



LIGA
EQUIPOS
PHOENIXDARTS

2022

**NORMATIVA
RESUMIDA**



FORMACIÓN DEL EQUIPO

Equipos

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

Los grupos de liga estarán formados por 8 equipos y se jugarán dos vueltas. En caso de formar un grupo de 6 equipos este se jugará a tres vueltas.

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 el máximo de partidas que sean necesarias para ganar el partido, momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado máximo según nivel) 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 última partida, si ha llegado a las 21:55 se dejarán sin jugar las dos últimas 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.

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

CAMBIOS

Durante el partido pueden hacerse un máximo de tres 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 pérdida 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 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. Al 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 subsanar el error en cuanto sea posible.

FORMATO DE JUEGO

501 TEAM – 15 rondas – MÁSTER OUT – 2 CRÉDITOS
CRICKET TEAM - 15 rondas – OVERKILL – 2 CRÉDITOS

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 sumará toda la puntuación realizada con el dardo, pero si vuelves a tirar a sumar no aumentará tu marcador ya que el límite se ha 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 MASTER: 150
- NIVEL +240: 125
- NIVEL +210: 100
- NIVEL +180: 75
- NIVEL +160 y -160: 50



PUNTUACIÓN

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

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, deportivo.vsphoenix.es que se actualizará, salvo causa de fuerza mayor, todos los días hábiles.

FICHAJES

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 las ligas que 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.

SANCIONES

- Sanciones partido no presentado y compensación al local perjudicado.

JORNADAS 1 A 14	
14 PARTIDAS	SANCIÓN: 45€ LOCAL: 11€
12 PARTIDAS	SANCIÓN: 38€ LOCAL: 10€
10 PARTIDAS	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
14 PARTIDAS		250€	235€	220€	205€	190€	175€	160€	145€	130€	115€	100€	85€	70€	55€
12 PARTIDAS		200€	187€	174€	161€	148€	135€	122€	109€	96€	83€	70€	57€	44€	31€
10 PARTIDAS		150€	140€	130€	120€	110€	100€	90€	80€	70€	60€	50€	40€	30€	20€

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

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.