LIGA DE DARDOS DE ALBOX Y ALREDEDORES

REGLAS

Revisión 5.2 Junio 2026

Últimos cambios:

- Modificación de la Regla 2: El Tiro al Centro para comenzar la partida se hará solo una vez, al principio de cada juego.

1. Habrá una liga con dos divisiones. Todos los encuentros se jugarán los martes por la noche. El sorteo de los Individuales se realizará NO MÁS TARDE de las 20:15 y el encuentro deberá comenzar NO MÁS TARDE de las 20:30. (El equipo responsable de un retraso en cualquiera de lo anterior perderá la primera partida por 2 mangas a cero.) Ambos equipos anotarán sus cinco jugadores y se realizará el sorteo para determinar el orden de juego. (Se permitirán cambios en el orden de juego, previa consulta entre los Capitanes, antes de realizar el sorteo, pero si algún jugador no está preparado en la línea de tiro cuando le corresponda jugar, perderá la partida por dos mangas a cero.) Al finalizar las partidas Individuales, como antes, se presentan las parejas de Dobles y el Capitán contrario sorteará la pareja contraria y se establecerá el orden de juego. (Al igual que en los Individuales y antes del sorteo, se permitirán cambios en el orden de juego, previa consulta entre los Capitanes.)

   Téngase en cuenta: Las horas 20:15 y 20:30 serán según la hora mostrada, es decir, reloj, TV, etc., en el local donde se esté jugando el encuentro y no en los dispositivos de los capitanes. Si cualquiera de los equipos tiene alguna reclamación respecto a lo anterior, dicha reclamación deberá ser anotada por el Capitán contrario y las partidas DEBERÁN jugarse. Cualquier reclamación DEBERÁ presentarse por escrito al Presidente dentro de las 24 horas posteriores al encuentro. El resultado deberá seguir siendo enviado por ambos Capitanes, con una nota indicando que la(s) partida(s) fueron reclamadas según la Regla 1, y se informará al Presidente de tales hechos.

   Formato del encuentro: Ocho partidas consistentes en cinco individuales y tres dobles, 501 con cierre en doble, al mejor de tres mangas. El bull central cuenta como doble de cierre. El equipo ganador global obtiene tres puntos o, en caso de empate, se concederá un punto a cada equipo. Si los equipos tienen la misma cantidad de puntos en la clasificación de la liga, sus posiciones se decidirán por la diferencia de "partidas ganadas".

2. Inicio de la partida. El jugador del equipo local lanzará al Centro primero y después el jugador visitante. El que quede más cercano al Centro empieza. El jugador oponente empieza la segunda manga y, si la partida llega a una tercera manga, entonces el jugador que ganó al principio empezó la primera manda empieza esta tercera manga (ya no se vuelve a lanzar al centro). En los dobles, si se llega a una tercera manga, entonces empieza el segundo jugador del equipo que ganó el lanzamiento al centro, seguido por el 2.º jugador del otro equipo. Cualquier equipo con menos de seis jugadores pierde una partida por cada jugador que falte y la partida se marca como victoria por "dos mangas a cero". El equipo local proporcionará un Apuntador y el equipo visitante un Comprobador, si así lo desea.

3. (Derogada) Si el encuentro no ha comenzado a las 20:30, el equipo responsable del retraso podrá ser requerido a perder partidas. El inicio de la competición no debe ser más tarde de las 20:30 en el punto de lanzamiento. Esta no es la hora para empezar a practicar, listar a los miembros del equipo u otras tácticas dilatorias similares.

4. La incapacidad para presentar un equipo completo para un encuentro programado no es una razón válida para aplazar un encuentro. Ningún capitán debe pedir ni aceptar un aplazamiento por no tener suficientes jugadores. Si un capitán tiene una razón válida para el aplazamiento (mal tiempo, corte de carretera, etc.), deberá contactar con el capitán contrario lo antes posible. El encuentro reprogramado deberá jugarse antes del final de esa mitad de la temporada. Si los capitanes no pueden ponerse de acuerdo sobre una fecha reprogramada, deberán contactar inmediatamente con el Presidente. NOTA: Las cancelaciones deberán notificarse antes de las 14:00 del martes para evitar desplazamientos innecesarios o preparación de comida; de no hacerlo, el secretario deducirá 3 puntos al equipo infractor.

5. La distancia de lanzamiento deberá medir 2,37 m [7' 9 ¼" (siete pies, nueve pulgadas y un cuarto)]. ESTA ES LA DISTANCIA DESDE LA SUPERFICIE DE LA DIANA, NO DESDE LA PARED DONDE ESTÁ MONTADA LA DIANA; la altura desde el suelo hasta el centro del bull será de 1,73 m [5'8" (cinco pies, ocho pulgadas)], y la hipotenusa será de 2,93 m [9'7" 2/5' (nueve pies, siete pulgadas y dos quintos)]. Se utilizará una diana estándar de triples de calidad razonable. La línea de lanzamiento debe estar fijada al suelo y tener al menos 2,54 cm [1" (una pulgada)] de altura. DEBERÁ USARSE ILUMINACIÓN ADECUADA. Cuando sea posible, deberán usarse al menos dos luces para evitar sombras. - Se exigirá una línea de tiro elevada. - No habrá comportamiento intimidatorio en la línea de tiro y el jugador contrario deberá colocarse detrás del jugador en la línea de tiro.

6. Este año las competiciones de Knockout Cup y Plate Cup serán patrocinadas por la liga y se jugarán durante la temporada. Todos los equipos serán inscritos en la Knockout Cup y el sorteo de la ronda Preliminar/1.ª ronda se realizará antes de la fecha reservada en el calendario. Todos los equipos serán notificados del sorteo.

7. Hay un trofeo para el cierre más alto en un encuentro de liga. Ambos capitanes deberán dejar constancia del cierre más alto de la noche el día del encuentro. El secretario deberá ser informado del cierre más alto junto con los resultados.

8. Todos los resultados, incluidos los 180 y los cierres altos, deberán enviarse por correo electrónico o por mensaje de texto de teléfono móvil, por AMBOS EQUIPOS antes de las 10:00 de la mañana del día siguiente a: ▪ albox180darts@gmail.com ▪ El número de móvil para mensajes de texto es 665 28 68 40. (También WhatsApp). Los resultados se publicarán en www.alboxdarts.com y también se enviarán por correo electrónico a los contactos registrados. Nota: Cualquier equipo que no cumpla esta regla, por cualquier motivo, recibirá una Advertencia Formal. Nuevos incumplimientos por parte del mismo equipo darán lugar a la Deducción de Puntos de la siguiente forma: 1.ª vez = 1 Punto Deducido; 2.ª vez = 2 Puntos Deducidos; 3.ª vez = 3 Puntos Deducidos, y así sucesivamente si fuera necesario. CAPITANES DE EQUIPO, es vuestra responsabilidad y es muy importante para el buen funcionamiento de la Liga que se cumpla esta Regla.

9. A los jugadores solo se les permite cambiar de un equipo a otro una vez durante la temporada. Cualquiera que sea la razón del cambio, el comité debe ser notificado de cualquier cambio de este tipo.

10. Una copia de estas reglas debe estar expuesta en el bar durante el encuentro.

11. Los Trofeos de Ganadores siguen siendo propiedad de la Liga de Dardos de Albox y deben mantenerse en buen estado y limpios, y devolverse al comité cuando se solicite.

12. Se entregará una lista de números de teléfono y direcciones de correo electrónico de cada equipo junto con el nuevo calendario. Se requiere la siguiente información en el registro para la nueva temporada: - Un mínimo de dos contactos por cada equipo, incluidos ambos correos electrónicos y números de móvil - Datos del local y número de teléfono del local.

13. La cuota de inscripción es de 40 € por equipo para la temporada. Esta cuota no será reembolsable si un equipo se retira de la liga después de registrarse.

14. Bajo ninguna circunstancia la liga tolerará ningún comportamiento violento, abusivo o amenazante hacia otros jugadores, espectadores o miembros de los bares anfitriones. El comité tomará medidas disciplinarias contra cualquier persona que cometa dichas infracciones. El equipo cuyos jugadores incumplan persistentemente esta regla será descalificado de la liga.

    Está bien hacer algunas bromas y diversión con vuestros propios Jugadores y con los Jugadores Contrarios, pero debe quedar bastante claro que ningún tipo de Comportamiento de los anteriores es Aceptable. Muy Definitivamente no debe haber ningún tipo de Insulto ni Comentarios Despectivos dirigidos a vuestros propios Jugadores ni a ninguno de los Jugadores Contrarios.

    NO DEBE GRITARSE A VUESTROS JUGADORES DICIÉNDOLES QUÉ PUNTUACIÓN LES QUEDA O CÓMO CONSEGUIRLA. (Esto no está dentro del espíritu del juego y es injusto para los jugadores contrarios). Si los jugadores no están seguros de qué puntuación les queda, entonces deberán preguntar al Apuntador o al Comprobador (si se utiliza) y estos deberán decírselo o escribirlo en el Marcador, pero no decirles cómo conseguirla. Y bajo ninguna circunstancia un Apuntador o Comprobador deberá detener a un jugador a mitad de tirada, si ha cometido un error, y decirle cómo corregirlo. Si un jugador comete un error, entonces es su responsabilidad corregirlo por sí mismo y de nadie más. Si esto ocurre, entonces el Apuntador o Comprobador puede recordarle la puntuación que le queda (pero no cómo conseguirla) al final de esa tirada o antes de que comience su siguiente tirada.

    En las Partidas de Dobles, los Jugadores pueden comunicarse con su compañero entre tiradas, pero una vez que un Jugador ha lanzado su primer dardo, las únicas personas con las que puede comunicarse son el Apuntador o el Comprobador y no su Compañero de Dobles.

Cuando un Jugador esté lanzando en la linea de tiro, los demás Jugadores deberán estar colocados detrás de dicho Jugador y, cuando sea posible, no dentro de su línea de visión, y ciertamente no deberán estar manteniendo una conversación con otras personas. Las únicas personas que deben estar delante del Jugador que lanza son el Apuntador o el Comprobador.

Los Apuntadores y Comprobadores deberán permanecer lo más quietos posible y definitivamente no deberán estar bebiendo o hablando con otras personas mientras un Jugador está lanzando.

Esta Regla existe para asegurar que TODOS LOS JUGADORES tengan la misma oportunidad deportiva de lanzar sus mejores dardos, sin interrupciones, y de tener la misma oportunidad que su(s) oponente(s).

Cualquier incumplimiento de esta Regla deberá ser anotado por el Capitán contrario y comunicado por escrito al Presidente dentro de las 24 horas para que el comité pueda decidir qué acción, si alguna, se considera necesaria.

15. Una copia de las cuentas estará disponible para los capitanes al final de la temporada.

16. Es responsabilidad de los capitanes de los equipos o de sus vicecapitanes comunicarse con todos los miembros del equipo. Esto incluye resultados, actas de reuniones, las reglas, el calendario de encuentros y avisos periódicos. Miembros individuales de equipos han indicado que no han sido informados de competiciones, cambios de reglas, etc.

17. Cualquier Equipo Nuevo que entre en la Liga de Dardos será colocado automáticamente en la división más baja. El término "Equipo Nuevo" se aplicará a cualquier Equipo que no haya competido antes en la Liga o que haya competido pero se haya retirado en una temporada anterior y solicite volver a incorporarse, o a un Grupo de Jugadores que se separen de un Equipo existente para formar otro Equipo (esta regla no se aplicará a un Equipo Completo que se traslade de un local a otro, por cualquier motivo).

18. A cada equipo se le permitirá Registrar hasta 12 jugadores antes del cierre del Registro de Equipos para la Liga de Invierno. Solo los jugadores registrados podrán jugar partidas oficiales en la Liga y en la Copa. Podrán añadirse nuevos jugadores durante la temporada o si un jugador completa un Cambio de Jugador según la Regla 9, pero solo hasta el máximo de 12 jugadores. En cualquiera de los casos, los datos de cada nuevo jugador DEBERÁN enviarse al Comité y luego añadirse al Registro de Jugadores de ese equipo antes de que dicho jugador pueda jugar. Entonces se enviará una notificación con el/los nombre(s) del/de los jugador(es) para informar a todos los equipos.

19. Siempre que haya más de una división, en la Liga de Invierno, los dos últimos equipos de la División 1 al final de la temporada descenderán a la División 2, y los dos primeros equipos de la División 2 al final de la temporada ascenderán a la División 1 para la siguiente liga de invierno.

Si hay tres divisiones, se aplicará lo mismo: Los dos últimos equipos de la División 2 al final de la temporada descenderán a la División 3, y los dos primeros equipos de la División 3 ascenderán a la División 2 para la siguiente liga de invierno.

Esta regla no se aplicará a ninguna liga de verano.