



LIGA DE Parejas 2024 - 2025

INFORMACIÓN GENERAL:

Fecha LÍMITE DE INSCRIPCIÓN **Domingo 15 de Septiembre 2024.**

Fecha INICIO semana del 01 de Octubre 2024.

Fecha FINAL semana del 20 de Enero 2025 (fecha aproximada según calendario de grupo).

Hora de juego jornada de liga 20:00H.

Inscripción por equipo 50€.

Todos los datos de los jugadores de la liga oficial Bullshooter Europe quedarán registrados en un fichero de la organización en cumplimiento de la L.O 15/1999 de protección de datos de carácter personal, estos datos serán guardados con la finalidad de gestionar los compromisos derivados de la organización. Para cualquier tipo de modificación o cancelación de datos dirigirse directamente a la organización.

Solo se permite la inscripción de un equipo por máquina y día de juego para evitar solapamientos y conflictos de máquina y horarios.

Los equipos inscritos **SÓLO PUEDEN ELEGIR EL DÍA DE JUEGO COMO EQUIPO LOCAL.**

CATEGORÍAS Y DÍAS DE JUEGO:

Nivel 1: (MPR 3.90+) Martes (La suma de los dos miembros de la pareja no puede ser superior a 8.70)

Nivel 2: (MPR 3.89 - 3.14) Miércoles

Nivel 3: (MPR 3.13 - 2.38) Jueves

Nivel 4: (MPR 2.37 - 0) Viernes

En caso de que durante el transcurso de la liga, un equipo supere en un 25% su promedio de inscripción, se considerará que el equipo ha hecho trampa para acceder a un grupo que no le corresponde y será eliminado de la competición sin posibilidad alguna de reclamar.

Los equipos campeones de liga por dos veces consecutivas sumarán 0,20 MPR a su media de equipo.

NORMAS GENERALES:

El desconocimiento de las normas no excusa su cumplimiento.

Los equipos inscritos en la liga oficial de dardos Bullshooter Europe aceptan todas las normas automáticamente.

En caso de cualquier conflicto o de que puntualmente se puedan dar situaciones que no estén recogidas en este reglamento la organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de sus normas sin previo aviso para un mejor funcionamiento de la liga.

Los jugadores de esta competición están obligados a guardar la compostura en todos los establecimientos que participen en la competición, así como queda totalmente prohibido el maltrato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.

Para que un equipo pueda obtener su premio correspondiente deberá haber jugado el 100% de todas sus partidas antes de la última fecha fijada por la organización.

Para realizar la media de equipo la organización tendrá en cuenta el ranking de los 2 mejores jugadores, sean titulares o suplentes.

Los equipos nuevos en la liga oficial de Bullshooter Europe se incluirán en las categorías correspondientes según rankings y referencias que la organización crea oportuno.

La organización se reserva el derecho de admitir o expulsar a un jugador o a todo el equipo.

NORMAS DE EQUIPOS:

El formulario de inscripción de los equipos debe estar cumplimentado en su totalidad.

Cada equipo será representado por un capitán, el capitán local será el encargado de la manipulación de la máquina en cada jornada de liga.

Los capitanes de los equipos serán agregados a un grupo de whatsapp, este grupo de whatsapp será solo informativo, en este grupo se publicará toda la información de la liga de equipos.

Los equipos estarán formados con un mínimo de dos jugadores y un máximo de tres.

En cada jornada de liga podrán jugar todos los jugadores del equipo, estableciendo siempre dos titulares con opción de ser cambiados por el resto de jugadores.

Está totalmente prohibido jugar con el nombre de otro jugador o rotar los turnos en nombre de un jugador.

Los jugadores inscritos en los equipos tienen acceso al Campeonato Europeo, siempre y cuando finalicen la liga y reúnan los requisitos de dicho campeonato.

LOCALES Y HORA DE JUEGO:

Si un equipo desea cambiar de local de juego deberá comunicarlo a la organización, al equipo contrario y a su local de juego.

Si el día de jornada de liga el local presenta algún problema ajeno al equipo, el equipo podrá cambiar de local de juego con el consentimiento de la organización y del local de juego, si esa jornada de liga no se puede jugar en el otro local de juego quedará aplazada.

Si un local de juego cierra temporalmente y no se pueden jugar las jornadas de liga, se podrá cambiar de local de juego con el consentimiento de la organización y del local de juego.

Si un local de juego cierra definitivamente se podrán cambiar las jornadas de liga a otro local de juego con el consentimiento del equipo y de la organización.

Las jornadas de la liga de parejas comenzarán a las 20:00H con un margen de cortesía de 20 minutos.

La hora de comienzo de algún equipo podrá ser variada con previo aviso de la organización, cuando algún tipo de horario sea modificado solo habrá 15 minutos de cortesía.

MODALIDAD DE JUEGO:

La modalidad de juego en la liga de equipos es combinada con cuatro juegos del 501 y cinco juegos TEAM CRICKET 400, nueve juegos por jornada de liga.

En los juegos de 501 el límite es 15 rondas (FREEZE RULE activado), la puntuación de la diana sencilla tiene el valor de 50 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

En los juegos TEAM CRICKET el límite es de 15 rondas por partida, la diana sencilla tiene el valor de 25 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

En los juegos del 501 con la opción (DI-DO entrada doble, salida doble), la puntuación de la diana sencilla tiene el valor de 25 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

Las jornadas de liga estarán establecidas en un calendario con jornadas de ida y jornadas de vuelta, una jornada de liga por semana. Al estar el calendario establecido, no es necesario que los equipos contacten para confirmar la participación, sólo será necesario contactar con el equipo contrincante en caso de tener la necesidad de aplazar la partida.

Los calendarios de la liga de equipos se mostrara en la web www.bullshooter.eu o en la maquina en el apartado LEAGUE MENU - CALENDARIOS.

En cada jornada de liga será obligatorio jugar los nueve juegos ininterrumpidamente.

En el primer juego de la jornada de liga empieza el equipo local, desde el segundo juego hasta el noveno juego ambos incluidos empezará el equipo que ha perdido.

En cada jornada de liga la máquina siempre empezará marcando dos titulares por cada equipo, estos dos titulares son los dos primeros jugadores que han sido inscritos en la hoja de inscripción, estos dos titulares siempre podrán ser cambiados o sustituidos por el resto de jugadores.

La alineación establecida por el equipo solo podrá ser modificada antes de comenzar el juego nº 1 (1º set 501), antes de comenzar el juego nº 5 (2º set CRICKET 400) la máquina nos permitirá hacer los cambios que deseemos con cualquier jugador del equipo y antes de comenzar el juego nº 9 (3º set CRICKET 400) la máquina nos volverá a permitir hacer los cambios que deseemos con cualquier jugador del equipo.

EXCEPCIÓN DE EQUIPOS:

Los equipos podrán estar formados por más de tres jugadores por equipo si la organización lo permite.

Si en una jornada liga se presentan menos de dos jugadores contará como jornada de liga no presentada.

La organización no se hace responsable de ningún tipo de alineación indebida después de que finalice la jornada de liga.

FICHAJES:

Para realizar cualquier tipo de fichaje cuando la liga ha comenzado deberá ser notificado a la organización con previo aviso.

Para realizar cualquier tipo de fichaje cuando la liga ha comenzado, el ranking del jugador o jugadores (M.P.R cricket) no podrá alterar la media del nivel del grupo.

Si un jugador es fichado por un equipo cuando la liga a comenzado y no avisa a la organización y a su vez altera la media del nivel del grupo, este jugador será expulsado de la competición y a su vez serán anuladas todas las partidas ganadas por este jugador dándose las como ganadas al equipo contrario.

Se permitirán fichajes durante todas las jornadas de liga, siempre que el ranking del jugador o jugadores (M.P.R cricket) no altere la media del nivel del grupo.

La organización se reserva el derecho de admitir o no admitir a cualquier tipo de jugador como nuevo fichaje.

JORNADAS DE LIGA APLAZADAS:

Para poder aplazar una jornada de liga se deberá avisar al capitán del equipo contrario y a la organización con un mínimo de antelación de **SEIS HORAS**.

Si un equipo quiere aplazar una jornada de liga y no se puede poner en contacto con el capitán del equipo contrario tiene que avisar a la organización, la organización se pondrá en contacto con el capitán del equipo contrario, si la organización no puede contactar con el capitán del equipo contrario automáticamente dará la partida como aplazada.

Un equipo no se podrá negar a aplazar una jornada de liga si le han avisado con seis horas de antelación.

Si un equipo avisa al capitán del equipo contrario con menos de seis horas de antelación para aplazar una jornada de liga quedará a expensas de la decisión del otro equipo.

Si durante una jornada de liga la máquina se avería y en ese momento la avería no se puede subsanar, la organización aplazará esa jornada de liga manteniendo los resultados obtenidos hasta ese momento.

Si un equipo aplaza una jornada de liga y concreta una fecha para jugar esa jornada de liga, se podrá re-aplazar la jornada de liga si se avisa al equipo contrario y a la organización con un mínimo de seis horas de antelación. Este contará como un nuevo aplazamiento.

Si un equipo avisa al capitán del equipo contrario con menos de seis horas de antelación y por causa mayor justifica que tiene que aplazar la jornada de liga, la organización tomará las medidas para el aplazamiento o no de esa jornada de liga.

Siempre que se aplaze una jornada de liga el capitán del equipo local y el capitán del equipo visitante tienen que avisar a la organización, si los capitanes de los equipos no avisan a la organización, la organización no se hace responsable del aplazamiento de esa jornada de liga.

Los equipos no podrán tener más de **TRES** jornadas de liga aplazadas.

Las jornadas de liga no podrán estar aplazadas durante un periodo máximo de **TRES semanas** después del día del aplazamiento.

La antepenúltima, penúltima y última jornada de liga no podrán estar aplazadas durante un periodo máximo de **DOS semanas** después del día del aplazamiento.

Siempre que se aplaze una jornada de liga los capitanes de los equipos deberán ponerse de acuerdo para jugar esa jornada de liga, los equipos a los que les han aplazado la jornada de liga tienen prioridad para elegir día de juego, si no se llega a un acuerdo entre los capitanes de los equipos, el equipo al que le han aplazado la jornada de liga deberá proponer tres días alternativos de la semana para jugar esa jornada de liga.

Los capitanes de los equipos tienen que avisar a la organización con la fecha acordada que se va a jugar la jornada de liga aplazada.

En caso de que los capitanes ponga fecha a una jornada de liga aplazada y no avisen a la organización y coincidan dos jornadas de liga en el mismo local de juego, una de jornada de liga oficial y otra de jornada liga aplazada siempre tendrá prioridad la jornada de liga oficial del calendario.

Las jornadas de liga pueden ser adelantadas con el consentimiento de los dos equipos y avisando a la organización.

La organización se reserva el derecho de obligar a jugar o repetir cualquier jornada de liga.

PUNTUACIÓN DE LIGA DE PAREJAS:

En la liga de parejas se puntúa por juegos ganados durante la jornada de liga.

EJEMPLO. Durante una jornada de liga el equipo de local gana 6 - 3 al equipo visitante, el equipo de local suma seis puntos y el equipo visitante suma tres puntos a la clasificación general.

Cada jornada de liga se puede conseguir un máximo de nueve puntos y un mínimo de cero.

Si durante un juego de una jornada de liga los dos equipos que se enfrentan empataran un juego el punto no será sumado para ninguno de los equipos, puesto que ninguno de los dos equipos ha ganado el juego.

Si al finalizar la liga se da caso de empate, prevalece el enfrentamiento particular entre equipos.

Ejemplo: **Equipo A** - 40 puntos / **Equipo B** - 40 puntos

Resultados jornada 1: **Equipo A** (5 - 4) **Equipo B**

Resultados jornada 7: **Equipo B** (7 - 2) **Equipo A**

Suma de puntos de los dos enfrentamientos: **Equipo A**: 7 / **Equipo B**: 11

Desempate a favor de **Equipo B**

Si aún así se sigue dando el caso de empate se disputará una jornada de liga de desempate.

Si un equipo es retirado de la liga de equipos durante la ronda de ida, se contabilizarán 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de ida y de las jornadas de la ronda de vuelta con el equipo retirado.

Si un equipo es retirado de la liga de equipos durante la ronda de vuelta y ha finalizado todas las jornadas de la ronda de ida, se contabilizarán 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de vuelta con el equipo retirado.

La clasificación de la liga de equipos se actualiza todas las semanas con los resultados de las jornadas de liga jugadas.

La clasificación de la liga de equipos se mostrará en la web www.bullshooter.eu o en la máquina en el apartado LEAGUE MENU - CLASIFICACIONES.

INCIDENCIAS Y SANCIONES:

En la liga de parejas cualquier tipo de incidencia deberá de ser notificada a la organización.

Si durante una jornada de liga un equipo o jugador falta el respeto hacia otro equipo o tiene un mal trato de la máquina se deberá avisar a la organización, la organización procederá si fuera necesario a la sanción del equipo o del jugador e incluso podrá ser eliminado de la competición.

Si un equipo no se presenta a una jornada de liga, se le contará como NO PRESENTADO y no obtendrá ningún punto esa jornada de liga, los nueve puntos se le sumarán al equipo contrario.

Si un equipo no se presenta a una jornada de liga, el equipo contrario deberá avisar a la organización para poder tomar las medidas oportunas.

Si un equipo no se presenta a **dos** jornadas de liga será eliminado de la competición, ese equipo no podrá tener acceso al Campeonato Europeo.

Si un equipo no se presenta a la antepenúltima, penúltima o última jornada de liga podrá ser eliminado de la competición.

Si un equipo es eliminado de la liga de equipos y en las próximas temporadas vuelve a inscribirse en la liga de equipos tendrá que abonar una fianza de 50 € más la inscripción correspondiente, si en esa nueva temporada no se presenta a una jornada de liga perderá 25 € de la fianza, si no se presenta a dos jornadas de liga perderá 50€ de la fianza, y será eliminado de la competición. Si finaliza la liga por completo se le abonará la fianza de 50€.

Si durante una jornada de liga la máquina comete algún fallo leve se podrá seguir jugando con el

consentimiento de los equipos.

Si durante una jornada de liga la máquina se avería, avisar a su operador para que pueda subsanar la avería con la mayor brevedad posible.

Si la organización tiene algún tipo de pérdida de datos de una jornada de liga por una avería de la máquina, la organización subsanará esa avería sin alteración de los datos. Si los datos de la jornada de liga no pueden ser recuperados, serán introducidos manualmente en el sistema por la organización.

Las cámaras de la máquina (jugador y diana) tienen que estar en funcionamiento en todo momento por lo que si un equipo detecta una anomalía en una de las cámaras, tiene la obligación de avisar a la organización para subsanar la avería de las cámaras.

Si al comienzo o durante una jornada de liga un equipo juega con alguna de las cámaras apagadas, cubiertas o que no permitan el buen arbitraje de la partida, podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdidos los juegos oportunos o la jornada de liga, otorgando los puntos al equipo contrario.

Si un dardo es lanzado y está clavado o no en la diana, no se podrá marcar manualmente con la mano, se procederá a pulsar el botón rojo para eliminar ese dardo, de no ser así podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdido el juego.

No está permitido lanzar dardos en el juego del cricket una vez el jugador no tenga opciones de sumar puntos, esto podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdido el juego.

Si la organización detecta que algún jugador o equipo está cometiendo algún tipo de anomalía tomará las medidas oportunas, podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdidos los juegos oportunos o la jornada de liga, otorgando los puntos al equipo contrario.

Todas las jornadas de liga quedan registradas en la máquina y serán revisadas por la organización en caso de que haya alguna disputa o problema.

No se admiten reclamaciones de posibles averías después de haber terminado la jornada de liga.

PREMIOS:

Premios basados en grupos de 8. En el caso de que algún grupo tenga más o menos de 8 equipos, los premios se ajustarán a la participación.

1º CALSIFICADO: 50% de las inscripciones del grupo

2º CALSIFICADO: 30% de las inscripciones del grupo

3º CALSIFICADO: 20% de las inscripciones del grupo

Acceso al Campeonato Europeo, siempre y cuando se reúnan los requisitos de dicho campeonato.

