

Los partidos serán a las 21:30h. y habrá media hora de cortesía para comenzar.

#### **NORMAS COVID-19:**

- LOS EQUIPOS ESTÁN OBLIGADOS A APLAZAR LOS PARTIDOS POR RESTRICCIONES POR CORONAVIRUS Y SI HAY COINCIDENCIA CON COMPETICIÓN DEL CAMPEONATO INTERNACIONAL ONLINE.
- AVISAR AL EQUIPO CONTRARIO PARA APLAZAMIENTO DE PARTIDO CON UN MÍNIMO DE 24 HORAS DE ANTELACIÓN, TENIENDO PREFERENCIA EL EQUIPO QUE HA APLAZADO PARA PONER DÍA DE JUEGO.
- AVISAR AL DELEGADO POR CIERRE DEL LOCAL.
- AVISAR AL DELEGADO POR CONFINAMIENTO DE JUGADORES.

**PREMIOS POR GRUPO** de la Liga de Equipos Online clasificatoria para el Campeonato Internacional Radikal 2021:

1º PLAZA POR EQUIPOS Internacional Radikal + Beca de 100€ + Final Online de Equipos

2º PLAZA POR EQUIPOS Internacional Radikal + Final Online de Equipos

3º PLAZA POR EQUIPOS Internacional Radikal + Final Online de Equipos

4º al 7º REPESCA Plaza Equipos Internacional Radikal + Final Online de Equipos

#### **PREMIOS FINAL ONLINE:**

Nivel 1 (cara a cara)	Nivel 2 (por rating)	Nivel 3 (por rating)
1º 800€	1º 600€	1º 400€
2º 400€	2º 300€	2º 200€
3º 300€	3º 200€	3º 150€
4º 100€	4º 100€	4º 100€

#### **PUNTUACION:**

- Partido ganado = 2 puntos.
- Partido perdido = 1 punto.
- Partido no presentado o sin finalizar el partido = 0 puntos.

#### **EQUIPOS NO PRESENTADOS:**

El equipo que no se presente a 3 jornadas de liga será expulsado de la competición y se le dará el choque por ganado al resto de equipos.

- Si un equipo se retira se dan estas 3 normas:

- 1ª VUELTA: Si un equipo se retira durante la 1ª vuelta, el resultado de los partidos jugados y los que falten hasta finalizar la liga se darán los puntos como ganador al equipo contrario.
- MITAD DE LIGA: Si el equipo se retira justo a la mitad de la liga, se mantendrán los resultados de los partidos jugados en la 1ª vuelta. Los partidos de la 2ª vuelta de la liga se considerarán como partidos librados (0 puntos para ambos equipos).
- 2ª VUELTA: Si un equipo se retira en la 2ª vuelta, se mantendrán los resultados de todos los partidos jugados en la 1ª vuelta y se dará como ganador al equipo contrario en todos los partidos de la 2ª vuelta excepto a falta de 3 jornadas para el final que no se expulsará a nadie. Si un equipo en estas 3 jornadas no juega y por la norma de equipos no presentados tendría que ser expulsado, no tiene derecho a jugar la repesca ni jugar las finales online ni participar en el campeonato internacional.

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos se tomará en cuenta el enfrentamiento particular entre los equipos implicados (enfrentamientos ganados, sets ganados). Nunca se tendrá en cuenta los sets totales de la liga.

Antes de la primera jornada de la segunda vuelta y antes de la última jornada de liga hay una semana para recuperación de partidos aplazados.

Los equipos pueden fichar, no superando en media al equipo con menor media del grupo superior o por un jugador de igual o menor media.

A partir de la 7ª jornada no se podrán hacer fichajes a excepción de fuerza mayor que será estudiado por la organización.

#### **INFRACCIONES:**

- Dar con la mano a los sectores de la diana o a cualquier dardo u objeto que hubiera en ella para conseguir un acierto será considerado trampa.
- Lanzar cualquier objeto que no sea un dardo reglamentario será considerado trampa.
- Golpear con un dardo cualquier cosa que no sea un sector de la diana o un dardo que se hubiera clavado en la misma ronda que el dardo en cuestión, podrá ser considerado trampa.
- Interferir en la línea láser antes de soltar el dardo será considerado trampa.
- En caso de trampas (dar con la mano, marcar con otro objeto...) durante el partido de liga se dará por perdido el set al equipo infractor.
- En caso de suplantación de jugador se dará por ganado el enfrentamiento al equipo contrario.
- Cuando se recupera una partida después de haber perdido la conexión a internet, se continúa desde donde indica la máquina.
- La máquina hará de árbitro respecto a las marcas que se consigan, es decir, si un dardo queda clavado en la máquina y no es contabilizado, ese dardo no será válido. Si en algún momento el jugador golpea ese dardo con la mano para que cuente, será considerado trampa. Excepción: Si un dardo se atasca durante un partido online "dardo atascado", retirarlo y seguir jugando normalmente.

**LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR ESTAS NORMAS SIEMPRE QUE SEA UNICA Y EXCLUSIVAMENTE PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE ESTA COMPETICION.**