36.2.- PARTICIPANTE CON UN JUGADOR MENOS DEL EXIGIDO EN EL ACTA

36.2.1.- Si un participante se presenta a un partido con un jugador menos de los exigidos en el acta, el partido comenzará con los presentes con el marcador en blanco del jugador ausente, es decir, el partido se juega normalmente y cuando le toque jugar al jugador ausente se pulsará el botón de “pasar ronda”. Nadie podrá jugar en ese marcador.

36.2.2.- El jugador ausente se deberá identificar para poder incluirle en el equipo y poder disputar el resto del encuentro.

36.3.- PARTICIPANTE CON DOS O MAS JUGADORES MENOS DEL EXIGIDO EN EL ACTA

Si un participante se presenta a un partido con dos o más jugadores menos de los exigidos en el acta no podrá jugar. Se considerará como PARTICIPANTE NO PRESENTADO AL COMPLETO asumiendo las consecuencias que esto conlleve si las hubiera (ver punto 35.1) y perderá el partido.

36.4.- JUGADOR QUE SE AUSENTA

36.4.1.- EQUIPOS O TRIPLETAS. Si durante un partido un jugador ha de ausentarse por cualquier motivo, el equipo o tripleta puede poner a un suplente del equipo que esté apuntado en el acta de juego al iniciarse el partido. El cambio se efectuará una vez finalizada la partida en juego. Durante la partida hay que pasar turno pulsando el botón de cambio de jugador cada vez que le tocara jugar al jugador que se ausentó.

36.4.2.- INDIVIDUALES O PAREJAS. Si se trata de una prueba individual o por parejas, el jugador ausente será avisado 2 veces con un intervalo de cinco minutos entre uno y otro. Si no aparece perderá el partido completo. En el caso de parejas, si uno o los dos jugadores no pueden continuar jugando, no se podrá coger a ningún suplente y la pareja perderá el partido completo.

36.5.- JUGADOR INDIVIDUAL NO PRESENTADO

36.5.1.- Si un jugador no se presenta perderá el partido.

36.5.2.- Si el jugador se retira o es descalificado, los partidos jugados se mantienen como hasta el momento de su retirada o descalificación, pasando a la siguiente ronda el jugador con quien se esté enfrentando en ese momento o tenga que enfrentarse (excepto en formato liguilla que se procede tal y como indica el punto 35.1.1).

36.5.3.- Si el jugador retirado, descalificado o que no se presente llegase a puestos de premios, éste quedaría nulo y su puesto vacante. No se avanzarán puestos ni premios.

37. AVISOS

(SOLO EN PRUEBAS SIN HORA ASIGNADA A LOS ENFRENTAMIENTOS)

37.1.- Un participante será llamado hasta un máximo de 3 veces para que se presente a un enfrentamiento. En el momento que se asigne un enfrentamiento, este hecho será considerado como un primer aviso para los participantes que se enfrenten. Si transcurridos diez minutos de haber sido asignado el enfrentamiento alguno de los participantes no está presente, tanto el

participante presente como la organización podrán darle un segundo aviso. Si aun así sigue sin presentarse tanto la organización como el participante presente, podrán darle un tercer aviso transcurridos cinco minutos del segundo aviso. Si a los 5 minutos del tercer aviso no está presente perderá el partido que le tocaba jugar considerándose como NO PRESENTADO asumiendo las consecuencias que esto conlleve si las hubiera (ver punto 35).

37.2.- Si pasados diez minutos de asignarse un enfrentamiento este no ha comenzado y no ha sido dado un segundo aviso a ninguno de los rivales se descontará una partida de las que haya asignadas en el acta.

37.3.- Si pasados veinte minutos desde que se asigne un enfrentamiento la organización detecta que no ha comenzado, se avisará a los dos participantes, transcurridos cinco minutos se dará por ganador al participante que esté presente y como NO PRESENTADO al equipo ausente. De no haber ningún participante presente serán CONSIDERADOS COMO NO PRESENTADOS LOS DOS EQUIPOS.

38. INICIO DEL ENFRENTAMIENTO (SOLO EN PRUEBAS CON HORA ASIGNADA A LOS ENFRENTAMIENTOS)

38.1.- Los dos rivales han de alinearse a la hora marcada para el enfrentamiento. Si uno o los dos rivales no se alinean a la hora de inicio del enfrentamiento, transcurridos 10 minutos se cerrará el enfrentamiento dándose como vencedor al participante que sí se haya alineado. De no alinearse ninguno, los dos participantes serán tratados como perdedores.

39. TIEMPO DE JUEGO

39.1 TIEMPO MÁXIMO EN PRUEBAS CON HORA ASIGNADA A LOS ENFRENTAMIENTOS

39.1.1.- El tiempo máximo para jugar cada enfrentamiento será determinado por la organización antes del inicio de la prueba, una vez transcurrido ese tiempo el enfrentamiento se dará por finalizado tal y como esté el resultado en ese momento.

39.1.2.- Los 10 minutos de margen para alinearse indicados en el punto 37.1 contarán como parte del tiempo para jugar cada enfrentamiento no pudiendo excederse en ningún caso los minutos estipulados para dicha prueba.

39.2 TIEMPO MÁXIMO EN PRUEBAS SIN HORA ASIGNADA A LOS ENFRENTAMIENTOS

39.2.1.- TIEMPO TRANSCURRIDO ENTRE SET Y SET

El tiempo transcurrido entre set y set no podrá exceder de 1 minuto. Transcurrido ese tiempo la partida se dará por comenzada. Al equipo que en su primer turno de lanzamiento no tenga al jugador preparado para tirar se le dará el set por perdido.

39.2.2.- DURACIÓN MÁXIMA DE UN ENFRENTAMIENTO

Para delimitar el tiempo máximo de un enfrentamiento se tendrá en cuenta que desde que se asigna un enfrentamiento hasta que éste dé comienzo puede pasar un máximo de veinte minutos tal y como se indica en el punto "36 AVISOS". A este tiempo habrá que añadirle a partir del segundo set un minuto por set que es el tiempo máximo que se establece en el punto 38.2.1 entre set y set. Teniendo esto en cuenta se determinará que:

A) PARTIDOS CON UN MARCADOR POR PARTICIPANTE

El tiempo máximo para disputar un set será de 4 minutos, quedando el tiempo máximo para disputar un partido completo tal y como se indica a continuación:

Acta de 1 set	24 minutos
Acta de 2 set	29 minutos
Acta de 3 set	34 minutos
Acta de 4 set	39 minutos
Acta de 5 set	44 minutos
Acta de 6 set	49 minutos
Acta de 7 set	54 minutos
Acta de 8 set	59 minutos
Acta de 9 set	64 minutos
Acta de 10 set	69 minutos
Acta de 11 set	74 minutos

B) PARTIDOS CON DOS MARCADORES POR PARTICIPANTE

El tiempo máximo para disputar un set será de 7 minutos, quedando el tiempo máximo para disputar un partido completo tal y como se indica a continuación:

Acta de 1 set	27 minutos
Acta de 2 set	35 minutos
Acta de 3 set	43 minutos
Acta de 4 set	51 minutos
Acta de 5 set	59 minutos
Acta de 6 set	67 minutos
Acta de 7 set	75 minutos
Acta de 8 set	83 minutos
Acta de 9 set	91 minutos
Acta de 10 set	99 minutos
Acta de 11 set	107 minutos

Una vez transcurrido este tiempo la organización podrá retirar el acta de juego, quedando el resultado del partido tal y como vaya en ese momento contabilizando solo las partidas finalizadas. En el supuesto que contando solo las partidas finalizadas se dé un empate a sets se procederá de la siguiente manera:

a) Si hay un set ya empezado se terminará ese set y el ganador del set será el ganador del partido.

b) Si no hay un set en juego se comenzará de inmediato el siguiente set pendiente en el acta, el ganador del set será el ganador del partido.

En ningún caso la duración del set podrá exceder del tiempo máximo estipulado en el punto 38.2.2 A o B según sea el caso, agotado ese tiempo el personal de la organización retirará el acta dando el partido por finalizado. El ganador será el rival que vaya por delante en ese momento (en cricket el que más puntos tenga, en '01 el que menos puntos tenga, etc..).

39.3.- ACTA DE JUEGO (SOLO PARA PRUEBAS EN LAS QUE SE USE EL ACTA DE LA MÁQUINA)

39.3.1.- LANZAR AL CENTRO

Antes de cada enfrentamiento se deberá centrar para elegir el orden de salida de la primera partida. Cada uno de los capitanes lanzará un dardo a diana y se contarán

agujeros incluido el doble bull. En caso de no llegar a un acuerdo de quien lanza primero a centrar, se lanzará una moneda para decidir el orden.

Cuando se centre siempre se contarán los agujeros con los dardos clavados. Si un jugador clava su dardo en el agujero central de la doble diana tendrá que retirar su dardo para que el segundo jugador tenga la misma oportunidad. Si un dardo se cae se puede lanzar otro hasta que se clave.

Si al lanzar ambos jugadores continua el empate, se retirarán todos los dardos clavados en la diana y tendrán que volver a lanzar en orden inverso hasta que haya un ganador.

Una vez decidido el orden de salida, se tendrá que seleccionar como local en la máquina al participante que haya ganado el centro.

39.3.2.- ACTA DE JUEGO

Una vez alineados los dos rivales en la máquina, será la propia máquina la que irá determinado los turnos y los enfrentamientos al igual que el modo de juego y las opciones para hacer cambios en la alineación.

39.4.- ACTA DE JUEGO (SOLO PARA PRUEBAS CON ACTA EN PAPEL)

Antes de rellenarla hay que centrar para determinar al participante local y a continuación:

39.4.1.- LANZAR AL CENTRO

a) El orden de lanzamiento al centro se decidirá con el sorteo de moneda. El ganador del sorteo elige el orden para centrar.

b) Cuando se centre siempre se contarán los agujeros con los dardos clavados. Si un jugador clava su dardo en el agujero central de la doble diana tendrá que retirar su dardo para que el segundo jugador tenga la misma oportunidad. Si un dardo se cae se puede lanzar otro hasta que se clave.

c) 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.

d) El ganador será considerado en el acta como equipo local (a excepción de en las pruebas en las que se indique que el ganador puede elegir entre ser el equipo local o elegir el tipo de juego).

39.4.2.- ANOTAR DATOS

- Nombre del participante.
- Nombre y apellidos de los jugadores y DNI.
- Numero de grupo en el que están jugando.
- Estadísticas PPD'S o MPR'S.

39.4.3.- ORDEN DE COMIENZO

- a) En la primera partida sale el participante al que se considere como equipo local después de haber centrado (38.4.1).
- b) El resto de las partidas puede ser salida alternativa o sale el participante que perdió la partida anterior (se indicará en las normas de la prueba).
- c) En cada partida sale el jugador con el punto en su casillero.
- d) El jugador que vaya a lanzar el PRIMER DARDO en cada partido debe anunciar al oponente que va a comenzar el juego. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse antes de lanzar que la diana esta puesta tanto en el juego como en las opciones correctas. Si no está la máquina puesta correctamente, es responsabilidad de este jugador el reponer las monedas o fichas.
- e) Anotar siempre el participante perdedor de cada partida, el PPD o MPR de cada jugador en el casillero (excepto en la partida de desempate).
- f) Poner un círculo al jugador que ha cerrado la partida.

g) Es responsabilidad del jugador ANTES DE RETIRAR LOS DARDOS verificar que la máquina indica que la tirada ha finalizado a fin de evitar posibles infracciones (marcación manual o inapropiada de los dardos).

39.4.4.- ACTA INCOMPLETA

39.4.4.a.- SISTEMA “LIGUILLA”: Toda acta que se entregue con partidas incompletas se considerará partido no jugado y se contabilizarán 0 puntos para cada participante, a excepción de la retirada o descalificación de uno de los participantes.

39.4.4.b.- SISTEMA DE “CUADRANTES”: en este caso se jugará el partido total o parcialmente, a excepción de la retirada o descalificación de uno de los participantes.

39.4.5.- SUPLENTE

39.4.5.1.- Cualquier participante podrá realizar un máximo de dos cambios durante un partido por jugadores previamente inscritos en el acta.

39.4.5.2.- Los suplentes deberán estar inscritos en el participante.

39.4.5.3.- Un suplente puede sustituir solo a un jugador.

39.4.5.4.- El suplente se debe identificar antes de ser alineado.

39.4.5.6.- El jugador que ha salido no puede volver a entrar ni en una partida de desempate.

39.5.- LÍNEA DE TIRO

39.5.1.- La línea de tiro estará situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,725 metros de altura desde el suelo y a 2.44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana a la línea de tiro.

39.5.2.- Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero no rebasar el borde de la línea de tiro más cercano a la diana. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro más cercano a la diana, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal imaginaria), pero en ningún caso se podrá lanzar el dardo mientras ambos pies o alguno de los puntos de apoyo del lanzador no estén en ninguna otra posición que no sea detrás del borde más cercano de la línea de tiro a la diana.

39.5.3.- Un jugador, que desee lanzar un dardo, o varios, desde un lado de la línea de tiro, debe mantener sus pies detrás de una línea recta imaginaria que forme la prolongación de la línea de tiro, siendo el árbitro el que determine si la posición tomada es adecuada.

39.5.4.- Cualquier jugador que infrinja cualquiera de los dos puntos anteriores deberá ser avisado por el árbitro. Cualquier dardo lanzado rompiendo estas reglas no puntuará y será declarado inválido por parte del árbitro.

39.5.5.- Si un dardo se le cae de la mano al jugador podrá ser lanzado, aunque haya rebasado la línea de tiro.

39.5.6.- Si un jugador rebasa la línea de tiro, el capitán del rival debe avisarle. Si continúa rebasándola se llama a un árbitro quien le hará una advertencia verbal. Si reitera la acción en presencia de un árbitro, perderá el siguiente turno (tres dardos) sin jugar. Si lo hace en presencia del árbitro con el dardo de cierre, éste dará la partida por perdida al equipo infractor siempre y cuando el árbitro lo haya observado.

39.5.7.- Para jugadores en sillas de ruedas, el torso puede estar sobre la línea de tiro, pero en ningún caso sobrepasarla.

39.5.8.- Durante el campeonato, el jugador, en pruebas individuales, o el capitán tiene derecho, sólo antes de que el primer punto comience, a pedir que la línea de tiro y las dimensiones del área de juego sean revisadas y ajustadas si es necesario, acogiéndose a su derecho a reclamación en los términos que indica el punto 45 Reclamación de infracciones. El personal de la organización que supervise el partido podrá, bajo su punto

de vista, realizar otra revisión y ajuste si fuera necesario, y que será llevado a cabo por el mismo, siempre antes del primer punto.

39.6.- ÁREA DE LANZAMIENTO

39.6.1.- El área de lanzamiento es la comprendida entre la línea de tiro y una segunda línea ya sea física o imaginaria con una separación mínima de un metro entre ambas y por los laterales la formada por una línea imaginaria que divida en dos la distancia de separación con las dianas colindantes.

39.6.2.- En esta área solo pueden estar los jugadores que están jugando en ese momento la partida. Una vez que el jugador ha lanzado su primer dardo no podrá dejar el área de lanzamiento sin el consentimiento del árbitro, y en ningún caso rebasar las zonas de juego de las dianas colindantes. Si ocurre esta circunstancia, el participante infractor pierde la partida.

39.6.3.- No se podrá situar nadie a la altura de la línea de tiro a excepción del jugador a quien le corresponda lanzar.

39.7.- LANZAMIENTO

39.7.1.- Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano.

39.7.2.- El jugador se colocará en la línea de tiro a 3 metros en diagonal desde el centro de la diana. Es legal inclinarse sobre la línea de tiro.

39.7.3.- El jugador deberá lanzar los dardos de pie, exceptuando sólo aquellas circunstancias cuando una discapacidad física o una herida requiera que el jugador adopte otra posición como, por ejemplo, desde una silla de ruedas u otro soporte similar.

39.7.4.- Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero no rebasar el borde de la línea de tiro más cercano a la diana. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro más cercano a la diana, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal imaginaria), pero en ningún caso el borde de la línea

de tiro más cercano a la diana podrá ser rebasado por ninguno de los pies, así como ninguno de los puntos de apoyo del lanzador.

39.7.5.- Cada turno de juego no puede ser superior a 1 minuto, en caso de excederse el tiempo, el árbitro pasará ronda.

39.7.6.- El lanzamiento deberá consistir en un máximo de tres dardos lanzados consecutivamente por un jugador.

39.7.7.- Se considerará infracción marcar el dardo con la mano. En caso que ocurra llamar a un árbitro y este devolverá los marcadores a su posición correcta al tiempo que decidirá si el jugador merece sanción por reincidencia si existiese. Sólo en el caso de que el dardo haya sido lanzado dentro del turno, haya quedado clavado en la diana y esta no lo haya contabilizado se podrá marcar la puntuación con la mano **únicamente si el rival da consentimiento por escrito indicando la puntuación que se ha de marcar**, así como si en ese momento, estuviese un árbitro presente que haya observado la anomalía siendo éste el que decidirá si el dardo ha de ser marcado o no según sea el caso.

39.7.8.- Cualquier dardo que rebote o se caiga de la diana y que la máquina no contabilice su puntuación, no contará y no podrá ser lanzado de nuevo.

39.7.9.- Los jugadores podrán utilizar sus propios dardos siempre y cuando se atengan a las siguientes especificaciones:

- a) Utilizar dardos con puntas de plástico.
- b) Las plumas podrán tener cualquier tamaño/longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20 cm de longitud total.
- c) Los dardos no podrán tener puntas rotas o cortadas.
- d) Está prohibido jugar con dardos imantados y todo aquel que rebase el peso de 22 gramos (dardo completo).
- e) Los dardos podrán ser inspeccionados a petición de los jugadores o árbitros.

En caso de que los dardos utilizados no cumplan estos requisitos, se pierden todas las partidas jugadas por el jugador infractor durante el partido que se esté jugando y continuará el desarrollo del mismo con dardos reglamentarios. Cualquier protesta debe realizarse antes de la tercera partida, después de la misma no serán consideradas.

39.7.10.- Cada jugador puede lanzar un máximo de 3 dardos por turno. Únicamente deberán ser lanzados cuando la máquina así lo indique.

39.7.11.- No es obligatorio que un jugador lance los 3 dardos en cada turno, podrá lanzar menos de 3 dardos o ninguno.

39.7.12.- Un jugador podrá lanzar siempre sus 3 dardos a no ser que cometa una infracción.

39.7.13.- Cualquier dardo lanzado contará como lanzamiento haya quedado o no registrado en la máquina. Un lanzamiento se contabiliza aun en el caso de que falte y salga rebotado de la diana o si falla por completo.

39.7.14.- Un jugador no podrá repetir ningún lanzamiento.

39.7.15.- Si un dardo se le cae de la mano al jugador podrá ser lanzado, aunque haya rebasado la línea de tiro.

39.7.16.- Los dardos que estén en la diana no podrán tocarse hasta que finalice el turno, el “cambio de jugador” esté activado y que la maquina reconozca que el turno ha finalizado.

Excepción: Cuando un dardo esté clavado en la diana y la diana avise de un sector bloqueado, en cuyo caso el dardo deberá ser retirado por un árbitro antes de que se lancen otros dardos.

39.7.17.- Una ronda queda definida como el periodo de tiempo transcurrido entre el lanzamiento del primer dardo del primer marcador hasta finalizar el lanzamiento del último dardo del último marcador.

39.7.18.- Los jugadores pueden recibir consejos de su capitán o compañeros.

39.7.19.- El jugador en turno, tras retirar sus dardos, estará obligado a girar a su izquierda y volver andando a la posición de espera sin pisar en la zona de exclusión si la hubiera.

39.7.20.- El jugador que no esté tirando no entrará en la zona de exclusión, ya sea por detrás o un lateral, hasta que el jugador que esté lanzando haya terminado su tirada.

39.7.21.- Sólo el árbitro podrá colocarse enfrente del jugador que está lanzando en caso de que sea necesario.

39.7.22.- Los jugadores que estén dentro del área de lanzamiento están obligados a moverse lo menos posible durante el lanzamiento de un jugador.

39.7.23.- Durante las finales en el escenario, los jugadores acatarán la supervisión y dirección del árbitro, y durante los lanzamientos deberán estar colocados en una posición que permita la visión a los demás jugadores, personal de organización, espectadores, así como a las cámaras de televisión si las hubiera para que puedan grabar correctamente.

39.7.24.- Durante el partido los jugadores permanecerán en silencio y sólo el jugador que se encuentra en la línea de tiro o el capitán podrá hacer preguntas al árbitro. No se permitirá ninguna de estas acciones a otro jugador, espectador u operador.

39.7.25.- Cualquier jugador que rompa la cláusula anterior deberá ser, en primer lugar, amonestado. Si continua con la misma actitud en el mismo partido podrá ser inmediatamente descalificado.

39.7.26.- Si el material imprescindible para el juego de un jugador se daña o pierde durante el lanzamiento, se le permitirá un cierto tiempo, decidido por el árbitro, para reparar o cambiar dicho equipamiento.

El tiempo estipulado por el árbitro, y que sólo se puede tomar si este da su permiso, se podrá utilizar para abandonar el área de juego, si el jugador lo desea, en circunstancias excepcionales durante el transcurso de un partido. Es el árbitro el que decide qué son circunstancias excepcionales y qué no.

39.7.27.- LANZAR EN OTRO MARCADOR

Si esto sucediese en el transcurso de una partida **SE PARARÁ LA PARTIDA Y SE LLAMARÁ SIEMPRE A UN ÁRBITRO.**

39.7.27.a.- Si un jugador lanza los dardos en el marcador de un rival o de un compañero se retrocederán los dardos que se hayan lanzado dejando el marcador en el inicio del turno y lanzará el jugador que le corresponda.

Excepción: Si por la circunstancia que fuese no se pudiesen retroceder los dardos marcados se perderá el siguiente turno en todos los

marcadores correspondientes al participante infractor. Si hubiera cerrado la partida, esta se dará por ganada al participante rival.

39.7.27.b.- Si un jugador lanza los dardos en el marcador de un rival o de un compañero más de una vez en el mismo set se le dará la partida por perdida.

39.7.27.c.- Si un jugador lanza los dardos en el turno de un compañero y se continua la partida con el orden de los jugadores alterados en las siguientes rondas, al participante que haya cometido la infracción se le dará la partida por perdida.

39.8.- BLOQUEO EN PARTIDA O FROZEN (sólo en partidas de '01)

En las partidas en las que se utilicen más de un marcador por contrincante, un jugador sólo podrá quedarse con 0 puntos si la suma de todos los marcadores de ese contrincante (contando como 0 el marcador del jugador que lanza) es inferior a la suma de todos los marcadores del contrincante que menos puntos suma.

a) Si un jugador realiza una puntuación superior a la necesaria para llegar a 0, el marcador volverá a la puntuación que tenía al inicio del turno.

b) Si un jugador realiza una puntuación igual a la necesaria para llegar a 0 pero la suma de todos los marcadores de ese contrincante (contando como 0 el marcador del jugador que lanza) no es inferior a la suma de todos los marcadores del contrincante que menos puntos suma, el marcador volverá a la puntuación que tenía al inicio del turno.

Los contrincantes tienen derecho a no lanzar todos los dardos disponibles, pueden lanzar sólo los que estimen oportuno y pasar ronda para asegurar la puntuación.

No se puede cerrar la partida si uno de los jugadores está sancionado con un turno sin tirar, únicamente se podrá rebajar (restar) la puntuación. En el caso de cerrar la partida estando sancionado uno de los jugadores, se considerará que ha perdido la partida.

39.9.- FINALIZACIÓN DE PARTIDA

39.9.1.- La partida se dará por finalizada sólo si con los dardos lanzados el jugador consigue el cierre necesario.

39.9.2.- Los dardos permanecen en la diana hasta que son retirados por el jugador con cuyo lanzamiento se ha cerrado el juego.

39.9.3.- Una partida no está terminada hasta que los dardos no se hayan retirado de la diana por el jugador que ha realizado el lanzamiento.

39.9.4.- Si la finalización de una partida es declarada inválida por un árbitro, entonces el jugador que está lanzando tendrá el derecho a continuar con el lanzamiento en progreso para intentar conseguir el cierre necesario.

39.9.5.- Si como resultado de un error, el jugador que lanza ha recogido el dardo o dardos, entonces el árbitro deberá recolocar el dardo o dardos, de la manera más parecida a como estaba o estaban clavados, e invitar al jugador que lanza a completar ese lanzamiento.

39.9.6.- Cualquier dardo o dardos erróneamente lanzados por un jugador después de haber finalizado una partida, no contará en ese punto, juego o partido ya que se da por terminado con el lanzamiento de cierre.

39.9.7.- No se permitirá informar al jugador por parte del árbitro, apuntador, invitado o espectador sobre la puntuación, cierre, o cualquier otro dato relacionado con la partida.

39.9.8.- El primer jugador que reduzca el marcador a cero cumpliendo las normas de cierre del juego en cuestión será el ganador del punto, juego o partido.

39.9.9.- El árbitro tendrá la última palabra en todo aquello relacionado con el inicio y la finalización del juego.

39.10.- FINALIZACIÓN DE UN SET POR LÍMITE DE RONDAS

39.10.1.- Si la diana finaliza automáticamente porque ha llegado a su límite de rondas en los juegos de '01, el oponente ganador será aquel que menor puntuación tenga, si el formato de juego fuera CRICKET, el jugador o equipo ganador será el que mayor puntuación tenga.

39.10.2.- Si al finalizar las rondas se produce un empate a puntos, se tirará un dardo PLAY OFF independientemente de lo que diga la máquina.

39.10.3.- Si por cualquier motivo la diana no finaliza en la ronda prevista...

- a) Se parará la partida y se avisará a un árbitro para que determine quién es el ganador.
- b) Se seguirá jugando hasta que los propios jugadores o la máquina finalicen la partida.

39.11.- PARTIDA DE DESEMPATE (competiciones de participantes con cuatro jugadores)

- a) Juegan 4 jugadores de cada participante (una pareja en cada marcador).
- b) Los dos capitanes elegirán un jugador entre los que vayan a ser alineados en su participante para lanzar un dardo al centro y ver quién comienza. El participante que perdió la partida anterior lanzará primero el dardo al centro y después el jugador del participante contrario. El participante más cercano al centro comenzará la última partida.

* Solo en acta de papel...

- c) Anotar en los casilleros el orden de los lanzamientos de los jugadores: 1, 2, 3, 4. El participante que sale tendrá marcador de la diana electrónica las posiciones 1 y 3, por el contrario, el oponente tendrá las posiciones 2 y 4.
- d) Al finalizar la partida poner un círculo al jugador que cerró en el acta de juego.
- e) No hay que anotar el PPD o MPR en el acta de juego.

39.11.1.- Si un jugador lanza los dardos en el turno de un compañero y se continua la partida con el orden de los jugadores alterados en las siguientes rondas, al participante que haya cometido la infracción se le dará la partida por pedida.

39.12.- FINALIZACIÓN DEL PARTIDO (SOLO EN ACTA DE PAPEL)

- a) A la conclusión del partido se anotará el resultado y firmarán los dos capitanes el acta de juego.
- b) El capitán del participante vencedor deberá entregar el acta inmediatamente en mesa de control. El hecho de no entregar inmediatamente el acta puede ser motivo de sanción, pudiendo llegar a ser descalificado del campeonato al participante infractor.

c) UNA VEZ ENTREGADA EL ACTA A LA ORGANIZACIÓN NO SE ADMITIRÁN RECLAMACIONES DEL PARTIDO.

d)

1. CASO SISTEMA DE CUADRANTES: Toda acta que se entregue con partidas incompletas se considerará partido no jugado y se repetirá el mismo total o parcialmente, a excepción de la retirada o descalificación de uno de los participantes.

2. CASO SISTEMA DE LIGUILLA: Toda acta que se entregue con partidas incompletas se considerará partido no jugado y se contabilizarán 0 puntos para cada participante, a excepción de la retirada o descalificación de uno de los participantes.

39.13.- PRÁCTICA ENTRE SETS

39.13.1.- Queda prohibido practicar entre sets, en la diana del partido o en otras dianas.

39.13.2.- Antes de comenzar un partido cada jugador puede lanzar un máximo de 9 dardos de práctica. Este período de práctica está limitado a un máximo de un minuto por jugador. Una vez comenzado el enfrentamiento, solo podrán lanzar 9 dardos de práctica aquellos jugadores suplentes que sean cambiados por un titular y únicamente en la previa del set en el que serán alineados.

39.13.3.- Cuando el partido comienza, ningún jugador perteneciente a cualquiera de los participantes podrá lanzar dardos de práctica, ni entre sets, ni entre tirada y tirada ni durante las partidas en las que no esté alineado.

39.14.- JUGADORES PENALIZADOS

39.14.1.- Si un jugador cierra habiendo lanzado en turno sancionado perderá el set.

39.14.2.- Si un jugador cierra antes de que su compañero cumpla una sanción perderá el set.

39.14.3.- Si se cometen 3 faltas o sanciones durante la partida en el cómputo del participante, el participante infractor perderá la misma.

39.15.- El árbitro deberá actuar como valedor de todo aquello que tenga que ver con estas reglas generales de juego cuando está arbitrando y su decisión será definitiva y vinculante.

40. PUNTUACIÓN DE LA MÁQUINA

40.1.- Los jugadores asumen que la MÁQUINA TIENE RAZÓN con una excepción: ÚLTIMO DARDO TIRADO PARA GANAR LA PARTIDA, es decir, si el dardo es lanzado dentro del turno, no es registrado y **está clavado** se llamará a un árbitro y este lo dará como válido.

40.2.- Si hay cualquier duda de que la máquina no esté funcionando correctamente, hay que PARAR EL JUEGO y:

- a) No tocar los dardos.
- b) No apretar el botón de cambio de jugador.
- c) Los capitanes intentarán resolver la situación.
- d) Si no llegan a un acuerdo LLAMARAN A UN ÁRBITRO.
- e) Si el árbitro o técnico no puede resolver la situación será necesario cambiar de diana, en cuyo caso el árbitro anota la puntuación y la introducirá en la nueva diana de juego.

41. PUNTUACIÓN DE LOS DARDOS

41.1.- Para que un dardo puntúe, la diana ha de registrar el impacto del dardo, no importa que esté clavado o no, en cualquier caso, la puntuación que indique la diana será la que se dé por buena.

Excepción: Si se lanza un dardo de cierre y la diana reconoce el dardo, pero falla en la puntuación del mismo, un árbitro debe comprobar que el dardo esté clavado en el número de cierre así como que haya sido lanzado dentro del turno. La partida se dará por ganada al jugador o participante que haya lanzado ese dardo.

41.2.- Si un dardo REBOTA en la diana, y marca o no la puntuación, no puede ser lanzado de nuevo, ni marcado manualmente.

41.3.- Si se lanza uno o más dardos antes de que empiece el turno, se contarán como lanzados y no podrán ser tirados de nuevo ni marcados manualmente.

41.4.- Es obligatorio pulsar siempre el botón de cambio de jugador o de dardo out según sea el caso antes de retirar los dardos.

41.5.- Si una partida está puesta en el JUEGO INCORRECTO, llamar a un árbitro. La partida queda invalidada y hay que volver a empezar de nuevo en el juego correcto. En el caso de que la competición no se estuviese disputando en free play, el participante infractor debe poner las monedas. Es responsabilidad de cada jugador asegurarse antes de lanzar que la diana está puesta en el marcador correcto.

41.6.- La puntuación de cualquier dardo que no sea el de cierre sólo contará si es detectado por la máquina.

41.7.- En el caso de que un dardo que no sea de cierre quede clavado y no sea detectado por la máquina ni la puntuación ni el lanzamiento, el jugador deberá de darlo como dardo out y ese dardo se perderá.

41.8.- Los dardos solamente podrán ser retirados de la diana por el jugador que está lanzando únicamente después de pulsar el botón de pasar ronda u out según sea el caso.

41.9.- Una protesta acerca de la puntuación de una ronda, tras la retirada de los dardos de la diana, no será tenida en cuenta.

42. DESEMPATE EN UN FORMATO DE JUEGO DE LIGUILLA

42.1.- INCIDENCIAS EN EL GRUPO

42.1.1.- PARTICIPANTE DESCALIFICADO

Si un participante hubiese sido descalificado, no se cuentan ni los puntos ni las partidas jugadas por ese participante, se realizará la clasificación como si ese participante hubiera sido un “bye”.

42.1.2.- PARTICIPANTE NO PRESENTADO

Se considerará como participante no presentado tanto a los participantes que no se presenten por motivos desconocidos como a los que hayan expresado su retirada de la competición. Que un participante no se presente a uno o varios de los enfrentamientos de la fase de liguilla NO SE CONSIDERA UNA ANOMALÍA.

Cuando un participante no se presente a un enfrentamiento no recibirá ni puntos ni sets a su favor. El participante que esté presente recibirá los puntos como si hubiera ganado el enfrentamiento, pero ningún set a su favor.

42.2.- DESEMPATES EN EL GRUPO

a) En primer lugar se mirará el número total de enfrentamientos disputados en la liguilla. Tanto si el participante en alguno de los enfrentamientos no tiene asignado rival (bye, libre, etc.) como si el rival no se presenta, dicho enfrentamiento contará como disputado. Si el participante no se presenta a un enfrentamiento, dicho enfrentamiento NO contará como disputado.

b) A continuación se mirarán todos los partidos jugados en la liguilla (average general). El participante con más partidas (sets) conseguidos será el ganador.

c) Si continúa habiendo algún empate, ganará el que más sets haya conseguido contando solo los enfrentamientos directos entre los equipos implicados.

d) De no haber manera de deshacer el empate, se ordenarán los participantes implicados por la media conjunta* que hayan obtenido a la finalización del round robin de mayor a menor y ese será el orden para deshacer el empate.

* Suma de las mejores medias de los mínimos componentes requeridos en el acta.

e) De persistir el empate, se jugará un set de desempate entre los implicados a la misma modalidad a la que se haya jugado la liguilla. Si en la liguilla se ha jugado a más de una modalidad de juego será el árbitro el que decida prevaleciendo siempre la modalidad de '01. Cada capitán elegirá a 2 jugadores que jugarán en un solo marcador y que irán lanzando alternativamente según el orden de comienzo a excepción de las pruebas individuales.

43. ENGAÑOS O TRAMPAS

43.1.- Cualquier participante que intente engañar al sistema de administración o a la organización, que falsifique datos (estadísticas), que permita alineaciones indebidas, etc..., o cualquier acción que pueda ser interpretada por la organización como un intento de hacer trampa o engaño, será penalizado con una sanción o expulsión inmediata del campeonato, pudiendo llegar incluso a la prohibición de participar en todos los campeonatos organizados por CONNECTION DARTS por un periodo de tiempo que determinarán los árbitros o el comité de competición del campeonato.

43.2.- Cualquier participante que se descubra que ha perdido deliberadamente un punto, set o partido, podrá ser descalificado de la prueba, podría no permitírsele la participación en alguna otra prueba de ese evento o incluso en todas y también, podrá estar sujeto a otra sanción o multa que la organización decida imponer. La sanción a aplicar quedará a decisión de la organización en función de cada caso.

43.3.- Ningún jugador que pertenezca a un participante que haya sido eliminado del campeonato jugará de nuevo en ese campeonato, incluso como suplente.

43.4.- Los árbitros del campeonato tienen total autoridad y la determinación final en lo que a las sanciones o penalizaciones se refiere.

43.5.- Los jugadores que en opinión de los oficiales del torneo estén participando en niveles inferiores al suyo y que no se correspondan a las medias obtenidas mediante las ligas clasificatorias o a las medias proporcionadas por su operador de zona, se arriesgan a ser expulsados del torneo.

43.6.- La decisión de la organización será **DEFINITIVA**.

44. MALTRATO DEL MATERIAL

44.1.- Cualquier maltrato de las dianas o cualquier otro tipo de material (golpes, patadas, etc...) podría ser motivo de descalificación y expulsión del campeonato. La organización tendrá la opción de dar un aviso antes de la descalificación al jugador, o proceder a la descalificación directa del campeonato según sea el caso. La decisión corresponderá exclusivamente al comité de competición.

44.2.- Si se detecta rotura o avería desde el primer maltrato, podría ser descalificado del campeonato. La decisión de descalificación corresponderá exclusivamente al comité de competición.

44.3.- Si se incurriera en actos que deriven en un costo económico (romper una diana, etc...) por un uso indebido del material, esos gastos serán sufragados por el jugador o participante que los ocasione.

44.4.- Cualquier manipulación indebida de la maquina debido a la ACCIÓN INTENCIONADA O NO DE ALGÚN JUGADOR supondrá la pérdida de la partida para el participante que hubiera cometido la infracción.

45. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

45.1.- En todo momento debe existir un comportamiento deportivo “Fair Play” en el recinto, tanto de los jugadores como de los acompañantes. Se aplicarán sanciones severas a todos aquellos jugadores que alteren el buen ambiente de la sala, que pueden ir desde los dos años de inhabilitación a la suspensión definitiva para participar en competiciones de CONNECTION DARTS.

45.2.- El buen comportamiento y la deportividad son requisitos obligatorios en cualquier momento, no estando permitida la agresión verbal como ningún contacto que pueda ocasionar daño a cualquier otra persona.

45.3.- ACTITUD ANTIDEPORTIVA o una conducta poco ética podrían considerarse infracción si así lo deciden el director del torneo o los árbitros del campeonato.

45.4.- Un comportamiento de DISTRACCION DEL RIVAL mientras un jugador esté lanzando NO está permitido, y se considerará una infracción siempre y cuando el árbitro haya sido testigo.

45.5.- Cualquier jugador / participante que cometa 3 INFRACCIONES EN UNA MISMA PARTIDA perderán la partida.

45.6 Todas las decisiones tomadas por los árbitros del campeonato serán FINALES y DEFINITIVAS.

46. RECLAMACIÓN DE INFRACCIONES

SI SE TIENE CUALQUIER DUDA DURANTE EL CAMPEONATO SE HA DE PARAR EL JUEGO Y LLAMAR A UN ÁRBITRO. CUALQUIER PROTESTA O RECLAMACIÓN OBLIGA AL PARTICIPANTE O JUGADOR SOLICITANTE A DEPOSITAR LA CANTIDAD DE **50€** O FICHAS EQUIVALENTES. SI TIENE RAZON EN LA RECLAMACIÓN SE LE DEVOLVERÁ EL DEPÓSITO, EN CASO CONTRARIO LO PERDERA.

Cualquier reclamación debe ser presentada a la organización en el momento de producirse la irregularidad y antes de continuar con la partida en progreso. Si se realiza más tarde no dará a lugar.

47. SECCIÓN TÉCNICA

47.1.- FALLOS TÉCNICOS

47.1.1.- Si la diana está fallando LLAMAR A UN ARBITRO. Si continúa el fallo en presencia del árbitro, se parará la partida y será continuada en otra diana asignada por la organización con los marcadores anteriormente registrados.

47.1.2.- Si por cualquier motivo la diana indica segmento bloqueado se llamará a un árbitro, este retirará el dardo y continuará el juego. Primero retirar el dardo trabado y después lanzar los dardos que resten.

47.1.3.- Si un dardo queda clavado entre el segmento y la araña, y no se ha registrado la puntuación (ni tampoco indica segmento bloqueado) se considerará que la araña tiene holgura y hay que marcar MANUALMENTE al dardo, siempre que no haya descontado el dardo. Si ha descontado el dardo el árbitro retrocederá el dardo, lo marcará correctamente y la partida continuará.

47.1.4.- Si la diana está bloqueada, pero se siguen lanzando dardos, éstos no cuentan.

47.1.5.- Si al retirar el dardo no marca puntuación o marca otra zona distinta a la que estaba, la puntuación que marque la diana se considerará como válida.

47.1.6.- Si el dardo trabado es el último. Retirarlo y pulsar el botón del cambio de jugador. La puntuación que de la máquina se considerará como correcta.

47.1.7.- Si la diana falla por suministro eléctrico la partida comenzará desde el principio, a menos que al volver el suministro y la máquina empiece a funcionar y se mantengan las puntuaciones en la diana.

47.1.8.- Si la diana NO ESTÁ BIEN PROGRAMADA por la organización del torneo y ocurre un fallo, el árbitro anotará las puntuaciones que marca la diana hasta el momento. Un técnico reprogramará la diana correctamente. El árbitro pondrá las monedas y un nuevo partido con las puntuaciones que tiene anotadas. El partido puede continuar. La excepción a esta regla es el límite de rondas.

47.1.9.- De darse el caso de tener que marcar un dardo con la mano por fallo de la diana, el dardo ha de ser marcado por el capitán del rival, acto que elimina todo derecho a reclamación posterior. En ningún caso podrá ser marcado por el jugador que lo haya lanzado o algún otro jugador de su participante, de hacerlo el infractor se expondrá a posibles reclamaciones y/o sanciones.

47.2.- NORMATIVA APLICABLE A LOS ELEMENTOS Y SU MONTAJE

47.2.1.- DIANAS

- a) Todas las dianas deberán ser del tipo “electrónicas”.
- b) Todas las dianas deberán ser del patrón reloj del 1 al 20.
- c) El anillo interior marca el triple del segmento en el que se encuentra.
- d) El anillo exterior marca el doble del segmento en que se encuentra.
- e) El círculo exterior del centro de la diana marca la diana sencilla.
- f) El círculo interior del centro de la diana marca la doble diana.
- g) Todos separadores que forman los diferentes segmentos de la diana juntos forman la araña. Esta parte de la diana no forma parte de ningún segmento por lo que los dardos que impacten en ella no obtendrán ninguna puntuación.
- h) La diana deberá estar fijada a la pared, tablero o mueble de tal modo que la altura desde el suelo (estando a la misma altura que la línea de tiro) al centro de la diana deberá medir 1.725m.
- i) La diana deberá estar colocada de tal modo que el segmento del 20 quede en la parte de arriba.

j) El cambio de diana sólo se podrá realizar previa autorización expresa de la organización.

47.2.2.- ILUMINACIÓN

a) Durante un campeonato, todas las dianas deberán tener una iluminación adecuada mediante luces colocadas o bien en la diana o bien en el recinto.

b) Las luces deberán estar colocadas de tal manera que la luz no dé directamente a los ojos de los jugadores cuando están en la línea de tiro.

c) Las dianas utilizadas en las finales disputadas en el escenario deberán estar correctamente alumbradas mediante las luces necesarias.

d) En las finales en escenario, se podrá aumentar la iluminación general mediante focos u otros procedimientos, siempre que el árbitro determine que no se crean sombras en la diana durante el partido.

47.2.3.- ZONA DE JUEGO Y LINEA DE TIRO

a) El área de lanzamiento es la comprendida entre la línea de tiro y una segunda línea ya sea física o imaginaria con una separación mínima de un metro entre ambas y por los laterales la formada por una línea imaginaria que divida en dos la distancia de separación con las dianas colindantes.

b) Una línea de tiro marcará la distancia mínima de lanzamiento.

c) La línea de tiro deberá estar situada por encima del nivel del suelo justo delante de la diana, con un máximo de 5mm de alto y un mínimo de 500mm de largo. La distancia con respecto a la diana será de 3m medidos en diagonal ente la cara de la línea de tiro más cercana a la perpendicular de la diana y el centro de la propia diana.

d) La comprobación de la línea de tiro y la zona de juego será prioritaria en escenarios y torneos televisados, ya sea por el director del campeonato y el representante de la asociación de jugadores. Tras esto, en ningún momento se permitirán nuevos ajustes durante la duración del campeonato. Los ajustes necesarios serán llevados a cabo sólo por el oficial asignado en el partido.

e) En todas las competencias, las finales en escenarios podrán tener una zona de exclusión para uso de los jugadores. Esta línea deberá estar claramente marcada y medirá un mínimo de 30 cm a cada lado de la línea de tiro y un mínimo de 90 cm detrás de esta.

f) En los eventos televisados, las finales en escenario estarán sujetas a la observación de un segundo árbitro. Los poderes de este segundo árbitro serán los mismos que los del primer árbitro, exceptuando aquello concerniente con las puntuaciones y la adjudicación del partido. El segundo árbitro será el encargado de supervisar la zona de exclusión y el comportamiento general que está fuera de la visión del primer árbitro.

48. ATUENDO DE JUEGO

48.1.- Los jugadores deberán participar en todas las competencias con un atuendo apropiado, en buenas condiciones tanto estéticas como higiénicas.

48.2.- No se permitirán gorros, gorras, pelucas o pañuelos en la cabeza, salvo que por razones médicas se demuestre que es necesario, y el jugador deberá avisar en primer lugar a la organización para que esta dé su permiso.

48.3.- A los jugadores no se les permite llevar publicidad sobre su atuendo de juego, a no ser que la organización la autorice.

48.4.- El espacio publicitario queda restringido a un número determinado de “parches” elegido por la organización, y que deberán cumplir con las medidas estipuladas por la organización. Estos parches deberán estar en la parte frontal o mangas de la camisa o polo.

48.5.- En la parte posterior de la camisa o polo, únicamente se podrá llevar el nombre, apodo y/o foto o caricatura del jugador.

48.6.- En todas las pruebas, la vestimenta del jugador estará sujeta a la aprobación del promotor. Aquella vestimenta que no se declare adecuada deberá ser cambiada para poder participar en introducciones, partidos, entrevistas o presentaciones.

48.7.- Cualquier jugador que se niegue a cumplir los requisitos exigidos por el promotor respecto a su vestuario, podrá ser eliminado de la competición, así como se podrán llevar a cabo acciones disciplinarias por parte de la organización.

49. CONSUMICIONES

49.1.- No se permitirá la introducción de bebidas (excepto agua) o comida a jugadores al interior de cualquier recinto donde CONNECTION DARTS este organizando cualquier tipo de evento.

49.2.- No se permitirá el consumo de bebidas (excepto agua) a jugadores, durante la celebración de un partido.

49.3.- No se permitirá el consumo de bebidas alcohólicas, a jugadores o al personal de la organización, durante introducciones televisadas, entrevistas por tv, ya sea fuera o dentro del escenario, así como en las presentaciones realizadas en el escenario.

49.4.- Cualquier jugador que rompa alguna de las normas anteriores podrá ser eliminado de ese partido y se podrán llevar a cabo las acciones que se consideren oportunas.

49.5.- La organización se reserva el derecho a prohibir el consumo de bebidas alcohólicas en cualquier competición bajo su jurisdicción si se considera como beneficioso para la promoción del deporte de los dardos.

50. CORRECCIONES Y AÑADIDOS

CONNECTION DARTS se reserva el derecho de añadir o corregir alguna o todas estas reglas generales de juego en cualquier momento.

51. MODIFICACIONES

Los puntos que han sido modificados con respecto al anterior reglamento son los siguientes:

- 1) En el punto 3 (REGLAS APLICABLES A TODAS LAS LIGAS) se modifica el apartado 3.1.
- 2) En el punto 4 (IDENTIFICACIÓN DE LOS JUGADORES) se modifica el apartado 4.5.
- 3) En el punto 6 (FICHAJES) se modifica el apartado 6.3.
- 4) En el punto 7 (LANZAMIENTO DE DARDOS) se modifica el apartado 7.4.
- 5) En el punto 8 (AVERÍAS) se modifica en el apartado 8.2.2 el subapartado b y en el apartado 8.3. el subapartado b.
- 6) En el punto 8 (AVERÍAS) se añade el apartado 8.6.
- 7) En el punto 12 (APLAZAMIENTO DE PARTIDOS) se modifican los apartados 12.1.4, 12.1.5, 12.2.3 y 12.2.7.
- 8) En el punto 13 (PARTICIPANTES NO PRESENTADOS) se modifican los apartados 13.1 y 13.2.
- 9) Se añade un nuevo punto llamado 15. ENFRENTAMIENTOS NO JUGADOS pasando el antiguo punto quince a enumerarse como 16 incrementándose en un número al igual que todos los puntos sucesivos.
- 10) El punto 16 (EQUIPOS RETIRADOS O ELIMINADOS) se recompone y se modifica el apartado 16.2.2.
- 11) En el punto 17 (DESEMPATE EN EL RANKING AL FINALIZAR LA LIGA) se añade el apartado 17.2.