



NORMATIVA



1. INFORMACIÓN GENERAL	4
2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICION	4
3. EQUIPOS	5
3.1. COMPOSICIÓN.....	5
4. GRUPOS DE LIGA	5
4.1. COMPOSICIÓN.....	5
4.2. FORMACIÓN	5
4.3. CALENDARIO.....	6
5. BECAS	6
6. IDENTIFICACIÓN	7
7. INCIDENCIAS	7
8. REGLAS GENERALES	8
8.1. JUGADORES.....	8
8.2. DARDOS.....	8
8.3. PARTIDA	8
8.3.1. <i>Máquina de juego</i>	8
8.3.2. <i>Equipos</i>	8
8.3.3. <i>Orden de tiro</i>	9
8.3.4. <i>Orden de juego</i>	9
8.3.5. <i>Cambios</i>	9
8.4. FORMATO DE JUEGO	10
8.5. RONDAS.....	10
8.5.1. <i>Ganador del juego cricket</i>	10
8.5.2. <i>Ganador de los juegos 01</i>	10
8.6. PARTIDA EMPATADA	11
9. JUEGO ONLINE	11
9.1. TIEMPO DE TIRO	11
9.2. CORRECCIÓN DE ERRORES	11
9.3. CAMBIOS DE SEDE.....	11
9.4. INCIDENCIAS TÉCNICAS	11
9.5. ACTA DE JUEGO	12
10. SEDES DE JUEGO	12
10.1. LOCALES.....	12
10.2. CAMBIOS DE SEDE.....	13
10.3. CIERRE TEMPORAL / PERMANENTE	13
11. HORA DE COMIENZO	13
12. CLASIFICACIÓN	14
12.1. PUNTUACIÓN	14
12.2. CLASIFICACIÓN	14
12.2.1. <i>Clasificación por equipos</i>	14

12.2.2.	<i>Resultados</i>	14
12.2.3.	<i>Individual</i>	15
13.	FICHAJES	15
14.	LANZAMIENTO DE DARDOS	16
14.1.	DISTANCIAS	16
14.2.	DARDOS.....	16
14.3.	PASAR RONDA.....	16
14.3.1.	<i>Pasar ronda en cricket</i>	16
14.3.2.	<i>Pasar ronda en 01</i>	17
14.3.3.	<i>Bajar media</i>	17
14.3.4.	<i>Tiempo de espera para pasar ronda</i>	17
14.4.	MARCAS	17
14.4.1.	<i>Orden de tiro</i>	17
14.4.2.	<i>Aviso "ERROR 65"</i>	17
15.	APLAZAMIENTO DE PARTIDOS	18
16.	EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS	19
17.	COMITÉ DE COMPETICIÓN	19
18.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES	20
19.	RECOMENDACIONES GENERALES	20
20.	RECOMENDACIONES POR COVID-19	21

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la COMPETICIÓN NACIONAL EQUIPOS 2021 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, así como a sancionar a los equipos o jugadores que crea oportuno de la manera que mejor considere para el correcto desarrollo de la misma.

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, equipo, grupo de juego y vuestros comentarios.

RECORDAMOS QUE ESTA COMPETICIÓN ES UNA "FUN LEAGUE" EN LA QUE SE JUEGA POR DIVERSIÓN. QUEREMOS QUE DISFRUTEIS AL MÁXIMO DE ESTE FORMATO Y ESO SOLO LO PODEMOS CONSEGUIR CON VUESTRA AYUDA. DIVIERTETE CON TUS COMPAÑEROS Y RIVALES, DISFRUTA DE ESTA COMPETICIÓN DE OCIO.

2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICION

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 ASOCIACIÓN DE DARDOS ELECTRÓNICOS PHOENIX ESPAÑA, ante quien usted podrá ejecutar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, (dirigiéndose por escrito a ASOCIACIÓN DE DARDOS ELECTRÓNICOS PHOENIX ESPAÑA 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. EQUIPOS

3.1. Composición

Los equipos estarán formados por un mínimo de tres y un máximo de siete jugadores. Pueden ser mixtos.

Los miembros de los equipos inscritos deberán conocer este reglamento.

Cada equipo tendrá un capitán que se responsabilizará de determinadas tareas concernientes al equipo:

- Realizar las alineaciones previas a los enfrentamientos
- Contactar con la organización de la competición
- Contactar con los capitanes rivales para concretar aplazamientos

El capitán deberá facilitar a la organización un número de teléfono disponible y operativo (obligatorio disponer de WhatsApp).

Un jugador sólo puede estar inscrito en un equipo de la competición.

Las becas que se puedan obtener, se otorgan al equipo y nunca a jugadores individuales. Se entregarán al capitán del equipo.

4. GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

La primera fase, se disputará en formato LIGA por grupos. Cada grupo está formado por ocho equipos. Se disputará una sola vuelta.

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 de los jugadores de cada equipo 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). La media de equipo se elabora sumando las medias combinadas de los tres mejores jugadores de cada equipo.
- Los equipos con mayor media combinada formarán la categoría "A".

- Los equipos nuevos, o con datos insuficientes, la organización se reserva el derecho de no inscribirles.
- Los grupos de liga se organizan atendiendo a los factores (por orden de importancia): nivel de juego y día de juego elegido.
- Al cumplimentar la hoja de inscripción se elegirá al menos un día de juego, de lunes a viernes, en los que el equipo puede jugar, pudiendo elegir varios días de juego. Si se elige sólo un día y no hay grupo de su media, el equipo subirá de nivel hasta un grupo del día de juego elegido. Si se eligen varios días de juego el equipo podrá ser colocado en un grupo en cualquiera de estos días ateniéndose a su nivel de juego. Si no se elige ningún día de juego, la organización considerará que el equipo puede jugar cualquier día de lunes a viernes.

4.3. Calendario

Las fechas de las jornadas de esta liga, serán:

- Jornada 1: del 08/11/21 al 12/11/21
- Jornada 2: del 15/11/21 al 19/11/21
- Jornada 3: del 22/11/21 al 26/11/21
- Jornada 4: del 29/11/21 al 03/12/21
- Jornada 5: del 13/12/21 al 17/12/21
- Jornada 6: del 10/01/22 al 14/01/22
- Jornada 7: del 17/01/22 al 21/01/22

5. BECAS

Recordamos que, si en el arbitraje de la competición se detecta que un equipo está haciendo trampas, la organización no entregará la beca al equipo ni a los jugadores de este.

Los premios por mejor media excluyen a los equipos que queden en primera y segunda posición en las clasificaciones definitivas.

CLASIFICACIÓN

1º Clasificado: Acceso Cuadrante Final + BECA 100 €

2º Clasificado: Acceso Cuadrante Final

3º Clasificado: Primera mejor media de entre el resto de equipos del grupo

4º Clasificado: Segunda mejor media de entre el resto de equipos del grupo

PREMIOS 	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D	NIVEL E
1º CLASIFICADO 	700 €	600 €	600 €	500 €	500 €
2º CLASIFICADO 	350 €	300 €	300 €	250 €	250 €
3º y 4º CLASIFICADO	175 €	150 €	150 €	125 €	125 €
5º / 6º CLASIFICADO	100 €	100 €	100 €	100 €	100 €

* La organización se reserva el derecho de modificar o cancelar la competición en función de las medidas sanitarias del momento.

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, más de una persona, con objetos delante de la cara, etc....) podrán ser sancionados con la pérdida 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 equipo infractor.

Las partidas con alineación indebida serán retiradas del historial del jugador y no contarán ni para medias, ni para partidas mínimas de acceso a competiciones oficiales.

7. INCIDENCIAS

Las reclamaciones sobre incidencias en los partidos de liga se realizarán, única y exclusivamente, a través de la web **deportivo.vsphoenix.es**, para lo cual se debe tener cuenta en el sitio web e iniciar sesión.

El horario habilitado para presentar reclamaciones será desde las 9:00 hasta las 20:59 y 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 equipos 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.**

Para disputar un partido es necesaria la presencia de al menos dos jugadores de cada equipo. En este caso, dado que las partidas se disputan siempre con dos jugadores de cada equipo, el equipo al que le falte un jugador deberá introducir los créditos necesarios en la máquina correspondientes al jugador que falta y jugar sus partidas sin tirar en el turno de dicho jugador (se pasará su turno mediante el botón de la máquina).

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. Equipos

Los equipos están formados por tres jugadores titulares y hasta cuatro suplentes pudiendo, de manera excepcional, jugar sólo dos jugadores titulares (8.1). Todos los jugadores deberán estar inscritos en la competición como miembros del equipo.

8.3.3. 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, la salida será alternativa. La máquina nos irá dando el orden de salida antes de cada enfrentamiento.

8.3.4. Orden de juego

Es obligatorio seguir el orden de juego determinado por la máquina siempre que ambos equipos tengan un mínimo de tres jugadores cada uno. En caso contrario, en cualquier momento de la partida y previo acuerdo por ambos equipos, se podrá alterar el orden de las partidas. Si no hay acuerdo previo para alterar el orden de las partidas, no se podrá alterar bajo ningún concepto, en caso de hacerlo se le darán por perdidas al equipo que altere el orden sin consentimiento.

8.3.5. Cambios

Durante el partido pueden hacerse un máximo de cuatro cambios. Para realizar un cambio deberá de hacerse en el menú de juego de la máquina. El jugador sustituido no podrá jugar ninguna partida más. Un jugador sólo puede sustituir a un jugador, nunca a dos: en caso de que un jugador juegue en el puesto de 2 jugadores, es alineación indebida y por lo tanto perdida del partido.

Para realizar el cambio en la máquina se accederá a "CAMBIAR JUGADOR" y se realizará la sustitución del jugador bien usando el teclado o pasando la tarjeta del jugador que entra en la partida. Sólo se puede acceder a "CAMBIAR JUGADOR" para realizar un cambio por un suplente, nunca para cambiar el orden del jugador, esto será considerado alineación indebida. La máquina da la opción de cambiar el jugador para ese set o para todo el partido, **se debe marcar la opción para todo el partido**. En caso de sospechar que el equipo rival ha realizado un cambio que suponga alineación indebida (por ejemplo, volver a alinear un jugador previamente retirado de la alineación durante el partido), se debe proseguir la partida y comunicar a la organización para verificar la infracción. En caso de infracción, se dará el partido por perdido, por el resultado máximo posible, al equipo infractor.

IMPORTANTE: Debido a que el sistema es utilizado de forma global en otros países, los cuales juegan de otros modos, el sistema permite realizar más de cuatro cambios e incluso modificar la posición de los jugadores, lo cual, en esta competición **NO ESTA PERMITIDO**, por lo que es responsabilidad de los equipos realizar los cambios correctamente.

En el caso de que un equipo altere la posición de los jugadores, se le dará por perdido el partido, por el resultado máximo posible. Incurrir en esta irregularidad en tres partidos, se sancionará al equipo infractor con la **EXPULSIÓN** de la competición.

En el caso de no haber seleccionado correctamente la opción de cambio para todo el partido y que en el siguiente set al cambio vuelva a salir el nombre del jugador sustituido, esa partida debe ser jugada por el jugador que entró a jugar en sustitución de su compañero, y comunicar la incidencia a la organización para que pueda proceder posteriormente al cambio de los nombres para la correcta asignación de las medias de la partida. Así mismo se debe proceder a subsanar el error en cuanto sea posible.

8.4. Formato de juego

Se jugarán siete partidas por enfrentamiento, tres 501 TEAM, tres CRICKET TEAM y dos 901 TRIO:

- 501 TEAM: cierre MASTER y diana 50/50.
- CRICKET TEAM OVERKILL:

El OVERKILL no te permite sumar puntos en tu marcador cuando la diferencia de puntos con tu rival es igual o superior al límite fijado. *Por ejemplo: Si en NIVEL E tu marcador es 49 y el de tu rival 0 podrás sumar puntos ya que la diferencia de puntos es inferior al límite de 50 y te sumara toda la puntuación realizada con el dardo, pero si vuelves a tirar a sumar no aumentará tu marcador ya que el límite se a superado o igualado. En este caso con 49 puntos si lanza un triple 20 el marcador quedaría como 109 a 0 y como se ha superado el límite ya no puede sumar hasta que la diferencia de puntos sea inferior al límite (50 puntos en este ejemplo).*

- NIVEL A: 150
 - NIVEL B: 125
 - NIVEL C: 100
 - NIVEL D: 75
 - NIVEL E: 50
- 901 TRIO: cierre MASTER y diana 50/50.

8.5. 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 equipos cierre la partida. El número de rondas es algo visible en la máquina desde la primera ronda de juego.

8.5.1. Ganador del juego cricket

Será ganador el equipo que sume entre sus dos jugadores más puntos en el momento de terminar la partida. La partida puede terminar:

- Por ronda de juego (al lanzar las quince rondas los cuatro jugadores).
- Cuando un jugador del equipo que sume más puntos cierre todos los números.

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

8.5.2. Ganador de los juegos 01

Será ganador el equipo en el que uno de sus jugadores deje a cero (cierre) su marcador.

En caso de que ningún jugador cierre su marcador, el equipo ganador será aquel en el que la suma de los puntos de ambos jugadores sea menor.

8.6. Partida empatada

En caso de finalizar las 15 rondas con empate a puntos, la máquina determinará "empate", se deberá de informar a la organización y se reseteará esa partida para que pueda ser disputada de nuevo, en la siguiente jornada.

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 EQUIPOS

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

En el supuesto de que un equipo precise cambiar de sede, deberá de comunicarlo a la organización para la correcta programación del partido con una antelación de al menos 24 horas.

9.4. Incidencias técnicas

En caso de no poder conectar con el partido por problemas técnicos (caída de la conexión a internet, avería en el local, etc.) se deberá contactar con el equipo 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 equipos se pondrán en contacto con sus delegados de zona para resolver la incidencia. En caso de no poder resolver la incidencia, será obligatorio aplazar el partido para otra fecha, incluso en las jornadas 6 y 7. Si hay que aplazar un partido por incidencia técnica, el equipo contrario tendrá preferencia a elegir la fecha del partido, debiendo ajustarse a la disponibilidad de máquinas en ambos locales. Si en un local se llegaran a producir tres incidencias técnicas durante la competición, la organización podrá inhabilitar el local y a los equipos se les asignará otra sede.

9.5. Acta de juego

	TEAM			TRIO	TEAM			TRIO
	CRK	CRK	CRK	901	501	501	501	901
LOCAL	1	2	3	4	5	6	7	8
JUGADOR 1	.			.		.		
JUGADOR 2		.			.			.
JUGADOR 3			.				.	

	TEAM			TRIO	TEAM			TRIO
	CRK	CRK	CRK	901	501	501	501	901
VISITANTE	1	2	3	4	5	6	7	8
JUGADOR 1		.				.		
JUGADOR 2	.			.			.	
JUGADOR 3			.		.			.

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 del equipo se elegirá la sede de juego. Es responsabilidad del capitán del equipo 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 los partidos de liga.

10.2. Cambios de sede

Si un equipo 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 equipo.

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 equipo 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 21:30 horas del día fijado en el calendario para el enfrentamiento y se darán 15 minutos de cortesía para el inicio del partido. Este deberá comenzar a las 21:45 horas como muy tarde. Para dar comienzo al partido debe haber como mínimo 2 jugadores de cada equipo. En el supuesto de que dos equipos acuerden una hora de inicio diferente, los 15 minutos de cortesía, contarán desde la hora acordada y recomendamos comunicárselo a su operador.

Cada 5 minutos que pasen de la hora límite, se dará una partida por perdida al equipo que falte, hasta un máximo de CINCO partidas (25 minutos), momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de 8-0/0-8) y conllevará un punto de sanción para el equipo que no se presentó. Las partidas perdidas serán las últimas del partido de tal manera que si el equipo ha llegado a las 21:50 se dejará sin jugar la partida 8 según proceda, si ha llegado a las 21:55 se dejarán sin jugar la 7 y la 8, y así sucesivamente.

Para ejercitar la opción de dar un set perdido por cada 5 minutos que pasen de las 21:45 horas es necesario que el equipo que sí estaba presente para empezar a jugar en el tiempo reglamentario comunique por escrito (WhatsApp) al equipo que llega tarde, y antes de comenzar la partida, su intención de darles por perdidos esos sets. Posteriormente el equipo debe enviar pantallazo de la conversación a su operador para que se pueda tramitar correctamente la finalización del partido.

Un partido deberá empezar con un mínimo de 2 jugadores (8.1). En el momento en el que el tercer jugador llegue al local, se podrá incorporar al juego, aunque este se encuentre a mitad de un enfrentamiento, y terminar el partido.

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 por equipos

Esta clasificación es la que determina, terminada la primera fase, la posición final de los equipos, así como la beca y derechos obtenidos cada uno de ellos.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados (12.1).

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

En caso de tener que disputar un partido de desempate, se jugará un partido con un acta de 9.

Los equipos 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 equipos empatados, si bien los resultados de los equipos empatados con los equipos sancionados sí se tendrán en cuenta para el desempate en el caso de más de dos equipos empatados.

En el caso de que hubiese que jugar un partido de desempate el resultado del partido sólo servirá para deshacer un empate y nunca se contabilizarán las puntuaciones individuales de los jugadores para la clasificación individual.

12.2.2. Resultados

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

12.2.3. Individual

La clasificación individual se realiza ordenando de mayor a menor los jugadores de los equipos en base a su media combinada (4.2).

13. FICHAJES

Los equipos estarán formados por un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 7 (3.1).

Los equipos podrán añadir jugadores a su plantilla hasta el final de la competición.

Para dar de alta un jugador hay que comunicar a la organización antes de la fecha límite a través de correo electrónico (info@vsphoenix.es): nombre, apellidos, DNI, email, número de teléfono, fecha de nacimiento y nivel de juego o en qué ligas ha participado. El nuevo fichaje podrá jugar cuando la organización confirme su inscripción en el equipo. Para que un fichaje pueda ser introducido en la misma jornada que se solicita, este debe ser notificado antes de las 18:00 h del día de juego de este equipo. Si dicha solicitud es realizada pasada dicha hora, este fichaje se valorará para la siguiente jornada.

Un nuevo fichaje será admitido durante las cuatro primeras jornadas (la fecha de finalización de la jornada 4 es el Domingo de dicha jornada a las 23:59 horas), si la media combinada del equipo, incluyendo el nuevo jugador, no sobrepasa la del equipo de mayor media en ese grupo en el momento de la inscripción. Después de la cuarta jornada, aunque falte por disputar algún partido de jornadas anteriores, el fichaje será admitido si la media del equipo incluyendo el nuevo jugador no sobrepasa la del equipo de mayor media en ese grupo en la última clasificación publicada.

Para que los grupos con medias igualadas puedan realizar fichajes se aplicará un +10 puntos de combinada a la media del grupo y este pasará a ser el límite siempre y cuando este sea superior a la media del cabeza de grupo. En estos casos de grupos igualados un equipo podrá fichar por encima del cabeza de grupo.

Un equipo no puede tener más de 7 jugadores, por lo tanto, cualquier equipo que ya haya llegado a ese número de jugadores y desee dar un alta nueva debe comunicar previamente la baja de alguno de los jugadores ya existentes. Se pueden dar de alta un máximo de 9 jugadores por equipo (2 bajas).

Durante la liga un jugador que haya disputado al menos una partida con un determinado equipo no podrá cambiar a ningún otro equipo.

14. LANZAMIENTO DE DARDOS

14.1. 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.

En caso de que el pie contrario al de apoyo (pie que no está colocado en la línea de tiro) rebasase la línea de tiro durante el lanzamiento se considerará válido siempre y cuando ese pie no toque el suelo o el dardo sea soltado antes de que el pie toque el suelo.

Ejemplo de acción no sancionable: Pie derecho colocado correctamente en la línea de tiro, pie izquierdo rebasa la línea de tiro sin tocar el suelo. El jugador suelta el dardo y a continuación apoya el pie izquierdo en el suelo por delante de la línea de tiro.

14.2. Dardos

Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano. Cada jugador tiene un máximo de tres dardos por turno. El jugador tiene la opción en lanzar tres, dos, uno o ningún dardo mientras no se incumpla la norma 14.3.

14.3. Pasar ronda

Se recuerda que durante la liga online no es necesario darle al botón una vez lanzados los tres dardos, salvo que uno o varios de ellos no hubieran contado en la diana. Si por cualquier circunstancia un jugador le da al botón y pasa su turno o el turno del compañero y éste pierde su turno, no tendrá derecho a reclamación.

Está totalmente prohibido pasar ronda sin estar obligado a ello. Sólo se podrá pasar ronda o dejar de tirar alguno de los tres dardos en los casos:

14.3.1. Pasar ronda en cricket

Pasará ronda el jugador que tenga todos sus números cerrados, pero no pueda puntuar en ninguno por no tenerlos cerrados su compañero. En este caso es obligatorio pasar ronda, tirar dardos en esta situación se considerará bajar media y conlleva sanción.

Los jugadores están obligados a tirar para cerrar los números que tengan abiertos.

14.3.2. Pasar ronda en 01

Los jugadores estarán obligados a tirar a cierre salvo en el caso de que, habiendo tirado ya alguno de los tres dardos, la puntuación conseguida sirva para bloquear al rival, desbloquear al compañero o que, siendo última ronda, la suma de los puntos del equipo sea igual o inferior a la suma de los puntos del equipo contrario.

14.3.3. Bajar media

Tirar deliberadamente a fallar se considerará bajar promedio por lo que el capitán, los jugadores o incluso el responsable de los equipos del local, deberán informar a la organización. TIRAR A BAJAR PROMEDIO SE CONSIDERARÁ FALTA GRAVE Y CONLLEVARÁ SANCIÓN.

14.3.4. Tiempo de espera para pasar ronda

Para pasar ronda será obligatorio esperar hasta que empiece el tiempo de descuento para lanzar el primer dardo. Si el equipo contrario marca un dardo con la mano (al recogerlos de la diana) por haber pasado ronda demasiado rápido, no se puede solicitar sanción por marcar dardo con la mano y el dardo marcado se considera válido.

14.4. Marcas

La diana electrónica puntúa automáticamente los dardos lanzados. El dardo no tiene por qué 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.

Si la máquina registra erróneamente la marca de un dardo clavado, la partida debe continuar con la puntuación que haya marcado la diana, la diana es el árbitro.

Marcar manualmente un dardo se considera infracción.

14.4.1. Orden de tiro

Un jugador sólo puede lanzar sus dardos cuando esté activo su marcador de tiro en la máquina. Si un jugador tira uno o más dardos en turno equivocado, se considera infracción y se dará como ganada la partida al equipo que no ha cometido la infracción.

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, se considera infracción y se dará como ganada la partida al equipo contrario por marcar manualmente.

14.4.2. 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.

15. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

Los partidos se disputarán en las fechas indicadas en el calendario salvo comunicación expresa de la organización. En el caso de que un equipo no pudiera jugar ese día tendrá que comunicarlo al equipo contrario con al menos 24 horas de antelación. Si el equipo al que se le solicita concede el aplazamiento –quedando claro que no está obligado a concederlo–, ambos equipos 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 equipos no han jugado el partido, la organización pondrá una fecha de juego obligatoria en la siguiente semana. Esta fecha se comunica a los equipos a través de la página web www.vsphoenix.es y es improrrogable. Si en esa fecha el partido no es disputado porque ninguno de los dos equipos se presenta se le dará el partido por no presentado.

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

Aun en el caso, de que el equipo que ha solicitado el aplazamiento, que no ha sido concedido, comunica al otro equipo que no se va a presentar, este último deberá alinearse y conectar la partida, para que quede constancia de dicha situación, en caso contrario, el partido se considerará aplazado.

En caso de que los equipos sí estén de acuerdo en el aplazamiento avisarán a los dueños de sus respectivos locales y a la organización (mediante correo electrónico a info@vsphoenix.es o a su delegado de zona) de la nueva fecha en la que se disputará el encuentro.

No se pueden aplazar los partidos de las dos últimas jornadas de liga (salvo en caso de fuerza mayor debidamente autorizados por la organización), aunque sí se pueden adelantar. Si un partido de las 2 últimas se juega pasada la fecha de juego del calendario este partido no contará y se quedará como 0-0 sin puntos de sanción.

Si algún equipo completo o miembros de un equipo se encuentran disfrutando de un viaje a una competición oficial PHOENIX, podrán solicitar el aplazamiento del partido sin precisar confirmación por parte del equipo rival. Deberá comunicarlo al equipo rival, a la organización y locales de juego, junto con la nueva fecha de enfrentamiento.

Un equipo puede adelantar la fecha de juego de un encuentro siempre que llegue a un acuerdo con el equipo contrario y lo comunique a la organización.

La liga terminará la fecha fijada en el calendario oficial del grupo de juego de cada equipo. 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. La organización se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

Sólo se permiten un máximo de dos partidos aplazados por equipo, en el supuesto de que aplaze un tercer partido, se le dará por no presentado el más antiguo.

16. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS

El equipo que no se presente a un partido tendrá -1 puntos y al equipo presente se le otorgarán 2 puntos. El partido no presentado puntuará 8-0/0-8.

Para poder comprobar los partidos no presentados, el equipo que si estaba presente debe alinearse en la máquina, y hacer una foto a la pantalla, demostrando la alineación y la hora, la cual enviarán a su delegado de zona, para que quede registrada su presencia en el local el día y hora señalados para el partido. En caso de no enviar la foto al delegado de zona la organización podrá dictaminar el partido como no presentado **siempre y cuando el equipo haya realizado la alineación y entrado en el partido el día y hora de juego.**

Tres partidos no presentados o tres alineaciones indebidas conllevan la expulsión de la liga.

Si un equipo se retira o es descalificado, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al equipo contrario por 8-0/0-8.

Si en el momento que un equipo se retira o es excluido de la competición, tiene algún partido aplazado de jornadas anteriores, este será considerado como un partido no presentado a todos los efectos.

Todos los jugadores de un equipo que haya sido descalificado o retirado durante la liga perderán el derecho a participar en el próximo campeonato regional, nacional, europeo o mundial, y a toda opción de premio. Además, en la próxima competición que se inscriban se les exigirá una fianza.

La organización se reserva el derecho de exigir una fianza a los equipos con algún partido no presentado para su inscripción en las siguientes competiciones.

17. COMITÉ DE COMPETICIÓN

Cualquier equipo puede solicitar que el comité de competición intervenga para solucionar un problema durante la liga.

El comité de competición estará integrado por 3 delegados de zona, de zonas distintas a las de los equipos implicados y por el director deportivo de la competición, que velará por la correcta aplicación de la normativa. Durante la reunión, podrán estar presentes también los delegados de zona de los equipos implicados, en representación de los mismos.

Se tendrán en cuenta la buena fe y maneras de actuar de ambos equipos cuando haya que tomar una decisión sobre la solución de un conflicto.

Las decisiones del comité serán válidas e irrevocables.

La decisión del comité se comunicará a los equipos afectados por escrito.

18. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

Cometer una infracción puede llevar a 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 la organización o el comité de competición.

El maltrato de una diana o del material distribuido por los distintos delegados de PHOENIX ESPAÑA es responsabilidad del club. Este hecho sancionará al dueño del club y a los jugadores que causen daños (coste de reparación del material dañado) y/o sanciones deportivas a los equipos o jugadores implicados.

Retrasar intencionadamente el normal desarrollo de un partido, con acciones tales, como no iniciar una partida al finalizar la anterior, demorarse en la aceptación de la partida siguiente, salir intencionadamente de la partida, etc. se considerará conducta antideportiva, lo cual implicará la pérdida del partido, tras la verificación por parte de la organización.

Abandono de partida: si un equipo se retira durante la celebración de un partido, aunque quede una partida, se le dará el partido como no presentado, a todos los efectos, no sumando ningún punto, aunque fuese ganando el partido. El abandono deberá informarse a los delegados de zona y a la organización a la mayor brevedad y si PHOENIX ESPAÑA o el comité creen que ha sido justificable se determinará la solución correspondiente.

19. 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 equipo contrario. De igual manera es responsabilidad de un equipo el buen comportamiento de sus acompañantes. No se admitirán conductas irrespetuosas ni violentas y se sancionará a los equipos infractores según se considere oportuno, pudiendo incluso expulsarles de la competición.

Para pedir aplazamientos se recomienda hablar con el equipo contrario con al menos 48 horas de antelación y les recordamos que no hay obligación de conceder el aplazamiento.

Se recomienda echar la totalidad de las monedas del partido al inicio del mismo, una vez comprobado que el otro equipo está alineado, para agilizar su desarrollo y si surge una avería del monedero se pueda avisar al técnico.

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 equipo contrario para comunicárselo ya que una vez pasadas las 21:45 horas el equipo presente puede empezar a dar partidas por perdidas (11).

Asimismo, recordamos a los jugadores que no es obligatorio conceder aplazamientos, ni esperar al equipo contrario pasadas las 21:45 horas para comenzar a dar partidas por perdidas, etc. Pero a todos nos pueden surgir imprevistos y necesitar esas concesiones de un equipo contrario en cualquier otro momento.

20. RECOMENDACIONES POR COVID-19

En caso de suspensión de la liga se procederá a la devolución de las inscripciones a los equipos.

Si un local cierra por COVID-19 los equipos afectados deberán cambiar de local de juego lo antes posible para poder jugar los partidos.

El equipo rival no está obligado a aceptar el aplazamiento por COVID-19, por eso recomendamos inscribirse a la competición con suplentes.