

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE

Reglamento



NORMATIVA

30€
PAREJA

CRICKET
15 RONDAS
1€

TIGER VIRTUAL NACIONAL

PHOENIX ESPAÑA

PAREJAS CRICKET

FECHA LIMITE DE INSCRIPCION

31
ENERO
2019

3
NIVELES

NIVEL A: 7,50 MPR
NIVEL B: 6,00 MPR
NIVEL C: 4,50 MPR

X 50 PAREJAS X NIVEL	X 100 PAREJAS X NIVEL	X 150 PAREJAS X NIVEL	X 200 PAREJAS X NIVEL	X 250 PAREJAS X NIVEL	X 500 PAREJAS X NIVEL
PREMIOS	PREMIOS	PREMIOS	PREMIOS	PREMIOS	PREMIOS
1º 400 €	1º 800 €	1º 1200 €	1º 1600 €	1º 2000 €	1º 3000 €
2º 300 €	2º 600 €	2º 900 €	2º 1200 €	2º 1500 €	2º 2000 €
3º/4º 150 €	3º/4º 200 €	3º/4º 250 €	3º/4º 300 €	3º/4º 350 €	3º/4º 700 €
5º/8º 100 €	5º/8º 100 €	5º/8º 150 €	5º/8º 200 €	5º/8º 250 €	5º/8º 500 €
		9º/16º 100 €	9º/16º 100 €	9º/16º 100 €	9º/16º 200 €
					17º/32º 100 €



+ PAREJAS **+ PREMIOS**

+ 8000 JUGADORES
EN EL I CPTO DE ESPAÑA ONLINE
¿A CUANTAS PAREJAS LLEGAREMOS?

1º FASE LIGUILLA 2º FASE CUADRANTE K.O. DIRECTO
MEDIA DE LAS "5" MEJORES PARTIDAS - MÁXIMO "5" PARTIDAS
UN NUEVO CONCEPTO DE VIRTUAL QUE SOLO PHOENIX ESPAÑA SE ATREVE A HACER

TODA LA INFORMACIÓN EN:
★ facebook.com/PhoenixSpain ★ www.vsphoenix.es



www.vsphoenix.es

1. INFORMACIÓN GENERAL	4
2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICION.....	4
3. PAREJAS.....	5
3.1. COMPOSICIÓN.....	5
4. PRIMERA FASE - GRUPOS DE LIGA.....	5
4.1. COMPOSICIÓN.....	5
4.2. FORMACIÓN	5
4.3. CALENDARIO	5
5. SEGUNDA FASE. CUADRANTE DE KO DIRECTO.....	6
5.1. CLASIFICACIÓN	6
5.2. CALENDARIO	6
6. IDENTIFICACIÓN.....	6
7. BECAS	7
8. INCIDENCIAS	7
9. REGLAS GENERALES	7
9.1. JUGADORES.....	7
9.2. DARDOS.....	8
9.3. PARTIDA.....	8
9.3.1. <i>Máquina de juego</i>	8
9.3.2. <i>Acceso</i>	8
9.3.3. <i>Parejas</i>	8
9.3.4. <i>Numero de partidas</i>	8
9.4. FORMATO DE JUEGO.....	8
10. JUEGO VIRTUAL.....	9
10.1. INCIDENCIAS TÉCNICAS.....	9
11. SEDES DE JUEGO.....	9
11.1. LOCAL	9
11.2. DERECHOS.....	9
11.3. OBLIGACIONES	9
12. CLASIFICACIÓN.....	10
12.1. PUNTUACIÓN	10
12.2. CLASIFICACIÓN	10
12.2.1. <i>Clasificación por parejas</i>	10
12.2.2. <i>Resultados</i>	11
12.2.3. <i>Individual</i>	11
13. LANZAMIENTO DE DARDOS.....	11
13.1. DISTANCIAS	11
13.2. DARDOS	11
13.3. MARCAS.....	11
13.4. AVISO "ERROR 65"	12

14.	FICHAJES	12
15.	PAREJAS NO PRESENTADAS Y RETIRADAS.....	12
16.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES.....	12
17.	RECOMENDACIONES GENERALES	13

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo del **I LIGA VIRTUAL POR PAREJAS** 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 las parejas 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, pareja, grupo de juego y vuestros comentarios.

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 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. PAREJAS

3.1. Composición

Las parejas estarán formadas por dos jugadores. Pueden ser mixtas e incluso de locales o provincias diferentes.

Los miembros de las parejas inscritas deberán conocer este reglamento.

Cada pareja tendrá un capitán, que deberá de facilitar a la organización un numero de teléfono disponible y operativo (obligatorio disponer de WhatsApp).

Un jugador sólo puede estar inscrito en una pareja de la competición.

Las becas que se puedan obtener, se otorgan a la pareja y nunca a jugadores individuales. Se entregarán al capitán de la pareja.

4. PRIMERA FASE - GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

La primera fase, se disputará en formato LIGA por grupos. Cada grupo está formado por entre seis y ocho parejas. Se disputará a una vuelta, todos contra todos (formato de liga Round Robín).

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 pareja 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 determinara por su MPR. La media de la pareja se elabora sumando las medias de los dos jugadores.
- Los parejas con 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.
- Los grupos de liga se organizan atendiendo al nivel de juego.

4.3. Calendario

Cada enfrentamiento corresponde a una jornada de liga. Las partidas de cada enfrentamiento se podrán disputar desde el miércoles a las 0:00 horas hasta el martes siguiente a las 23:59 horas. No se pueden modificar las fechas de los enfrentamientos.

Las fechas de las jornadas de esta fase, serán:

- Jornada 1. Del 27/02/19 al 05/03/19
- Jornada 2. Del 06/03/19 al 12/03/19
- Jornada 3. Del 13/03/19 al 19/03/19
- Jornada 4. Del 20/03/19 al 26/03/19
- Jornada 5. Del 27/03/19 al 02/04/19
- Jornada 6. Del 03/04/19 al 09/04/19
- Jornada 7. Del 10/04/19 al 16/04/19

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

Cada enfrentamiento corresponde a una eliminatoria del cuadrante. Las partidas de cada enfrentamiento se podrán disputar desde el jueves a las 0:00 horas hasta el martes siguiente a las 23:59 horas. No se pueden modificar las fechas de los enfrentamientos.

Las fechas de las eliminatorias de esta fase, serán:

- Ronda 1. Del 09/05/19 al 14/05/19
- Ronda 2. Del 16/05/19 al 21/05/19
- Ronda 3. Del 23/05/19 al 28/05/19
- Ronda 4. Del 30/05/19 al 04/06/19
- Ronda Así sucesivamente hasta la finalización del cuadrante.

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 e invalida las partidas en las que se haya cometido la infracción. La suplantación podrá ser falta leve si la Organización considera la suplantación un error o falta grave en el caso de que la Organización considere la suplantación como voluntaria por parte del jugador.

En caso de reincidencia, se podrá sancionar a la pareja infractora.

7. BECAS

<p>X 50 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 400 € 2° 300 € 3°/4° 150 € 5°/8° 100 €</p>	<p>X 100 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 800 € 2° 600 € 3°/4° 200 € 5°/8° 100 €</p>	<p>X 150 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 1200 € 2° 900 € 3°/4° 250 € 5°/8° 150 € 9°/16° 100 €</p>
<p>X 200 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 1600 € 2° 1200 € 3°/4° 300 € 5°/8° 200 € 9°/16° 100 €</p>	<p>X 250 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 2000 € 2° 1500 € 3°/4° 350 € 5°/8° 250 € 9°/16° 100 €</p>	<p>X 500 PAREJAS X NIVEL PREMIOS</p> <p>1° 3000 € 2° 2000 € 3°/4° 700 € 5°/8° 500 € 9°/16° 200 € 17°/32° 100 €</p>

8. INCIDENCIAS

Phoenix España arbitrara todas las partidas y aplicara el reglamento si se observan incidencias. Asimismo tomara medidas sancionadoras.

Es obligación del jugador cerciorarse de la correcta posición de la máquina y la línea de tiro, que deberá ser claramente visible.

9. REGLAS GENERALES

9.1. 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.**

9.2. 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.

9.3. PARTIDA

9.3.1. Máquina de juego

La competición se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX.

9.3.2. Acceso

Se accederá a la modalidad de juego usando el menú COMPETITION -> VIRTUAL LEAGUE y se jugará con TARJETA DE LIGA OFICIAL PHOENIX.

9.3.3. Parejas

Las parejas están formadas por dos jugadores. Los jugadores deberán estar inscritos en la competición como miembros de la pareja.

9.3.4. Numero de partidas

Cada jugador disputara cinco partidas de Cricket. No se tendrán en cuenta los resultados de los jugadores que no alcancen el mínimo de cinco partidas disputadas en cada enfrentamiento.

9.4. Formato de juego

Los integrantes de cada pareja deberán jugar partidas de Cricket individual dentro del periodo de un enfrentamiento para acumular media para dicho enfrentamiento.

Se jugarán cinco partidas de cricket por enfrentamiento en todos los niveles, y serán válidas las medias de las cinco, es decir, todas las partidas cuentan.

Se jugarán partidas de Cricket individual a quince rondas, ya configuradas en la máquina. Pueden jugar varios jugadores de manera simultánea en la misma máquina, pero ésta tratará las partidas de manera independiente, de forma que si un jugador termina su partida el resto continuará hasta que termine la suya.

10. JUEGO VIRTUAL

Esta liga tiene un carácter virtual por lo que los enfrentamientos tendrán un periodo de juego y no una fecha y hora concreta. Los integrantes de cada pareja disputarán las partidas correspondientes a un enfrentamiento cuando crean oportuno dentro del plazo establecido para cada enfrentamiento.

Cada jugador tratará de obtener el máximo MPR posible para ayudar a su pareja en partidas de Cricket individual.

10.1. 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 delegado de la zona para comunicar la incidencia. Si la incidencia no fuera temporal, las parejas tendrán que buscar otra sede de juego.

11. SEDES DE JUEGO

11.1. Local

La pareja tiene una sede de juego, pero pueden jugar la competición en cualquier maquina Phoenix

11.2. Derechos

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

Las sedes de juego tendrán a su disposición un número de teléfono móvil para contactar con el operador local o delegado de zona para resolver incidencias técnicas y dudas relativas a la Competición.

11.3. Obligaciones

Es obligación del local de juego:

- Mantener la conexión a Internet para que se puedan disputar partidas de Liga en la máquina, y mantenerla encendida y conectada a Internet para que puedan almacenarse los vídeos y datos de la partida en el servidor con el fin de arbitrar la competición.
- Disponer de línea de tiro claramente visible para arbitrar la competición.
- Facilitar la disponibilidad de la diana a los jugadores.

12. CLASIFICACIÓN

12.1. Puntuación

Será válida la media (MPR) de las cinco partidas de cada jugador de la pareja durante la jornada. Cada uno de estos dos jugadores de cada pareja obtendrá puntos según su clasificación.

En cada enfrentamiento habrá diez puntos en juego a repartir entre los cuatro jugadores, los dos de cada pareja, en función del MPR obtenido en ese enfrentamiento:

En caso de empate en MPR entre dos o más jugadores, se tendrá en cuenta la mejor partida de cada jugador empatado, si persiste el empate, se mirará la segunda, y así sucesivamente hasta deshacer el empate.

Los puntos de los jugadores de cada pareja se sumarán y darán los puntos definitivos de la pareja en el enfrentamiento y se otorgarán los puntos correspondientes:

- 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 parejas

Esta clasificación es la que determina, terminada la primera fase, la posición final de las parejas y a que cuadrante se clasifica cada una de ellas.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados

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

Las parejas que tengan alguna sanción por no presentado o alineación indebida no tendrán posibilidad de cálculo de desempate y quedarán relegadas a la última posición de las parejas empatadas, si bien los resultados de las parejas empatadas con las parejas sancionadas sí se tendrán en cuenta para el desempate en el caso de más de dos parejas empatadas.

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 MPR.

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.

13.3. 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. 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 la partida se le puntuara como "0" al jugador por marcar manualmente.

13.4. 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. FICHAJES

En esta liga las parejas, son unicamente de DOS jugadores, no hay reservas, por lo que no se pueden realizar fichajes, si se admitira una sustitucion de uno de los jugadores y por una sola vez, siempre y cuando el jugador sustituto tenga una media igual o inferior al sustituido.

15. PAREJAS NO PRESENTADAS Y RETIRADAS

Se dará por no presentado aquel partido en el que los dos jugadores de la pareja no alcancen a jugar las cinco partidas obligatorias. Acumular tres faltas de este tipo acarrea la expulsión de la competición para la pareja.

La pareja que no se presente a un partido tendrá -1 punto y a la pareja contraria se le otorgarán 2 puntos. El partido no presentado puntuará 7-0/0-7

Si una pareja se retira o es descalificada, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador a la pareja contraria por 7-0/0-7.

16. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES

El incumplimiento de las normas de la Liga y de juego de las partidas lleva faltas determinadas por la Organización. En base su naturaleza, las faltas pueden ser leves o graves y acarrear diferentes sanciones.

Cometer una infracción puede llevar a anular una partida, perder el partido, 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 las parejas o jugadores implicados.

Las faltas no previstas en el presente reglamento serán estudiadas por la Organización y, en su caso, se aplicará la sanción oportuna.

Es obligación de la Organización velar por el correcto, justo y ecuánime desarrollo de la competición. Las decisiones tomadas en materia sancionadora por parte de la Organización cumplirán estos criterios. En este sentido, la Organización podrá adoptar medidas sancionadoras de oficio sobre jugadores y/o parejas.

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 equipo contrario. De igual manera es responsabilidad de una pareja el buen comportamiento de sus acompañantes. No se admitirán conductas irrespetuosas ni violentas y se sancionará a las parejas infractoras según se considere oportuno, pudiendo incluso expulsarles de la competición.