PHOENIX OFFICIAL LEAGUE
Reglamento

NORMATIVA LIGA EQUIPOS 26-27

CLASIFICATORIA AL IV CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE

1. INFORMACIÓN GENERAL 4

2. INSCRIPCIÓN EN LA LIGA 4

3. EQUIPOS 5

3.1. Composición 5

4. GRUPOS DE LIGA 5

4.1. Composición 5

4.2. Formación 6

4.3. Calendario: 6

5. CLASIFICACIÓN A IV CPTO DE ESPAÑA ONLINE 7

6. IV CPTO DE ESPAÑA ONLINE 7

6.1. Cuadrantes Finales 7

7. BECAS 8

8. IDENTIFICACIÓN 8

9. INCIDENCIAS 9

10. REGLAS GENERALES 9

10.1. Jugadores 9

10.2. Dardos 10

10.3. Partido 10

10.3.1. Máquina de juego 10
10.3.2. Equipos 10
10.3.3. Orden de tiro 10
10.3.4. Orden de juego 10
10.3.5. Durante la partida 10
10.3.6. Cambios 11

10.4. Formato de juego 11

10.5. Rondas 12

10.5.1. Ganador del juego cricket 12
10.5.2. Ganador del juego 501 12

10.6. Partida empatada 12

11. JUEGO ONLINE 12

11.1. Tiempo de tiro 13

11.2. Corrección de errores 13

11.3. Cambios de sede 13

11.4. Incidencias técnicas 13

12. ACTA DE JUEGO 14

13. SEDES DE JUEGO 15

13.1. Locales 15

13.2. Cambios de sede 15

13.3. Cierre temporal/permanente 16

14. HORA DE COMIENZO 16

15. CLASIFICACIÓN 17

15.1. Puntuación 17

15.2. Clasificación 17

15.2.1. Clasificación por equipos 17

15.2.2. Resultados 18

15.2.3. Individual 18

16. FICHAJES 18

17. LANZAMIENTO DE DARDOS 19

17.1. Distancias 19

17.2. Dardos 19

17.3. Pasar ronda 19

17.4. Marcas 20

17.4.1. Orden de tiro 20

17.4.2. Aviso "ERROR 65" 21

18. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS 21

19. EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS 22

20. COMITÉ DE COMPETICIÓN 23

21. INFRACCIONES Y PENALIZACIONES 24

21.1. Partidos no presentados, equipos retirados y compensaciones a locales 24

22. RECOMENDACIONES GENERALES 25

23. IV CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE 26

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la competición de dardos LIGA EQUIPOS 26-27 organizada por ASOCIACIÓN DE DARDOS ELECTRÓNICOS PHOENIX ESPAÑA (en adelante Phoenix España o la organización).

Esta normativa está dirigida a todos los jugadores y locales que componen nuestra liga. Es obligación de los/as jugadores/as y locales de juego conocer este reglamento.

Esta normativa es aplicable única y exclusivamente a la competición LIGA EQUIPOS 26-27.

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 competición.

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

Podéis contactar con PHOENIX ESPAÑA 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.

Los horarios de esta normativa se rigen por la zona horaria CET/CEST y todo aquel que juegue fuera de esta zona horaria se adaptará a la zona horaria CET/CEST.

2. INSCRIPCIÓN EN LA LIGA

Podrán participar todos los locales que tengan instalada una diana propiedad de PHOENIX DARTS. **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 los jugadores autorizan con su inscripción 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 de la organización y en la página Web correspondiente. Así mismo 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 cuatro y un máximo de siete jugadores diferentes.

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 liga.
- 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 de liga y otros premios como inscripciones en otras competiciones se otorgan al equipo y nunca a jugadores individuales. Se entregarán al capitán del equipo.

4. GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

Se disputará en formato LIGA por grupos. Cada grupo está formado por ocho equipos y se disputarán dos vueltas. Se puede dar el caso de formar grupos de 7 (con un “LIBRE”) o grupos de 6. El grupo de 6 jugará 3 vueltas (15 jornadas). Los equipos de nivel GRAND MASTER (12 mejores equipos inscritos) solo jugarán miércoles o jueves, según lo necesario para la competición. La organización podrá aumentar el número de equipos del nivel GRAND MASTER por el bien de la competición.

Esta liga está dividida en seis niveles de juego. El nivel se determina en base a la suma de la media COMB. de los cuatro mejores componentes del equipo.

- Nivel Grand Máster
- Nivel Master
- Nivel Oro
- Nivel Plata
- Nivel Bronce
- Nivel Hierro

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 cuatro mejores jugadores de cada equipo.
- 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: 19/10/2026 al 23/10/2026
- Jornada 2: 26/10/2026 al 30/10/2026
- Jornada 3: 02/11/2026 al 06/11/2026
- Jornada 4: 09/11/2026 al 13/11/2026
- Jornada 5: 16/11/2026 al 20/11/2026
- Jornada 6: 23/11/2026 al 27/11/2026
- Jornada 7[1]: 30/11/2026 al 04/12/2026
- Jornada 8: 14/12/2026 al 18/12/2026
- Jornada 9: 11/01/2027 al 15/01/2027
- Jornada 10: 18/01/2027 al 22/01/2027
- Jornada 11: 25/01/2027 al 29/01/2027
- Jornada 12: 01/02/2027 al 05/02/2027
- Jornada 13: 08/02/2027 al 12/02/2027
- Jornada 14: 15/02/2027 al 19/02/2027

[1] Debido a que el fin de semana de la jornada 7 es el III World Darts Championship en ExpoCoruña los equipos podran solicitar el aplazamiento por el viaje al campeonato, demostrando su asistencia a este, y el equipo rival está obligado a aplazarlo (*art. 18. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS, quinto párrafo*).

LA PENÚLTIMA JORNADA DE JUEGO SOLO PUEDE APLAZARSE SI SE LLEGA A UN ACUERDO ENTRE AMBOS EQUIPOS, SIEMPRE QUE SEA ANTERIOR A LA FECHA Y HORA DE LA ÚLTIMA JORNADA DE JUEGO. ESTO DEBE COMUNICARSE A TU OPERADOR ANTES DE LA FECHA DE LA PARTIDA.

LA ÚLTIMA JORNADA DE JUEGO NO SE PUEDE APLAZAR, PERO SI ADELANTAR.

5. CLASIFICACIÓN A IV CPTO DE ESPAÑA ONLINE

La participación efectiva en esta liga es el único medio para poder competir en el IV CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE, cualquier equipo que no participe en esta liga, o no la finalice correctamente, no podrá participar en el mismo.

Se considera que un jugador ha realizado una participación efectiva en la liga siempre y cuando haya disputado el mínimo de partidas para optar al premio de TOP GUN de su nivel.

6. IV CPTO DE ESPAÑA ONLINE

6.1. Cuadrantes Finales

Los cuatro primeros clasificados de cada grupo, a la finalización de la liga, obtendrán su pase al campeonato. La organización podrá subir de nivel a aquellos equipos que considere que están jugando en una categoría inferior a la que les corresponde, ubicándolos en el cuadrante acorde a su nivel real de juego.

Es responsabilidad de los equipos participantes asegurarse de que su sede de juego esté disponible en horario y con dianas libres para disputar el cuadrante. En caso de que la sede esté cerrada o no disponga de máquinas libres, podrán solicitar un cambio de sede. Se recomienda no dejar esta gestión para el último momento, con el fin de evitar problemas de no presentados.

Los cuadrantes se celebrarán en las siguientes fechas

3 de abril: Categorías GRAND MASTER, MASTER y ORO

4 de abril: Categoría PLATA

10 de abril: Categoría HIERRO

11 de abril: Categoría BRONCE

La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de estas normas o fechas antes del inicio de los cuadrantes para el buen funcionamiento de la competición.

7. BECAS

Recordamos que, si en el arbitraje de la competición se detecta que un equipo está haciendo trampas, perderá cualquier opción a beca tanto colectiva como individual.

Cada nivel tendrá las siguientes becas al finalizar la liga:

Para optar al premio por TOP GUN debe tener un mínimo de 25 partidas en nivel GRAND MASTER, 21 partidas en nivel MASTER y 18 partidas en el RESTO DE LOS NIVELES.

Tras el inicio del cuadrante final de la competición no se podrá reclamar ningún error en en las clasificaciones definitivas de la fase de liga.

8. IDENTIFICACIÓN

Todos los jugadores deben identificarse 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, más de una persona, con objetos delante de la cara, con gorra/sombrero/gafas de sol puestas, 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.

Siempre que la organización pueda verificar la identidad de un jugador en el arbitraje tanto consultado su historico en PhoenixDarts como con su identificación personal (DNI, NIE, Pasaporte…) no se darán por perdidas las partidas.

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.

9. 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 horas hasta las 20:59 horas y no se podrán hacer reclamaciones sobre un partido transcurridas 72 horas desde la finalización del mismo. Las reclamaciones fuera de plazo contarán como nulas y la organización las podrá atender dependiendo de la gravedad.

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

10.1. 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 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 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).

10.2. 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.

10.3. Partido

10.3.1. Máquina de juego

La competición se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX.

10.3.2. Equipos

Los equipos están formados por cuatro jugadores titulares y hasta tres suplentes pudiendo, de manera excepcional, jugar sólo tres jugadores titulares (9.1). Todos los jugadores deberán estar inscritos en la competición como miembros del equipo.

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

10.3.4. Orden de juego

Es obligatorio seguir el orden de juego determinado por la máquina. En cualquier momento de la partida y previo acuerdo por ambos equipos, se podrá alterar el orden de las partidas. Si no hay acuerdo, no se podrá alterar bajo ningún concepto, en caso de hacerlo, el equipo infractor perderá las partidas en las que haya alterado el orden sin consentimiento.

IMPORTANTE: Solicita al rival por mensaje la confirmación de alterar el orden de juego. Si no dispones de una captura que demuestre que el rival aceptó alterar el orden de juego y luego el equipo rival reclama, podrás ser sancionado por esto.

10.3.5. Durante la partida

Los jugadores pueden recibir consejos de su capitán o compañeros durante su turno de tiro. Durante el turno de tiro del rival se debe mantener el respeto hacia su turno de tiro.

Si hay dudas sobre funcionamiento correcto de la diana, habrá que parar el juego y:

- No tocar los dardos.
- No apretar botón cambio de jugador.
- Los capitanes intentarán resolver la situación.

- En caso de dudas o de no poder resolver la situación, llamarán al delegado de zona.

10.3.6. 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 solo puede sustituir a un jugador, nunca a dos. En caso de que un jugador juegue en nombre de otro jugador (jugador no corresponde con la foto), **es alineación indebida y por lo tanto pérdida de los sets de la infracción.**

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. 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 alineación indebida, se debe proseguir la partida y comunicar a la organización para verificar la infracción.

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 perdidos TODOS LOS SETS EN LOS QUE SE JUGÓ DE MANERA IREGULAR, incurrir en esta irregularidad en tres partidos Y DE MANERA INTENCIONADA, PUEDE SER SANCIONADO 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. Asimismo, se debe subsanar el error en cuanto sea posible.

10.4. Formato de juego

501 TEAM – 15 rondas – MÁSTER OUT – 2 CRÉDITOS

CRICKET TEAM - 15 rondas – OVERKILL – 2 CRÉDITOS

501 cerrando en MÁSTER (doble, triple o diana), diana 50/50 (válida para cierre) excepto el nivel GRAND MASTER, que jugará los juegos de 701 con diana 50/50 y cerrando en DOBLE.

La modalidad de Cricket será con OVERKILL y vendrá definido según el nivel del grupo.

- GRAND MASTER: 200 OVERKILL
- MASTER: 175 OVERKILL
- ORO: 150 OVERKILL

- PLATA: 125 OVERKILL
- BRONCE Y HIERRO: 100 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 OVERKILL 50 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).

10.5. Rondas

El número de rondas de los juegos 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.

10.5.1. Ganador del juego cricket

Será ganador el equipo/jugador que tenga 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/jugador ganador será aquel que tenga más puntos independientemente de los números cerrados.

10.5.2. 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.

10.6. 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.

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

11.1. 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.

11.2. Corrección de errores

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

11.3. 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.

11.4. Incidencias técnicas

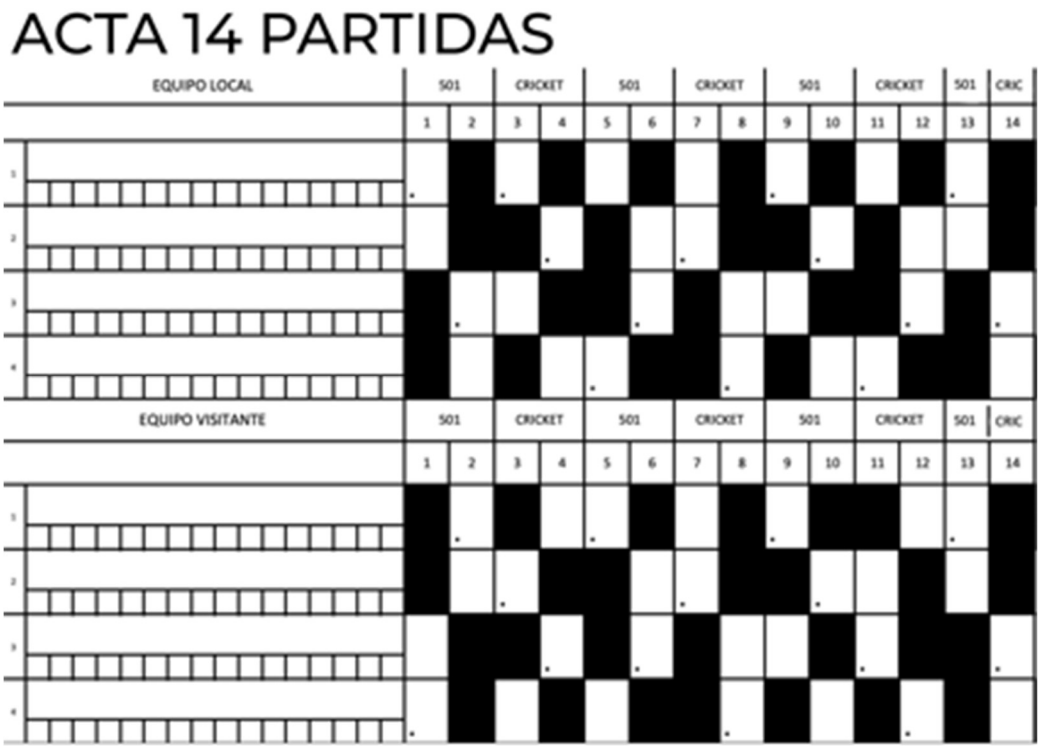
En caso de no poder conectar con el partido por problemas técnicos (caída de la conexión a internet, problemas de hardware del local, etc.) se deberá contactar con el equipo rival para comunicar la incidencia. Si la incidencia pudiera resolverse en el momento, se esperará para poder disputar el partido. Si no fuera temporal, los equipos se pondrán en contacto con su delegado de zona para intentar resolverla. En caso de no poder resolverlo, será obligatorio aplazar el partido para otra fecha, incluso en las dos últimas jornadas. Si hay que aplazar un partido por incidencia técnica, el equipo contrario elegirá la nueva fecha, 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.

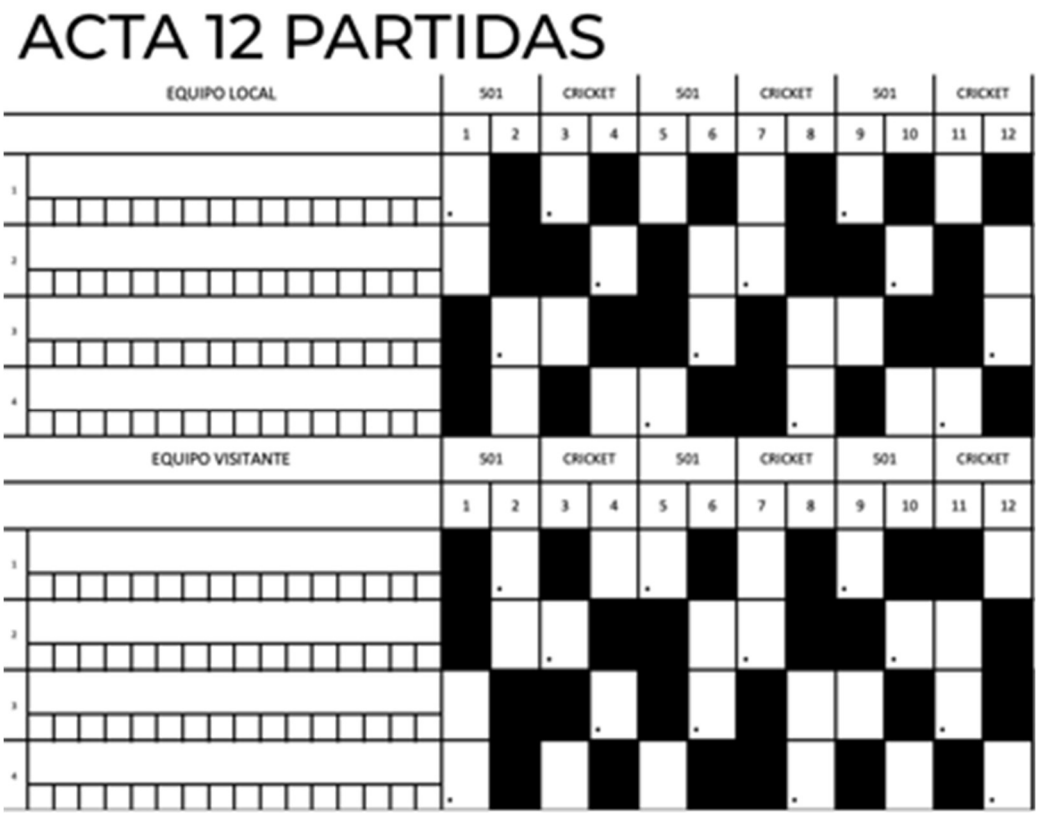
Si al jugar el encuentro detectas una incidencia técnica como que no se ve la línea de tiro del rival, la cámara de tu rival no funciona, lo primero que hay q hacer es parar el partido y avisar a tu rival para que lo solucione, en caso de no tener una solución rápida el partido se aplazará. Si decides seguir jugando el partido sin avisar a tu rival, pierdes la posibilidad de reclamación sobre esa incidencia.

12. ACTA DE JUEGO

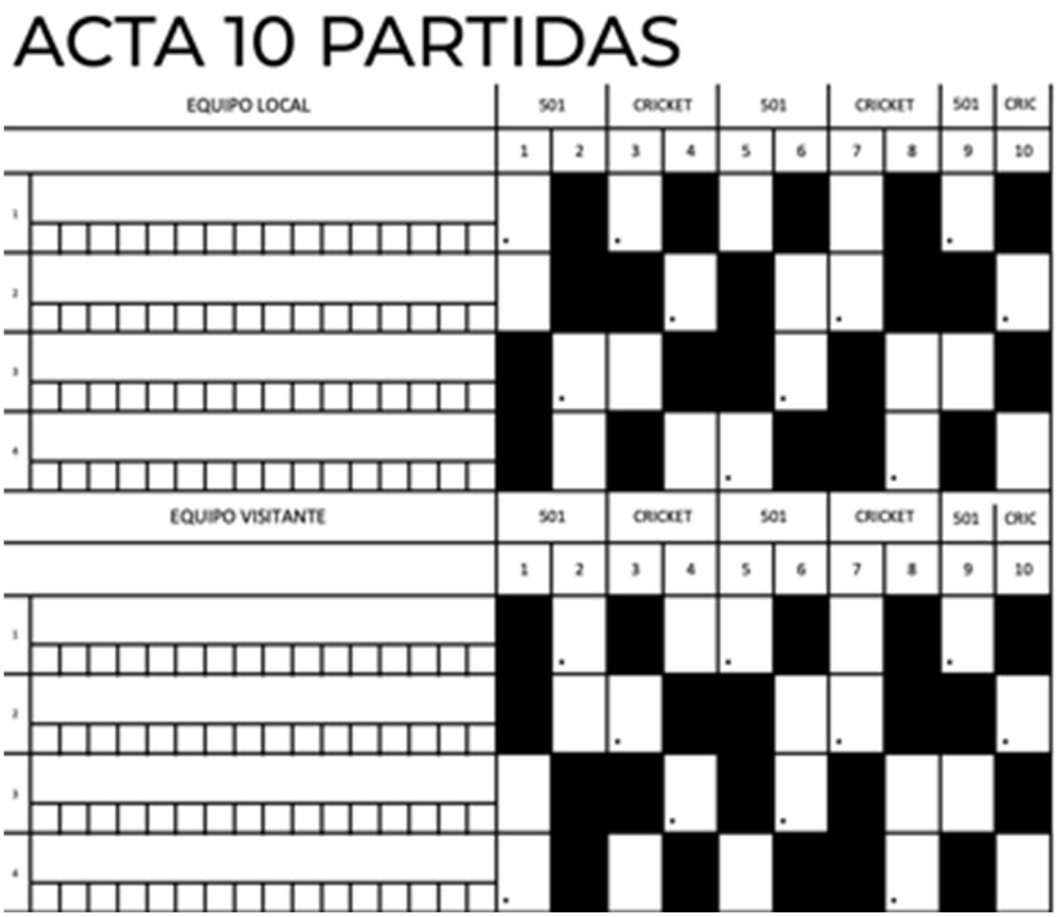
- GRAND MASTER:



- MASTER:



- RESTO DE NIVELES:



13. SEDES DE JUEGO

13.1. 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 el enfrentamiento de liga.

13.2. 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.

Un equipo puede solicitar un cambio de sede siempre y cuando sea un motivo justificado para la organización. Si un equipo solicita cambios de sede sin justificación se le podrá obligar a jugar en el local en el que se apuntó. Los cambios de sede que no sean por incidencia técnica deben ser avisados con 24 horas de antelación.

13.3. 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.

14. HORA DE COMIENZO

Los horarios de esta normativa se rigen por el horario CET/CEST. Los equipos que jueguen fuera de esta zona horaria se tendrán que adaptar a este horario. Por ejemplo, un equipo de las Islas Canarias, que tiene la zona horaria WET/WEST, tendrán que jugar a las 20:30 horas mientras que el equipo de la península o baleares empezará a las 21:30 horas debido a su zona horaria CET/CEST.

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, entendiendo como comienzo de partido el momento el que se inician los turnos de tiro del primer set. Para dar comienzo al partido debe haber como mínimo tres 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 pasado 30 minutos del tiempo de cortesía, 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 horas, se dejará sin jugar la última partida, si ha llegado a las 21:55 horas 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.

Si se juega el partido entero, sin dejar los sets que se dan por perdido al rival, se mantendrá el resultado del partido finalizado.

15. CLASIFICACIÓN

15.1. Puntuación

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

15.2. Clasificación

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. Se puede utilizar ***play.phoenixdart.com*** como consulta, **PERO LAS MEDIAS Y CLASIFICACIONES MOSTRADAS NO SON LAS OFICIALES**.

En la página de cada grupo tendremos:

15.2.1. Clasificación por equipos

Esta clasificación es la que determina, terminada la liga, la posición final de los equipos.

El orden en esta clasificación viene dado por los puntos acumulados (14.1).

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.

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.

Se jugará un acta de 9, 11 o 13 según corresponda en el partido de desempate.

15.2.2. Resultados

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

15.2.3. Individual

La clasificación individual se realiza ordenando de mayor a menor los jugadores de los equipos en base a su media combinada otorgada por el sistema. Los jugadores que no lleguen al mínimo de partidas no contarán para la media del equipo y aparecerán abajo en clasificación. Para optar al premio por TOP GUN debe tener un mínimo de 25 partidas en nivel GRAND MASTER, 21 partidas en nivel MASTER y 18 partidas en el RESTO DE LOS NIVELES.

CRITERIO DE DESEMPATE: Si tienen la misma media combinada mirar el jugador con mayor número de partidas jugadas. Si persiste el empate, gana el jugador con mayor número de partidas ganadas en la competición. Si persistiera el empate ganaría el jugador del equipo con mejor clasificación obtenida en la liga.

16. 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 del operador de tu zona o a través del 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 horas 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.

La organización podrá admitir un fichaje en jornadas de 8 a final de fase de liga, de manera excepcional, en determinadas circunstancias de fuerza mayor que deben quedar debidamente acreditadas por el equipo. Cada caso se estudiará de manera particular por la organización.

17. LANZAMIENTO DE DARDOS

17.1. 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 caso del que el 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.

Sobrepasar la línea de tiro de manera pronunciada y/o reiterada puede acarrear la pérdida del set reclamado.

IMPORTANTE: Ambos pies deben estar por detrás de la línea de tiro en el momento de soltar el dardo. En el caso que se incumpla esta norma, podrá ser sancionado con la pérdida del set.

17.2. 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 16.3.

17.3. 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:

15.3.1. 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 o por encontrarse en overkill. 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 o sumar.

15.3.2. Pasar ronda en 501: No se considerará sancionable dejar uno o varios dardos sin tirar por motivo de estrategia de juego. Cada jugador tendrá derecho de lanzar o no los dardos por motivo de estrategia para ganar la partida.

15.3.3. 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.

15.3.4. 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, y es beneficiado, no se puede solicitar sanción por marcar dardo con la mano y el dardo marcado se considera válido. En los casos en los que el equipo sea perjudicado, perdiendo un dardo, tras la reclamación estos casos podrán ser estudiados por el comité deportivo llegando a dictaminar el reinicio del set para que se vuelva a jugar.

17.4. 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 sobrepasen 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. Se sancionará la infracción en caso de obtener un beneficio.

Ejemplo de acción no sancionable: Un jugador en una partida de cricket marca con la mano un dardo clavado en un número que no afecte a la partida (por ejemplo, un 2 sencillo, número que no se tiene en cuenta en cricket). Al no obtener una ventaja por esta acción, sino un perjuicio, no se sancionará. Hacerlo en reiteradas ocasiones, con el fin de bajar media, si será sancionable.

17.4.1. 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 el set 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 sancionará la infracción en caso de obtener un beneficio como indica el punto anterior de la normativa.

17.4.2. 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.

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.

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.

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 y se considerarán como no presentados a todos sus

efectos (punto de sanción y sanción económica para ambos equipos). La organización se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

LA PENÚLTIMA JORNADA DE JUEGO SOLO PUEDE APLAZARSE SI SE LLEGA A UN ACUERDO ENTRE AMBOS EQUIPOS, SIEMPRE QUE SEA ANTERIOR A LA FECHA Y HORA DE LA ÚLTIMA JORNADA DE JUEGO. ESTO DEBE COMUNICARSE A TU OPERADOR ANTES DE LA FECHA DE LA PARTIDA.

LA ÚLTIMA JORNADA DE JUEGO NO SE PUEDE APLAZAR, PERO SI ADELANTAR.

Para los partidos de la penúltima jornada la organización no estipulará fecha obligatoria. Si el partido no está jugado antes del inicio de la última jornada será no presentado para los equipos no alineados. Recuerda mandar al operador la foto de que estas alineado en la fecha del partido aplazado.

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. Si un equipo tiene dos partidos aplazados y al ir a jugar el partido de la jornada, el rival tiene que aplazar la partida por avería técnica o fuerza mayor, no se aplicará esta norma al equipo que acumulaba dos partidos aplazados.

Al concluir la jornada en curso, estableciendo como fecha límite el domingo de dicha jornada, se considerarán 3 aplazados cuando un equipo haya acumulado un total de 3 partidos sin jugar, aunque los aplazamientos no hayan sido solicitados por dicho equipo.

Una vez que se alcance la cifra de 3 partidos aplazados, se aplicarán las consecuencias establecidas en la normativa vigente.

Esta norma tiene como objetivo establecer criterios claros y objetivos para el manejo de los aplazamientos de partidos, así como para las acciones a tomar en caso de exceder un determinado número de aplazamientos. Esto busca garantizar la fluidez y continuidad de los eventos deportivos, promoviendo la participación activa y el cumplimiento de los compromisos establecidos en la competencia.

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 por el máximo resultado a favor del equipo presentado.

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, tres alineaciones indebidas o tres intercambios de jugadores sin causa justificada conllevan la expulsión de la liga. Si un equipo acumula varias de estas sanciones podrán ser expulsados de la competición.

Si un equipo se retira o es descalificado durante la primera vuelta, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al equipo contrario por el máximo resultado posible, 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 con el máximo resultado posible, según proceda.

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 no se presente a tres partidos perderán el derecho a participar en el próximo campeonato regional, nacional o europeo, y a toda opción de premio y en la próxima liga 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 la creación de un comité de competición para solucionar un problema durante la liga. Si la organización lo estima oportuno convocará el comité de competición o solucionará el problema directamente.

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 un turno, perder una partida, perder el partido, sanción de partidos sin jugar, expulsión de liga, campeonatos, o expulsión de otros torneos, fianzas o inscripciones en futuras competiciones. Todas las decisiones referentes a infracciones serán tomadas por la organización o el comité de competición. La organización se reserva el derecho de modificar cualquier norma para el buen funcionamiento de la 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, 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.

El permitir al equipo rival hacer trampas repercutirá en sanción para ambos equipos. La organización estudiará la gravedad y estipulará la sanción correspondiente.

21.1. Partidos no presentados, equipos retirados y compensaciones a locales

En función de 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 solo 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 de equipo no presentado:

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 las becas de competición.

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.

Para solicitar partido no presentado es imprescindible que el equipo este correctamente alineado en la máquina y en el partido correspondiente, y no se podrá solicitar antes de las 22:10h 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.

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 PHOENIX ESPAÑA considere oportuno, pudiendo incluso expulsarles de la liga.

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 otro día.

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

Ante la posibilidad de llegar tarde a un partido por el motivo que sea (tráfico, no se encuentra aparcamiento, no se encuentra el local, 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 en el local puede empezar a dar partidas por perdidas.

Así mismo 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.

CUANDO TE ENCUENTRES CON UN PROBLEMA PRIMERO HÁBLALO CON TU RIVAL, DESPUÉS CON EL OPERADOR SI CON TU RIVAL NO CONSIGUES RESOLVERLO.

Es muy importante que la comunicación y el respeto entre jugadores esté presente durante la competición.

23. IV CAMPEONATO DE ESPAÑA ONLINE

CARTEL OFICIAL