



BULLSHOOTER DART FEDERATION

MODALIDADES DE JUEGO

INDICE

- **REGLAS DE JUEGO "X01"**
- **REGLAS DE CRICKET**
- **REGLAS PARA LA LIGA**
 - **EQUIPOS**
 - **FORMATO DE TODOS LOS ENFRENTAMIENTOS Y ACTAS**
 - **REGLA DE CIERRE**
 - **PARTIDA NUMERO 13**
 - **EMPATES**
 - **SUPLENTES**
 - **NORMATIVA VIGENTE**
- **REGLAS ESPECIALES**
 - **DERECHO DE PARTICIPACION EN LOS CAMPEONATOS NACIONALES**
 - **DERECHO SOBRE LOS VIAJES OBTENIDOS COMO PREMIO**
 - **CIERRE DE TEMPORADA**

- **REGLAS DE JUEGO "X01"**

- Todos los jugadores empiezan la partida con x01 puntos y finaliza cuando el primero de ellos llega exactamente a cero puntos. Si un jugador puntúa más de lo requerido para llegar a cero (equivalente a tener una puntuación negativa) vuelve a tener los puntos que tenía al iniciar su turno. El objetivo es que en cada tirada el jugador vaya restando la mayor cantidad de puntos hasta llegar a cero. La partida la gana aquel que antes alcance cero puntos.

- Existen varias modalidades de x01 según las opciones que los jugadores escojan:

Abrir (empezar) o cerrar (terminar) la partida en un doble o ambas cosas. Según la puntuación que tenga el evento el centro de la diana; si vale 50 puntos entera o esta partida en 25 puntos la zona exterior del centro de la diana (diana simple/roja) y 50 la parte central (diana/doble). En todo caso antes de comenzar la partida se determinará que modalidad se ha escogido para jugar.

- Hay varias opciones de juego x01 como son 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901, 1001, siendo los más comunes 301 y 501

REGLAS DE CRICKET.

- El objetivo de juego es "cerrar" seis números y la diana en cualquier orden antes que el adversario. Un número queda cerrado cuando se consiguen tres aciertos sencillos, un doble y un sencillo o triple. Los aciertos de más sobre un número no contará para ninguno de los dos. El jugador o el equipo que cierre todos los números y la diana primero y tenga una puntuación superior o igual a del adversario gana la partida.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

- Los seis números que deben cerrarse varían según la modalidad de Cricket a la que se juegue. En el caso de Cricket sencillo los números son 20, 19, 18, 17, 16, 15, y diana. En Pick-it Cricket, los seis números los pueden elegir los jugadores antes de empezar y en el Crazy Cricket es la máquina la que elige seis números al azar.
- En la variedades de Cricket se puede escoger que la diana valga 50 puntos y un acierto simple, o que esté dividida en dos partes valiendo la parte exterior (roja) 25 puntos y un acierto simple y la parte inferior (negra) 50 puntos y dos aciertos (doble).
- Antes de comenzar la partida se debe determinar que modalidad de Cricket se ha escogido para jugar esa partida.

SISTEMA DE LIGA

REGLAS PARA LA LIGA

a) EQUIPOS

- 1.- Los equipos se deben formar con 4 personas como mínimo, que son los requeridos para poder jugar un enfrentamiento de liga.
- 2.- Todos los componentes del equipo serán jugadores de la misma zona o provincia, como excepción se aceptará algún jugador de la provincia limítrofe, previo aviso al delegado de zona, el cual solicitara la correspondiente autorización de la central.
- 3.- Cada equipo debe tener un capitán como responsable y cabeza visible del equipo. Será el encargado de cualquier labor propia de administración y gestión de sus equipos durante toda la temporada.
- 4.- El capitán del equipo se encargará de presentar al resto de sus compañeros al equipo contrario antes del inicio del enfrentamiento.
- 5.- Debe responsabilizarse de comprobar y firmar el acta al término del enfrentamiento y en caso de ser el capitán del equipo local hacerla llegar a quien corresponda para su procesamiento por el Departamento de Promoción.
- 6.- El mínimo de jugadores por equipo para poder jugar un enfrentamiento de liga es de 4. En caso de tener solo 3 jugadores, se disputarán las partidas pasando el turno del jugador que falta.

b) FORMATO DE LOS ENFRENTAMIENTOS Y ACTA

El sistema de liga empleado en la Liga de Invierno por Bullshooter Dart Federation, es el denominado "Liga Mixta". Se combinan, en un mismo enfrentamiento, los juegos X01 y Cricket en un acta de 13 partidas debiéndose jugar todas. Se reparte en 6 partidas de X01, 6 de Cricket y la última (partida 13) a 501 TEAM.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

El sistema de liga empleado en la Liga de Verano, se desarrolla en actas de 12 partidas exclusivamente de Cricket y la ultima (partida 13) a 501 TEAM

- Se debe anotar en al acta los nombres de los dos equipos, fecha del enfrentamiento y nombre del grupo de liga a la que se pertenece.
- Nombre y apellidos de los jugadores titulares y suplentes si procede y el número de ficha.
- No rellenar legiblemente cualquiera de los datos arriba indicados puede causar confusión y por lo tanto provocar que el enfrentamiento sea rechazado.
- La posición de salida de cada jugador está marcada en cada partida con su número de orden correspondiente. Debe apuntar, en su línea horizontal sus resultados por partida como sus hazañas. Los suplentes tiene sus propias líneas y casillas para apuntar sus datos. Las líneas verticales d corresponden a cada partida.
- Cada partida juegan los participantes que tienen sus casillas correspondientes en blanco, las que están en negro son de los jugadores que no juegan esa partida.
- En las partidas que son de '01 juegan dos participantes por equipo en marcadores diferentes.
- En la partidas de Cricket participan dos jugadores por equipo en el mismo marcador.
- Al terminar cada partida se deben apuntar varios datos imprescindibles para efectuar el ranking individual.
- Para 301 se apunta en la casilla de cada jugador los Puntos Por Dardo (PPD) obtenidos en esa partida por cada jugador.
- Para Cricket se apuntan las Marcas Por Ronda (MPR).

c) REGLA DE CIERRE

La regla de cierre se aplica a las partidas de 301.

- Un jugador no puede terminar la partida si su puntuación que le falta a su compañero es superior a la suma de las puntuaciones que les quedan a los dos jugadores contrarios. En el caso que un jugador no pueda cerrar la partida porque la puntuación de su compañero sea superior a la suma de la de los dos adversarios se considera que está "bloqueado" y no puede cerrar.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

- Si la puntuación del compañero es igual o inferior a la suma de las puntuaciones que les quedan a los adversarios si puede terminar la partida.
- Si un equipo cierra la partida cuando está "bloqueado" pierde la partida.

d) PARTIDA NUMERO 13

La partida número 13 se debe jugar siempre, aunque el enfrentamiento ya esté decidido.

- Se juega a 501 sencillo (sin abrir ni cerrar en doble) aplicándose también la regla de cierre.
- Se juega con dos marcadores por equipo, es decir, los cuatro jugadores de cada equipo se reparten por parejas en cada marcador. Dos jugadores por marcador.
- No es necesario centrar para decir que equipo inicia la partida y las posiciones, los capitanes de ambos equipos deberán decidir estas. Siempre saldrá el equipo que juegue en casa. Este orden y las posiciones se deben respetar durante toda la partida.
- No es necesario apuntar el PPD al término de la partida 13. Basta con apuntar qué equipo es el ganador.

e) EMPATES

En caso de empate entre dos o más equipos serán aplicadas las siguientes normas:

- Primero, se tiene en cuenta las partidas ganadas (porcentaje de efectividad).
- Si persiste el empate, se comprueban los enfrentamientos directos entre dichos equipos.
- Si aún así existe empate se procedería de la siguiente manera:
 - **Dos equipos:** Se jugará un enfrentamiento de desempate en un acta de 13 partidas (7 ganadas). La sede y fecha de juego será asignada por Bullshooter Dart Federation.
 - **Tres o mas equipos:** Se jugará una liguilla entre los equipos afectados con las mismas normas de la liga.
- Si un equipo tiene algún enfrentamiento "no presentado" pierde toda opción a desempatar.
- **EMPATE TOP GUN** En caso de empate se otorgará el trofeo TOP GUN al jugador que más partidas haya jugado.

e.1) SUPLENTE

- Sólo se autoriza un cambio de un jugador titular por el suplente por enfrentamiento. Una vez que un jugador ha sido sustituido no puede volver a entrar a jugar en lo que reste del enfrentamiento, incluida la partida 13.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

- Los suplentes tienen su propia línea de resultados en el acta que es donde deben apuntar sus resultados al finalizar las partidas que jueguen.
- En el caso que un jugador sustituido vuelva a jugar en ese enfrentamiento se le darán por perdidas todas las partidas que juegue y no se contarán como válidas para el ranking individual.

f) NORMATIVA VIGENTE

- Los enfrentamientos deben comenzar en el horario establecido en el calendario de liga a menos que comuniquen un horario diferente.
- Se ruega la máxima puntualidad.
- Los equipos disponen de 1/2 hora de cortesía para presentarse, pasado ese tiempo se puede dar por perdido el enfrentamiento al equipo no presentado.
- El equipo que no se presente a dos enfrentamientos de liga pierde su derecho a participar en los Campeonatos Nacionales.
- Aplazamiento de enfrentamientos. No se permite el aplazamiento de enfrentamientos, salvo mutuo acuerdo entre ambos equipos y no más de una semana.
- Cualquier incidencia debe quedar reflejada en el acta del enfrentamiento, en caso de no hacerlo no se aceptará ninguna reclamación a posteriori.
- Todas las observaciones reflejadas en un acta y susceptibles de un análisis y/o decisión al respecto, serán estudiadas por un comité de competición anónimo e imparcial que en un tiempo prudencial notificará se decisión.
- Si un equipo se retira antes de finalizar todas las partidas de un enfrentamiento de liga, se le dará como "no presentado" aunque fuese ganando dicho enfrentamiento.
- Es obligatorio jugar los dos últimos enfrentamientos de liga. El equipo que no cumpla con este requisito, será expulsado y no tendrá derecho a ningún premio en caso de que le correspondiese, pasando éste al siguiente equipo clasificado.
- Si un jugador se incorpora a un equipo sin previa autorización de Bullshooter Dart Federation, todas las partidas jugadas por ese jugador se darán por perdidas y pasarán al equipo contrario.
- Si un jugador participa en dos o más equipos a la vez , será expulsado de la liga y no podrá participar en ninguno de los equipos. Todas las partidas jugadas por ese jugador se darán por perdidas y pasaran a los equipos contrarios.
- Si un equipo se retira de la liga:

*** Si se retira en la primera vuelta:** Los enfrentamientos jugados se anulan y se pondrá " NO PRESENTADO" en todos los enfrentamientos de la liga.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

* **Si se retira en la segunda vuelta:** Los enfrentamientos de la primera vuelta se mantienen y se pone " NO PRESENTADO" solamente en los enfrentamientos correspondientes a la segunda vuelta.

• REGLAS ESPECIALES

Las reglas especiales hacen referencia a aspectos de la organización de ligas y campeonatos fuera del ámbito puramente deportivo.

a) DERECHOS DE PARTICIPACION EN LOS CAMPEONATOS NACIONALES

1. Cualquier equipo que no se presente a dos enfrentamientos de liga, sea cual sea la razón, pierde todos sus derechos tanto como equipo como los jugadores integrantes del mismo de participar en los Campeonatos Nacionales.
2. El mínimo de partidas jugadas por cada persona para poder participar en el Campeonato Nacional por Equipos es del 42% del total posible.
3. Todo jugador que no cumpla el mínimo de partidas exigidas no recibirá la preinscripción del campeonato.
4. El número máximo de jugadores por equipo para participar en el Campeonato Nacional es de 5 y el mínimo de 4 participantes. Todo equipo que tenga más de 5 jugadores (aunque cumplan los requisitos mínimos exigidos) deberá preinscribir únicamente 5 participantes. Si se da el caso de que un sexto jugador también cumple con el 42 %, éste tiene derecho a participar únicamente en los ctos individuales y de parejas (no en equipos) del cto Nacional pero sin derecho a subvención alguna.
5. Todo equipo que tenga menos de 4 jugadores por equipo (aunque cumplan los requisitos mínimos exigidos) no podrá participar en el campeonato. La única excepción es poder completar el equipo con un cuarto miembro del club siempre y cuando su equipo no vaya al campeonato, cumpla con los requisitos mínimos exigidos y su ranking sea igual o inferior al del jugador sustituido. Si el jugador que se incorpora es "NO SUBVENCIONADO" , sigue siendo "NO SUBVENCIONADO" aunque juegue con un equipo clasificado (SUBVENCIONADO).
6. Si un equipo "SUBVENCIONADO" no pudiera ir a jugar como equipo al nacional pero algún jugador/es quisiera/n ir, éstos tendrían derecho a participar en individuales y parejas únicamente y tendrían que subvencionarse el alojamiento por su cuenta
7. El equipo cuya media obtenida en el Nacional supere en un 20 % la media conseguida en la liga correspondiente, será eliminado del campeonato y perderá la devolución de la fianza.



BULLSHOOTER DART FEDERATION

b) DERECHOS SOBRE LOS VIAJES OBTENIDOS COMO PREMIO

1. Los derechos a participar en los Campeonatos Nacionales y en otras competiciones organizadas por Bullshooter Dart Federation están reservadas para jugadores que participan en la Liga Bullshooter Dart Federation, en exclusiva. Asimismo, los premios ofrecidos, tales como la participación en Campeonatos e escala nacional como las "becas" de viaje al extranjero, se reservan para los jugadores que pertenezcan a los clubes que colaboran con Bullshooter Dart Federation cuando se organicen los viajes correspondientes.
2. Los ganadores de los derechos a participar en los campeonatos que Bullshooter Dart Federation, pone como premios en sus eventos son personales, intransferibles y no acumulables.
3. Las becas y derechos de participación que Bullshooter Dart Federation, da como premio en sus campeonatos de equipos son para 4 personas. En el caso que un equipo quiera enviar a algún jugador más debe correr por cuenta del equipo.
4. Si se diera el caso que un equipo no pueda completarse con 4 jugadores para acudir a alguno de los viajes ganados puede coger al suplente del equipo o a otro jugador del club que cumpla los requisitos mínimos exigidos y su ranking sea igual o inferior al del jugador sustituido.
5. Los premios ofrecidos como la participación en Campeonatos de escala nacional y las becas de viaje al extranjero se reservan para los jugadores que pertenezcan a los clubes que colaboran con Bullshooter Dart Federation, cuando se organicen los viajes correspondientes.

c) CIERRE DE LIGAS

1. Todas la ligas se cerrarán (se considerarán definitivamente concluidas) aproximadamente un mes después de la fecha de la última jornada.
2. Durante ese tiempo se comunicarán las incidencias correspondientes a cada liga, si proceden. Tales como enfrentamientos no jugados o falta de actas, en la oficina central, de enfrentamientos ya jugados.
3. Si llegada la fecha de cierre de liga, aún quedan incidencias (ya comunicadas anteriormente) se procederá a dar por finalizada la liga tal y como esté en ese momento.
4. En caso de haber enfrentamientos pendientes de jugar o no haber recibido las actas, se dará por no presentado dicho enfrentamiento/s a ambos equipos con las consecuencias que ello pueda suponer.
5. El presente reglamento es de aplicación en cualquiera de los eventos organizados por Bullshooter Dart Federation, en caso que no haya otro



BULLSHOOTER DART FEDERATION

específico.

La falta de conocimiento del reglamento de ligas y campeonatos no exime su cumplimiento.

BULLSHOOTER DART FEDERATION, Junio 2015