



**REGLAS
DEL
CAMPEONATO**

BULLSHOOTER DART FEDERATION

ÍNDICE

1. Reglas generales del deporte del dardo	2
-Zona de lanzamiento	3
-Calentamiento	3
-Orden de lanzamiento	3
-Durante la partida	4
2. Reglas de Juego-01	4
3. Reglas del Cricket	6
4. Conducta deportiva y vestimenta	7
5. Clasificación	7
6. Composición de los equipos / Fianza	9
7. Modalidad de juego / Premios	10
8. Control de tiempo y asignación de dianas	11
9. Boletín y acta de encuentro	12
-Boletín	12
-Acta de encuentro con boletín adjunto	12
-Acta de eliminado	13
10. Llamadas / Tiempo de espera	13
11. Identificación del jugador	15
12. Período de calentamiento	16
13. Orden de lanzamiento	16
14. Comienzo de encuentro / Configuración de la partida	17
15. Puntuación registrada en la diana electrónica	18
16. Fin de partida / Enfrentamiento	20
17. Reglamento arbitral: faltas e infracciones	21

REGLAS DEL CAMPEONATO

Todas las reglas aquí contempladas se establecen con el fin de que los campeonatos organizados por Bullshooter Dart Federation se desarrollen de la mejor forma posible.

Los jugadores y equipos tienen el deber de cumplir con ellas y la organización se reserva el derecho de sancionarlos si las infringen. El incumplimiento conllevará la pérdida de derechos adquiridos.

1. REGLAS GENERALES DEL DEPORTE DEL DARDO

El deporte del dardo exige a cada jugador un gran espíritu de deportividad, para que todos pasemos un rato agradable.

Para los efectos de este reglamento se aplicarán las siguientes definiciones:

Enfrentamiento o encuentro: Un enfrentamiento entre jugadores o equipos está compuesto por una o más partidas. En el caso de utilizar un acta para controlar el encuentro, los jugadores de cada equipo se enfrentarán conforme al orden que se indique en el acta para cada partida.

Partida: La máquina de dardos indica el inicio y final de cada partida, y una vez finalizada expone en los marcadores los promedios obtenidos por cada jugador.

Ronda: Una ronda se define como el período de tiempo entre el final de un turno de lanzamientos de un jugador y el inicio del siguiente turno en el que vuelve a lanzar ese mismo jugador. En el caso de que jueguen dos participantes en un marcador, una ronda se define como el período de tiempo entre el final del turno de lanzamientos de un jugador y el comienzo del turno de lanzamientos de la pareja con la que comparte el mismo marcador.

Turno: Un turno consiste en el lanzamiento de un máximo de tres dardos. Los jugadores alternan sus turnos durante cada partida.

ZONA DE LANZAMIENTO

1. La «**zona de lanzamiento**» es el espacio situado frente a la diana, limitado por la línea de tiro y la línea de falta, que está situada a un metro por detrás de la primera. Zona que a su vez está delimitada por dos líneas imaginarias paralelas a los bordes laterales de la máquina. Al jugador, durante el transcurso de uno de sus turnos, no le está permitido abandonar esta zona. En el caso de que salga se entiende que ha finalizado su turno y pierde los lanzamientos que no haya realizado. El sobrepasar parcialmente esta zona durante alguno de los lanzamientos no constituye falta. (*Ver 13.-Orden de lanzamiento*).

2. La zona situada detrás de la línea de falta está reservada para los componentes de los equipos que participan en el encuentro.

3. Los jugadores deben realizar sus lanzamientos desde la línea de tiro, situada a una distancia de 2.44 metros en horizontal a la diana. Está permitido realizar los lanzamientos pisando la línea de tiro pero sin poder sobrepasarla antes de que el dardo toque la diana. (*Ver 13.-Orden de lanzamiento y 17.-Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

4. No se puede **traspasar la línea de lanzamiento** antes de que el dardo toque la diana y la máquina registre el lanzamiento, tanto cuando se arrima como durante toda la partida. (*Ver 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

5. Un jugador no puede abandonar la «Zona de Lanzamiento» en su turno. (*Ver 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

CALENTAMIENTO

6. Antes de comenzar la primera partida se permite a cada jugador que participa en el encuentro realizar tres lanzamientos de calentamiento y adaptación a la diana. Este período de calentamiento está limitado a un máximo de un minuto por jugador. (*Ver 12.- Período de calentamiento*).

ORDEN DE LANZAMIENTO

7. **Centrado o arrime:** «Centrar» es la práctica que consiste en que cada jugador lanza un dardo para de-

terminar cual es el orden de lanzamiento en un enfrentamiento.

El jugador que ha clavado el dardo más cercano al centro es el primero en comenzar la partida y el que ha clavado el dardo más alejado, el último.

En caso de empate los jugadores continuarán lanzando, cambiando el orden de lanzamiento, hasta que se logre desempatar. No pueden retirarse los dardos de la diana hasta que todos los jugadores hayan lanzado y se haya determinado el orden según el resultado de sus lanzamientos. Sólo se quitará el dardo en el caso de que quede clavado exactamente en el centro, para dar la oportunidad al contrincante de empatar. El ganador sale en la 1ª partida y en la 3ª partida, y el perdedor sale en la 2ª y así sucesivamente dependiendo del número de partidas a disputar. *(Ver 13.-Orden de lanzamiento).*

DURANTE LA PARTIDA

8. Antes de lanzar su primer dardo, cada jugador es responsable de que el marcador esté correctamente posicionado en el turno que le corresponde. *(Ver 15.- Puntuación registrada en la diana electrónica).*

9. Cada jugador lanza un máximo de tres dardos por turno. Los dardos deben lanzarse sólo cuando la máquina indique que está preparada. *(Ver 15.- Puntuación registrada en la diana electrónica).*

10. No es necesario que el jugador realice los tres lanzamientos en cada turno. Un jugador puede no lanzar ningún dardo o lanzar menos de tres dardos. Al jugador siempre le está permitido realizar los tres lanzamientos.

11. Todo dardo lanzado cuenta como jugado, tanto si el marcador lo registra como si no. Un lanzamiento cuenta aunque no toque la diana o rebote. El jugador no podrá repetir su lanzamiento. Sin embargo, en el caso de que al jugador accidentalmente se le caiga el dardo al suelo no cuenta como dardo lanzado.

2. REGLAS DE LOS JUEGOS -01

Las reglas del juego 501, 701, 801, 901 y 1001 son las mismas que las del 301, salvo que cada jugador comienza la partida con 501 puntos o 701 puntos, etc. Para ejemplificar las reglas usaremos el 301.

1. Todos los jugadores empiezan la partida con 301

puntos y finaliza cuando el primero de ellos llega exactamente a cero. Si un jugador puntúa más de lo requerido para llegar a cero (equivalente a tener una puntuación negativa), la puntuación vuelve a la que tenía al iniciar turno y éste concluye. El objetivo es que en cada tirada el jugador vaya restando puntos hasta llegar a cero. El primer jugador que lo consiga gana la partida.

2. Existen varias modalidades de 301 según las opciones que los jugadores escojan:

- Cerrar en doble, empezar con doble o ambas cosas (DOBLE IN/OUT).

- Cerrar en doble o triple, empezar con doble o triple o ambas cosas (MASTER IN/OUT).

- Diana completa (el centro vale 50 puntos) y diana partida (dividida en dos partes, valiendo la parte externa 25 puntos y la interna 50).

En todo caso, antes de comenzar una partida se determinará qué modalidad de 301 se ha elegido.

3. Por equipos:

Por equipos, las partidas se juegan con **cuatro marcadores**:

EQUIPO A: Marcadores 1 y 3.

EQUIPO B: Marcadores 2 y 4.

Cuando uno de los jugadores alcanza el cero la partida finaliza. El equipo ganador es el que posee la puntuación conjunta más baja (la de los miembros del equipo). Si la partida finaliza con empate, el jugador o el equipo que alcanza el cero gana. Si un jugador alcanza el cero cuando el equipo está «bloqueado», el equipo adversario ganará la partida.

Se aplican las reglas del 301 sencillo con las siguientes excepciones:

A.- Un jugador **no podrá cerrar la partida** si la puntuación que le resta a su compañero de equipo es mayor que la suma de las puntuaciones de los jugadores del otro equipo. En esta situación el equipo está «bloqueado». En caso de ser igual o menor, sí puede cerrar.

B.- Si un jugador finaliza la partida cuando la puntuación de su equipo es superior al total de la puntuación de sus adversarios, es decir cuando su equipo está «bloqueado», su equipo pierde.

3. REGLAS DEL CRICKET

1. El objetivo del juego es «cerrar» seis números y el centro en cualquier orden antes que el adversario. Un número se «cierra» cuando el jugador consigue tres aciertos sencillos, un acierto doble y uno sencillo o un acierto triple. Los lanzamientos suplementarios sobre un número cerrado sumarán puntos al jugador hasta que el adversario cierre ese número. Una vez cerrado el número por ambos jugadores, no puntuará para ninguno de los dos.

El jugador o el equipo que cierra todos los números y el centro primero y tiene una puntuación igual o superior a la de su adversario, gana la partida.

2. Los seis números que deben cerrarse varían según la modalidad de Cricket a la que se juegue. En el caso del Cricket sencillo los números son el 20, 19, 18, 17, 16 y 15 y el centro. En el caso del «Picket Cricket», los seis números los elegirán los jugadores antes de comenzar la partida y en el caso del «Crazy Cricket» es la máquina la que va eligiendo seis números al azar.

3. Existen dos modalidades de Cricket por equipos, según si se juega con dos o cuatro marcadores:

A.- En el caso de jugar **cuatro personas con dos marcadores**, dos de los miembros de cada equipo juegan en el mismo marcador, respetando su orden de lanzamiento. El equipo que cierre todos los números y el centro en primer lugar y tenga una puntuación igual o superior a la de su adversario, ganará la partida. Se ha de pulsar el botón «Team» antes de comenzar la partida para que la máquina indique las estadísticas de los dos componentes de cada equipo por separado.

B.- En el caso de jugar cuatro personas y cuatro marcadores en la modalidad de equipos (es decir pulsando el botón «Team»), la partida no terminará hasta que uno de los miembros del mismo equipo hayan cerrado los seis números y el centro y la suma de puntos entre él y su compañero de equipo sea mayor que la de sus dos rivales.

4. Dentro de las variantes de Cricket puede escogerse que esté dividido en dos partes, sumando la parte exterior del centro 25 puntos equivalente a un acierto y la parte interior 50 puntos equivalente a dos aciertos, o que el centro sume 25 puntos y que equivalga a un acierto.

5. Antes de comenzar una partida se determinará que modalidad de Cricket se ha elegido para jugar esa partida.

4. CONDUCTA DEPORTIVA Y VESTIMENTA

Durante el campeonato a los jugadores se les exigirá un comportamiento deportivo en todo momento. Cualquier **conducta inapropiada** (ej.: embriaguez, agresiones verbales y/o físicas, atentar agresivamente contra el material del campeonato, etc.) que altere el orden de la competición será motivo de expulsión de, al menos, la competición en curso. (*Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

También se ruega a los jugadores que tengan un comportamiento correcto y deportivo cuidando su aspecto y vestimenta.

Todos los jugadores de cada equipo deben de llevar una camiseta/polo, etc. que represente al equipo. La camiseta deberá estar en perfecto estado no aceptándose camisetas con cortes, sin mangas, etc. En el caso de la competición en la modalidad de individuales o parejas, el vestuario del jugador debe presentar un aspecto cuidado.

Para evitar cualquier tipo de accidente, está totalmente prohibido ir descalzo por el recinto donde se celebra el campeonato.

Todo jugador que no cumpla con estas reglas mínimas de comportamiento tendrá un período de gracia de quince minutos para poder vestirse correctamente. Si se le tiene que avisar por segunda vez no habrá período de gracia y será sancionado con la expulsión del campeonato. (*Ver 17.-Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

5. CLASIFICACIÓN

Para poder clasificarte y asistir como jugador a nuestros campeonatos es imprescindible haber jugado con anterioridad una liga organizada por Bullshooter Dart Federation (o por alguno de sus miembros asociados) que dé derecho al evento y cumplir con sus normas preestablecidas.

CATEGORÍAS

Existen varias categorías en nuestros campeonatos

para dar posibilidades a todos nuestros jugadores/equipos de participar en torneos competitivos; en los que puedan disfrutar de unas partidas emocionantes que fomenten la ilusión por mejorar en la práctica del deporte del dardo.

Durante el transcurso de las ligas la organización establece unos rankings de los jugadores/equipos que se usan para ayudar a determinar las diferentes categorías en nuestros campeonatos. Se tienen en cuenta como baremo las medias, los resultados en la liga/s precedentes, los resultados en el/los campeonatos precedentes, así como otros factores internos de la organización.

Las posibles confusiones respecto a la disparidad entre ligas y categorías en el campeonato no tienen que ver con el sistema de ranking, y suele obedecer a un problema de confusión con la nomenclatura.

Esta confusión se debe a que en muchas ocasiones se usan los mismos nombres que utilizamos para las categorías de nuestros campeonatos de ámbito nacional para determinar los nombres de los diferentes grupos de liga regionales. Ambos (grupos de liga y categorías para campeonatos) se determinan teniendo en cuenta los rankings particulares y de equipo, poniéndolos en relación con el número total de participantes para establecer los grupos (en el caso de las ligas) o las categorías (en los campeonatos). Evidentemente el número de jugadores del campeonato es mucho mayor al de las ligas, ya que en estas los grupos suelen tener un máximo de diez componentes (pudiendo haber una cantidad muy alta de ligas en una misma región) mientras que en los campeonatos no suele haber más de cuatro categorías a repartir entre muchos jugadores/equipos.

Las categorías suelen dividirse por género (masculino, femenino o mixto) y por orden alfabético (A, B, C, D, etc., siendo la "A" la categoría más alta). En algunas ocasiones las categorías también se denominan "Master", "Oro", "Plata" y "Bronce".

Algunas de las causas que pueden determinar una expulsión o una subida de categoría son:

• **Los equipos que superen un 20% la media de corte de su categoría serán eliminados.** (Ver 5. -Clasificación y 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones).

• Los equipos que ganaron el primer premio en alguna categoría del año anterior, jugarán al menos durante dos años como mínimo en una categoría superior.

• Se podrá subir a una categoría superior a aquellos equipos compuestos en su mayoría de jugadores con una media muy baja que contengan un jugador con una media muy alta.

• Se podrá subir de categoría a aquellos equipos en los que alguno o varios de sus componentes sean finalistas o ganadores de los campeonatos individuales y de parejas que preceden al campeonato por equipos.

La organización se reserva el derecho de eliminar del campeonato a aquellos jugadores o equipos que determine como incorrectamente clasificados según los resultados obtenidos durante el campeonato. (Ver 17.- *Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

6. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS / FIANZAS

El número de jugadores válido para componer un equipo es cuatro como mínimo y cinco como máximo. (Ver 11. -*Identificación del jugador*).

El equipo recibirá la devolución de la fianza una vez haya sido eliminado del campeonato siempre y cuando no haya cometido ninguna infracción. Para ello es necesario tener en posesión como vale el acta de eliminado correspondiente. (Ver 9.-*Boletín y acta de encuentro*).

Serán sancionados (ver 17.-*Reglamento arbitral: faltas e infracciones*) y perderán su derecho a la devolución de la fianza aquellos equipos que:

• **Se presenten al campeonato con menos de 4 jugadores. Serán eliminados y perderán el derecho a la devolución de la fianza.**

• **Se presenten a un enfrentamiento con 4 de sus jugadores estando su equipo compuesto por 5.** Podrán jugar, pero no se les devolverá la fianza.

• **No se presenten para iniciar cualquier encuentro del campeonato.** Perderá el derecho a la devolución de la fianza.

• El hecho de que un **jugador/equipo haya sido des-**

calificado por incumplimiento de las normas puede conllevar la pérdida de la devolución de la fianza así como la pérdida de derechos obtenidos anteriormente para el campeonato.

7. MODALIDAD DEL JUEGO / PREMIOS

Tanto las modalidades de juego de cada torneo como los premios serán confirmados en el programa del campeonato, pero en principio se aplicarán las siguientes directrices:

INDIVIDUAL Y PAREJAS:

•**Modalidad:** Cricket – dos partidas ganadas. Cuadrante doble K.O. Directo sin reenganche.

•**Premios:** Grandes premios monetarios (normalmente para los cuatro u ocho finalistas del cuadrante) (normalmente tres o cuatro categorías individuales y dos o tres por parejas).

EQUIPOS:

•**Modalidad:** Dos posibles opciones:

-Cuadrante doble K.O. Acta combinada de Cricket y 301/501 de 7 partidas por ganadores y 5 partidas por perdedores (reglamento de bloqueo activado para 301/501 (el número de partidas del acta está sujeto a cambios derivados de cada campeonato y la cantidad de jugadores). En el caso de empate, la última partida será al 501 y jugarán los 4 componentes de cada equipo con la libre elección de su posición de salida, que debe quedar registrada en el acta. Se terminará el encuentro cuando un equipo haya ganado 4 partidas en acta de 7, o 3 en acta de 5.

-Liguilla y cuadrante final a K.O directo. Estas liguillas serán de tres equipos como mínimo (aunque normalmente son mayores) y por ello suelen permitir a los participantes jugar más de dos encuentros y disfrutar por más tiempo de su participación activa en el campeonato. Los clasificados de esta primera fase jugarán un cuadrante final a K.O directo, en donde el perdedor de un enfrentamiento no tiene más oportunidades y queda eliminado.

•**Premios:** Los premios en los torneos por equipos son viajes a campeonatos en el extranjero (ya sean en Europa, Estados Unidos o Asia) para los ganadores de las distintas categorías (normalmente cuatro o tres categorías masculinas y dos o una femeninas).

8. CONTROL DE TIEMPO Y ASIGNACIÓN DE DIANAS

Debido al gran número de participantes y la limitación del tiempo, es sumamente importante reducir al mínimo los tiempos muertos entre los encuentros.

Para ello la organización, en caso de equipos podrá asignar **dos dianas para un mismo enfrentamiento**, lo que implica la obligatoriedad de usarlas simultáneamente. Una vez se haya designado una diana para la celebración de un encuentro, no podrá celebrarse en otra diana distinta, a no ser que así lo decidan los árbitros oficiales del campeonato.

Siguiendo con el objetivo de adquirir un mayor control sobre los tiempos, la organización podrá tener las máquinas de dardos limitadas en rondas en algunos (o todos) sus juegos. (*Ver 16.- Fin de Partida / Enfrentamiento*).

Existe un **control de tiempos** estrictos en las partidas que podrá ser aplicado **a juicio de la organización sólo por los árbitros y jueces** de la misma. Ya sea porque surge una queja por parte de un jugador/equipo o, aunque no haya reclamación alguna, por iniciativa propia de la organización si estima que el campeonato se está ralentizando demasiado. Estos tiempos son:

- **El período de calentamiento está limitado a un máximo de 1 minuto por jugador.** (*Ver 12.-Período de calentamiento y 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

- **La duración máxima de un turno es de 1 minuto.** (*Ver 17.-Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

- **La duración máxima de juego de un enfrentamiento en individual/parejas es de 30 minutos.** (*Ver 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

- **El tiempo máximo de juego de un enfrentamiento por equipos es de 1 hora.** (*Ver 17.-Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

- Si los contrincantes (ya sean jugadores o equipos) hace caso omiso a las reglamentaciones dictadas por el árbitro respecto a los tiempos ambos serán sancionados. (*Ver 17.-Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

También existe una normativa para controlar la localización y uso de las «**actas de encuentro**» que se entregan a los jugadores/equipos en el campeonato, en pro

de ralentizar lo menos posible los tiempos muertos entre los enfrentamientos. (Ver 9.- Boletín y acta de encuentro, 16.-Fin de Partida / Enfrentamiento y 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones).

9. BOLETÍN Y ACTA DE ENCUENTRO

BOLETÍN

Boletín: los boletines son hojas preparadas por la organización para procesar los resultados de los distintos enfrentamientos. En dicho boletín debe constar el resultado del enfrentamiento y **únicamente la firma del ganador en su casilla correspondiente.** La organización no se hace responsable de los errores en la cumplimentación de los datos. (Ej.: firma del ganador en la casilla del contrincante).

Al finalizar un enfrentamiento (ya sea individual o por equipos), el jugador ganador, o en su caso el capitán del equipo ganador, debe firmar el boletín en la mesa de control.

Un boletín sin acta adjunta no ha de salir nunca de la mesa de control.

ACTA DE ENCUENTRO CON BOLETÍN ADJUNTO

Acta: las actas son hojas preparadas por la organización para apuntar las medias y los resultados de las diferentes partidas de un enfrentamiento. El acta debe estar firmada por ambos capitanes de equipo.

Cuando finaliza el enfrentamiento hay que cumplimentar el boletín que lleva al dorso. Para ello hay que acercarse a la mesa de control para que sea firmado sólo por el capitán del equipo ganador. La organización no se hace responsable de los errores en la cumplimentación de datos.

Las actas suelen ser de 5 o 7 partidas (este número está sujeto a cambios derivados de cada campeonato y la cantidad de jugadores) según se juegue por perdedores o ganadores. Ésta debe recogerse en la mesa de control por el primer capitán de uno de los equipos que van a enfrentarse que se percate de la llamada, y llevarla directamente a la máquina/s donde se jugará el encuentro. **El acta de partido no puede salir de la sala de juego, tiene que estar en la mesa de control o en la máquina/s correspondiente al enfrentamiento. El equipo que no**

cumpla esta norma será descalificado. (Ver 17.- *Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

Es obligatorio que el capitán del equipo perdedor apunte las medias de cada una de las partidas de ambos equipos en el acta. Para que un acta se recepcione es imprescindible que tenga escritas las medias. (Ver 16.- *Fin de partida / Enfrentamiento*).

Todas las actas deberán estar debidamente rellenas con las medias del encuentro. **No se puede falsificar un acta** en sus componentes o en sus medias parcial o totalmente, así como firmarla para dar como finalizado un enfrentamiento que en realidad no se ha jugado. Se sancionará a los dos jugadores/equipos con la **expulsión del campeonato.** (Ver 17.- *Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

Si un jugador/equipo no pudiese presentarse a un encuentro por motivos mayores (enfermedad o cualquier otro motivo de urgencia) él o sus compañeros han de notificarlo en la mesa de control del campeonato para que conste como un partido no jugado por motivos ajenos al jugador, pero en ningún caso han de firmar el acta para dar el enfrentamiento como jugado sin el consentimiento de la mesa de control. Si se actúa según estas directrices no habrá ningún tipo de sanción.

Todas las dudas que puedan presentarse en relación a una partida en desarrollo deberán solucionarse antes de finalizar el encuentro, después no será aceptada reclamación alguna.

ACTA DE ELIMINADO

Acta de eliminado: son hojas que entrega la organización en la «Mesa de control» a los equipos eliminados de un torneo. Estas hojas funcionan como un «vale» que acredita al equipo para que se le devuelva el importe de la fianza en la zona habilitada para esta función. (Ver 6.- *Composición de los equipos / Fianzas*).

10. LLAMADAS / TIEMPO DE ESPERA

La organización tiene varias maneras de dar a conocer los enfrentamientos que han de jugarse:

- Megafonía: se usa este sistema para realizar las

llamadas de lanzamiento (y llegado el caso el aviso correspondiente).

•PIM's (puntos de información multimedia de color verde): los PIM's son el principal punto de apoyo de la "Mesa de Control" . A través de ellos los jugadores/equipos pueden conocer si tienen una máquina asignada para un próximo enfrentamiento. También sirven para inscribirse en nuevos torneos del campeonato así como para que los jugadores/equipos puedan chequear sus progresiones en los torneos que en ese momento están jugando o los ya jugados.

Es responsabilidad de cada jugador o equipo estar atento a las llamadas de lanzamiento para el comienzo de un enfrentamiento y presentarse en la diana correcta de forma puntual.

Dado que el principal objetivo de todo campeonato es fomentar el espíritu deportivo, en el caso de que un jugador o equipo se de cuenta de que sus rivales no se han presentado para el encuentro, se debe hacer el máximo esfuerzo para localizarlos y avisarles a tiempo.

En el caso de ser un **encuentro individual o por parejas** sólo se realizarán dos llamadas (**llamada de lanzamiento y un aviso**) antes de eliminar al jugador que no se haya presentado. El jugador presente debe esperar 10 minutos después de la llamada de lanzamiento y avisar a la mesa de control para que efectúen una última llamada de aviso. Una vez esperado otros 10 minutos después de la llamada de aviso, el jugador no presentado perderá el encuentro y pasará al cuadrante de perdedores o en su caso será eliminado.

En el caso de ser un **encuentro por equipos** sólo se realizarán dos llamadas (**llamada de lanzamiento y una aviso**) antes de sancionar al equipo que no se haya presentado. El equipo presente debe esperar 10 minutos después de la llamada de lanzamiento y avisar a la mesa de control para que efectúen una última llamada de aviso. Una vez esperado otros 10 minutos después de la llamada de aviso, el equipo no presentado perderá una partida cada 5 minutos hasta perder el enfrentamiento. **En el caso de que un equipo ya haya perdido un enfrentamiento por no presentarse, será eliminado directamente después de las dos llamadas (lanzamiento y un aviso) sin necesidad de eliminar partidas cada 5 minutos.**

11. IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR

La ficha del jugador carece de valor si no va acompañada del D.N.I., pasaporte o carnet de conducir. Sólo estos tres documentos serán válidos para identificar al jugador. Ninguna otra documentación será aceptada y **ningún miembro de la organización podrá ratificar la identificación del jugador si no es con estos documentos.**

Cualquier dato en la documentación del jugador (D.N.I., pasaporte, carnet de conducir) que no coincida con la tarjeta de identificación del equipo o su ficha de jugador, conllevará la descalificación del jugador/equipo, a menos que los datos no hayan sido rectificadas antes de dar comienzo el campeonato. En caso de no estar claro el error, sólo el juez de la organización podrá validar o anular dicha documentación.

Una persona sin documentación deja de ser considerada jugador a todos sus efectos (ej.: si su supuesto equipo tenía cuatro componentes, ahora pasaría a tener tres).

Si ha olvidado la documentación (y quiere ir a recuperarla) o si la ha perdido (y quiere hacer una denuncia en la comisaría de policía más cercana para adquirir un resguardo que le valide de nuevo para jugar) tiene el tiempo de los dos avisos reglamentarios que se aplican a cualquier jugador/equipo no presentado para recuperarlo. Pasado este tiempo perderá el encuentro o, en caso de equipos se irá quitando una partida cada cinco minutos hasta que llegue el jugador o, llegado el caso, se pierda el encuentro (*Ver 10.- Llamadas / Tiempo de espera*).

Se debe pedir la identificación personal solo antes de comenzar el encuentro. La negación a ser identificado significa la expulsión de la competición. En campeonatos por equipos lo harán los capitanes, actuando como únicos responsables de la identificación de los diferentes componentes del otro equipo. **No se podrá requerir la documentación al contrincante ni durante el encuentro ni al término del mismo.** (*Ver 17.- Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

Se sancionará al equipo que solicite la documentación durante el enfrentamiento con **la pérdida de la partida en curso y la siguiente si la hubiera.** Si del hecho de

incurrir en esta falta se deriva la invalidez de uno de los jugadores o equipos, se ha de continuar igualmente el encuentro hasta finalizarlo. Es en este momento cuando se solucionarán los problemas de documentación por parte de la organización (Ej.: si al término del encuentro se confirma la ilegalidad del equipo que se puso en duda los posibles resultados serían: un equipo ganador-el legal- y otro descalificado o dos equipos eliminados -perdedor y ganador descalificado-).

Si se ha incurrido en el error de pedir la documentación una vez terminado el enfrentamiento y se da el caso de que el equipo perdedor es el único que tiene su documentación en regla, ambos equipos quedan eliminados.

12. PERÍODO DE CALENTAMIENTO

Antes de comenzar la primera partida se permite a cada jugador realizar tres lanzamientos de calentamiento y adaptación a la diana.

Este período de calentamiento esta limitado a un máximo de **1 minuto por jugador**. En el caso de una demora no justificada se podrá solicitar la intervención de un árbitro, quien podrá aplicar una sanción consistente en la pérdida de un turno. Si el jugador continúa con la infracción se le sancionará con la pérdida de una partida, y si reincide con la pérdida del enfrentamiento. (Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones).

13. ORDEN DE LANZAMIENTO

Para establecer el orden de lanzamiento tanto en individuales y parejas, como por equipos, se realiza el centrado o arrime. (Ver 1. -Reglas generales del deporte del dardo).

Se establece a “cara o cruz” quien centra primero: el ganador del sorteo tiene la opción de centrar primero o ceder el lanzamiento a su contrincante.

En individual y parejas, el ganador del arrime sale en la primera partida y la tercera, y el perdedor sale en la segunda, y así sucesivamente dependiendo del número de partidas a disputar y sin tener en cuenta el resultado de cada una de ellas.

En el caso de equipos, cada capitán designará un representante para centrar. El ganador del arrime elegirá si

ocupa el puesto del equipo A o B en el acta. Los jugadores seguirán el orden de tiro establecido en el acta. En caso de empate, en la última partida saldrá el equipo que ganó el arrime al comienzo del encuentro.

Tanto para los enfrentamientos individuales y por parejas como por equipos, en caso de empate no se volverá a centrar en la última partida.

14. COMIENZO DEL ENCUENTRO / CONFIGURACIÓN DE LA PARTIDA

El jugador que lanza primero debe avisar a su adversario del comienzo del encuentro y ambos deben asegurarse de que la máquina está configurada correctamente.

En caso de terminar una partida, aunque las opciones de juego hayan sido mal configuradas, se considerará a todos los efectos válida. Si ambos equipos se percatan del fallo en la configuración antes de finalizar el juego, se considera que ambos han cometido una falta en esa partida que aún está en curso. La sanción a aplicar por un árbitro de la organización es anular la partida (indiferentemente de que ésta esté al comienzo o muy desarrollada) y deberán empezar de nuevo con los marcadores a cero. (*Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

En individual y por parejas se jugará con las opciones que se especifiquen en el programa del campeonato.

En **Cricket** cada equipo jugará con un solo marcador (es muy importante pulsar el botón "Team" después de poner los dos marcadores para que al final de la partida aparezcan las estadísticas de los cuatro jugadores que han intervenido en la partida).

En **301/501** por equipos se utilizarán los cuatro marcadores, aplicando el reglamento del "bloqueo" (frozen).

En la última partida, puesto que jugarán los cuatro componentes de cada equipo, habrá dos jugadores por marcador (no hay que olvidar pulsar el botón "Team" al configurar la partida para que la regla del "bloqueo" funcione).

Las categorías más altas jugarán con las opciones doble out y diana partida activadas, según dictamine el programa del campeonato.

15. PUNTUACIÓN REGISTRADA EN LA DIANA ELECTRÓNICA

1. La puntuación registrada por la máquina es la puntuación que obtiene el jugador en sus lanzamientos. Los jugadores aceptan que la máquina siempre puntúa correctamente.

No se puede tocar la diana hasta que la máquina indique el final del turno, o el jugador haya lanzado los dardos correspondientes a su turno (sean estos los tres reglamentarios o haya decidido lanzar sólo dos uno o ninguno).

El dardo que se clava en la diana pero la máquina no registra su puntuación no puede ser marcado manualmente, tanto si esta acción es llevada a cabo voluntaria como involuntariamente, y está tipificado como falta en el reglamento. *(Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones).*

Las dos principales causas que hacen cometer esta falta involuntariamente se producen cuando la máquina no ha registrado los tres dardos tirados y por tanto sigue con la diana sensible, o cuando el jugador demora más tiempo del que permite la máquina para retirar sus dardos.

Se ha de reducir la posibilidad de marcar puntos manualmente por error pulsando el botón de cambio de jugador antes de retirar los dardos, pues desactiva la diana temporalmente (alrededor de 2 segundos, el tiempo suficiente para recogerlos con seguridad y que no haya demoras en la partida).

Respecto a las puntuaciones **la única excepción permitida por un árbitro es cuando se trata del “último dardo vencedor” (no será válido si es lanzado antes de tiempo -con el semáforo aún en rojo-).** Sólo puede ser verificado o marcado por un árbitro de la organización. **En ningún caso este dardo ha de ser marcado manualmente por un jugador o se le dará la partida por perdida.** *(Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones).* Consiste en el siguiente caso:

El “último dardo vencedor” será considerado válido por un árbitro, aunque la máquina no lo haya registrado co-

rectamente, siempre y cuando se haya quedado clavado en la diana y sólo en el caso de que hubiera resultado vencedor en la partida de haber sido registrado correctamente.

Ejemplo: Durante una partida de 301, la puntuación de un jugador es de 24 al inicio de su turno. En su primer lanzamiento el dardo se clava en el 9 sencillo pero la máquina no lo registra. En su segundo lanzamiento puntúa un 15 sencillo, dejando al jugador con 9 puntos. En el tercer lanzamiento el dardo se clava en el 9 sencillo, pero la máquina no lo registra tampoco. Al tratarse del «último dardo vencedor», el jugador o el equipo gana/n la partida.

2. Si hay cualquier cuestión respecto al correcto funcionamiento de la máquina se debe parar la partida. No deben manipularse los dardos lanzados ni activar el botón de cambio de jugador. Los capitanes de cada equipo deben intentar ponerse de acuerdo. En el caso de que no encuentren una solución deberán informar a un árbitro. Si no pudiera solucionar el problema el árbitro trasladará la partida a una máquina que funcione correctamente, continuando en cuanto sea posible, con las mismas puntuaciones que había en el momento de suspenderse si es posible transferirla exactamente, si no se comenzará de nuevo sin tener en cuenta el grado de desarrollo.

Si no se puede trasladar la partida porque a causa de un fallo eléctrico no pueda verse el marcador, o porque un fallo en la programación ha desconfigurado la máquina se debe empezar la partida de nuevo en otra diana asignada por la organización.

3. Un dardo lanzado antes de tiempo no puntuará y no podrá repetirse el lanzamiento. (*Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones*).

4. Si un dardo lanzado rebota es considerado lanzado aunque la máquina no lo registre. No se podrá repetir el lanzamiento.

5. Si debido a un corte del suministro eléctrico o a otra causa fuera del control de los jugadores, la máquina se reinicia borrando los marcadores, se debe empezar la partida de nuevo.

16. FIN DE PARTIDA / ENFRENTAMIENTO

FIN DE UNA PARTIDA

El fin de una partida lo dictamina la máquina (o en caso de cometerse alguna infracción un árbitro de la competición) y se produce cuando uno de los contrincantes consigue antes que el otro los objetivos del juego.

Para tener un mejor control de los tiempos en el campeonato las máquinas suelen tener limitadas las rondas de sus juegos. Esta limitación depende del campeonato y se indicará en su programa de juego, aunque normalmente es:

- Cricket: limitado a 20 rondas.
- 301/501: sin límite de rondas.

Llegado el caso de terminar todas las rondas sin haber acabado el juego la máquina dictamina un ganador, pudiéndose dar también un **empate** (en caso de que suceda hay que volver a jugar la partida). **El resultado que dictamina la máquina cuando se acaban sus rondas es inapelable**, y es el único factor a tener en cuenta por el árbitro.

Si por algún motivo se desprograma el número de rondas en la máquina hay que continuar la partida hasta el final. Normalmente, cuando sucede esta circunstancia anómala, la máquina se queda con rondas ilimitadas, aunque no siempre es así, y es posible que cierre en una ronda superior desconocida. Al finalizar la partida, se ha de avisar a un técnico de la organización para que revise la máquina y la vuelva a programar correctamente.

La programación de las máquinas baraja un cúmulo variado de factores para determinar quien es el ganador, y funciona automáticamente sin posibilidad de cambiar sus procedimientos. Estos factores son un compendio entre la cantidad de puntos acumulados en los marcadores y las estadísticas de juego (o medias) con respecto al **número de dardos realmente lanzados y detectados por la máquina** (ej.: a veces la máquina no registra los tres dardos lanzados en un turno, y por tanto, sólo contabiliza como lanzados dos o uno. Igualmente sucede si en un turno sólo lanzamos uno o dos dardos y luego pulsamos el botón de “cambio de jugador”).

Por tanto, aunque lo más común es que el jugador/equipo con más media sea también el que gane el encuentro, no es absolutamente imprescindible para el veredicto emitido por la máquina. Igualmente sucede con el número de puntos en los marcadores.

Al acabar la partida los jugadores deben apuntar las medias proporcionadas en el acta de juego si la organización les ha proporcionado una. Si **un jugador quita las medias** (intencionadamente o no) antes de que puedan apuntarse en el acta, se entiende como una falta y su equipo **será sancionado**. (Ver 17. -Reglamento arbitral: faltas e infracciones).

FIN DE UN ENFRENTAMIENTO

Al final de un enfrentamiento hay que ir sin demora a la mesa de control con el acta bien cumplimentada (si ésta se ha proporcionado anteriormente por la organización) para firmar el boletín, procesarlo y que el campeonato siga su curso normal. **El acta de partido no puede salir de la sala de juego, sólo puede estar en la mesa de control o en la máquina/s asignada/s. El equipo que no cumpla esta norma será descalificado.** (Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas y 9. -Boletín y acta de encuentro).

17. REGLAMENTO ARBITRAL: FALTAS E INFRACCIONES

El Reglamento Arbitral está constituido por todas aquellas reglas o preceptos que se contemplan en los apartados de este libro, así como toda las decisiones no específicamente reglamentadas que tome la organización durante el transcurso del evento.

Para los efectos de este reglamento se aplicarán las siguientes definiciones:

Falta: una transgresión de las normas de juego. Su reiteración durante la partida puede ser motivo de infracción.

Infracción: una transgresión de las normas del campeonato. Normalmente se aplica por motivos ajenos al juego, ya sea por infringir alguna norma de la organización o por motivos referentes a la falta de deportividad o conductas violentas que generen disturbios durante la competición. Suele conllevar **la pérdida de la devolu-**

ción de la fianza y de derechos obtenidos anteriormente para el campeonato.

Sanción: pena que establece la organización para los que infringen el reglamento. Tanto las faltas como las infracciones son motivo de sanción.

La comisión de una falta puede acarrear, según su gravedad, las siguientes sanciones:

- La pérdida de uno o dos dardos que quedaran por lanzar.
- La pérdida de uno o más turnos.
- La pérdida de la partida o comenzarla de nuevo.
- La pérdida del enfrentamiento.

La comisión de una infracción puede acarrear, según su gravedad, una sanción que consista en:

- La pérdida de una partida por circunstancias ajenas a ella o comenzarla de nuevo (aquí actuaría de facto como una falta).
- La pérdida de un enfrentamiento (aquí actuaría de facto como una falta).
- La pérdida de la fianza.
- La expulsión del torneo que se esté jugando en ese momento (lleva implícita la sanción anterior).
- La expulsión del campeonato, del recinto de juego y del Hotel (lleva implícita las sanciones anteriores).
- La no-admisión en futuras ligas y campeonatos (lleva implícita las sanciones anteriores).

Los jugadores tienen la obligación de cumplir con las reglas. Todas las decisiones respecto a las faltas e infracciones que no tengan una penalización especificada en este apartado las tomarán los árbitros y jueces de la organización. Normalmente, la penalización mínima por realizar una falta no especificada, independientemente de cualquier otra medida que se pueda establecer, es la pérdida del turno del jugador que ha realizado la falta. **Las decisiones tomadas por los árbitros, jueces o, en general, por la organización Bullshooter Dart Federation en sus Campeonatos son definitivas.**

FALTAS

Finalizado un encuentro ninguna reclamación puede cambiar su resultado ni los efectos que de él se derivan (el perdedor de un partido finalizado no adquiere

los derechos del ganador aunque se demuestre la invalidez de este equipo o de cualquier otro aspecto sucedido durante el encuentro). Cualquier protesta o duda que pueda surgir debe solucionarse antes de finalizar el enfrentamiento.

FALTAS EN RELACIÓN CON EL TIEMPO:

1. El período de **calentamiento** está limitado a un máximo de **1 minuto por jugador**. Si se sobrepasa este tiempo el árbitro podrá sancionar al jugador con la pérdida del un turno. Si el jugador continúa con la infracción se le sancionará con la pérdida de una partida, y si reincide con la pérdida del enfrentamiento. *(Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas y 12. -Período de calentamiento).*

2. **La duración máxima de un turno es de 1 minuto**. Si se sobrepasa este tiempo el árbitro podrá sancionar al jugador con la pérdida de un turno. Si el jugador continúa cometiendo la infracción se le sancionará con la pérdida de una partida, y si reincide con la pérdida del enfrentamiento. *(Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas).*

3. **La duración máxima de juego de un enfrentamiento en individual/parejas es de 30 minutos**. Si transcurrido este tiempo no se ha finalizado el encuentro, el árbitro (o la organización) podrá dictaminar como ganador al equipo que tenga más puntos si lo considera necesario. *(Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas).*

4. El tiempo máximo de juego de **un enfrentamiento por equipos es de 1 hora**. Si transcurrido este tiempo no se ha finalizado el encuentro, el árbitro (o la organización) podrá dictaminar como ganador al equipo que tenga más puntos si lo considera necesario. *(Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas).*

5. Si los contrincantes (ya sean jugadores o equipos) hace caso omiso a las reglamentaciones dictadas por el árbitro respecto a los tiempos ambos serán sancionados con la pérdida de una partida por contrincante cada cinco minutos (quitar dos partidas al enfrentamiento cada vez que se sanciona) hasta que comiencen o, por el contrario, sean ambos descalificados. *(Ver 8. -Control de tiempo y asignación de dianas).*

FALTAS DURANTE EL ENFRENTAMIENTO:

6. Se debe pedir la identificación solo antes del encuentro. Se sancionará al equipo que solicite la documentación durante el enfrentamiento con la **pérdida de de la partida en curso y la siguiente si la hubiera.** (Ver 11. - *Identificación del jugador*).

7. Distraer al adversario mientras éste realiza sus lanzamientos constituye una falta que podrá ser sancionada a juicio del árbitro con la pérdida de un turno. Si el jugador continúa con la infracción se le sancionará con la pérdida de una partida, y si reincide con la pérdida del enfrentamiento.

8. Se considera falta traspasar la línea de lanzamiento antes de que el dardo toque la diana y la máquina registre el lanzamiento, tanto cuando se arrima como durante toda la partida. En este caso, antes de ser penalizado el jugador que esté cometiendo la falta deberá ser avisado por el capitán del equipo adversario. Si continúa el problema, deberá avisarse a un árbitro oficial que es el encargado de determinar si se está cometiendo una falta. La reincidencia se sancionará con la pérdida del siguiente turno. (Ver 1. -*Reglas generales del deporte del dardo*).

9. Un jugador no puede abandonar la “Zona de Lanzamiento” en su turno. En caso de que salga se entiende que ha finalizado su turno y pierde los lanzamientos que no haya realizado. El sobrepasar parcialmente esta zona durante alguno de los lanzamientos no constituye falta. (Ver 1. -*Reglas generales del deporte del dardo*).

10. Es responsabilidad de ambos contrincantes (jugadores/equipos) asegurarse de que la máquina está configurada correctamente. En caso de terminar una partida, aunque las opciones de juego hayan sido mal configuradas, se considerará a todos los efectos válida. Si ambos equipos se percatan del fallo en la configuración antes de finalizar el juego, se considera que ambos han cometido una falta en esa partida que aún está en curso. La sanción a aplicar por un árbitro de la organización es anular la partida (indiferentemente de que ésta esté al comienzo o muy desarrollada) y deberán empezar de nuevo con los marcadores a cero. (Ver 14. -*Comienzo de encuentro / Configuración de la partida*).

11. **Un dardo lanzado antes de tiempo no puntuará** y no podrá repetirse el lanzamiento. (*Ver 15. -Puntuación registrada en la diana electrónica*).

12. Si un jugador lanza sus dardos cuando los marcadores de la máquina indican el turno de su adversario, se considera falta. Es responsabilidad de cada jugador controlar que los marcadores de la máquina indiquen el turno del jugador correcto antes de su turno. (*Ver 15. -Puntuación registrada en la diana electrónica*).

En estos casos se aplica el siguiente reglamento:

- **Si un jugador lanza uno, dos o los tres dardos en el turno de su adversario pierde dos turnos** (el turno de la ronda en que se cometió la falta y el de la siguiente). Si es posible reparar la infracción mediante un "back up" sólo perderá un turno. Si no es posible y aún queda por lanzar algún dardo en el turno en que se cometió la infracción, el jugador al que le corresponde puede lanzar los que le queden (el infractor seguirá perdiendo los dos próximos turnos).
- **Si un jugador lanza en el turno de su adversario y finaliza la partida, él y/o su equipo pierden la partida.**

13. Si un jugador lanza sus dardos cuando la máquina indica el turno de su compañero de equipo. (*Ver 15. - Puntuación registrada en la diana electrónica*), se considera falta:

- **Si un jugador lanza uno, dos o tres dardos en el turno de su compañero de equipo** antes de detectarse la infracción, se avanzarán los turnos necesarios hasta su posición correcta (utilizando el botón de "Cambio de jugador"). Se reanuda la partida con normalidad, aunque los jugadores del equipo que han realizado la falta pierden su próximo turno. El jugador que ha cometido la infracción no podrá realizar los posibles lanzamientos que le quedasen en el turno que cometió la infracción.
- **Si un jugador finaliza la partida lanzando en el turno de su compañero, el equipo pierde la partida.**

14. Se considera falta cuando un jugador causa el registro de una puntuación de forma manual. (*Ver 15. -Puntuación registrada en la diana electrónica*).

Dentro de este apartado existen tres tipos de falta:

- **Si un jugador marca manualmente una puntuación en el marcador de su adversario** (ya sea intencionadamente o no) se debe avanzar la máquina a la posición correcta y reanudar la partida con normalidad, aunque los jugadores del equipo que han realizado la falta pierden su próximo turno.
- **Si un jugador marca manualmente una puntuación en su propio marcador o en el de su compañero de equipo** (ya sea intencionadamente o no), se debe avanzar la máquina a la posición correcta y reanudar la partida con normalidad, aunque los jugadores del equipo que han realizado la falta pierden sus dos próximos turnos.
- **Si un jugador finaliza una partida marcando manualmente una puntuación en el turno de su adversario o en el de su propio equipo (ya sea intencionadamente o no), él y/o su equipo pierde la partida, quedando anulada la excepción del “último dardo vencedor”.** (Ver 15.- *Puntuación registrada en la diana electrónica*).

15. Si un jugador **finaliza una partida** cometiendo una **falta**, o en el turno en el que él o su compañero han cometido una falta que no ha sido antes sancionada, el jugador o el equipo **pierden la partida**.

16. **Si un jugador quita las medias** (intencionadamente o no) antes de que puedan apuntarse en el acta, su equipo **pierde esa partida**, o en caso de ser el perdedor, la siguiente. (Ver 16. -*Fin de partida / enfrentamiento*).

17. Si un jugador utiliza **dardos no reglamentarios**, él o su equipo, perderá todas las partidas del encuentro donde haya jugado ese jugador. El encuentro se reanuda con dardos legales. No cabe alegación una vez terminado el enfrentamiento.

18. Cualquier **fallo en la máquina debido a la acción intencionada o no de algún jugador, tendrá como resultado la pérdida de la partida** para el equipo del jugador que ha realizado la falta. **Dar golpes fuertes o puñetazos a los botones de la máquina o a los sectores de la diana, así como patadas o cualquier otro tipo de agresión a la máquina de dardos (así como al**

resto del equipo puesto a disposición de los jugadores) durante el transcurso del campeonato constituye una falta que puede ser sancionable. Su penalización puede variar a juicio del árbitro y los jueces de la organización, pudiendo tipificarse como una falta (que variaría desde la pérdida del siguiente turno, a la de la partida o el enfrentamiento completo), o como una infracción (que implicaría la expulsión del campeonato así como la pérdida de los derechos adquiridos por haber jugado la Liga y la no admisión en futuras ligas o campeonatos). (Ver punto 1 de Infracciones).

FALTAS GENERALES

19. Una conducta poco ética o poco deportiva según el criterio de un árbitro o de la organización, podrá constituir falta (ver punto 1 del apartado “Sanciones”).

20. Cualquier jugador o equipo que realice tres faltas en un encuentro, perderá el encuentro.

21. La violación de cualquier regla puede constituir una falta.

INFRACCIONES

Las decisiones tomadas por los árbitros, jueces o, en general, por el personal de la organización Bullshooter Dart Federation en sus Campeonatos son definitivas.

1. Cualquier **conducta inapropiada** (ej.: embriaguez, agresiones verbales y/o físicas, atentar agresivamente contra el material del campeonato, etc.) será motivo de expulsión. El punto 18 de las “Faltas” es aquí igualmente sancionable como infracción. (Ver 4. - *Conducta deportiva y vestimenta*).

2. Ir vestido inadecuadamente puede ser sancionado con la expulsión del campeonato. (Ver 4. - *Conducta deportiva y vestimenta*).

3. Si la organización determina que un jugador o equipo está **incorrectamente clasificado** según los resultados obtenidos durante el campeonato, serán eliminados. (Ver 5. - *Clasificación*).

4. Los equipos que superen un 20% la media de

corte de su categoría serán eliminados. (Ver 5. - *Clasificación*).

5. Los **equipos** que se presenten al campeonato **con menos de 4 jugadores serán eliminados** y perderán el derecho a la devolución de la fianza. (Ver 6.- *Composición de los equipos / Fianza*).

6. **Los equipos de 5 jugadores que se presenten a un enfrentamiento en la competición sólo con cuatro de sus componentes podrán jugar pero no se les devolverá la fianza.** (Ver 6.- *Composición de los equipos / Fianza*).

7. Aquel **equipo** que **no se presente para iniciar cualquier encuentro** del campeonato perderá el derecho a la devolución de la fianza. (Ver 6. - *Composición de los equipos / Fianza*).

8. El hecho de que un **jugador/equipo haya sido descalificado por incumplimiento de las normas** puede conllevar la pérdida de la devolución de la fianza así como la pérdida de derechos obtenidos anteriormente para el campeonato.

9. **El acta de partido no puede salir de la sala de juego. Tiene que estar en la mesa de control o en la máquina. El equipo que no cumpla esta norma será descalificado.** (Ver 8. - *Control de tiempo y asignación de dianas* y 9. - *Boletín y acta de encuentro*).

10. **No se puede falsificar un acta en sus componentes o en sus medias parcial o totalmente, así como firmarla para dar como finalizado un enfrentamiento que en realidad no se ha jugado. Se sancionará a los dos jugadores/equipos con la expulsión del campeonato.** (Ver 9. - *Boletín y acta de encuentro*).

11. La violación de cualquier regla puede constituir una infracción.

NOTA: Bullshooter Dart Federation tiene como objetivo promover la deportividad y el buen ambiente en sus campeonatos entre todos sus jugadores. Dado que es imposible arbitrar todas las partidas, la organización usa las sanciones aquí mencionadas como instrumentos para resolver conflictos irreconciliables, o que no han podido ser resueltos con anterioridad por los jugadores en sus diferentes enfrentamientos.

Bienvenidos darderos,

Bullshooter Dart Federation os quiere agradecer vuestra participación en este campeonato.

Como en años anteriores esperamos un gran campeonato con representación de muchas provincias.

Recordad que durante el campeonato el respeto y la consideración por todos tus compañeros se debe practicar tanto como tus mejores «tiradas».

Este librito es para tu beneficio, la mayoría de las preguntas que puedas tener sobre reglas generales del deporte del dardo y formatos de juego han sido respondidas en estas páginas.

Aconsejamos que consultes el libro ante cualquier duda.

Mucha suerte.



BULLSHOOTER DART FEDERATION