



## LIGA DE PAREJAS PRESENCIAL 2024 - 2025

### INFORMACIÓN GENERAL:

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

Fecha INICIO semana del 30 de Septiembre 2024.

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

Hora de juego jornada de liga 20:30H.

Inscripción por equipo 30€.

Todos los datos de los jugadores de la liga oficial Bullshooter Valladolid quedaran 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.

Las parejas inscritas tienen que marcar **MÍNIMO TRES DÍAS DE JUEGO** en formulario de inscripción.

Las parejas inscritas **SOLO PUEDEN ELEGIR EL DÍA DE JUEGO COMO PAREJA LOCAL.**

### NORMAS GENERALES:

El desconocimiento de las normas no excusa su cumplimiento.

Las parejas inscritas en la liga oficial de dardos Bullshooter Valladolid 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 mal trato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.

Para que una pareja 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 la pareja la organización tendrá en cuenta el ranking de los dos mejores jugadores, sean titulares o suplentes.

Las parejas nuevas en la liga oficial de Bullshooter Valladolid 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 toda la pareja.

### NORMAS DE PAREJAS:

El formulario de inscripción de las parejas debe estar cumplimentado en su totalidad.

Cada pareja será representada por un capitán, el capitán local será el encargado de la manipulación de la maquina en cada jornada de liga.

Los capitanes de las parejas serán agregadas a un grupo de WhatsApp, este grupo de WhatsApp será solo informativo, en este grupo se publicará toda la información de la liga de parejas.

Las parejas estarán formadas con un mínimo de dos jugadores y un máximo de tres jugadores.

En cada jornada de liga podrán jugar todos los jugadores de la pareja, 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.

Si el local de juego dispone de dos máquinas o más, la pareja local es la que tiene prioridad para elegir en cuál de ellas se va a disputar la jornada de liga.

Los jugadores inscritos en las parejas tienen acceso al Campeonato Europeo, siempre y cuando reúnan los requisitos de dicho campeonato.

### **LOCALES Y HORA DE JUEGO:**

Si una pareja desea cambiar de local de juego deberá comunicarlo a la organización, a la pareja contraria y a su local de juego.

Si el día de jornada de liga el local presenta algún problema ajeno a la pareja, la pareja podrá cambiar la jornada de ida por la jornada de vuelta 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 quedara aplazada.

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

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 de la pareja y de la organización.

Las jornadas de la liga de parejas comenzaran a las 20:30H con un margen de cortesía de 30 minutos.

La hora de comienzo de alguna pareja 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 parejas es combinada con dos juegos del 501 y tres juegos TEAM CRICKET 400, cinco juegos por jornada de liga.

En los juegos de 501 el límite es 20 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 20 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 (D.I-D.O 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.

El calendario de la liga de parejas se mostrara en la web [www.bullshootervalladolid.com](http://www.bullshootervalladolid.com) o en la maquina en el apartado LEAGUE MENU - CALENDARIOS.

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

En el primer juego de la jornada de liga empieza la pareja local, desde el segundo juego hasta el quinto juego ambos incluidos empezara la pareja que ha perdido.

En cada jornada de liga la maquina siempre empezara marcando dos titulares por cada pareja, estos dos titulares son los dos primeros jugadores que han sido inscritos en la hoja de inscripción, estos dos titulares siempre podrán ser substituidos por el resto de jugadores de la pareja.

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

### **EXCEPCIÓN DE EQUIPOS:**

Las parejas podrán estar formadas por más de tres jugadores por pareja si la organización lo permite.

Si antes de empezar una jornada de liga una pareja consta de un jugador y el segundo jugador llega más tarde se le esperara como máximo 15 minutos después de la cortesía.

Si en una jornada liga se presentan menos de dos jugadores contara 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 a 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 una pareja 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 a la pareja contraria.

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 de la pareja contraria y a la organización con un mínimo de antelación de **TRES HORAS**.

Si una pareja quiere aplazar una jornada de liga y no se puede poner en contacto con el capitán de la pareja contraria tiene que avisar a la organización, la organización se pondrá en contacto con el capitán de la pareja contraria, si la organización no puede contactar con el capitán de la pareja contraria automáticamente aplazara la jornada de liga.

Una pareja no se podrá negar a aplazar una jornada de liga si le han avisado con tres horas de antelación.

Si una pareja avisa al capitán de la pareja contraria con menos de tres horas de antelación para aplazar una jornada de liga quedara a expensas de la decisión de la otra pareja.

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

Si una pareja 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 a la pareja contraria y a la organización con un mínimo de tres horas de antelación.

Si una pareja avisa al capitán de la pareja contraria con menos de tres horas de antelación y por causa mayor justifica que tiene que aplazar la jornada de liga la organización tomara las medidas para el aplazamiento o no de esa jornada de liga.

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

Las parejas 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 aplace una jornada de liga los capitanes de las parejas deberán ponerse de acuerdo para jugar esa jornada de liga, las parejas a las 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 las parejas, la pareja a la 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 las parejas 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 de las parejas pongan 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 las dos parejas 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 EQUIPOS:

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

EJEMPLO. Durante una jornada de liga la pareja local gana 3 - 2 a la pareja visitante, la pareja local suma tres puntos y la pareja visitante suma dos puntos a la clasificación general.

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

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

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

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

Resultados jornada 1: **Pareja A** (2 - 3) **Pareja B**

Resultados jornada 7: **Pareja B** (3 - 2) **Pareja A**

Suma de puntos de los dos enfrentamientos: **Pareja A**: 4 / **Pareja B**: 6

Desempate a favor de **Pareja B**

Si aun así se sigue dando el caso de empate se disputara una jornada de liga de desempate en un local neutral que designara la organización.

Si una pareja es retirada de la liga de parejas durante la ronda de ida, se contabilizaran 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de ida y de las jornadas de la ronda de vuelta con la pareja retirada.

Si una pareja es retirada de la liga de parejas durante la ronda de vuelta y ha finalizado la toda las jornadas de la ronda de ida, se contabilizaran 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de vuelta con la pareja retirada.

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

La clasificación de la liga de parejas se mostrara en la web [www.bullshootervalladolid.com](http://www.bullshootervalladolid.com) o en la maquina 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 una pareja o jugador falta el respeto hacia otra pareja o tiene un mal trato de la maquina se deberá avisar a la organización, la organización procederá si fuera necesario a la sanción de la pareja o del jugador e incluso podrá ser eliminado de la competición.

Si una pareja no se presenta a una jornada de liga, se le contara como NO PRESENTADO y no obtendrá ningún punto esa jornada de liga, los cinco puntos se le sumaran a la pareja contraria.

Si una pareja no se presenta a una jornada de liga, la pareja contraria deberá avisar a la organización para poder tomar las medidas oportunas.

Si una pareja no se presenta a una jornada de liga, de la jornada de la ronda de ida en el local de la pareja contraria, la jornada de la ronda de vuelta se jugara en el local de la pareja contraria.

Si una pareja no se presenta a **dos** jornadas de liga será eliminada de la competición, esa pareja no podrá tener acceso al Campeonato Europeo.

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

Si una pareja es eliminada de la liga de parejas y en las próximas temporadas vuelve a inscribirse en la liga de parejas tendrá que abonar una fianza de 60 € más la inscripción correspondiente, si en esa nueva temporada no se presenta a una jornada de liga perderá 30 € de la fianza, si no se presenta a dos jornadas de liga perderá 60 € de la fianza, y será eliminado de la competición. Si finaliza la liga por completo se le abonara la fianza de 60 €.

Si durante una jornada de liga la maquina comete algún fallo leve se podrá seguir jugando con el consentimiento de las parejas.

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

Si la organización tiene algún tipo de perdida de datos de una jornada de liga por una avería de la máquina, la organización subsanara 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.

Si un dardo es lanzado y esta 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 pareja 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 a la pareja contraria.

Si un jugador o pareja es sancionado perderá todos los derechos a cualquier tipo de premio.

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 **DIRECTOS** por **GRUPO** de liga.

### **1º CLASIFICADO.**

**Alojamiento en régimen de MP para dos jugadores durante los días del Campeonato Europeo Bullshooter 2025.**

**Inscripción en la modalidad de equipos del Campeonato Europeo Bullshooter 2025.**

**Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.**

(Si la pareja ganadora no puede asistir al Campeonato Europeo Bullshooter 2025, será compensada con el premio de la pareja 2ª clasificada).

### **2º CLASIFICADO.**

**Beca de 100€ temporada 2024 - 2025.**

**Inscripción en la modalidad de equipos del Campeonato Europeo Bullshooter 2025.**

**Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.**

### **3º CLASIFICADO.**

**Beca de 50€ temporada 2024 - 2025.**

**Inscripción en la modalidad de equipos del Campeonato Europeo Bullshooter 2025.**

**Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.**

**Polo Conmemorativo temporada 2024 - 2025 para el TOP GUN de cada grupo.**

(Para obtener el premio TOP GUN el jugador deberá tener jugados el 60% de los juegos con respecto al jugador que más juegos ha jugado).

Para poder gestionar el alojamiento conseguido en la liga de parejas se entregara una fianza, esta fianza será del 50% del valor que este estipulado el alojamiento, esta fianza se entregara dentro del plazo de entrega que la organización estime, si esta fianza no es entregada en la fecha prevista se perderá el derecho al alojamiento, esta fianza se devolverá cuando la pareja este en el destino, si la pareja no acude al destino perderá la fianza.