

PHOENIX ESPAÑA PRESENTA



I CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE EQUIPOS 2018/2019

+ 80.000 €

M Á S T E R • A • B • C • D

1ª FASE: LIGA POR MEDIA Y DÍA DE JUEGO
2ª FASE: CUADRANTE ONLINE K.O. DIRECTO
CONSULTA TODA LA INFO EN WWW.VSPHOENIX.ES

INSCRIPCIÓN: 40 EUROS POR EQUIPO*
EQUIPOS DE MÍNIMO 4 - MÁXIMO 7 JUGADORES
FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN: 23 DE SEPTIEMBRE



 PHOENIXDARTS

 PHOENIXDARTS



PREMIOS

CUADRANTE FINAL "PREMIUM"

POSICIÓN	MÁSTER	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D
1º	10.000 €	4.000 €	3.000 €	2.500 €	2.000 €
2º	5.000 €	1.500 €	1.400 €	1.200 €	1.000 €
3º - 4º	2.500 €	750 €	700 €	600 €	500 €
5º - 8º	1.000 €	375 €	350 €	300 €	250 €
9º - 16º	500 €	200 €	175 €	150 €	125 €
17º - 32º	200 €	150 €	125 €	100 €	100 €
33º - 64º		100 €	90 €	80 €	70 €

* BECAS SUJETAS A LA RETENCIÓN LEGAL VIGENTE

+80.000€

CUADRANTE FINAL "BASIC"

POSICIÓN	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D
1º	1.200 €	1.000 €	800 €	600 €
2º	600 €	500 €	400 €	300 €
3º - 4º	300 €	250 €	200 €	150 €


* BECAS SUJETAS A LA RETENCIÓN LEGAL VIGENTE





I CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE EQUIPOS 2018/2019 NORMATIVA



 PHOENIXDARTS

1.	INFORMACIÓN GENERAL	4
2.	INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICION	4
3.	EQUIPOS	5
	COMPOSICIÓN	5
4.	PRIMERA FASE-GRUPOS DE LIGA	5
	COMPOSICIÓN	5
	FORMACIÓN.....	5
	CALENDARIO.....	6
5.	CLASIFICACION ASEGUNDA FASE	6
	CUADRANTE "MASTER PREMIUM"	6
	CUADRANTE "PREMIUM" NIVELES A,B,C Y D	6
	CUADRANTE "BASIC" NIVELES A,B,C Y D	7
6.	SEGUNDA FASE-CUADRANTES KO DIRECTO	7
	CUADRANTE "MASTER PREMIUM"	7
	CUADRANTES "PREMIUM"	7
	<i>Primera RONDA</i>	7
	<i>Segunda RONDA</i>	7
	<i>Tercera RONDA y sucesivas</i>	7
	CUADRANTES "BASIC"	7
	<i>Primera RONDA</i>	8
	<i>Segunda RONDA y sucesivas</i>	8
7.	BECAS	8
	BECAS CUADRANTES "PREMIUM"	8
	BECAS CUADRANTES "BASIC"	8
8.	IDENTIFICACIÓN	9
9.	INCIDENCIAS	9
10.	REGLAS GENERALES	10
	JUGADORES.....	10
	DARDOS	10
	PARTIDA.....	10
	<i>Máquina de juego</i>	10
	<i>Equipos</i>	10
	<i>Orden de tiro</i>	10
	<i>Orden de juego</i>	10
	<i>Cambios</i>	11
	FORMATO DE JUEGO	11
	<i>Grupo de 16 partidas</i>	11
	<i>Grupo de 10 partidas</i>	11
	<i>Rondas</i>	12
	<i>Ganador del juego cricket</i>	12
	<i>Ganador del juego 501</i>	12

	<i>Partida empatada</i>	12
11.	JUEGO ONLINE	12
	TIEMPO DE TIRO	12
	CAMBIOS DE SEDE	12
	INCIDENCIAS TÉCNICAS	12
12.	ACTA DE JUEGO	13
	ACTA NIVEL MÁSTER	13
	ACTA RESTO DE NIVELES.....	13
13.	SEDES DE JUEGO	14
	LOCALES.....	14
	CAMBIOS.....	14
	CIERRE TEMPORAL/PERMANENTE	14
14.	HORA DE COMIENZO	14
15.	CLASIFICACIÓN	15
	PUNTUACIÓN	15
	CLASIFICACIÓN	15
	<i>Clasificación por equipos</i>	15
	<i>Resultados</i>	16
	<i>Individual</i>	16
16.	FICHAJES	16
17.	LANZAMIENTO DE DARDOS	17
	DISTANCIAS	17
	DARDOS.....	17
	PASAR RONDA	17
	<i>Pasar ronda en cricket</i>	17
	<i>Pasar ronda en 501</i>	17
	<i>Bajar media</i>	17
	MARCAS.....	17
	<i>Orden de tiro</i>	18
18.	APLAZAMIENTO DE PARTIDOS	18
19.	EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS	19
20.	COMITÉ DE COMPETICIÓN	20
21.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES	20
	PARTIDO NO PRESENTADO, EQUIPOS RETIRADOS Y COMPENSACIONES A LOCALES	21
22.	RECOMENDACIONES GENERALES	22
	ANEXO I/ANEXO II	23
	ANEXO III/ANEXO IV/ANEXO V	24

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo del I CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE organizado 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.

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.com, 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 LO15/99 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. EQUIPOS

Composición

Los equipos estarán formados por un mínimo de cuatro 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. PRIMERA FASE - GRUPOS DE LIGA

Composición

La primera fase, se disputará en formato LIGA por grupos. Cada grupo está formado por entre seis y ocho equipos. Se disputarán dos vueltas.

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 cuatro mejores jugadores de cada equipo.
- Los VEINTICUATRO equipos con mayor media combinada formarán la categoría "MÁSTER"
- Los equipos nuevos, o con datos insuficientes, la organización se reserva el derecho de no inscribirlos.

- 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.

Calendario

Las fechas de las jornadas de esta fase, serán:

- Jornada1.Del 15/10/18 al 19/10/18
- Jornada2.Del 22/10/18 al 26/10/18
- Jornada3.Del 05/11/18 al 09/11/18
- Jornada4.Del 12/11/18 al 16/11/18
- Jornada5.Del 19/11/18 al 23/11/18
- Jornada6.Del 26/11/18 al 30/11/18
- Jornada7.Del 10/12/18 al 14/12/18
- Jornada8.Del 17/12/18 al 21/12/18
- Jornada9.Del 07/01/19 al 11/01/19
- Jornada10.Del 14/01/19 al 18/01/19
- Jornada11.Del 21/01/19 al 25/01/19
- Jornada12.Del 28/01/19 al 01/02/19
- Jornada13.Del 04/02/19 al 08/02/19
- Jornada14.Del 11/02/19 al 15/02/19

5. CLASIFICACIÓN A SEGUNDA FASE

Todos los equipos que finalicen la primera fase se clasificarán para la segunda, en función de su puesto en el grupo y a la media combinada obtenida.

Cuadrante "MÁSTER PREMIUM"

Los dos primeros de cada grupo y los dos mejores terceros, serán cabezas de serie y librarán la primera ronda eliminatoria, por lo que tendrán garantizado el TOP 16, el resto de equipos comenzarán el cuadrante desde primera ronda.

Cuadrante "PREMIUM" Niveles A, B, C y D

Se clasificarán para este cuadrante los dos primeros equipos de cada grupo, así como los tres que mejor media combinada hayan obtenido, de entre el resto de los equipos del grupo.

* En el caso de que el grupo sea de seis equipos se clasificarán los dos primeros y las dos mejores medias

Cuadrante "BASIC" Niveles A, B, C y D

Se clasificarán para este cuadrante el resto de equipos del grupo y los que pierdan en la primera ronda del cuadrante PREMIUM.

6. SEGUNDA FASE-CUADRANTES KO DIRECTO

Cuadrante "MÁSTER PREMIUM"

Este cuadrante se disputará el Sábado 23 de marzo de 2019.

Cuadrantes "PREMIUM"

Todos los equipos clasificados para cuadrante PREMIUM, se ordenarán por la media combinada obtenida en la primera fase, y se dividirán en cuatro niveles, A, B, C y D.

Primera RONDA

Se informará a los equipos de su respectivo rival de la primera ronda, esta ronda deberá de jugarse entre el 18/02/2019 y el 03/03/2019, los equipos tendrán hasta el día 24/02/2019 para llegar a un acuerdo en cuanto al día y hora para disputarlo, en caso de no llegar a un acuerdo, el día 25/02/2019, la organización fijará un día de juego inaplazable.

Los equipos que pierdan en esta primera ronda, pasarán al Cuadrante "BASIC".

Segunda RONDA

Al igual que en la anterior, se informará a los equipos de su respectivo rival, esta ronda deberá de jugarse entre el 04/03/2019 y el 17/03/2019, los equipos tendrán hasta el día 10/03/2019 para llegar a un acuerdo en cuanto al día y hora para disputarlo, en caso de no llegar a un acuerdo, el día 11/03/2019, la organización fijará un día de juego inaplazable.

Tercera RONDA y sucesivas

Desde la tercera ronda, los cuadrantes se disputarán en un solo día, el cual será determinado por la organización según necesidades, el Sábado 23 o Domingo 24 de marzo de 2019. *Estas fechas podrán ser modificadas a criterio de la organización.

Cuadrantes "BASIC"

Todos los equipos clasificados para cuadrante BASIC, se ordenarán por la media combinada obtenida en la primera fase, y se dividirán en cuatro niveles, A, B, C y D.

Primera RONDA

Se informará a los equipos de su respectivo rival de la primera ronda, esta ronda deberá de jugarse entre el 04/03/2019 y el 17/03/2019, los equipos tendrán hasta el día 10/03/2019 para llegar a un acuerdo en cuanto al día y hora para disputarlo, en caso de no llegar a un acuerdo, el día 11/03/2019, la organización fijará un día de juego inaplazable.

Segunda RONDA y sucesivas

Desde la segunda ronda, los cuadrantes se disputarán en un solo día, el cual será determinado por la organización según necesidades, el Sábado 30 o domingo 31 de marzo de 2019. *Estas fechas podrán ser modificadas a criterio de la organización.

7. BECAS**Becas Cuadrantes "PREMIUM"**

CUADRANTE "PREMIUM"					
POSICIÓN	MÁSTER	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D
1º	10.000 €	4.000 €	3.000 €	2.500 €	2.000 €
2º	5.000 €	1.500 €	1.400 €	1.200 €	1.000 €
3º - 4º	2.500 €	750 €	700 €	600 €	500 €
5º - 8º	1.000 €	375 €	350 €	300 €	250 €
9º - 16º	500 €	200 €	175 €	150 €	125 €
17º - 32º	200 €	150 €	125 €	100 €	100 €
33º - 64º		100 €	90 €	80 €	70 €

* BECAS SUJETAS A LA RETENCIÓN LEGAL VIGENTE

Becas Cuadrantes "BASIC"

CUADRANTE "BASIC"				
POSICIÓN	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D
1º	1.200 €	1.000 €	800 €	600 €
2º	600 €	500 €	400 €	300 €
3º - 4º	300 €	250 €	200 €	150 €

* BECAS SUJETAS A LA RETENCIÓN LEGAL VIGENTE

8. 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 irá 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 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.

Para que un jugador pueda participar en la segunda fase de la competición, deberá de haber disputado un mínimo de 24 partidas en nivel Máster y 15 partidas en el resto de grupos, durante la primera fase.

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 CONTABILIZARÁN para alcanzar el mínimo de 35 partidas exigibles, para poder participar en el mismo.

9. 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.

Las reclamaciones sobre incidencias en los partidos de cuadrante se realizarán de forma inmediata, si la organización no recibe ninguna reclamación en los cinco minutos siguientes a la finalización del partido, lo dará por conforme.

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.

10. REGLAS GENERALES

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 tres 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 sumar los créditos necesarios en la máquina correspondientes al jugador que falta y jugar sus partidas sin tiro en el turno de dicho jugador (se pasará su turno mediante el botón de la máquina).

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.

PARTIDA

Máquina de juego

La competición se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX.

Equipos

Los equipos están formados por cuatro jugadores titulares y hasta tres suplentes pudiendo, de manera excepcional, jugar sólo tres jugadores titulares (10.1). Todos los jugadores deberán estar inscritos en la competición como miembros del equipo.

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.

Orden de juego

Es obligatorio seguir el orden de juego determinado por la máquina siempre que ambos equipos tengan un mínimo de cuatro 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.

Cambios

Durante el partido pueden hacerse un máximo de tres cambios. Para realizar un cambio deberá de solicitarse 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. Es obligatorio aceptar los cambios de jugador de los equipos contrarios. 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 tres cambios e incluso modificar la posición de los jugadores, lo cual, en esta competición NO ESTÁ 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.

Formato de juego

Se jugarán dieciséis partidas por enfrentamiento en el nivel Máster, en el resto de grupos, se jugarán diez partidas por enfrentamiento.

Grupo de 16 partidas

Se jugarán ocho partidas de 501 Team cerrando en doble, diana 50/50 (válida para cierre) y ocho partidas de Cricket Team Overkill (con límite de puntos).

Grupo de 10 partidas

Se jugarán cinco partidas de 501 Team cerrando en máster (doble, triple, diana), diana 50/50 (válida para cierre) y cinco partidas de Cricket Team Overkill (con límite de puntos).

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.

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.

Ganador del juego 501

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.

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.

11. 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

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.

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.

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 comunicarla 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 13 y 14. Si hay que aplazar un partido por incidencia técnica, el equipo contrario elegirá 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.

12. ACTA DE JUEGO

Acta Nivel Máster

EQUIPO LOCAL		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRICKET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1																	
2																	
3																	
4																	

EQUIPO VISITANTE		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRICKET	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1																	
2																	
3																	
4																	

Acta Resto de Niveles

EQUIPO LOCAL:		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRIC.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1													
2													
3													
4													

EQUIPO VISITANTE:		501		CRICKET		501		CRICKET		501		CRIC.	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1													
2													
3													
4													

13. SEDES DE JUEGO

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.

Cambios

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.

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.

14. 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 30 minutos de cortesía para el inicio del partido. Este deberá comenzar a las 22.00 horas como muy tarde. Para dar comienzo al partido debe haber como mínimo 3 jugadores de cada equipo. En el supuesto de que dos equipos acuerden una hora de inicio diferente, los 30 minutos de cortesía, contarán desde la hora acordada.

Cada 5 minutos que pasen de la hora límite, se dará una partida por perdida al equipo que falte, hasta un máximo de SEIS partidas (30 minutos), momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de 10-0/0-10 ó 16-0/0-16 según proceda) y con llevará 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 22:05 horas,

se dejará sin jugar la partida 10/16 según proceda, si ha llegado a las 22:10 horas se dejarán sin jugar la 9 y la 10, o la 15 y la 16 (según proceda), y así sucesivamente.

Un partido deberá empezar con un mínimo de 3 jugadores (10.1). En el momento en el que el cuarto jugador llegue al local, se podrá incorporar al juego, aunque este se encuentre a mitad de un enfrentamiento, y terminar el partido.

15. CLASIFICACIÓN

Puntuación

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

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:

Clasificación por equipos

Esta clasificación es la que determina, terminada la primera fase, la posición final de los equipos y en qué posición y a qué cuadrante se clasifica cada uno de ellos.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados (15.1).

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 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 aún 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 o 15 sets, según corresponda el grupo que hayan participado durante la primera fase.

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.

Resultados

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

Individual

La clasificación individual se realiza ordenando de mayor a menor los jugadores de los equipos en base a su media combinada (4.2). El/La jugador/a que una vez disputados todos los enfrentamientos ocupe la primera posición, recibirá el premio TOP GUN. Quedan excluidos de este premio todos los jugadores que no hayan disputado un mínimo de 18 partidas.

En caso de empate en el trofeo de TOP GUN se le otorgará al jugador que más partidas haya jugado y, si continúa el empate, se otorgará al que más partidas haya ganado a título individual.

16. FICHAJES

Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 7 (3.1).

Los equipos podrán añadir jugadores a su plantilla hasta el domingo de la jornada 7 a las 23:59 horas.

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.

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.

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 nuevo debe comunicarlo previamente a la baja de alguno de los jugadores ya existentes. Se pueden dar de alta un máximo de 10 jugadores por equipo (3bajas).

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

17. LANZAMIENTO DE DARDOS

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.

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 17.3.

Pasar ronda

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:

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.

Pasar ronda en 501

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 inferior a la suma de los puntos del equipo contrario.

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.**

Marcas

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

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.

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.

18. 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 a los dos equipos.

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

Aún 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 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 aplace un tercer partido, se le dará por no presentado el más antiguo.

19. 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 10-0/0-10 ó 16-0/0-16 según proceda.

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.

Tres partidos no presentados conllevan la expulsión de la liga.

Si un equipo se retira o es descalificado durante la primera vuelta, el resultado de los partidos jugados y que faltan hasta finalizar la liga se darán como ganador al equipo contrario por 10-0/0-10 ó 16-0/0-16, según proceda.

Si el equipo se retira o es descalificado durante la segunda vuelta: se mantendrán los

resultados de todos los partidos jugados en la primera vuelta y se puntuarán todos los partidos de la vuelta en la que se retira como 10-0/0-10 ó 16-0/0-16, según proceda.

Todos los jugadores de un equipo que no se presente a tres partidos perderán el derecho a participar en el próximo campeonato regional, nacional o europeo, ya toda opción de premio y 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.

20. 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.

21. 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.

Partido no presentado, equipos retirados y compensaciones a locales

En función del número de partidas del grupo al que pertenezca el equipo infractor y la jornada en la que no se presente el equipo se establecen las siguientes sanciones y compensaciones. Esta compensación se efectuará cuando PHOENIX ESPAÑA reciba del local sede del equipo infractor la sanción correspondiente. Esta compensación sólo tendrá lugar en el caso de equipos no presentados a un partido y no en el caso de equipos retirados de la competición.

Además, los jugadores de los equipos retirados en primera jornada quedarán inhabilitados para jugar cualquier liga o torneo regional, nacional o internacional, aunque hayan ganado su clasificación en ligas anteriores, durante un año natural a partir del lunes de la primera jornada de liga en la que se retiran.

- Sanciones partido no presentado y compensación al local perjudicado.

	PARTIDO	PRESENCIAL	PARTIDO ONLINE
	JORNADAS 1 A 7	JORNADAS 8 A 14	JORNADAS 1 A 14
MÁSTER	Sanción: 38€ Local: 0€	Sanción: 64€ Local: 25€	Sanción: 50€ Local: 12€
RESTO	Sanción: 24€ Local: 0€	Sanción: 40€ Local: 16€	Sanción: 32€ Local: 8€

Las sanciones suponen compensación para el local perjudicado por las partidas no disputadas en sus máquinas y cubrir becas de la competición.

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.

Para solicitar partido no presentado es imprescindible que el equipo esté correctamente alineado en la máquina y en el partido correspondiente, y no se podrá solicitar antes de las 22:30h. del día de juego.

- Sanciones equipo retirado.

	JORNADA													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
MÁSTER	400 €	375 €	350 €	325 €	300 €	275 €	250 €	225 €	200 €	175 €	150 €	125 €	100 €	75 €
RESTO	150 €	140 €	130 €	120 €	110 €	100 €	90 €	80 €	70 €	60 €	50 €	60 €	30 €	20 €

Las sanciones suponen compensación para cubrir las becas de la competición.

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.

22. 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, ya que el equipo al que se le solicita el aplazamiento quizá no pueda jugar en los siguientes 15 días.

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 22:00 horas el equipo presente puede empezar a dar partidas por perdidas (14).

Así mismo recordamos a los jugadores que no es obligatorio conceder aplazamientos, ni esperar al equipo contrario pasadas las 22:00 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.

ANEXO I

Para partidos en modalidad presencial, solo durante la fase de liga.

- **Ampliación del apartado 10.4.6 Partida empatada.** Para desempatar en una partida de modalidad presencial se lanzará un dardo a la diana por un miembro de cada equipo que estuviera jugando en esa partida. El jugador que haya conseguido llegar más cerca del centro de la diana (contando agujeros) será el ganador de ese set. En caso de persistir el empate, se deberá volver a lanzar un dardo hasta que se resuelva el empate. Se deberá avisar a la organización del resultado de este desempate.
- **Ampliación del apartado 11.2 Cambios de sede.** Si un partido que originalmente estaba programado presencial y que tras mutuo acuerdo de los equipos se juega en modalidad online, es obligatorio que el partido de vuelta también se juegue en esta modalidad, salvo acuerdo explícito entre los 2 equipos.
- **Ampliación del apartado 17.4 Marcas.** Solo para la modalidad de presencial, si la máquina registra erróneamente la marca de un dardo clavado, se podrá entrar en el menú de la máquina y seleccionar dardo no tirado, y marcar manualmente el dardo que estaba clavado. En este caso expreso, la diana no es el árbitro, sino que prevalecerá el dardo clavado.
- **Ampliación del apartado 21.1 Partido no presentado, equipos retirados y compensaciones a locales.** En la modalidad de presencial, a las sanciones existentes en la tabla ya publicada en esta normativa, habrá que añadir que, si un equipo no se presenta en casa de un contrario en la primera vuelta, el partido de la segunda vuelta debe disputarse en casa del equipo contrario.

ANEXO II

- **Ampliación del apartado 16 Fichajes.** 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.

ANEXO III

- **Ampliación del apartado 14. Hora de comienzo:** Para ejercitar la opción de dar un set perdido por cada 5 minutos que pasen de las 22:00 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, y envíe pantallazo de la conversación a su operador para que quede constancia.

ANEXO IV

- **Ampliación del apartado 14. Reglas Generales, sub apartado Cambios:** Según se especifica en este apartado es obligatorio aceptar los cambios del equipo contrario. En un set se puede solicitar el cambio 5 veces, y si se deniega la quinta vez el set da comienzo con los jugadores originales. Si un equipo le niega el cambio de jugador al contrario se le dará un set por perdido en ese partido por cada set en el que denegaron el cambio. Para reclamar esta infracción es necesario que el equipo que ha sufrido la denegación del cambio presente un video que muestre como el equipo contrario le niega el cambio por quinta vez en el set y el set comienza con los jugadores originales.

ANEXO V

- **Ampliación del apartado 17. LANZAMIENTO DE DARDOS, sub apartado PASAR RONDA EN 501:** Según se especifica en este apartado está permitido pasar ronda en 501 en el caso de que siendo la última ronda, la suma de los puntos del equipo sea inferior a la suma de los puntos del equipo contrario. Se amplía el apartado considerando que la suma de los puntos sea IGUAL o inferior a la suma de los puntos del equipo contrario.