



NORMATIVA

PHOENIXDARTS

INDIVIDUAL - NACIONAL - ONLINE
INSCRIPCIÓN: 25€
5 CATEGORÍAS

LÍMITE DE INSCRIPCIÓN:
31 DE ENERO



Summer Festival 2020

NOS VAMOS A KOREA

¿QUIERES PARTICIPAR EN EL MAYOR CAMPEONATO DEL MUNDO?
PREMIO POR CATEGORÍA - 1 VIAJE + HOTEL + INSCRIPCIONES
CONSULTA LAS BASES EN: WWW.VSPHOENIX.ES

Índice

1. INFORMACIÓN GENERAL	4
2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICIÓN.....	4
3. PARTICIPANTES.....	5
3.1. JUGADORES	5
4. GRUPOS DE LIGA.....	5
4.1. COMPOSICIÓN.....	5
4.2. FORMACIÓN	5
4.3. CALENDARIO	6
5. SEGUNDA FASE. CUADRANTE DE KO DIRECTO.....	6
5.1. CLASIFICACIÓN	6
5.2. CALENDARIO	6
6. IDENTIFICACIÓN.....	7
7. INCIDENCIAS	7
8. REGLAS GENERALES	7
8.1. JUGADORES	7
8.2. DARDOS	8
8.3. PARTIDA.....	8
8.3.1. <i>Máquina de juego</i>	8
8.3.2. <i>Orden de tiro</i>	8
8.3.3. <i>Orden de juego</i>	8
8.4. FORMATO DE JUEGO.....	8
8.4.1. <i>Rondas</i>	8
8.4.2. <i>Ganador del juego cricket</i>	9
8.4.3. <i>Ganador del juego 501</i>	9
9. JUEGO ONLINE	9
9.1. TIEMPO DE TIRO	9
9.2. CORRECCIÓN DE ERRORES.....	9
9.3. CAMBIOS DE SEDE	9
9.4. INCIDENCIAS TÉCNICAS.....	9
10. SEDES DE JUEGO.....	10
10.1. LOCALES.....	10
10.2. CAMBIOS DE SEDE	10
10.3. CIERRE TEMPORAL / PERMANENTE.....	10
11. HORA DE COMIENZO.....	10
12. CLASIFICACIÓN.....	11
12.1. PUNTUACIÓN	11
12.2. CLASIFICACIÓN	11
12.2.1. <i>Clasificación general</i>	11

12.2.2.	<i>Resultados</i>	12
12.2.3.	<i>Individual</i>	12
13.	LANZAMIENTO DE DARDOS	12
13.1.	DISTANCIAS	12
13.2.	DARDOS	12
13.3.	PASAR RONDA	12
13.3.1.	<i>Bajar media</i>	12
13.4.	MARCAS	12
13.4.1.	<i>Orden de tiro</i>	13
13.4.2.	<i>Aviso "ERROR 65"</i>	13
14.	APLAZAMIENTO DE PARTIDOS	13
15.	NO PRESENTADOS Y RETIRADOS	14
16.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES	14
17.	RECOMENDACIONES GENERALES	15
18.	ENLACES DE INTERÉS	15

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la SUPERLIGA 2019, organizada por PHOENIX ESPAÑA.

Esta normativa está dirigida a todos los jugadores y locales que participen en esta competición. Es obligación de los/as jugadores/as y locales de juego conocer este reglamento.

Esta normativa es aplicable única y exclusivamente a esta competición.

PHOENIX ESPAÑA se reserva el derecho de cambiar cualquier norma que crea oportuna para mejorar el desarrollo de la competición.

PHOENIX ESPAÑA tiene la potestad de imponer las sanciones pertinentes (aunque estén o no estén publicadas), las cuales serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

Podéis contactar con la organización a través de vuestro delegado de zona o usar la dirección de correo electrónico *info@vsphoenix.es*, detallando nombre, grupo de juego y vuestros comentarios.

2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICIÓN

Podrán participar todos los locales que tengan instalada una diana PHOENIX. **La organización se reserva el derecho de admisión de locales y jugadores.**

Para poder participar en la competición, se deberá cumplimentar el formulario disponible en la web www.vsphoenix.es, en la cual es imprescindible que cada jugador autorice con su firma la publicación de sus datos e imágenes en la página web de la competición. Según la LO 15/99 de 13 de Diciembre, de protección de datos personales, le informamos que sus datos constarán en un fichero titularidad de DARDOS D.M., S.L., ante quien usted podrá ejecutar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, (dirigiéndose por escrito a Dardos D.M., S.L. C/ Rafael Pillado Mourelle, 6 Nave B13-28110 (Algete), Madrid o en la dirección de correo electrónico *info@vsphoenix.es*.

La organización tratará estos datos para la información de competiciones, clasificaciones, publicaciones y en la página Web correspondiente. Asimismo le comunicamos que exclusivamente serán publicados su nombre, apellidos e información referente a servicios de la organización (medias de juego y número de teléfono de contacto), cediéndolos únicamente a terceros cuando la intervención esté relacionada dentro del ámbito deportivo.

3. PARTICIPANTES

3.1. Jugadores

Podrá participar en la Liga cualquier jugador. Los jugadores que jueguen o hayan jugado ligas de operadores de PHOENIX ESPAÑA tendrán acreditada su media de juego. Aquellos jugadores que no hayan disputado ninguna liga PHOENIX podrán participar, los que tengan una media reconocida por haber jugado en otras ligas, lo podrán hacer en su nivel y aquellos jugadores que no tengan la media demostrable, podrán jugar pero entrando en el grupo de mayor nivel de la Liga.

Los jugadores deberán facilitar un número de teléfono operativo y que atiendan regularmente de cara a poder contactar con el resto de participantes de su grupo de Liga o con la organización.

Los jugadores inscritos deberán conocer este reglamento.

4. GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

PHOENIX ESPAÑA divide su liga en grupos. Cada grupo está formado por entre seis y ocho jugadores. En base al número de jugadores, PHOENIX ESPAÑA determina el número de vueltas a disputar, generalmente dos vueltas para grupos de siete y ocho jugadores y tres vueltas para grupos de seis jugadores.

4.2. Formación

Para formar los grupos de liga se siguen los siguientes criterios:

- En primer lugar se tendrá en cuenta el nivel de juego del jugador basado en las estadísticas de las competiciones anteriores (de Phoenix España o de cualquier otra liga en la que hayan participado).
- La media de un jugador se determinará por su MEDIA COMBINADA (resultante de multiplicar MPR por diez y sumar PPD) Los grupos de liga se organizan atendiendo a los factores (por orden de importancia): nivel de juego y día de juego elegido.
- La Liga es mixta. No obstante, en competiciones que se pudieran derivar de la clasificación de la liga en las que pudieran clasificarse los jugadores, si existieran categorías masculina y femenina cada jugador jugaría en la categoría que le correspondiera.
- En la hoja de inscripción se elegirá al menos un día de juego, de lunes a viernes, en los que el jugador puede jugar, pudiendo elegir varios días de juego. Si se elige sólo un día, el jugador subirá de nivel hasta un grupo del día de juego elegido.
- Los jugadores nuevos, o con datos insuficientes, la organización se reserva el derecho de no inscribirles, y en caso de aceptar su inscripción, podrían ser expulsados o

subidos de nivel en la segunda fase, en caso de que se verificara una diferencia considerable entre la media aportada y la realizada.

4.3. Calendario

Las fechas de las jornadas de esta fase, serán:

- Jornada 1. Del 25/02/19 al 01/03/19
- Jornada 2. Del 04/03/19 al 08/03/19
- Jornada 3. Del 11/03/19 al 15/03/19
- Jornada 4. Del 18/03/19 al 22/03/19
- Jornada 5. Del 25/03/19 al 29/03/19
- Jornada 6. Del 01/04/19 al 05/04/19
- Jornada 7. Del 08/04/19 al 12/04/19
- Jornada 8. Del 22/04/19 al 26/04/19
- Jornada 9. Del 06/05/19 al 10/05/19
- Jornada 10. Del 13/05/19 al 17/05/19
- Jornada 11. Del 20/05/19 al 24/05/19
- Jornada 12. Del 27/05/19 al 31/05/19
- Jornada 13. Del 03/06/19 al 07/06/19
- Jornada 14. Del 10/06/19 al 14/06/19

5. SEGUNDA FASE. CUADRANTE DE KO DIRECTO

5.1. Clasificación

La clasificación para la segunda fase de la competición la obtendrán los cuatro primeros clasificados de cada grupo según la clasificación general, así como las mejores medias según la necesidad del cuadrante.

5.2. Calendario

Las eliminatorias de los Cuadrantes Finales, comenzarán la semana del 2 de septiembre, se jugará una eliminatoria semanal, hasta su finalización, pudiendo ponerse de acuerdo los jugadores para jugarla entre el lunes y el sábado de cada semana, en caso de que el partido se juegue de sábado, se deberá de avisar al delegado de zona correspondiente, en caso de no haber acuerdo mutuo, el partido se disputará inexcusablemente el viernes a las 21:00.

6. IDENTIFICACIÓN

Todos los jugadores deben identificarse en la diana mediante su TARJETA DE LIGA, la cual es personal e intransferible.

Al comienzo de cada fase, todos los jugadores deben tomarse una foto en la diana que servirá para identificarles en los partidos que disputen. La organización ira verificando dichas fotos para evitar alineaciones indebidas. Los jugadores con una foto incorrecta, bien porque aparece otra persona o porque no son perfectamente visibles (jugadores de espaldas, con objetos delante de la cara, etc....) serán sancionados con la perdida de todas las partidas jugadas hasta la fecha en la que se haya detectado que la foto no es correcta.

La utilización de una tarjeta perteneciente a otro jugador, es una infracción MUY GRAVE y se dará por perdido el enfrentamiento, por el resultado máximo posible. En caso de reincidencia, se podrá sancionar al jugador infractor.

Se recuerda que el único medio para poder asistir al CAMPEONATO NACIONAL PRESENCIAL, es mediante la participación en la correspondiente Liga Clasificatoria, esta competición NO CLASIFICA para dicho campeonato, sin embargo las partidas disputadas, SI CONTABILIZARAN para alcanzar el mínimo de 35 partidas exigibles, para poder participar en el mismo.

7. INCIDENCIAS

Las reclamaciones sobre incidencias en los partidos de liga se realizarán a través del correo electrónico info@vsphoenix.es, telefónicamente o WhatsApp a su delegado de zona.

No se podrán hacer reclamaciones sobre un partido transcurridas 72 horas desde la finalización del mismo.

Se pierde el derecho a reclamar después de dos reclamaciones en las que se haya comprobado que no ha habido infracción.

Phoenix España podrá arbitrar partidas sin que exista notificación de incidencias por parte de los jugadores ni locales de juego y aplicar el reglamento si se observan incidencias. Asimismo podrá tomar medidas sancionadoras de oficio, sin existir reclamación alguna.

8. REGLAS GENERALES

8.1. Jugadores

Los jugadores deberán mantener respeto y buenas formas durante los partidos de la competición y en ningún caso realizar acciones, gestos, comentarios, etc. que puedan alterar el buen ambiente de juego, **pudiendo llegar a ser sancionados con la expulsión de la competición si se tienen reiteradas quejas sobre su comportamiento durante los partidos.**

8.2. Dardos

Los jugadores podrán utilizar sus propios dardos siempre y cuando se ajusten a las siguientes especificaciones:

- Utilizar dardos con punta de plástico.
- Las plumas podrán tener cualquier tamaño y / longitud siempre y cuando el dardo no exceda de 20,32 centímetros de longitud total y las plumas no tengan más de cuatro alas.
- Los dardos no podrán tener las puntas rotas o cortadas.
- Está prohibido jugar con dardos con un peso total (dardo montado y completo) que rebase los 20 gramos.
- No se pueden utilizar dardos imantados.

8.3. Partida

8.3.1. Máquina de juego

La competición se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX.

8.3.2. Orden de tiro

En el primer enfrentamiento de cada partida tirará en primer lugar el equipo que figure como local en el partido. En el resto de enfrentamientos, el saque será alternativo. La máquina nos irá dando el orden de salida antes de cada enfrentamiento.

8.3.3. Orden de juego

Es obligatorio seguir el orden de juego determinado por la máquina siempre por ambos jugadores.

8.4. Formato de juego

Se jugarán nueve, siete o cinco enfrentamientos por partido, dependiendo del grupo al que se pertenezca.

- Nivel Máster: 9 partidas, con el siguiente orden:
501 · CRICKET · CRICKET · 501 · 501 · CRICKET · CRICKET · 501 · 501
- Niveles A y B: 7 partidas, con el siguiente orden:
CRICKET · 501 · 501 · CRICKET · CRICKET · 501 · 501
- Niveles C y D: 5 partidas, con el siguiente orden:
501 · CRICKET · CRICKET · 501 · 501

La modalidad de 501 será Double Out con diana 25/50 para la categoría Máster y Double Out con diana 50/50 para el resto de las categorías.

8.4.1. Rondas

El número de rondas de los juegos Cricket y 501 es de quince. Si por algún error en la configuración de la máquina o un fallo de la propia máquina esta no cerrara en la ronda predeterminada, la partida continuará hasta que alguno de los jugadores cierre la partida. El número de rondas es algo visible en la máquina desde la primera ronda de juego.

8.4.2. Ganador del juego cricket

Será ganador el jugador que sume más puntos en el momento de terminar la partida. La partida puede terminar:

- Por ronda de juego (al lanzar las quince rondas ambos jugadores).
- Cuando un jugador cierre todos los números y tenga más puntos que su rival.

En caso de cierre por ronda de juego el jugador ganador será aquel que tenga más puntos independientemente de los números cerrados.

Se puede empatar, en este caso, no se asigna ningún punto a los jugadores.

8.4.3. Ganador del juego 501

Será ganador el jugador que deje a cero (cierre) su marcador.

En caso de que ningún jugador cierre su marcador, el jugador ganador será aquel que tenga menos puntos en su marcador.

Se puede empatar, en este caso, no se asigna ningún punto a los jugadores.

9. JUEGO ONLINE

La modalidad de juego online presenta ciertas particularidades sobre la modalidad de juego presencial. Lo primero a tener en cuenta:

DEBE EXISTIR BUENA COMUNICACIÓN ENTRE AMBOS JUGADORES

9.1. Tiempo de tiro

El tiempo de tiro para cada dardo es de 15 segundos. La máquina iniciará una cuenta atrás si el jugador no tira su dardo y descontará este en caso de no lanzarse.

9.2. Corrección de errores

No existe la posibilidad de “dardo no tirado” en la modalidad de juego online.

9.3. Cambios de sede

No será necesario comunicar el cambio de sede al jugador rival, pero sí a la organización para la correcta programación del partido.

9.4. Incidencias técnicas

En caso de no poder conectar con el partido por problemas técnicos (caída de la conexión a internet, problemas de hardware del local, etc.) se deberá contactar con el jugador rival para comunicar la incidencia. Si la incidencia pudiera resolverse en el momento, se esperará para poder disputar el partido. Si no fuera temporal, los jugadores se pondrán en contacto con su delegado de zona para resolver la incidencia.

10. SEDES DE JUEGO

10.1. Locales

Serán sedes de juego todos los locales que dispongan de la diana homologada por PHOENIX ESPAÑA para disputar la competición.

En el momento de la inscripción, el jugador elegirá la sede de juego. Es responsabilidad del jugador comprobar que el local está abierto para el día de juego elegido.

La sede de juego debe garantizar la disponibilidad de la diana y el espacio reservado y condiciones necesarias para disputar el enfrentamiento de liga.

10.2. Cambios de sede

Si un jugador cambia de sede una vez iniciada la liga, deberá ser a un local donde haya disponibilidad de día y de diana y autorizado por la organización. Cualquier cambio deberá comunicarse a la organización lo antes posible y, como mínimo, con un día de antelación al partido.

El nuevo local elegido asumirá y se subrogará a las posibles sanciones en las que incurra el jugador.

10.3. Cierre temporal / permanente

Si un local cierra temporalmente por reformas, vacaciones o motivos similares o de forma permanente, las partidas se continuarán jugando respetando las fechas del calendario, para lo cual el jugador buscará una sede alternativa disponible. Una vez abierto se reanudarán los partidos según el calendario.

11. HORA DE COMIENZO

La hora de comienzo de los partidos será las 21:00 horas del día fijado en el calendario para el enfrentamiento y se darán 30 minutos de cortesía para el inicio del partido. Este deberá comenzar a las 21:30 horas como muy tarde. En el supuesto de que dos jugadores acuerden una hora de inicio diferente, los 30 minutos de cortesía, contarán desde la hora acordada.

Cada 5 minutos que pasen de las 21:30 horas se dará una partida perdida al jugador que falte, siguiendo el orden de partidas del acta de juego, hasta llegar a las 21.55/21.50/21.45 horas (según nivel de juego), momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de 9-0/0-9, 7-0/0-7 o 5-0/0-5 según proceda).

Para ejercitar la opción de dar un set perdido por cada 5 minutos que pasen de las 21:30 horas es necesario que el jugador que sí estaba presente para empezar a jugar en el tiempo reglamentario comunique por escrito (WhatsApp) al jugador que llega tarde, y antes de

comenzar el partido, su intención de darle por perdidos esos sets, y envíe pantallazo de la conversación a su operador para que quede constancia.

12. CLASIFICACIÓN

12.1. Puntuación

- Partido ganado: 2 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 punto.
- Partido no presentado: -1 puntos.

12.2. Clasificación

Se puede utilizar ***play.phoenixdart.com*** como consulta, pero la única clasificación oficial de los grupos de liga estará disponible en la página web de la liga, ***www.vsphoenix.es*** que se actualizará, salvo causa de fuerza mayor, todos los días hábiles.

En la página de cada grupo tendremos:

12.2.1. Clasificación general

Esta clasificación es la que determina, terminada la primera fase de la Liga (o fase regular), la posición final de los jugadores y su posición al terminar la fase regular de la competición.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados.

En caso de que dos jugadores estén empatados a puntos, se tienen en cuenta la diferencia entre sets a favor y en contra en los enfrentamientos particulares entre los jugadores empatados. Si aun así persistiera el empate, se tendrá en cuenta la diferencia entre sets ganados y perdidos de los enfrentamientos con todos los jugadores del grupo. Si persistiera el empate, finalizada la liga se fijará una fecha para jugar un partido de desempate.

En caso de que más de dos jugadores estén empatados a puntos, se tendrá en cuenta en primer lugar los partidos ganados y perdidos entre los jugadores empatados. En caso de persistir el empate se tienen en cuenta la diferencia entre sets a favor y en contra en los enfrentamientos particulares entre los jugadores empatados. Si aun así persistiera el empate, se tendrá en cuenta la diferencia entre sets ganados y perdidos de los enfrentamientos con todos los jugadores del grupo. Si persistiera el empate, finalizada la liga se fijará una para jugar un partido de desempate.

Los jugadores que tengan alguna sanción por no presentado o alineación indebida no tendrán posibilidad de cálculo de desempate y quedarán relegados a la última posición de los jugadores empatados, si bien los resultados de los jugadores empatados con los jugadores sancionados sí se tendrán en cuenta para el desempate en el caso de más de dos jugadores empatados.

12.2.2. Resultados

En el cuadro de resultados veremos los resultados de los enfrentamientos particulares entre jugadores.

12.2.3. Individual

La clasificación individual se realiza ordenando de mayor a menor los jugadores en base a su media combinada: $(MPR \times 10) + PPD$.

13. LANZAMIENTO DE DARDOS

13.1. Distancias

La línea de tiro está situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,72 metros de altura desde el suelo y a 2,44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero **NO REBASAR** el borde de la línea de tiro. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal). En el caso de que un jugador tenga una discapacidad física o psíquica crónica y tenga que participar en la competición en silla de ruedas, podrá traspasar la línea de tiro hasta los ejes centrales de las ruedas traseras.

13.2. Dardos

Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano. Cada jugador tiene un máximo de tres dardos por turno. El jugador tiene la obligación de lanzar los tres dardos salvo que la partida quede finalizada antes de lanzar todos los dardos.

13.3. Pasar ronda

Está totalmente prohibido pasar ronda.

13.3.1. Bajar media

Tirar deliberadamente a fallar se considerará bajar promedio. TIRAR A BAJAR PROMEDIO SE CONSIDERARÁ FALTA GRAVE Y CONLLEVARÁ SANCIÓN.

13.4. Marcas

La diana electrónica puntúa automáticamente los dardos lanzados. El dardo no tiene que quedarse clavado para que se registre su puntuación. Cada dardo tirado cuenta como dardo lanzado, aunque no se registre la puntuación en la diana electrónica. Un lanzamiento es válido si toca la diana, rebota o no se alcanza la misma, pero nunca se podrá volver a lanzar el dardo.

Los dardos que se le hayan caído al jugador al suelo podrán ser lanzados aunque en su caída sobrepase la línea de tiro.

La Liga online no ofrece la posibilidad de “dardo no tirado”.

Marcar manualmente un dardo se considera infracción.

13.4.1. Orden de tiro

Un jugador sólo puede lanzar sus dardos cuando esté activo su marcador de tiro en la máquina.

El jugador no podrá tocar la diana ni los dardos hasta que se asegure que se han descontado los tres dardos. Si un jugador quita un dardo y la diana electrónica registra la marca y da como ganador a ese jugador, se considera infracción y se dará como ganada la partida al jugador contrario por marcar manualmente.

13.4.2. Aviso "ERROR 65"

Cuando un dardo esté en la diana y la máquina avise de "error 65", significa que uno de los segmentos se ha quedado pulsado ("pisado"), en cuyo caso deberá ser recolocado antes de que se lancen otros dardos.

14. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

Los partidos se disputarán en las fechas indicadas en el calendario salvo comunicación expresa de PHOENIX ESPAÑA. En el caso de que un jugador no pudiera jugar ese día tendrá que comunicarlo al jugador contrario con al menos 24 horas de antelación. Si el jugador al que se le solicita concede el aplazamiento –quedando claro que no está obligado a concederlo–, ambos jugadores deberán ponerse de acuerdo en la nueva fecha del partido para jugarlo en los 15 días siguientes como máximo desde la fecha del partido. Si transcurrido ese plazo los jugadores no han jugado el partido, la organización pondrá una fecha de juego obligatoria en la siguiente semana. Si en la nueva fecha el partido no es disputado porque ninguno de los dos jugadores se presenta se le dará el partido por no presentado a los dos jugadores y recibirán un punto de sanción extra. Las fechas de juego obligatorias se comunicarán a los jugadores a través de las clasificaciones en la página web www.vsphoenix.es.

En el caso que el jugador implicado no conceda el aplazamiento se deberá disputar el partido en la fecha del calendario.

No se pueden aplazar los partidos de las dos últimas jornadas de liga, aunque sí se pueden adelantar.

Si algún jugador se encuentra disfrutando de un viaje oficial PHOENIX ganado, podrá solicitar el aplazamiento del partido sin precisar confirmación por parte del jugador rival. Deberá comunicarlo al jugador rival y a PHOENIX ESPAÑA junto con la nueva fecha de enfrentamiento.

Un jugador puede adelantar la fecha de juego de un encuentro siempre que llegue a un acuerdo con el jugador contrario.

La Liga finalizará en la fecha fijada en el calendario oficial del grupo de juego de cada jugador. Ningún partido podrá jugarse después del último partido de liga correspondiente a la última jornada de liga, si quedase algún partido pendiente de juego una vez finalizada la liga no se

anotará ningún resultado de ese encuentro. PHOENIX ESPAÑA se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

Sólo se permiten un máximo de dos partidos aplazados por jugador.

15. NO PRESENTADOS Y RETIRADOS

El jugador que no se presente a un partido tendrá -1 puntos y al jugador presente se le otorgarán dos puntos. El partido no presentado puntuará 9-0/0-9, 7-0/0-7 o 5-0/0-5, según proceda.

Tres partidos no presentados sin causa justificada conllevan la expulsión de la liga.

Si un jugador se retira o es descalificado durante la primera vuelta, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al jugador contrario por 9-0/0-9, 7-0/0-7 o 5-0/0-5, según proceda.

Si el jugador se retira o es descalificado durante la segunda(o tercera) vuelta: se mantendrán los resultados de todos los partidos jugados en las anteriores vueltas y se puntuarán todos los partidos de la vuelta en la que se retira como 9-0/0-9, 7-0/0-7 o 5-0/0-5, según proceda.

16. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

Cometer una infracción puede llevar a perder un turno, perder una partida, perder el partido, sanción de partidos sin jugar, expulsión de liga, campeonatos, o expulsión de otros torneos, fianzas o inscripciones en futuras competiciones. Todas las decisiones referentes a infracciones serán tomadas por PHOENIX ESPAÑA.

El maltrato de una diana o del material distribuido por PHOENIX ESPAÑA a través de sus operadores es responsabilidad del jugador. Este hecho sancionará al jugador que cause daños (coste de reparación del material dañado) y/o sanciones deportivas a los jugadores implicados.

Abandono de partida: si un jugador se retira durante la celebración de un partido, aunque quede un único enfrentamiento partida, se le dará el partido como no presentado, no sumando ningún punto, aunque fuese ganando el partido, a no ser que PHOENIX ESPAÑA considere otra decisión y que el abandono que haya sido justificable.

Alineación indebida: si una partida o partidas son jugadas por un jugador que no sea el titular del partido serán dadas por perdidas al jugador infractor y se le quitará un punto de la clasificación general de la Liga como medida sancionadora.

Fotografía: al comienzo de la Liga, la máquina solicitará hacer una fotografía del jugador. Esta fotografía deberá ser sin gorras, pañuelos, gafas de sol y cualquier otro elemento que dificulte la identificación del jugador. Si PHOENIX ESPAÑA no puede comprobar que el jugador al que corresponde la foto es el titular, podrá tomar las medidas sancionadoras que considere

oportuno, desde partido perdido y retirada de punto extra de sanción en la clasificación general de la Liga hasta la expulsión del jugador de la Liga.

17. RECOMENDACIONES GENERALES

Ante todo recordar a los jugadores que jugar a los dardos es un hobby.

Los jugadores deberán mantener la mejor compostura durante los partidos en cuanto a comportamiento, trato al material y respeto al jugador contrario. De igual manera es responsabilidad de un jugador el buen comportamiento de sus acompañantes.

Para pedir aplazamientos se recomienda hablar con el jugador contrario con al menos 48 horas de antelación y les recordamos que no hay obligación de conceder el aplazamiento, ya que el jugador al que se le solicita el aplazamiento quizá no pueda jugar en otro momento.

Se recomienda echar la totalidad de las monedas de la partida al inicio de esta para agilizar el transcurso de la partida.

Ante la posibilidad de llegar tarde a un partido por el motivo que sea (tráfico, no se encuentra aparcamiento, etc.), es muy recomendable mantenerse en contacto telefónico con el jugador contrario para comunicárselo ya que una vez pasadas las 21:30 horas el jugador presente puede empezar a dar partidas por perdidas.

Así mismo recordamos a los jugadores que no es obligatorio conceder aplazamientos, ni esperar al jugador contrario pasadas las 21:30 horas para comenzar a dar partidas por perdidas, etc. Pero a todos nos pueden surgir imprevistos y necesitar esas concesiones de un jugador contrario en cualquier otro momento.

18. ENLACES DE INTERÉS

Consultas sobre la liga: liga@vsphoenix.es

Clasificación: www.vsphoenix.es

Facebook: fb.com/phoenixspain