

# PHOENIX OFFICIAL LEAGUE Reglamento



## NORMATIVA SUMMER CUP 2026

A vibrant promotional banner for the Summer Cup 2026. The background is a tropical beach scene with blue water, palm trees, and a bright sun. In the center, the words 'SUMMER CUP' are written in large, bold letters, with 'CUP' in yellow and 'SUMMER' in white. Below this, '2026' is written on a wooden plank. To the left, a wooden sign reads 'PAREJAS 2 JUGADORES + 1 SUPLENTE'. In the center, it says 'FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN 11 DE JUNIO' and 'LIGA + CUADRANTE K.O. DIRECTO'. Below that, it says 'TODA LA INFORMACIÓN EN WWW.VSPHOENIX.ES'. At the bottom, there are social media icons for Facebook, Instagram, YouTube, and SoundCloud, along with the Phoenix Darts logo and the text 'PHOENIXDARTS'. A surfboard with a red target logo is on the right, and a dartboard is at the top.

<b>1. INFORMACIÓN GENERAL .....</b>	<b>4</b>
<b>2. INSCRIPCIÓN EN LA LIGA .....</b>	<b>4</b>
<b>3. EQUIPOS .....</b>	<b>5</b>
3.1. COMPOSICIÓN.....	5
<b>4. GRUPOS DE LIGA .....</b>	<b>5</b>
4.1. COMPOSICIÓN.....	5
4.2. FORMACIÓN .....	6
<b>5. CLASIFICACION A SEGUNDA FASE .....</b>	<b>6</b>
5.1. CLASIFICACIÓN .....	6
5.2. CALENDARIO .....	7
<b>6. BECAS .....</b>	<b>7</b>
<b>7. IDENTIFICACION .....</b>	<b>7</b>
<b>8. INCIDENCIAS .....</b>	<b>8</b>
<b>9. REGLAS GENERALES.....</b>	<b>8</b>
9.1. JUGADORES .....	8
9.2. PARTIDA.....	9
9.2.1. <i>Máquina de juego</i> .....	9
9.2.2. <i>Equipos</i> .....	9
9.2.3. <i>Orden de tiro</i> .....	9
9.2.4. <i>Orden de juego</i> .....	9
9.2.5. <i>Durante la partida</i> .....	9
9.2.6. <i>Cambios</i> .....	10
9.3. FORMATO DE JUEGO.....	11
9.4. RONDAS .....	11
9.4.1. <i>Ganador del juego cricket</i> .....	11
9.4.2. <i>Ganador del juego 501</i> .....	12
9.5. PARTIDA EMPATADA.....	12
<b>10. JUEGO ONLINE .....</b>	<b>12</b>
10.1. TIEMPO DE TIRO .....	12
10.2. CORRECCIÓN DE ERRORES.....	12
10.3. CAMBIOS DE SEDE .....	12
10.4. INCIDENCIAS TÉCNICAS.....	12
<b>11. ACTA DE JUEGO .....</b>	<b>13</b>
<b>12. SEDES DE JUEGO .....</b>	<b>13</b>
12.1. LOCALES.....	13
12.2. CAMBIOS DE SEDE .....	13
12.3. CIERRE TEMPORAL/PERMANENTE .....	14
<b>13. HORA DE COMIENZO .....</b>	<b>14</b>
<b>14. CLASIFICACIÓN .....</b>	<b>15</b>
14.1. PUNTUACIÓN .....	15

14.2.	CLASIFICACIÓN .....	15
14.2.1.	<i>Clasificación por equipos</i> .....	15
14.2.2.	<i>Resultados</i> .....	15
14.2.3.	<i>Individual</i> .....	16
<b>15.</b>	<b>FICHAJES .....</b>	<b>16</b>
<b>16.</b>	<b>LANZAMIENTO DE DARDOS .....</b>	<b>16</b>
16.1.	DISTANCIAS .....	16
16.2.	DARDOS .....	16
16.3.	PASAR RONDA .....	17
16.4.	MARCAS.....	18
16.4.1.	<i>Orden de tiro</i> .....	18
16.4.2.	<i>Aviso "ERROR 65"</i> .....	18
<b>17.</b>	<b>APLAZAMIENTO DE PARTIDOS .....</b>	<b>18</b>
<b>18.</b>	<b>EQUIPOS NO PRESENTADOS Y RETIRADOS .....</b>	<b>19</b>
<b>19.</b>	<b>COMITÉ DE COMPETICIÓN .....</b>	<b>20</b>
<b>20.</b>	<b>INFRACCIONES Y PENALIZACIONES.....</b>	<b>20</b>
20.1.	PARTIDOS NO PRESENTADOS, EQUIPOS RETIRADOS Y COMPENSACIONES A LOCALES.....	21
<b>21.</b>	<b>RECOMENDACIONES GENERALES .....</b>	<b>22</b>

## 1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la liga de dardos SUMMER CUP 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 liga SUMMER CUP 2026.

**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. **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](http://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.

El precio de inscripción a la competición es de 30€ en total.

## **3. EQUIPOS**

### **3.1. Composición**

Los equipos estarán formados por un mínimo de dos y un máximo de tres jugadores diferentes. Pueden ser sin diferencia de género.

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 liga dentro de una misma temporada. En caso de disputarse ligas separadas e independientes, se podrá formar parte de dos equipos diferentes.

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 y, en el caso de inscripciones para torneos, el equipo serán los jugadores que lo formen en el momento de terminar la liga.

## **4. GRUPOS DE LIGA**

### **4.1. Composición**

La primera fase, se disputará en formato LIGA por grupos. Cada grupo está formado por 3 o 4 equipos y se disputarán dos vueltas.

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

## 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. La media de equipo se elabora sumando las medias COMBINADAS de los 2 mejores jugadores de cada equipo.
- 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.

## 4.3 Calendario:

Las fechas de las jornadas de esta liga, serán:

- Jornada 1: del 06/07/2026 al 10/07/2026
- Jornada 2: del 13/07/2026 al 17/07/2026
- Jornada 3: del 20/07/2026 al 24/07/2026
- Jornada 4: del 07/09/2026 al 11/09/2026
- Jornada 5: del 14/09/2026 al 18/09/2026
- Jornada 6: del 21/09/2026 al 25/09/2026

# 5. CLASIFICACIÓN A SEGUNDA FASE

## 5.1. Clasificación

La clasificación para la segunda fase de la competición la obtendrán el primer y segundo clasificado de cada grupo según la clasificación general. El equipo local en la fase de cuadrantes siempre será el equipo con media combinada más alta durante la fase de liga. En caso de empate los criterios serán en el siguiente orden: puntos en clasificación, sets a favor, jugador con mayor media de los equipos empatados.

## 5.2. Calendario

Las eliminatorias de los Cuadrantes Finales, se jugará una eliminatoria cada 2 semanas, hasta su finalización, pudiendo ponerse de acuerdo los jugadores para jugarla entre el lunes y el sábado de cada semana, en caso de que el partido se juegue el sábado, se deberá avisar al delegado de zona correspondiente, en caso de no haber acuerdo mutuo, el partido se disputará inexcusablemente el viernes de la segunda semana a las 21:30 horas. Si ambos equipos están de acuerdo pueden jugar el partido el fin de semana del último día de juego (viernes de la segunda semana) avisando ambos equipos a sus operadores. Este horario podría coincidir con la hora de partido de otra competición de Phoenix España por lo que recomendamos a los equipos que pongan facilidades para acordar una fecha en la que ambos puedan jugar para evitar problemas.

La organización se reserva el derecho de subir de nivel en la fase de cuadrantes, a aquellas parejas en las que se haya constatado un aumento significativo de media.

## 6. 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.

**Si un equipo es reclamado en varias jornadas podrá perder el derecho a beca dependiendo de la gravedad de la infracción.**

Cada nivel tendrá las siguientes becas al finalizar el cuadrante:

PREMIOS FINALES CUADRANTE					
NIVEL MASTER	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C	NIVEL D	NIVEL E
1º 1.000 €	1º 800 €	1º 700 €	1º 600 €	1º 500 €	1º 400 €
2º 500 €	2º 400 €	2º 350 €	2º 300 €	2º 250 €	2º 200 €
3º/4º 250 €	3º/4º 200 €	3º/4º 175 €	3º/4º 150 €	3º/4º 125 €	3º/4º 100 €
5º/8º 50 €	5º/8º 50 €	5º/8º 50 €	5º/8º 50 €	5º/8º 50 €	5º/8º 50 €

PREMIOS SUJETOS A RETENCIÓN SEGÚN NORMATIVA FISCAL VIGENTE

TODA LA INFORMACIÓN EN [WWW.VSPHENIXES](http://WWW.VSPHENIXES)

Tras pasar 6 meses desde la publicación de las clasificaciones definitivas no se podrá reclamar ningún error en estas.

## 7. 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, etc...) podrán ser sancionados con la pérdida de todas las partidas jugadas hasta la fecha en la que se haya detectado que la foto no es correcta.

La utilización de una tarjeta perteneciente a otro jugador es una infracción MUY GRAVE y se dará por perdido el total de sets donde se cometa la infracción. 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.

## 8. INCIDENCIAS

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

El horario habilitado para presentar reclamaciones será desde las 9:00 hasta las 20:59 y no se podrán hacer reclamaciones sobre un partido transcurridas 72 horas desde la finalización del mismo. 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.

## 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.**

Para disputar un partido es necesaria la presencia de al menos un jugador de cada equipo.

En este caso, dado que las partidas se disputan siempre con 1 jugador 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).

## 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. Equipos

Los equipos están formados por dos jugadores titulares y un suplente. Todos los jugadores deberán estar inscritos en la liga como miembros del equipo.

### 9.3.3. Orden de tiro

En el primer enfrentamiento de cada partida tirará en primer lugar el equipo que figure como local en el partido. En el resto de enfrentamientos, la salida será alternativa. La máquina nos irá dando el orden de salida antes de cada enfrentamiento.

### 9.3.4. 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 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. Si hay acuerdo, se tendrán que jugar según lo acordado, y en caso de no cumplirlo el comité deportivo decidirá si darlos por perdidos u obligar a jugarlos de nuevo.

**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.

### 9.3.5. 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.

### 9.3.6. Cambios

Durante el partido puede hacerse un máximo de un cambio. Para realizarlo deberá solicitarse 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, esto será considerado intercambio de jugadores. 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 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 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. Así mismo se debe proceder a subsanar el error en cuanto sea posible.

## 9.4. Formato de juego

Se jugarán nueve enfrentamientos por partido.

Se jugarán dos partidas de 501 INDIVIDUAL, dos partidas de CRICKET TEAM, dos 501 TEAM, dos CRICKET INDIVIDUAL y una 501 TEAM.

501 cerrando en MÁSTER (doble, triple o diana), diana 50/50 (válida para cierre).

La modalidad de Cricket será con OVERKILL y vendrá definido en el calendario del grupo.

- MÁSTER: 200 OVERKILL
- A: 200 OVERKILL
- B: 150 OVERKILL
- C: 150 OVERKILL
- D: 125 OVERKILL
- E: 125 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).

## 9.5. Rondas

El número de rondas del juego 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.

### 9.5.1. Ganador del juego cricket

Será ganador el equipo/jugador que tenga más puntos en el momento de terminar la partida al terminarse las rondas o el jugador que cierre todos los números con igual o mayor puntuación total. La partida puede terminar:

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

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 mayor.

### **9.5.2. 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.

### **9.6. 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.

## **10. 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**

### **10.1. 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.

### **10.2. Corrección de errores**

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

### **10.3. 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.

### **10.4. 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 resolver la incidencia. En caso de no poder resolver la incidencia, será obligatorio aplazar el partido para otra fecha, incluso en la jornada 6. 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 que 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.

## 11. ACTA DE JUEGO

SALIDA ALTERNATIVA	LOCAL	VISITANTE	LOCAL	VISITANTE	LOCAL	VISITANTE	LOCAL	VISITANTE	LOCAL
<b>EQUIPO LOCAL</b>	<b>501 IND</b>	<b>501 IND</b>	<b>CRICKET TEAM</b>	<b>CRICKET TEAM</b>	<b>501 TEAM</b>	<b>501 TEAM</b>	<b>CRICKET IND</b>	<b>CRICKET IND</b>	<b>501 TEAM</b>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
JUGADOR 1			*		*				*
JUGADOR 2				*		*			
<b>EQUIPO VISITANTE</b>	<b>501 IND</b>	<b>501 IND</b>	<b>CRICKET TEAM</b>	<b>CRICKET TEAM</b>	<b>501 TEAM</b>	<b>501 TEAM</b>	<b>CRICKET IND</b>	<b>CRICKET IND</b>	<b>501 TEAM</b>
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
JUGADOR 1			*		*				*
JUGADOR 2				*	*				

## 12. SEDES DE JUEGO

### 12.1. 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.

### 12.2. 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.

### **12.3. 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.

## **13. 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 en el que se inician los turnos de tiro del primer set. Para dar comienzo al partido debe haber como mínimo 1 jugador 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 las 21:45 horas se dará una partida perdida al equipo que falte, hasta llegar a las 22:10 horas, momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de 9-0) y conllevará menos un punto de sanción en clasificación general para el equipo que no se presentó, más sanción económica. 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 partida 9 y si ha llegado a las 21:55 horas, se dejarán sin jugar la 8 y la 9.

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.

Un partido deberá empezar con un mínimo de 1 jugador (9.1) y no se podrá cambiar el orden de los enfrentamientos sin consentimiento del equipo contrario.

## 14. CLASIFICACIÓN

### 14.1. Puntuación

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

### 14.2. Clasificación

La única clasificación oficial de los grupos de liga estará disponible en la página web de la liga, [www.vsphoenix.es](http://www.vsphoenix.es) que se actualizará, salvo causa de fuerza mayor, todos los días hábiles. Se puede utilizar [play.phoenixdart.com](http://play.phoenixdart.com) como consulta, **PERO LAS MEDIAS Y CLASIFICACIONES MOSTRADAS NO SON LAS OFICIALES.**

En la página de cada grupo tendremos:

#### 14.2.1. 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 sets en el partido de desempate.

#### 14.2.2. Resultados

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

### 14.2.3. Individual

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

## 15. FICHAJES

Los equipos estarán formados por un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 3 (3.1).

Los equipos podrán añadir jugadores a su plantilla, hasta un máximo de tres jugadores, hasta el Domingo de la jornada 5 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 o por correo electrónico ([info@vsphoenix.es](mailto: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 si con su media no se supera la media del nivel del grupo del equipo. Esta media del nivel se determina durante el cuadro para garantizar un buen desarrollo de la competición.

Un equipo no puede tener más de 3 jugadores, por lo tanto, cualquier equipo que ya haya llegado a ese número de jugadores solo puede fichar solicitando previamente la baja de un jugador que no haya jugado ninguna partida en la competición.

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 jornada 6 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.

## 16. LANZAMIENTO DE DARDOS

### 16.1. 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.

## 16.2. 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.

## 16.3. 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:

**16.3.1. 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.

**16.3.2. 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 igual o inferior a la suma de los puntos del equipo contrario.

**16.3.3. 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.

**16.3.4. 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.

## 16.4. 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.

### 16.4.1. 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.

### 16.4.2. 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.

## 17. 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 antes de la finalización de la liga, entendiéndose por finalización de la liga el último día de juego programado según calendario para ese grupo. En el caso de que finalice la liga y el partido no

haya sido disputado no puntuará para ninguno de los dos equipos y se considerará como no presentados a todos sus efectos (punto de sanción y sanción económica para ambos equipos), por lo que se recomienda concretar una fecha de juego al conceder el aplazamiento.

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](mailto: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 PHOENIXDARTS, 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.

## 18. 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 9-0/0-9.

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 todos sus resultados se darán como ganados al equipo contrario por 9-0/0-9, a no ser que el equipo retirado haya jugado todos los partidos de la primera vuelta, que estos mantendrán sus resultados.

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.

Todo aquel equipo que no se presente a dos jornadas, podrá perder el derecho a la beca correspondiente, así como a su participación en la FASE DE CUADRANTES.

## **19. 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 una zona distinta a la del equipo que solicita el comité y por un representante de la organización, 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.

## **20. 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.

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. En caso de pulsar por error la opción de abandono de set o partido en la máquina el comité deportivo estudiará el caso y decidirá si es un abandono o si se tienen que jugar los sets afectados lo antes posible (Give-Up).

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

## 20.1. 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:

	<b>PARTIDO ONLINE JORNADAS 1 A 6</b>
<b>TODOS LOS NIVELES</b>	Sanción: 16 € Local: 4 €

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 22:10 h del día de juego.

- Sanciones equipo retirado:

	JORNADA					
	1	2	3	4	5	6
TODOS LOS NIVELES	150 €	125 €	100 €	75 €	50 €	25 €

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

Las sanciones se cobran al local sede del equipo infractor.

## 21. 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 (12).

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.**