



LIGA DE EQUIPOS PRESENCIAL 2024 - 2025

INFORMACIÓN GENERAL:

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

Fecha INICIO semana del 30 de Septiembre 2024.

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

Hora de juego jornada de liga 21:30H.

Inscripción por equipo 60€.

Todos los datos de los jugadores de la liga oficial Bullshooter Valladolid quedaran registrados en un fichero de la organización en cumplimiento de la L.O 15/1999 de protección de datos de carácter personal, estos datos serán guardados con la finalidad de gestionar los compromisos derivados de la organización. Para cualquier tipo de modificación o cancelación de datos dirigirse directamente a la organización.

Los equipos inscritos tienen que marcar **MÍNIMO TRES DÍAS DE JUEGO** en formulario de inscripción.

Los equipos inscritos **SOLO PUEDEN ELEGIR EL DÍA DE JUEGO COMO EQUIPO LOCAL.**

Los equipos inscritos que superen 2.60 M.P.R media de equipo, jugaran en la liga Online Presencial 2024 - 2025.

NORMAS GENERALES:

El desconocimiento de las normas no excusa su cumplimiento.

Los equipos inscritos en la liga oficial de dardos Bullshooter Valladolid aceptan todas las normas automáticamente.

En caso de cualquier conflicto o de que puntualmente se puedan dar situaciones que no estén recogidas en este reglamento la organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de sus normas sin previo aviso para un mejor funcionamiento de la liga.

Los jugadores de esta competición están obligados a guardar la compostura en todos los establecimientos que participen en la competición, así como queda totalmente prohibido el maltrato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.

Para que un equipo pueda obtener su premio correspondiente deberá haber jugado el 100% de todas sus partidas antes de la última fecha fijada por la organización.

Para realizar la media de equipo la organización tendrá en cuenta el ranking de los cuatro mejores jugadores, sean titulares o suplentes.

Los equipos nuevos en la liga oficial de Bullshooter Valladolid se incluirán en las categorías correspondientes según rankings y referencias que la organización crea oportuno.

La organización se reserva el derecho de admitir o expulsar a un jugador o a todo el equipo.

NORMAS DE EQUIPOS:

El formulario de inscripción de los equipos debe estar cumplimentado en su totalidad.

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

Los capitanes de los equipos serán agregados a un grupo de WhatsApp, este grupo de WhatsApp será solo informativo, en este grupo se publicará toda la información de la liga de equipos.

Los equipos estarán formados con un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de ocho jugadores.

En cada jornada de liga podrán jugar todos los jugadores del equipo, estableciendo siempre cuatro titulares con opción de ser cambiados por el resto de jugadores.

Está totalmente prohibido jugar con el nombre de otro jugador o rotar los turnos en nombre de un jugador.

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

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

LOCALES Y HORA DE JUEGO:

Si un equipo desea cambiar de local de juego deberá comunicarlo a la organización, al equipo contrario y a su local de juego.

Si el día de jornada de liga el local presenta algún problema ajeno al equipo, el equipo podrá cambiar la jornada de ida por la jornada de vuelta con el consentimiento de la organización y del local de juego, si esa jornada de liga no se puede jugar en el otro local de juego quedara aplazada.

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

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

Si un local de juego cierra definitivamente se podrán cambiar las jornadas de liga a otro local de juego con el consentimiento del equipo y de la organización.

Las jornadas de la liga de equipos comenzaran a las 21:30H con un margen de cortesía de 30 minutos.

La hora de comienzo de algún equipo podrá ser variada con previo aviso de la organización, cuando algún tipo de horario sea modificado solo habrá 15 minutos de cortesía.

MODALIDAD DE JUEGO:

La modalidad de juego en la liga de equipos es combinada con cuatro juegos del 501 y cinco juegos TEAM CRICKET 400, nueve juegos por jornada de liga.

En los juegos de 501 el límite es 20 rondas (FREEZE RULE activado), la puntuación de la diana sencilla tiene el valor de 50 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

En los juegos TEAM CRICKET el límite es de 20 rondas por partida, la diana sencilla tiene el valor de 25 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

En los juegos del 501 con la opción (D.I-D.O entrada doble salida doble), la puntuación de la diana sencilla tiene el valor de 25 puntos y la diana doble tiene el valor de 50 puntos.

Las jornadas de liga estarán establecidas en un calendario con jornadas de ida y jornadas de vuelta, una jornada de liga por semana.

El calendario de la liga de equipos se mostrara en la web www.bullshootervalladolid.com o en la maquina en el apartado LEAGUE MENU - CALENDARIOS.

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

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

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

La alineación establecida por el equipo solo podrá ser modificada antes de comenzar el juego nº 1 (1º set 501), antes de comenzar el juego nº 5 (2º set CRICKET 400) la maquina nos permitirá hacer los cambios que deseemos con cualquier jugador del equipo y antes de comenzar el juego nº 9 (3º set CRICKET 400) la maquina nos volverá a permitir hacer los cambios que deseemos con cualquier jugador del equipo.

EXCEPCIÓN DE EQUIPOS:

Los equipos podrán estar formados por más de ocho jugadores por equipo si la organización lo permite.

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

Si en una jornada de liga un equipo solo tiene tres jugadores y el equipo rival da el consentimiento se permitirá jugar la jornada de liga con tres jugadores, en **modo ausente**. En este caso se dará de alta en la maquina un jugador nuevo con el nombre de AUSENTE, cuando aparezca este jugador AUSENTE en la alineación de juego, jugara en ese marcador el jugador que menos media tenga en cricket de los dos jugadores que estén libres en ese juego, el **modo ausente** solo se podrá utilizar un máximo de tres jornadas durante la liga.

Si en una jornada de liga un equipo consta de solo tres jugadores en su equipo y el equipo rival no da el consentimiento al **modo ausente** se podrá jugar la jornada de liga. En este caso se dará de alta en la maquina un jugador nuevo con el nombre de AUSENTE, cuando aparezca este jugador AUSENTE en la alineación de juego se pulsara el botón rojo para saltar el turno de juego del jugador ausente.

Si en una jornada de liga se espera al cuarto jugador la media hora después de la cortesía y ese jugador no llega a la jornada de liga se podrá aplicar el modo ausente consentido o el modo ausente no consentido.

Si en una jornada liga se presentan menos de tres jugadores contara como jornada de liga no presentada.

La organización no se hace responsable de ningún tipo de alineación indebida después de que finalice la jornada de liga.

FICHAJES:

Para realizar cualquier tipo de fichaje cuando la liga ha comenzado deberá ser notificado a la organización con previo aviso.

Para realizar cualquier tipo de fichaje cuando la liga a comenzado, el ranking del jugador o jugadores (M.P.R cricket) no podrá alterar la media del nivel del grupo.

Si un jugador es fichado por un equipo cuando la liga a comenzado y no avisa a la organización y a su vez altera la media del nivel del grupo, este jugador será expulsado de la competición y a su vez serán anuladas todas las partidas ganadas por este jugador dándose las como ganadas al equipo contrario.

Se permitirán fichajes durante todas las jornadas de liga, siempre que el ranking del jugador o jugadores (M.P.R cricket) no altere la media del nivel del grupo.

La organización se reserva el derecho de admitir o no admitir a cualquier tipo de jugador como nuevo fichaje.

JORNADAS DE LIGA APLAZADAS:

Para poder aplazar una jornada de liga se deberá avisar al capitán del equipo contrario y a la organización con un mínimo de antelación de **TRES HORAS**.

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

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

Si un equipo avisa al capitán del equipo contrario con menos de tres horas de antelación para aplazar una jornada de liga quedara a expensas de la decisión del otro equipo.

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

Si un equipo aplaza una jornada de liga y concreta una fecha para jugar esa jornada de liga, se podrá re-aplazar la jornada de liga si se avisa al equipo contrario y a la organización con un mínimo de tres horas de antelación.

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

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

Los equipos no podrán tener más de **TRES** jornadas de liga aplazadas.

Las jornadas de liga no podrán estar aplazadas durante un periodo máximo de **TRES semanas** después del día del aplazamiento.

La antepenúltima, penúltima y última jornada de liga no podrán estar aplazadas durante un periodo máximo de **DOS semanas** después del día del aplazamiento.

Siempre que se aplaze una jornada de liga los capitanes de los equipos deberán ponerse de acuerdo para jugar esa jornada de liga, los equipos a los que les han aplazado la jornada de liga tienen prioridad para elegir día de juego, si no se llega a un acuerdo entre los capitanes de los equipos, el equipo al que le han aplazado la jornada de liga deberá proponer tres días alternativos de la semana para jugar esa jornada de liga.

Los capitanes de los equipos tienen que avisar a la organización con la fecha acordada que se va a jugar la jornada de liga aplazada.

En caso de que los capitanes de los equipos pongan fecha a una jornada de liga aplazada y no avisen a la organización y coincidan dos jornadas de liga en el mismo local de juego, una de jornada de liga oficial y otra de jornada de liga aplazada siempre tendrá prioridad la jornada de liga oficial del calendario.

Las jornadas de liga pueden ser adelantadas con el consentimiento de los dos equipos y avisando a la organización.

La organización se reserva el derecho de obligar a jugar o repetir cualquier jornada de liga.

PUNTUACIÓN DE LIGA DE EQUIPOS:

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

EJEMPLO. Durante una jornada de liga el equipo local gana 6 - 3 al equipo visitante, el equipo local suma seis puntos y el equipo visitante suma tres puntos a la clasificación general.

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

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

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

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

Resultados jornada 1: **Equipo A** (5 - 4) **Equipo B**

Resultados jornada 7: **Equipo B** (7 - 2) **Equipo A**

Suma de puntos de los dos enfrentamientos: **Equipo A**: 7 / **Equipo B**: 11

Desempate a favor de **Equipo B**

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

Si un equipo es retirado de la liga de equipos durante la ronda de ida, se contabilizaran 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de ida y de las jornadas de la ronda de vuelta con el equipo retirado.

Si un equipo es retirado de la liga de equipos durante la ronda de vuelta y ha finalizado la toda las jornadas de la ronda de ida, se contabilizaran 0 a 0 todos los resultados de las jornadas de la ronda de vuelta con el equipo retirado.

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

La clasificación de la liga de equipos se mostrara en la web www.bullshootervalladolid.com o en la maquina en el apartado LEAGUE MENU - CLASIFICACIONES.

INCIDENCIAS Y SANCIONES:

En la liga de equipos cualquier tipo de incidencia deberá de ser notificada a la organización.

Si durante una jornada de liga un equipo o jugador falta el respeto hacia otro equipo o tiene un mal trato de la maquina se deberá avisar a la organización, la organización procederá si fuera necesario a la sanción del equipo o del jugador e incluso podrá ser eliminado de la competición.

Si un equipo no se presenta a una jornada de liga, se le contara como NO PRESENTADO y no obtendrá ningún punto esa jornada de liga, los nueve puntos se le sumaran al equipo contrario.

Si un equipo no se presenta a una jornada de liga, el equipo contrario deberá avisar a la organización para poder tomar las medidas oportunas.

Si un equipo no se presenta a una jornada de liga, de la jornada de la ronda de ida en el local del equipo contrario, la jornada de la ronda de vuelta se jugara en el local del equipo contrario.

Si un equipo no se presenta a **dos** jornadas de liga será eliminado de la competición, ese equipo no podrá tener acceso al Campeonato Europeo.

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

Si un equipo es eliminado de la liga de equipos y en las próximas temporadas vuelve a inscribirse en la liga de equipos tendrá que abonar una fianza de 120 € más la inscripción correspondiente, si en esa nueva temporada no se presenta a una jornada de liga perderá 60 € de la fianza, si no se presenta a dos jornadas de liga perderá 120 € de la fianza, y será eliminado de la competición. Si finaliza la liga por completo se le abonará la fianza de 120 €.

Si durante una jornada de liga la máquina comete algún fallo leve se podrá seguir jugando con el consentimiento de los equipos.

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

Si la organización tiene algún tipo de pérdida de datos de una jornada de liga por una avería de la máquina, la organización subsanará esa avería sin alteración de los datos. Si los datos de la jornada de liga no pueden ser recuperados, serán introducidos manualmente en el sistema por la organización.

Si un dardo es lanzado y está clavado o no en la diana, No se podrá marcar manualmente con la mano, se procederá a pulsar el botón rojo para eliminar ese dardo, de no ser así podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdido el juego.

No está permitido lanzar dardos en el juego del cricket una vez el jugador no tenga opciones de sumar puntos, esto podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdido el juego.

Si la organización detecta que algún jugador o equipo está cometiendo algún tipo de anomalía tomará las medidas oportunas, podrá ser motivo de sanción y se le dará por perdidos los juegos oportunos o la jornada de liga, otorgando los puntos al equipo contrario.

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

Todas las jornadas de liga quedan registradas en la máquina y serán revisadas por la organización en caso de que haya alguna disputa o problema.

No se admiten reclamaciones de posibles averías después de haber terminado la jornada de liga.

PREMIOS:

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

1º CLASIFICADO.

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

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

Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.

(Si el equipo ganador no puede asistir al Campeonato Europeo Bullshooter 2025, será compensado con el premio del equipo 2º clasificado).

2º CLASIFICADO.

Beca de 200€ temporada 2024 - 2025.

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

Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.

3º CLASIFICADO.

Beca de 100€ temporada 2024 - 2025.

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

Trofeo conmemorativo temporada 2024 - 2025.

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

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

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