

REGLAMENTO Y NORMATIVA LIGA, COPA Y EVENTOS. 2017 Y SUCESIVOS.



Connection
DARTS

C9



Normativa.

- A.** El Reglamento existe para resolver problemas que puedan ocurrir, pero hacemos llamamiento al sentido común, a la ética y a la deportividad de los capitanes y jugadores para resolver los problemas que se vayan presentando y que quizás no estén enmarcados en este reglamento. En todo momento debe existir una actitud de respeto y ética, tanto por parte de los jugadores como de público.
- B.** La partida de dardos se considera siempre una actividad de local, no forzosamente la principal, y que por lo tanto ambos equipos deberán adecuarse a las actividades que allí se realizan.
- C.** Este reglamento constituye el conjunto de normas por las cuales se regirán todas las competiciones de dardos organizados por Connection Darts Canarias. Las normas de campeonatos se consideran siempre adicionales a este Reglamento.
- D.** En casos de conflictos o sucesos no cubiertos por este Reglamento la Organización Deportiva se reserva el derecho de tomar las decisiones pertinentes.
- E.** La inscripción de un jugador en las ligas o campeonatos organizados por Connection Darts Canarias, supone la aceptación tácita de este Reglamento, y en su caso de las normas adicionales que se publiquen.
- F.** Se recuerda que la liga On-Line se basa en Internet y que puede haber mal funcionamiento ajeno totalmente a la dirección deportiva de este evento, tales como mal funcionamiento de la línea Adsl del local (corte por suministro, caída de servicio o servidores) o inclusive mal funcionamiento del hardware por mal encendido, apagado, subida de tensión etc. La dirección deportiva se reserva el derecho de obrar en consecuencia para la resolución o relanzamiento del partido para otro día.

Reglamento

Horario de juego.

Los días de partido en el caso de ser la Liga Flipper Online serán los miércoles, jueves y viernes, según categoría.

El día de juego tendrá que estar como mínimo cuatro jugadores titulares a las 21:00 introduciendo la alineación del partido y estando en cuadrante de juego en espera a las 21:15. Si a las 21:15 el equipo contrario no se ha conectado se debe de hacer una llamada o mensaje de "Whatsapp" a la División Deportiva al teléfono de liga 650 443 093 para anunciar la no comparecencia, la División Deportiva tendrá otros 15 minutos para localizar al equipo contrario a las 21:30 el partido se dará como ganado al equipo presente, si la División Deportiva da el visto bueno.

Jugadores

- A.** Cada equipo de Liga estará formado inicialmente por cuatro jugadores, pudiendo inscribir otros cuatro suplentes como máximo, los cuales previamente se habrán dado de alta en la máquina con todos los datos que se piden.
- B.** Sólo podrán hacer fichajes nuevos en un equipo hasta el final de la primera vuelta de la liguilla en curso, siempre que no hallan excedido el límite de jugadores suplentes y la media del jugador a fichar no sobrepase la media de categoría o nivel del equipo.

- C. Todo jugador que intervenga en una partida con un equipo que no le corresponda o que no esté inscrito correctamente, será suspendido por cinco partidos y el equipo infractor perderá la partida (que no el partido) en la que hubiese participado.
- D. Todo jugador tiene la obligación de llevar una conducta educada en todo momento, se dispondrán sanciones a los jugadores que incurran en este apartado.

Aplazamientos

- A. Por regla general las partidas no se deben aplazar, pero si adelantar, no obstante, la División Deportiva entiende que surgen imprevistos de última hora que hace necesario un aplazamiento, ya sea deportivo, fechas, mal funcionamiento de la máquina, pérdida de conexión de Internet, cierre de local de juego, etc. En estos casos el acuerdo entre los capitanes y la Organización deportiva debe ser consensuada, y en todo caso no se podrá aplazar una partida más allá de una jornada de liga. Si el problema es ajeno a los equipos, la División Deportiva se reserva la última palabra.
- B. El equipo que desee hacer aplazamiento o cambio de fecha deberá anunciarlo al menos dos días antes de la fecha y hora prevista para la celebración del partido. Cualquier cambio de fecha u hora será notificado a la División Deportiva antes de la fecha prevista para el partido. Siendo los capitanes de los equipos los responsables de poner día y hora y aceptado como corresponde a la División Deportiva. La División Deportiva no se hará cargo de informar a los equipos implicados en posibles cambios de fecha por aplazamiento, eso es responsabilidad de ambos Capitanes de equipo y siempre bajo la supervisión de la División Deportiva. En el momento que se aplaza hay que indicar día de juego, vale aplazar y no poner fecha de juego. Siempre no irse mas allá de una jornada de liga.
- C. El equipo que no se presente sin avisar o sin causa justificada recibirá una sanción que puede ser, si la División Deportiva así lo considera, con la pérdida de tres puntos en la clasificación general, por supuesto también el partido en cuestión y un aviso de descalificación. En el caso de que no se llegue a ningún acuerdo sobre la nueva fecha, la División Deportiva dictará una fecha definitiva, tomando en cuenta como base las fechas propuestas por ambos equipos. La no presentación de un equipo sin justificación previa en tres ocasiones será motivo de descalificación de la liga. En este caso, todas las partidas que hayan jugado serán nulas dependiendo de la altura de liga, (ida o vuelta) la clasificación general se modificará acorde a estos resultados.

NORMAS GENERALES

- A. La línea de tiro siempre deberá estar a normativa 3,00 metros en hipotenusa del centro de la diana al suelo. Todos los jugadores deberán tirar desde detrás de la línea. Los jugadores pueden inclinarse por encima de la línea pero deben mantener los pies detrás de esta hasta que el último dardo haya impactado en la diana. Queda prohibido mover la distancia de la máquina, con sanción de la pérdida de las partidas o partidos.
- B. Cada jugador tendrá tres dardos por turno. Todos los jugadores tienen el derecho a saltarse todos o algunos de sus lanzamientos.
- C. En un partido presencial cualquier dardo tirado cuenta como lanzamiento aunque no haya sido registrado por la máquina. Los dardos que rebotan del tablero y los que ni lo alcanzan, también se cuentan como lanzamiento. No obstante el jugador contrario tiene la facultad de permitir, si así lo considera oportuno, volver a lanzar el dardo caído. (por caballerosidad) si es partido online, la máquina es la que determina si el dardo ha sido lanzado y si la máquina no recogiera el impacto y el dardo estuviese clavado incluso en el recojedardos se deberá pulsar el símbolo "out" dando el dardo como perdido, nunca marcar con la mano. si vuelve a no ser marcado entonces se llama a la organización para consulta. Los dardos deben lanzarse únicamente cuando así lo indique la máquina y su turno le corresponda. Si se lanzase un dardo antes de que la maquina dé turno, el dardo sería perdido y también se deberá pulsar el símbolo "out" en el dardo o dardos sobrantes.

Sanciones

- A. La División Deportiva ha intentado contemplar todos los posibles problemas que pueden ocurrir en el transcurso de un campeonato de liga, sin embargo, en el caso de que ocurra cualquier imprevisto, la organización tiene la potestad para imponer las sanciones pertinentes (aunque no estén publicadas en este reglamento), las cuales serán de obligado cumplimiento para todos los participantes. El jugador o equipo que no cumpla dichas sanciones, será descalificado automáticamente de las siguientes competiciones que organice Connection

Darts Canarias. Como se explica en la normativa “En todo momento debe existir una actitud de respeto y ética, tanto por parte de los jugadores como de público” los insultos, agresiones, amenazas serán sancionados con la pérdida de puntos, premios o inclusive expulsión, se considerará como grave esta infracción y como muy grave si va dirigida a la dirección deportiva o integrante de la empresa propietaria de Connection darts Canarias.

- B.** Las cámaras de la máquina deberán estar siempre limpias para recoger toda la información del tiro. Ocultar o tapar o impedir la visión de estas será sancionado con el partido perdido y tres puntos de la clasificación general, pudiendo incluso llegar a sanciones mayores si se aprecia intencionalidad.

Hay momentos que por el ancho de banda es posible que las cámaras no se vean, es obligación informar a la dirección deportiva, si esta considerara que hay que seguir jugando se deberá continuar con la partida obligatoriamente, ya que la partida se graba y se puede después visionar.

Capitán

- A.** Su figura es muy importante ya que muchas veces, depende de su buena mano o mala gestión que el equipo funcione mejor o peor, no solo a nivel de juego, sino de buena camaradería y armonía entre los componentes del equipo.

- B.** Las principales funciones del capitán son:

- Convocar reuniones periódicas con sus jugadores para tratar cualquier duda o reclamación que estos tengan.
- Debe preocuparse de que sus jugadores no falten a los encuentros.
- Ser responsable de hacer las llamadas oportunas a la División Deportiva.
- Los capitanes de los equipos, son los únicos que pueden hacer reclamaciones y representar al equipo.
- Debe preocuparse por el funcionamiento de la máquina inclusive que las cámaras tengan su rendimiento óptimo.

¿Si se pierde la conexión o se paraliza durante una partida de liga, como actuar?

Es posible que durante una partida o partido se pierda la conexión o la imagen se quede congelada y no se pueda seguir, si dura mas de un minuto la actuación debe de ser salir con el botón de retorno hasta el final, esperar 10 segundos y volver a introducirse a Ligas y recomenzar, se deberá de meter el pin de equipo (que es siempre cualquier pin del jugador del equipo, entonces se debería de reanudar el partido en el lugar donde justo se paralizó, es posible aunque no normal que la señal emitida por la máquina no acabe llegando al servidor y es posible que vuelva a relanzar la partida al principio, teniendo que recomenzarla inevitablemente.

Si el problema persiste y no se puede seguir la partida se aplaza hasta poder retomar la conexión, la fecha de recomienzo debe ser consensuada y nunca mas allá del siguiente partido.

Se ruega un poco de paciencia ya que estos inesperados problemas no suelen ser de la máquina sino de la conexión a Internet.

Disposición de Liga C₉ Flipper On Line

El Partido en la liguilla de grupos de (Oro, Plata y Bronce), constará de 8 partidas individuales al 501, 4 partidas al 501 master parejas, 4 partidas al Cricket team parejas (diana 25/50), total 16 partidas que se jugaran según plantilla. La salida la tendrá siempre el equipo de casa la primera partida, luego alternará.

En la Clasificación general, partido ganado 3 puntos, partido perdido 1 punto.

En caso de empate ambos equipos obtendrán 2 puntos.

Para todos los niveles hay que tener en cuenta el Freeze o bloqueo, es decir que si el equipo contrario tiene menos puntos en su suma de pareja que el resto que queda a la otra pareja, no dará cierre y ocasionará bust si se hace, la máquina lo marca poniendo en negro la suma.

En el caso de Oro los cuatro primeros de cada grupo pasarán al cuadrante A, de doble k.o, y del 5 hacia abajo jugarán para el cuadrante B, de doble k.o. En el caso de plata y bronce al haber 10 equipos por grupo, los cuatro primeros clasifican directos al cuadrante A, del quinto al sexto clasificarán directos al cuadrante B. y del séptimo al décimo tendrán que jugarse las dos últimas plazas a un solo partido. Estos cuadrantes definen los premios y la clasificación final.



ACTA LIGA NACIONAL OFICIAL FEDE 501 EQUIPOS

FEDE 2015,SL - Avda. Fuente Nueva, 8 - nave 63
 28703 S.S. de los Reyes (Madrid) - Teléfono: 91 013 31 74
 E-mail: info@fedes.es Facebook: fedemadrid

FECHA	LOCAL	GRUPO	PROVINCIA
-------	-------	-------	-----------

EQUIPO LOCAL

TITULARES	1.	DNI	
	2.	DNI	
	3.	DNI	
	4.	DNI	
SUPLENTE	5.	DNI	
	6.	DNI	

501 INDIVIDUAL				501 PAREJAS				501 INDIVIDUAL				CRICKET PAREJAS CIERRE 1			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
						*						*			
				*			*						*		
					*									*	
															*

PARTIDAS GANADAS

EQUIPO VISITANTE

TITULARES	1.	DNI	
	2.	DNI	
	3.	DNI	
	4.	DNI	
SUPLENTE	5.	DNI	
	6.	DNI	

501 INDIVIDUAL				501 PAREJAS				501 INDIVIDUAL				CRICKET PAREJAS CIERRE 1			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
					*							*			
						*							*		
				*			*							*	
															*

PARTIDAS GANADAS

OBSERVACIONES: _____

RESULTADO FINAL			
CASA	Firma capitán equipo Local	VISITANTE	Firma capitán equipo Visitante

*Ejemplo de cuadrante para todos los niveles, observar que ya están definidos los lugares de juego en base a la clasificación de liguilla, para Oro en ronda de ganadores y primera de perdedores será a doble partido, en plata y bronce a un solo partido.



CUADRANTE A

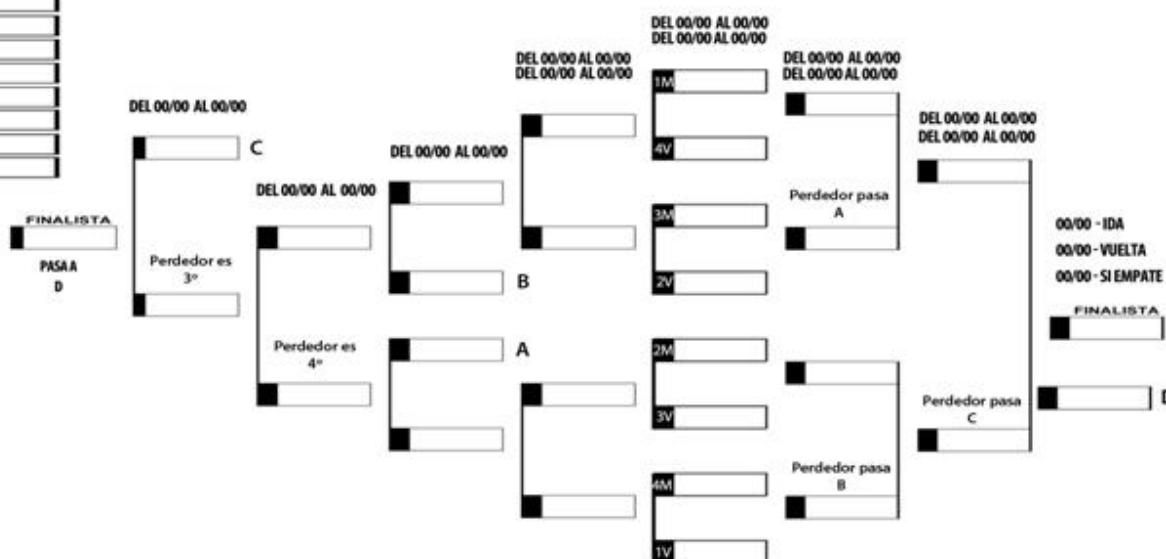
GRUPO

Pos.	Equipo	Puntos	PJ	PG	PE	PP	SF	SC	AV
1									
2									
3									
4									

GRUPO

Pos.	Equipo	Puntos	PJ	PG	PE	PP	SF	SC	AV
1									
2									
3									
4									

1
2
3
4
5
7
7



Premios o becas.

El premio de las becas se podrá usar para participar en el campeonato FedeConnection del año correspondiente, para paliar el precio del billete de avión, estancia de los días necesarios, e inscripción en el campeonato. Estará limitado por un máximo económico que aparecerá en las normas y premios del evento, todo lo que sobrepase esta cantidad será abonado por el jugador o equipo en cuestión.

NIVEL ORO - 1ª Fase - En cada grupo de Nivel Oro al termino de liguilla de grupo que tendrá ida y vuelta, clasificarán los cuatro primeros de cada grupo a la 2ª Fase, al cuadrante A, y los cuatro últimos al cuadrante B.

CUADRANTE A

1º 850 becas
2º 700 becas
3º 400 becas
4º 300 becas
5º 250 becas
6º 250 becas
7º 200 becas
8º 200 becas

CUADRANTE B

9º 300 becas
10º 200 becas
11º 175 becas
12º 150 becas
13º 125 becas
14º 125 becas
15º 125 becas
16º 125 becas

NIVEL PLATA - 1ª Fase - En grupo de Nivel Plata al término de liguilla de grupo (miércoles y viernes) Clasifican los 4 primeros de cada grupo al cuadrante A
Clasifican el 5º Y 6º de cada grupo directos al cuadrante B.
y del 7º al 10º tendrán que jugarse las dos últimas plazas del grupo para el cuadrante B a un sólo partido, 7º contra 8º y 9º contra 10º. Estos cuadrantes definen los premios y la clasificación final.

CUADRANTE A

1º 600 becas
2º 450 becas
3º 350 becas
4º 250 becas
5º 175 becas
6º 175 becas
7º 125 becas
8º 125 becas

CUADRANTE B

1º 250 becas
2º 175 becas
3º 150 becas
4º 150 becas
5º 100 becas
6º 100 becas
7º 100 becas
8º 100 becas

Fuera de cuadrante
Del 9º al 12º 75 becas

NIVEL BRONCE - 1ª Fase - En grupo de Nivel Plata al término de liguilla de grupo (A y B)
Clasifican los 4 primeros de cada grupo al cuadrante A
Clasifican el 5º Y 6º de cada grupo directos al cuadrante B.
y del 7º al 10º tendrán que jugarse las dos últimas plazas del grupo para el cuadrante B a un sólo partido, 7º contra 8º y 9º contra 10º. Estos cuadrantes definen los premios y la clasificación final.

CUADRANTE A

1º 450 becas
2º 400 becas
3º 350 becas
4º 200 becas
5º 150 becas
6º 150 becas
7º 100 becas
8º 100 becas

CUADRANTE B

1º 200 becas
2º 150 becas
3º 100 becas
4º 100 becas
5º 100 becas
6º 100 becas
7º 75 becas
8º 75 becas

Fuera de cuadrante
Del 9º al 12º 50 becas

.

Para participar en la Liga Online Flipper es requisito indispensable el pago de la “Cuota de Liga” de cantidad estipulada en las normas y premios del evento pudiendo estar fraccionada en cuotas de 50 euros cada una. El equipo que no haya satisfecho el total de la “Cuota de liga” no podrá disfrutar del premio, la cuota debe ser siempre satisfecha aun cuando el equipo no termine la liga por cualquier circunstancia.

La cuota será de 50€ por equipo, total liga 250 euros por equipo.

Cualquier infracción que se pueda observar durante las partidas se deberá recoger la información del número de partida y jugador, para llamar inmediatamente al teléfono deportivo, arbitrando si fuera necesario y posible ese mismo día. Las reclamaciones del día posterior al partido no serán arbitradas. El local y el capitán del equipo es el responsable de que la línea de Internet y el router esté en plena disposición y funcionamiento para la práctica de los dardos On Line, cualquier caída o cierre de puertos debe ser subsanada por el propietario del establecimiento. En el caso de pérdida de la imagen de alguna de las cámaras se deberá poner en contacto con la dirección deportiva, es posible que las cámaras no se vean por cuestiones de ancho de banda, pero sí se graba la partida, luego se deberá seguir jugando con el consentimiento de la Dirección Deportiva.

A este Reglamento se le irán añadiendo anexos para los posibles puntos que no hayan sido tocados y serán norma aplicables modificantes o integrantes de este.

Anexo 15/16

Jugadores de cantera y fichajes.

Todo local que disponga de dos o más equipos en distinta categoría, podrá utilizar este anexo siempre que esté en la siguiente reglamentación:

- Se podrá utilizar “jugador de cantera” siempre que sea para pasar de menor a mayor categoría nunca al revés. Con un máximo de dos (o tres*) jugadores (con consentimiento de la dirección deportiva) siempre y cuando el equipo al que cubren tenga plaza de fichaje y no sobre pase la

media del equipo con el que comenzó la liga. Recordar que no se puede dar de baja a ningún jugador una vez comenzada la competición.

Para poder ser legal se deberá contar con el visto bueno de la dirección deportiva.

- Los fichajes estarán siempre bajo la aprobación de la dirección deportiva y sólo se podrán solicitar durante la primera vuelta de la liga según reglamento apartado B sección Jugadores. En el caso de que un equipo se quede sin jugadores o con menos de cuatro en algún momento de la liga, se podrá solicitar nuevos fichajes e inclusive cambio de sede si fuera necesario.

Desde la Dirección Deportiva de Flipper Darts queremos darle la bienvenida y rogarle una máxima comprensión a los problemas que deriven de estas competiciones, ya que somos pioneros en Canarias de las Ligas On Line y nos debemos a el perfecto funcionamiento de hardware y software, si estos fallaran comprendan que no esta en nuestras manos la posible solución y que estaremos trabajando para subsanarlas.

Un cordial saludo,