

NOVEDADES

- Este año la hora de comienzo de los partidos será las 20:30 horas, habiendo un margen de espera obligatorio de 15 minutos. Esto quiere decir que la hora tope para empezar un partido será las 20:45 horas
- Después de La Liga se jugará La Copa

NORMAS GENERALES

INFORMACIÓN GENERAL

1. El sorteo de los equipos en los diferentes grupos se realizará informáticamente en nuestras oficinas una vez cerrado el plazo de inscripción.
2. Estarán obligados a subir de categoría, los equipos que hubieran quedado campeones de grupo o campeones de Play Off, en caso de ser otro equipo distinto. Los equipos subcampeones, subirán en caso de ser necesario para completar los grupos.
3. Cada establecimiento podrá inscribir el número de equipos que desee.
4. El sistema de competición será de liguilla, jugando un partido cada semana a Ida y Vuelta.
5. La organización dicta como día de enfrentamiento los miércoles, solamente para los equipos que tengan alguna circunstancia especial y así lo soliciten, la organización estudiará cambiarles el día de juego.
6. En situaciones especiales puntuales este día podrá cambiarse, siempre que sea de mutuo acuerdo con el otro equipo y avisando con al menos 48 horas de antelación. Estos cambios deberán ser notificados por escrito a la organización con la próxima fecha para jugar el partido mediante email, fax o personalmente en las oficinas de Sofmania. **Si pasadas 2 semanas desde la fecha del partido aplazado no tienen día para jugarlo, la organización determinará una fecha para disputar el encuentro.**
7. La hora de comienzo de los partidos será las 20:30 horas, habiendo un margen de espera **obligatorio** de 15 minutos. Esto quiere decir que la hora tope para empezar un partido será las 20:45 horas. De no estar alguno de los dos equipos presente a la hora tope señalada, se le dará el partido por no presentado, siendo los 3 puntos para el equipo presentado.
8. Las inscripciones, para toda la temporada, serán de 60 € por establecimiento y 50 € por equipo. Los locales que tengan más de un equipo, pagarán una sola vez la inscripción del establecimiento, pero por cada equipo nuevo pagarán la tasa de equipo correspondiente.

NORMAS DE JUEGO

1. Los equipos estarán formados por un mínimo de 5 en División de Honor - Primera y por 4 en 2ª y 3ª categoría. Un máximo de 10 personas por equipo. Cada jugador pagará sus partidas.
2. Cada equipo designará a un jugador como **capitán** y será el máximo responsable del mismo, siendo el encargado de realizar la alineación y cumplimentar (con resultados y PPD) y firmar las actas en los partidos y **comunicar a la organización el resultado de los mismos**. Antes de comenzar el partido, los capitanes de cada equipo harán la alineación en un papel aparte y cuando los dos capitanes las tengan completas, las pasarán al acta, estableciendo así el orden de juego. En las actas se pondrá el nombre y nº de ficha (o DNI en caso de no tener aun la ficha) de cada jugador.
3. **En División de Honor y 1ª categoría cada jugador solamente podrá repetir 2 veces por partido.** Jugando la primera partida entre la 1ª y la 5ª (1ª ronda) y la segunda entre la 6ª y 9ª (2ª ronda).
En 2ª y 3ª categoría se permite repetir hasta 3 veces, dos de sus jugadores. Jugando la primera partida entre la 1ª y la 4ª (1ª ronda), la segunda entre la 5ª y 7ª (2ª ronda) y la tercera entre la 8ª y 9ª (3ª ronda)
4. En el caso de que un equipo haya alineado en el acta a un jugador, no este presente y a éste le diese tiempo a llegar a su enfrentamiento, sin saltarse ni retroceder a nadie, podrá jugarlo. En

- caso de haber alineado a un jugador, le toque jugar y éste no esté presente, será un punto ganado para el equipo contrario. No se esperará a ningún jugador si no es por mutuo acuerdo de los dos equipos.
5. Los capitanes podrán exigir la ficha de los jugadores del equipo contrario, comprobándola con el DNI si fuera necesario. Para poder jugar, es obligatorio que el jugador esté registrado como componente del equipo en las oficinas de Sofmania, aunque en el momento del partido todavía no disponga del carnet que lo acredite, en cuyo caso el DNI será el comprobante de la identidad del mismo.
 6. **A la hora de comenzar a jugar un partido, se exige una presentación mínima de 3 jugadores**, en caso contrario, se dará como no presentado el partido para dicho equipo. Los equipos que vayan solamente con 3 jugadores en División de Honor y Primera, tendrán perdidas las partidas 4ª y 5ª (8 y 9ª). Con cuatro jugadores, se dará por perdida la 5ª partida y 9ª. En 2ª y 3ª categoría si solo se presentan 3 jugadores, tendrán perdidas las partidas 4ª y 7ª.
 7. Las modalidades de juego serán 501 y cricket cut throat. El sistema de juego será jugar cada punto al mejor de 3 partidas (ganar 2). En el cricket cut throat en el caso de llegar al límite de rondas, ganará el jugador que más luces tenga encendidas (y no puntos). En caso de empate a puntos, si el jugador nº2 cierra antes que el nº 1, ganará la partida. En caso de acabarse las rondas y estar los dos jugadores empatados a puntos y luces, el ganador será el jugador 1 (el que tenía el saque). El equipo vencedor en un partido será el primero que consiga 5 puntos. El equipo ganador puntuará con 3 puntos, el perdedor con 1 y el no presentado, no puntuará.
 8. Cada jugador tirará 3 dardos teniendo disponible 1 minuto de tiempo para lanzarlos. Todos los dardos que se tiren al frente contarán como lanzados. El dardo que se lance a diana, si puntúa y cae al suelo, será válida su puntuación. El dardo que después de clavarse en la diana no aparezca su puntuación reflejada en la misma, ni la máquina lo haya descontado, se presionará el dardo para marcar la puntuación del mismo.
 9. En caso de que el dardo que se lance a diana lo descuente la máquina como dardo lanzado y no contabilice su puntuación, siempre y cuando éste se encuentre clavado en la diana, se deberán pasar los turnos correspondientes (dándole al contorno negro o manteniendo pulsado el botón rojo) para así volver a la misma ronda del jugador y puntuar manualmente la puntuación de la tirada anteriormente no obtenida. A continuación, se seguirá la partida normalmente.
 10. Se podrán dar de alta jugadores nuevos en el equipo a lo largo de toda la temporada, siempre teniendo en cuenta que los jugadores fichados deberán ser de una categoría igual o inferior a la categoría del equipo, nunca de una categoría superior. De manera extraordinaria un jugador podrá inscribirse en un equipo de nivel inferior a su categoría, en cuyo caso estará vetado y solo podrá jugar una partida en cada encuentro. **No se podrá dar de alta a jugadores nuevos en las últimas 3 semanas de liga ni copa.** Todos los cambios realizados en los equipos deberán ser comunicados a la organización, por el capitán del equipo o responsable del club, para que ésta dé el visto bueno.
 11. La salida en todas las partidas y categorías se hará tirando un dardo a diana cada uno de los jugadores que se vaya a enfrentar. El que se acerque más al bull central, será el primero en salir, siendo el orden de las restantes partidas alternativo. Con que el dardo esté clavado en la diana (da igual en que parte) será válido. Solamente si los dos dardos se quedan clavados en el centro rojo, se repetirá el tiro.
 12. Todos los partidos de la primera vuelta deberán de estar jugados antes de comenzar la segunda. **En la segunda vuelta, no se podrán aplazar partidos en las últimas 3 jornadas.**
 13. La clasificación final se establece con arreglo a los puntos totales obtenidos por cada equipo al finalizar el campeonato. Si al finalizar el campeonato dos equipos igualan a puntos, los mecanismos para desempatar la clasificación son los siguientes:
 1. El que tenga una mayor diferencia entre puntos a favor y en contra en los enfrentamientos entre ambos.
 2. Si persiste el empate, se tiene en cuenta la diferencia de puntos a favor y en contra en todos los encuentros de la liga.
 3. Si continúan empatados, gana el que más puntos a favor tenga de los dos en todos los partidos de la liga.
 4. En caso de que tengan los mismos puntos a favor, se tendrá que jugar un partido de desempate, con el mismo sistema que han jugado toda la liga.

Si el empate a puntos es entre tres o más equipos, los sucesivos mecanismos de desempate son los siguientes:

EJEMPLO: (tanto para dos equipos empatados como varios)

Clasificación	JUG	PG	PP	PF	PC	NP	PTS
EQUIPO A	26	22	4	121	59	0	70
EQUIPO B	26	20	6	115	53	0	66
EQUIPO C	26	20	6	113	51	0	66
EQUIPO D	26	20	6	120	61	0	66
EQUIPO E	26	19	7	115	71	0	64
.....							

Empate de 3 equipos (B, C Y D) a 66 pts

1.: La puntuación más alta que corresponda a los resultados de los partidos jugados entre sí por los equipos implicados

B contra C	B contra D	C contra D
5 - 1	2 - 5	3 - 5
1 - 5	3 - 5	2 - 5

EQUIPO	PG	PP	PTS
B	1	3	5
C	1	3	5
D	4	0	12

El equipo D tiene 12 puntos totales, en la clasificación general quedara 2°.
Los equipos B y C están empatados a 5 puntos totales.

2.: La mayor diferencia de puntos a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos implicados.

B contra C	
5 - 1	Equipo B: $6 - 6 = 0$
1 - 5	Equipo C: $6 - 6 = 0$

Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos a favor y en contra.

3.: La mayor diferencia de puntos a favor y en contra, considerando los partidos jugados entre sí por los equipos empatados con los mismos puntos.

B contra C	B contra D	C contra D	
5 - 1	2 - 5	3 - 5	Equipo B: $11 - 16 = -5$
1 - 5	3 - 5	2 - 5	Equipo C: $11 - 16 = -5$

Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos.

4.: La mayor diferencia de puntos a favor y en contra teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.

Clasificación	JUG	PG	PP	PF	PC	NP	PTS	
EQUIPO B	26	20	6	115	53	0	66	$115 - 53 = 62$
EQUIPO C	26	20	6	113	51	0	66	$113 - 51 = 62$

Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos (62)

5.: El mayor número de puntos a favor teniendo en cuenta todos los encuentros de la liga.

Clasificación	JUG	PG	PP	PF	PC	NP	PTS
EQUIPO B	26	20	6	115	53	0	66
EQUIPO C	26	20	6	113	51	0	66

EQUIPO B: 115 puntos a favor
EQUIPO C: 113 puntos a favor

El equipo B queda por delante de equipo C.

Clasificación General

1ª EQUIPO A

2ª EQUIPO D

3ª EQUIPO B

4º EQUIPO C

NO ESTA PERMITIDO:

- PISAR LA LINEA DE TIRO AL LANZAR EL DARDO
- RETRASAR EL JUEGO INTENCIONADAMENTE
- LANZAR EL DARDO ANTIDEPORATIVAMENTE
- GOLPEAR, FORZAR O MOVER LA MÁQUINA INTENCIONADAMENTE
- MOLESTAR AL CONTRARIO CON VOCES, GESTOS, ETC. CUANDO ÉSTE SE DISPONE A LANZAR.

SISTEMA DE JUEGO

DIVISIÓN DE HONOR Y PRIMERA DIVISIÓN

1ª Partida: 501 individual, cerrando en doble

2ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

3ª Partida: 501 individual, cerrando en doble

4ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

5ª Partida: 501 individual, cerrando en doble

6ª Partida: PAREJAS: 1ª 501 parejas, cerrando en doble, 2ª Cricket Cut Throat parejas y en caso de empate la 3ª 501 parejas, cerrando en doble

7ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

8ª Partida: 501 individual, cerrando en doble

9ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

SEGUNDA DIVISIÓN

1ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

2ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

3ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

4ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

5ª Partida: PAREJAS: 1ª 501 parejas, cerrando en sencillo, 2ª Cricket Cut Throat parejas y en caso de empate la 3ª 501 parejas, cerrando en sencillo

6ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

7ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

8ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

9ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

TERCERA DIVISIÓN

1ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

2ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

3ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

4ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

5ª Partida: PAREJAS: 1ª 501 parejas, cerrando en sencillo, 2ª 501 parejas, cerrando en sencillo y en caso de empate la 3ª 501 parejas, cerrando en sencillo

6ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

7ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

8ª Partida: Cricket Cut Throat, individual

9ª Partida: 501 individual, cerrando en sencillo

LAS ACTAS

1. El acta será el único documento válido para cualquier reclamación, existiendo en ella un apartado para observaciones, el cual, una vez llegue a manos de la organización será ésta la encargada de tomar las medidas más oportunas.
2. Las actas irán por triplicado, siendo la primera, la blanca, para la organización, y las otras dos, una para el equipo local y otra para el visitante.
3. **Se ruega a todos los equipos y establecimientos** tengan las actas debidamente cumplimentadas y a disposición de la organización para facilitar los resultados.

SANCIONES

1. **No Presentados:** Los equipos que no se presenten a un partido, serán sancionados NO puntuando en ese partido. Se les sumarán 0 puntos.
2. **No Presentados 4 veces:** Los equipos que no se presenten a jugar sus partidos, a la cuarta vez serán sancionados con la expulsión de la liga.
3. **Jugador fichado por 2 equipos:** Ningún jugador podrá estar fichado por dos equipos a un mismo tiempo. En caso de detectarse esta situación en algún jugador, se le impondrá una sanción.
4. **Perdida del carnet de jugador Sofmania:** Cuando un jugador por pérdida o deterioro, solicite un duplicado de su ficha, se le hará de manera gratuita. La segunda vez, deberá abonar el precio de la misma.
5. **Alineación indebida del acta:** Cuando un equipo en la alineación ponga a un jugador que no es del equipo o a repetir a un jugador vetado, se sancionará al equipo con el partido perdido. En el resto de casos en los que se de una alineación indebida se sancionará al equipo dándole por perdida la partida en cuestión.

La organización designará un comité de disciplina, que estudiará cada caso e impondrá la sanción oportuna.

ORGANIZACIÓN

1. Habrá un comité de disciplina implantado por la organización, el cual se reserva el derecho de poder sancionar o descalificar a cualquier jugador o equipo con la sanción de puntos o partidos que estime oportuno.
2. En todos aquellos casos no previstos en estas normas, será la organización la que estime las decisiones más oportunas.
3. La organización se reserva el derecho de modificar cualquier punto de estas normas, si lo considera oportuno, con el objeto de mejorar la calidad del juego.
4. Todos los establecimientos que quieran disputar la liga de dardos de Sofmania, deberán tener la diana electrónica en **exclusividad** con la organización de Sofmania.
5. En caso de descalificación o baja voluntaria de un equipo, si esto sucediera en el transcurso de la primera ronda, sin llegar a terminarla, se les descontarán a todos los equipos los puntos obtenidos contra el equipo dado de baja. Si la baja se produce en la segunda ronda, con la primera ya completa, los puntos de la primera se mantendrán y se descontarán los de la segunda. **Si la baja se produce en las 3 últimas jornadas, la clasificación no se modificará.**
6. Sofmania se reserva el derecho de supervisar y asignar la categoría que considere oportuna al nivel de los equipos asegurando así un campeonato justo y equilibrado para todos los equipos.
7. Las inscripciones de los jugadores y equipos en la liga de dardos de Sofmania, supone la aceptación de todas estas normas.
8. Sofmania designa como dianas homologadas para la competición las de las marcas: Presas, Radikal y Lowen.

Los resultados de cada encuentro, clasificación general y demás datos de interés aparecerán publicados semanalmente en: Facebook, la Web de Sofmania

*Los premios, que no sean reclamados en un plazo de **3 meses** desde la finalización de la competición correspondiente, se darán por desiertos.*

De conformidad con lo establecido en el Art. 5 de la Ley Orgánica 15/1999 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, los datos de carácter personal que nos ha suministrado en esta y otras comunicaciones mantenidas con usted serán objeto de tratamiento en los ficheros responsabilidad de Riviera Competición, S.L. Estos datos no serán cedidos a terceros, salvo las cesiones legalmente permitidas. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercitar los correspondientes derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de conformidad con lo establecido en la Ley 15/1999 ante Riviera Competición, S.L. como responsables del fichero. Los derechos mencionados los puede ejercitar a través de los siguientes medios: Riviera Competición, S.L. B99270704 Parque Empresarial el polígono. Calle Río Huerva, 4. 50410 Cuarte de Huerva. Zaragoza. sofmania@sofmania.com 976 50 34 81