

REGLAMENTO

PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LOCALES QUE ESTEN PROVISTOS DE UNA MAQUINA DE LA ORGANIZACIÓN

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISION DE LOCALES Y JUGADORES

LOS JUGADORES DEBERAN MANTENER UNA COMPOSTURA CORRECTA DURANTE LOS PARTIDOS CON EL CONTRARIO Y CON LA MAQUINA DE JUEGO (HABRA SANCIONES PARA LOS JUGADORES INFRACTORES)

CADA EQUIPO TENDRA UN CAPITAN QUE SE RESPONSABILIZARA DE DETERMINADAS TARES CONCERNIENTES AL EQUIPO (RELLENAR ACTAS, PEDIR DOCUMENTACION AL EQUIPO CONTRARIO, ECT)

SI UN EQUIPO DURANTE UN PARTIDO SOSPECHASE QUE EL EQUIPO CONTRARIO JUEGA CON JUGADORES QUE NO PERTENECEN A ESE EQUIPO DEBERA APUNTARLO EN EL ACTA, DE NO SER ASI, LUEGO DIAS DESPUES NO PODRA HACER NINGUNA RECLAMACION

CADA EQUIPO SE COMPONE DE 4 A 8 JUGADORES

SOLO SE ADMITIRAN FICHAJES DE NUEVOS JUGADORES DURANTE LA PRIMERA VUELTA

EN CASO DE QUE A UN EQUIPO LE FALTE UN JUGADOR NO PODRA JUGAR NADIE QUE NO PERTENEZCA A ESE EQUIPO, Y DE LOS TRES JUGADORES QUE ESTAN, EL EQUIPO CONTRARIO ELIGE QUIEN QUIERE QUE JUEGUE POR EL JUGADOR QUE FALTA, EN CASO DE SER MENOS DE TRES JUGADORES EL PARTIDO SE DARA POR NO PRESENTADO

SI UN JUGADOR DURANTE LA LIGA FICHA POR OTRO EQUIPO NO PODRA JUGAR EN LA MISMA SEMANA CON LOS DOS EQUIPOS, DEBERA PASAR UNA SEMANA

UN JUGADOR SOLO PODRA CAMBIAR DE EQUIPO UNA VEZ DURANTE LA LIGA

EN CASO DE AVERIA DE LA MAQUINA DURANTE UN PARTIDO, SE ANOTARA EL RESULTADO EN LA HOJA DE JUEGO EN EL MOMENTO DE LA AVERIA Y SI SE PUEDE SOLUCIONAR LA AVERIA EN UN PERIODO DE TIEMPO MENOR A UNA HORA CONTINUARA EL PARTIDO Y SI NO SE PUEDE CONTINUAR LA ORGANIZACIÓN PONDRA FECHA PARA CONTINUAR ESE PARTIDO COMO QUEDO ANOTADO EN LA HOJA DE JUEGO

LOS PARTIDOS GANADOS PUNTUAN 3 PUNTOS Y LOS PERDIDOS 1 PUNTO, LOS PARTIDOS NO PRESENTADOS PUNTUAN 0 PUNTOS Y EL EQUIPO QUE DURANTE LA LIGA TENGA 2 PARTIDOS NO PRESENTADOS SERA DESCALIFICADO DE LA LIGA

LOS PARTIDOS COMENZARAN A LAS 22:00H DANDO 30 MINUTOS DE CORTESIA EXCEPTO SI EL CALENDARIO REFLEJA OTRA HORA

EL EQUIPO LOCAL SERA EL PRIMERO EN RELLENAR SUS NOMBRES EN EL ACTA DE JUEGO Y DESPUES EL EQUIPO VISITANTE Y A JUGAR

SI UN EQUIPO QUIERE APLAZAR UN PARTIDO DEBERA PONERSE EN CONTACTO CON EL EQUIPO CONTRARIO Y ESTE DECIDE SI DESEA APLAZARLO O NO, UNA VEZ APLAZADO, LA ORGANIZACIÓN VOLVERA A PONER FECHA AL PARTIDO EN UN PLAZO MAXIMO DE UN MES. EL EQUIPO QUE APLAZA EL PARTIDO TENDRA QUE JUGAR EN EL LOCAL DEL EQUIPO CONTRARIO, EL EQUIPO QUE NO SE PRESENTE A 2 PARTIDOS QUEDA DESCALIFICADO DE LA LIGA

LA LINEA DE TIRO NO SE PUEDE PISAR

EL JUGADOR SERA RESPONSABLE AL LANZAR LOS DARDOS, DE QUE LA MAQUINA ESTA SITUADA EN SU MARCADOR, EN CASO DE QUE LANCE EN EL TURNO DE OTRO, EL EQUIPO CONTRARIO PUEDE DARLE ESA PARTIDA POR PERDIDA O CONTINUAR LA PARTIDA SEGÚN INDICA LA MAQUINA DESPUES DEL ERROR SURGIDO CORRIENDO EL TURNO HASTA EL EQUIPO QUE NO COMETIO LA INFRACCION

EL JUGADOR TIENE UN MAXIMO DE TRES DARDOS POR TURNO, PUEDE LANZARLOS TODOS O CUALQUIERA DE LOS TRES

SI DURANTE UNA PARTIDA SE CIERRA ESTA PERO LA MAQUINA NO A CONTADO EL DARDO PERO ESTE SE A QUEDADO CLAVADO EN LA DIANA LA PARTIDA SE DA POR CERRADA, ESTA NORMA SOLO VALE PARA CIERRE DE PARTIDA, SIEMPRE SE DA POR VALIDO LO QUE MARCA LA MAQUINA EXCEPTO EN LA ANTERIOR NORMA

PARA SABER QUIEN EMPIEZA EN CADA PARTIDA HAY QUE CENTRAR A DIANA

CUALQUIER CONFLICTO QUE PUEDA SURGIR DURANTE LA LIGA Y NO ESTE REFLEJADO EN ESTE REGLAMENTO, LA ORGANIZACIÓN DECIDIRA LA MEJOR SOLUCION.

LOS PARTIDOS SE JUEGAN A 9 PARTIDAS POR PAREJAS EN LA MODALIDAD DE CRICKET TEAM

LAS PARTIDAS SERAN DE UN MAXIMO DE 20 RONDAS, EN CASO DE QUE SE ACABASE LA PARTIDA SIN QUE NINGUN EQUIPO HUBISE CERRADO GANA EL EQUIPO QUE MAS PUNTOS TENGA, EN CASO DE EMPATE A PUNTOS, GANARIA EL EQUIPO CON MAS LUCES Y SI AUN PERSISTE EL EMPATE SE CENTRA A DIANA