

LIGA ONLINE

FORMACIÓN DE EQUIPOS

Los equipos tendrán un máximo de 10 jugadores, siendo 4 el mínimo para disputar cada jornada.

Ningún jugador podrá jugar en más de un equipo.

Los jugadores suplentes podrán incorporarse al finalizar cada partida, pero luego no se pueden volver a cambiar, máximo 2 cambios por partido.

Todos los equipos deberán tener un capitán o responsable, que será el encargado de avisar a la organización de cualquier cambio, problema o incidencia que ocurra en el equipo en el mismo momento del partido, de no ser así la organización solamente se registrará por la grabación de los videos.

Normativa online

- En un partido en online si un dardo no marca o se cae sin marcar pueden tirar un nuevo dardo, en ningún caso pueden tocar la diana.
- Si un dardo se atasca y marca como “dardo atascado”, se permite retirarlo y seguir jugando normalmente.
- La línea de tiro no se puede pisar, si algún jugador la pisa se avisará a la organización una vez acabada la partida para poder revisarla, si persiste en pisar la línea se dará la partida por perdida
- En situaciones no contempladas en esta normativa, la organización determinará la actuación oportuna.

FICHAJES DE JUGADORES DURANTE LA LIGA

Se podrán dar de alta a jugadores nuevos a lo largo de la liga, mientras las nuevas incorporaciones no hagan que la media del equipo supere la media de su categoría.

No se podrá cambiar de un equipo a otro durante el transcurso de la competición. A falta de 2 jornadas para finalizar la Liga no se podrá fichar a nadie.

FORMATO DE COMPETICIÓN

La competición se desarrollará en formato de liga online, ida y vuelta

- En la PRIMERA DIVISIÓN, cada jornada se jugará un total de 13 partidas

	Nº alineación
1 partida individual Cricket (cut-throat),	1
1 partida individual Cricket (cut-throat),	2
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	3-4
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	1-2
1 partida individual 501 (abierto/doble, diana 25/50),	3
1 partida individual 501 (abierto/doble, diana 25/50),	4
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	1-3
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	2-4
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	1-4
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	2-3
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	1-2
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	3-4
1 partida Burma (diana 25/50)	1

- En la SEGUNDA Y TERCERA DIVISIÓN, cada jornada se jugará un total de 11 partidas

	Nº alineación
1 partida individual Cricket (cut-throat),	1
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	2-3
1 partida individual 501 (abierto/doble, diana 25/50),	4
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	1-3
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	2-4
1 partida individual 501 (abierto/doble, diana 25/50),	3
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	1-4
1 partida individual Cricket (cut-throat),	2
1 partida Team Cricket (cut-throat, cierran los dos),	3-4
1 partida Team 501 (abierto/doble, diana 25/50),	1-2
1 partida Burma (diana 25/50),	1

Cada equipo logrará **1 punto por partida ganada**, de cara a la clasificación.

Los partidos comienzan a las 20:45h.

Se concederá 15 minutos de cortesía para el comienzo de las partidas, pasado ese tiempo los capitanes deberán ponerse en contacto para verificar que no hay incidencias técnicas. Si, transcurrido este tiempo, no se presentara el equipo, se le dará como no presentado el partido.

Si un equipo tiene que aplazar un partido ha de ponerse en contacto, con el equipo contrario. El otro equipo es libre de querer aplazarlo o no.

Si el partido es aplazado, ambos equipos se pondrán de acuerdo en la nueva fecha de juego y tendrán que notificarlo por escrito a la organización.

TEAM CRICKET cut-throat

Se juega cada jugador con su marcador. Gana el equipo que primero cierran sus dos jugadores y consigue tener menos puntos que su rival. Sumará puntos a los números que tengan abiertos sus rivales, pudiendo sumar el doble de puntuación a un número si los dos rivales lo tienen abierto.

TEAM 501

Cada jugador juega con su marcador, teniendo en cuenta también el marcador total de cada pareja.

En este juego existe el “bloqueo”. Si un jugador cierra y el cómputo de puntos es mayor que el del equipo contrario, la máquina NO le permite cerrar la partida. Solamente cuando el total es menor al del equipo contrario, se puede cerrar la ronda ganando así la partida.

DESCALIFICACIÓN DE EQUIPOS Y NO PRESENTADOS

Cuando se descalifique a un equipo:

- Se mantendrán los resultados siempre y cuando se haya completado una vuelta. Para la siguiente ya se darán por perdidos para ese equipo.
- Los encuentros contra estos equipos no se tendrán que jugar.

Equipo no presentado a un encuentro:

- a) Se considerará a un equipo 'no presentado' cuando se presenten menos de 4 jugadores. Puntuará con 0 puntos en esa jornada.
- b) Si no se presenta ninguno de los dos equipos se les dará no presentado con 0 puntos a cada equipo.
- c) Se descalificará a un equipo de toda la Liga en caso de que cometa algunas de las siguientes infracciones:
 - Mala deportividad o falta de respeto a los adversarios.
 - Por suplantar el DNI de un jugador a otro en las partidas de Liga.
 - Llegar a 3 partidos 'no presentado'.

La organización se reserva el derecho de modificar cualquier punto de estas normas si lo considera oportuno con el objeto de mejorar la calidad de juego.

Las inscripciones de los jugadores y equipos en la Liga de dardos, supone la aceptación de estas normas.