

PHOENIX OFFICIAL LEAGUE

Reglamento



NORMATIVA

SUPERLIGA INDIVIDUAL 2026

SUPER LIGA
INDIVIDUAL
INSCRIPCIONES ABIERTAS

2026

8 NIVELES
LIGA + CUADRANTE FINAL

CRICKET

PHOENIXDARTS

INFO E INSCRIPCIONES:
VSPHOENIX.ES

BECAS Y VIAJES
INSCRIPCIÓN: 20 EUROS

FECHA LÍMITE DE INSCRIPCIÓN 04 DE FEBRERO 2026

1. INFORMACIÓN GENERAL	4
2. INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICIÓN.....	4
3. PARTICIPANTES	5
3.1. JUGADORES	5
4. GRUPOS DE LIGA	5
4.1. COMPOSICIÓN.....	5
4.2. FORMACIÓN	5
4.3. CALENDARIO	6
5. SEGUNDA FASE: CUADRANTE DE KO DIRECTO	6
5.1. CLASIFICACIÓN	6
5.2. CALENDARIO	7
6. BECAS	7
7. IDENTIFICACIÓN	7
8. INCIDENCIAS	8
9. REGLAS GENERALES.....	8
9.1. JUGADORES	8
9.2. PARTIDA.....	8
9.2.1. Máquina de juego	8
9.2.2. Orden de tiro	9
9.2.3. Orden de juego	9
9.3. FORMATO DE JUEGO.....	9
9.3.1. Rondas	9
9.3.2. Ganador del juego cricket	9
9.4. PARTIDA EMPATADA.....	10
10. JUEGO ONLINE	10
10.1. TIEMPO DE TIRO	10
10.2. CORRECCIÓN DE ERRORES.....	10
10.3. CAMBIOS DE SEDE	10
10.4. INCIDENCIAS TÉCNICAS.....	10
11. SEDES DE JUEGO.....	11
11.1. LOCALES.....	11
11.2. CAMBIOS DE SEDE	11
11.3. CIERRE TEMPORAL / PERMANENTE.....	11
12. HORA DE COMIENZO	11
13. CLASIFICACIÓN	12
13.1. PUNTUACIÓN	12
13.2. CLASIFICACIÓN	12
13.2.1. Clasificación general.....	12

13.2.2.	<i>Resultados</i>	13
13.2.3.	<i>Individual</i>	13
14.	LANZAMIENTO DE DARDOS	13
14.1.	DISTANCIAS	13
14.2.	DARDOS	14
14.3.	PASAR RONDA	14
14.3.1.	<i>Bajar media</i>	14
14.4.	MARCAS	14
14.4.1.	<i>Orden de tiro</i>	15
14.4.2.	<i>Aviso "ERROR 65"</i>	15
15.	APLAZAMIENTO DE PARTIDOS	15
16.	NO PRESENTADOS Y RETIRADOS	16
17.	COMITÉ DE COMPETICIÓN	17
18.	INFRACCIONES Y PENALIZACIONES	17
18.1.	PARTIDOS NO PRESENTADOS, JUGADORES RETIRADOS Y COMPENSACIONES A LOCALES	18
19.	RECOMENDACIONES GENERALES	19

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo de la liga de dardos SUPERLIGA INDIVIDUAL 2026 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 SUPERLIGA INDIVIDUAL 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 COMPETICIÓN

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, 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. PARTICIPANTES

3.1. Jugadores

Podrá participar en la liga cualquier jugador. Los jugadores que jueguen o hayan jugado ligas de operadores de PHOENIX ESPAÑA tendrán acreditada su media de juego. Aquellos jugadores que no hayan disputado ninguna liga PHOENIX podrán participar, los que tengan una media reconocida por haber jugado en otras ligas, lo podrán hacer en su nivel y aquellos jugadores que no tengan la media demostrable, podrán jugar, pero entrando en el grupo de mayor nivel de la liga.

Un jugador sólo puede estar inscrito en un grupo de la competición.

Los jugadores deberán facilitar un número de teléfono operativo (obligatorio disponer de WhatsApp) y que atiendan regularmente de cara a poder contactar con el resto de participantes de su grupo de liga o con la organización.

Los jugadores inscritos deberán conocer este reglamento.

4. GRUPOS DE LIGA

4.1. Composición

PHOENIX ESPAÑA divide su liga en grupos. Cada grupo está formado por siete u ocho jugadores y se jugará una sola vuelta.

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 del jugador 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 MPR.
- Los jugadores nuevos, o con datos insuficientes, la organización se reserva el derecho de no inscribirles, y en caso de aceptar su inscripción, podrían ser expulsados o subidos de nivel en la segunda fase, en caso de que se verificara una diferencia considerable entre la media aportada y la realizada.
- Los grupos de liga se organizan atendiendo 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 jugador puede jugar, pudiendo elegir varios días de juego. Si se elige sólo un día y no hay grupo de su media, el jugador subirá de nivel hasta un grupo del día de juego elegido. Si se eligen varios días de juego el jugador 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 jugador puede jugar cualquier día de lunes a viernes.
- La liga es mixta. No obstante, en competiciones que se pudieran derivar de la clasificación de la liga en las que pudieran clasificarse los jugadores, si existieran categorías masculina y femenina cada jugador jugaría en la categoría que le correspondiera.

4.3. Calendario

Las fechas de las jornadas de esta fase, serán:

- Jornada 1: Del 23/02/26 al 27/02/26
- Jornada 2: Del 02/03/26 al 06/03/26
- Jornada 3: Del 09/03/26 al 13/03/26
- Jornada 4: Del 16/03/26 al 20/03/26
- Jornada 5: Del 23/03/26 al 27/03/26
- Jornada 6: Del 06/04/26 al 10/04/26
- Jornada 7: Del 13/04/26 al 17/04/26

LA PENÚLTIMA JORNADA DE JUEGO SOLO PUEDE APLAZARSE SI SE LLEGA A UN ACUERDO DE FECHA Y HORA ENTRE AMBOS JUGADORES, 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 QUE SE QUIERE APLAZAR. SI NO SE ACUERDA FECHA Y HORA NO HAY APLAZAMIENTO.

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

5. SEGUNDA FASE: CUADRANTE DE KO DIRECTO

5.1. Clasificación

La clasificación para la segunda fase de la competición la obtendrán los cuatro primeros clasificados de cada grupo según la clasificación general. En los enfrentamientos de los cuadrantes el jugador con mayor media en la clasificación de fase de liga será el jugador local del partido.

La organización se reserva el derecho de subir de nivel en la fase de cuadrantes, a aquellos jugadores en los que se haya constatado un aumento significativo de media.

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 20:30h.

6. BECAS

Recordamos que, si en el arbitraje de la competición se detecta que un jugador está haciendo trampas, perderá cualquier opción a beca.

Cada nivel tendrá las siguientes becas al finalizar los cuadrantes:

2026					CRICKET			
	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8
1º CLASIFICADO	VIAJE INTERNACIONAL	VIAJE INTERNACIONAL	VIAJE INTERNACIONAL	350€	350€	300€	300€	300€
2º CLASIFICADO	300€	300€	300€	250€	250€	200€	200€	200€
3º / 4º CLASIFICADO	150€	125€	125€	100€	100€	100€	100€	100€
5º / 8º CLASIFICADO	60€	60€	60€	50€	50€	40€	40€	40€
9º / 16º CLASIFICADO	---	40€	40€	30€	30€	20€	20€	20€

PREMIOS CUADRANTE FINAL

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 identificarlos 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, si la organización no es capaz de identificarlos, 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 jugador 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 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 jugadores 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.**

9.2. Partida

9.2.1. Máquina de juego

La competición se jugará única y exclusivamente en máquinas VSPHOENIX.

9.2.2. Orden de tiro

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

9.2.3. Orden de juego

Se recomienda seguir el orden de juego determinado por la máquina, aun siendo todas las partidas al mismo juego. Esto es debido a que cuando un jugador solicita dar partidas perdidas al rival, por superar la hora límite de inicio del partido, se dan en orden inverso al de juego y, las partidas jugadas no se darán por perdidas.

9.3. Formato de juego

Se jugarán ocho o seis partidas por enfrentamiento, dependiendo del grupo al que se pertenezca.

- Niveles 1, 2 y 3: 8 partidas CRICKET 15 RONDAS
- Niveles 4, 5, 6, 7 Y 8: 6 partidas CRICKET 15 RONDAS

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

- NIVEL 1: 200 OVERKILL
- NIVEL 2: 175 OVERKILL
- NIVELES 3 Y 4: 150 OVERKILL
- NIVELES 5 Y 6: 125 OVERKILL
- NIVELES 7 Y 8: 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 NIVEL E tu marcador es 49 y el de tu rival 0 podrás sumar puntos ya que la diferencia de puntos es inferior al límite de 50 y te sumara 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).

9.3.1. Rondas

El número de rondas de los juegos Cricket 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 jugadores cierre la partida. El número de rondas es algo visible en la máquina desde la primera ronda de juego.

9.3.2. Ganador del juego cricket

Será ganador el jugador que sume más puntos en el momento de terminar la partida. La partida puede terminar:

- Por ronda de juego (al lanzar las quince rondas ambos jugadores).
- Cuando un jugador cierre todos los números y tenga más puntos que su rival.

En caso de cierre por ronda de juego el jugador ganador será aquel que tenga más puntos independientemente de los números cerrados.

9.4. 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 JUGADORES

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 jugador 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 jugador rival para comunicar la incidencia. Si la incidencia pudiera resolverse en el momento, se esperará para poder disputar el partido. Si no fuera temporal, el jugador se pondrá 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 jugador 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 al jugador 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.

11. SEDES DE JUEGO

11.1. 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, el jugador elegirá la sede de juego. Es responsabilidad del jugador 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.

11.2. Cambios de sede

Si un jugador 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 jugador.

Un jugador puede solicitar un cambio de sede siempre y cuando sea un motivo justificado para la organización. Si un jugador 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.

11.3. 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 jugador buscará una sede alternativa disponible. Una vez abierto se reanudarán los partidos según el calendario.

12. HORA DE COMIENZO

Los horarios de esta normativa se rigen por el horario CET/CEST. Los jugadores que jueguen fuera de esta zona horaria se tendrán que adaptar a este horario. Por ejemplo, un jugador de las Islas Canarias, que tiene la zona horaria WET/WEST, tendrán que jugar a las 19:30 horas mientras que el jugador de la península o baleares empezará a las 20:30 horas debido a su zona horaria CET/CEST.

La hora de comienzo de los partidos será las 20:30 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 20:45 horas como muy tarde, entendiendo como comienzo de partido el momento en el que se inician los turnos de tiro del primer set. En el supuesto de que dos jugadores acuerden una hora de inicio diferente, los 15 minutos de cortesía, contarán desde la hora acordada.

Cada 5 minutos que pasen de las 20:45 horas se dará una partida perdida al jugador que falte. Las partidas perdidas serán las últimas del partido de tal manera que si el jugador ha llegado a las 20:50 se dejará sin jugar la partida 6/8 según proceda, si ha llegado a las 20:55 se dejará sin jugar la partida 5 y la 7, y así sucesivamente hasta llegar a las 21:05/21:10 horas (según nivel de juego), momento en el que el partido se dará por no presentado (con resultado de, 8-0/0-8 o 6-0/0-6 según proceda).

Para ejercitar la opción de dar un set perdido por cada 5 minutos que pasen de las 20:45 horas es necesario que el jugador que sí estaba presente para empezar a jugar en el tiempo reglamentario comunique por escrito (WhatsApp) al jugador que llega tarde, y antes de comenzar el partido, su intención de darle por perdidos esos sets, y envíe pantallazo de la conversación a su operador para que quede constancia.

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

13. CLASIFICACIÓN

13.1. Puntuación

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

13.2. 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:

13.2.1. Clasificación general

Esta clasificación es la que determina, terminada la primera fase de la Liga (o fase regular), la posición final de los jugadores y su posición al terminar la fase regular de la competición.

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

En caso de que dos jugadores estén empatados a puntos, se tienen en cuenta la diferencia entre sets a favor y en contra en los enfrentamientos particulares entre los jugadores empatados. Si aun así persistiera el empate, se tendrá en cuenta la diferencia entre sets ganados y perdidos de los enfrentamientos con todos los jugadores del grupo. Si persistiera el empate, se tendrá en cuenta el jugador con mejor media MPR durante la liga. Si persistiera el empate, finalizada la liga se fijará una fecha para jugar un partido de desempate.

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

Los jugadores 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 jugadores empatados, si bien los resultados de los jugadores empatados con los jugadores sancionados sí se tendrán en cuenta para el desempate en el caso de más de dos jugadores 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 general.

Se jugará un acta de 9 sets en el partido de desempate.

13.2.2. Resultados

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

13.2.3. Individual

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

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

14. LANZAMIENTO DE DARDOS

14.1. Distancias

La línea de tiro está situada a 3 metros de distancia en diagonal desde el centro de la diana. El centro de la diana a 1,72 metros de altura desde el suelo y a 2,44 metros en proyección horizontal desde la base de la diana electrónica a la línea de tiro.

Durante el lanzamiento se puede pisar la línea de tiro, pero **NO REBASAR** el borde de la línea de tiro. Está permitido inclinarse en el borde de la línea de tiro, así como tirar al lado de la misma (dentro de la calculada prolongación horizontal). En el caso de que un jugador tenga una discapacidad física o psíquica crónica y tenga que participar en la competición en silla de ruedas, podrá traspasar la línea de tiro hasta los ejes centrales de las ruedas traseras.

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.

14.2. Dardos

Los dardos solo pueden ser lanzados con la mano. Cada jugador tiene un máximo de tres dardos por turno. El jugador tiene la obligación de lanzar los tres dardos salvo que la partida quede finalizada antes de lanzar todos los dardos.

14.3. Pasar ronda

Está totalmente prohibido pasar ronda.

14.3.1. Bajar media

Tirar deliberadamente a fallar se considerará bajar promedio, por lo que el jugador o incluso el responsable de los jugadores del local, deberán informar a la organización. TIRAR A BAJAR PROMEDIO SE CONSIDERARÁ FALTA GRAVE Y CONLLEVARÁ SANCIÓN.

14.4. 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 sobrepase la línea de tiro.

Si la máquina registra erróneamente la marca de un dardo clavado, la partida debe continuar con la puntuación que haya marcado la diana, la diana es el árbitro.

Marcar manualmente un dardo se considera infracción. 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.

14.4.1. Orden de tiro

Un jugador sólo puede lanzar sus dardos cuando esté activo su marcador de tiro en la máquina.

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.

14.4.2. 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.

15. APLAZAMIENTO DE PARTIDOS

Los partidos se disputarán en las fechas indicadas en el calendario salvo comunicación expresa de PHOENIX ESPAÑA. En el caso de que un jugador no pudiera jugar ese día tendrá que comunicarlo al jugador contrario con al menos 24 horas de antelación. Si el jugador al que se le solicita concede el aplazamiento –quedando claro que no está obligado a concederlo–, ambos jugadores 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 jugadores no han jugado el partido, la organización establece la fecha de juego obligatoria el sábado de la siguiente semana. Esta fecha se comunica a los jugadores 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 jugadores se presenta se le dará el partido por no presentado a todos los efectos.

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

Aun en el caso, de que el jugador que ha solicitado el aplazamiento, que no ha sido concedido, comunica al otro jugador 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. Si tienes una captura del rival donde te dice que no se va a presentar al partido no hace falta ir a la máquina a alinearse.

En caso de que los jugadores 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 jugador se encuentra disfrutando de un viaje oficial PHOENIX ganado, podrá solicitar el aplazamiento del partido sin precisar confirmación por parte del jugador rival. Deberá comunicarlo al jugador rival y a PHOENIX ESPAÑA junto con la nueva fecha de enfrentamiento.

Un jugador puede adelantar la fecha de juego de un encuentro siempre que llegue a un acuerdo con el jugador contrario.

La liga terminará la fecha fijada en el calendario oficial del grupo de juego de cada jugador. 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 jugadores). La organización se reserva el derecho de establecer las fechas definitivas para los partidos.

Sólo se permiten un máximo de dos partidos aplazados por jugador, en el supuesto de que aplaze un tercer partido, se le dará por no presentado el más antiguo. Si un jugador 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 jugador 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 jugador haya acumulado un total de 3 partidos sin jugar, aunque los aplazamientos no hayan sido solicitados por dicho jugador.

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.

16. NO PRESENTADOS Y RETIRADOS

El jugador que no se presente a un partido tendrá -1 punto y al jugador presente se le otorgarán dos puntos. El partido no presentado puntuará, 8-0/0-8 o 6-0/0-6, según proceda.

Para poder comprobar los partidos no presentados, el jugador 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 jugador haya realizado la alineación y entrado en el partido el día y hora de juego.**

Tres partidos no presentados o tres alineaciones indebidas sin causa justificada conllevan la expulsión de la liga. Si un jugador acumula varias de estas sanciones podrán ser expulsados de la competición.

Si un jugador se retira o es descalificado, el resultado de los partidos jugados y que falten hasta finalizar la liga se darán como ganador al jugador contrario por, 8-0/0-8 o 6-0/0-6, según proceda.

Si en el momento que un jugador 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 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 jugadores con algún partido no presentado para su inscripción en las siguientes competiciones.

17. COMITÉ DE COMPETICIÓN

Cualquier jugador puede solicitar que el comité de competición intervenga para solucionar un problema durante la liga.

El comité de competición estará integrado por 3 delegados de zona, de zonas distintas a las de los jugadores 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 jugadores implicados, en representación de los mismos.

Se tendrán en cuenta la buena fe y maneras de actuar de ambos jugadores 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 jugadores afectados por escrito.

18. 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 PHOENIX ESPAÑA a través de sus operadores es responsabilidad del jugador. Este hecho sancionará al jugador que cause daños (coste de reparación del material dañado) y/o sanciones deportivas a los 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 jugador 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 jugador rival hacer trampas repercutirá en sanción para ambos jugadores. La organización estudiará la gravedad y estipulará la sanción correspondiente.

18.1. Partidos no presentados, jugadores retirados y compensaciones a locales

En función de la jornada en la que no se presente el jugador se establecen las siguientes sanciones y compensaciones. Esta compensación se efectuará cuando PHOENIX ESPAÑA reciba del local sede del jugador infractor la sanción correspondiente. Esta compensación solo tendrá lugar en el caso de jugadores no presentados a un partido y no en el caso de jugadores retirados de la competición.

Además, los jugadores 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 jugador no presentado:

JORNADAS 1 A 7	
8 PARTIDAS	SANCIÓN: 13€ LOCAL: 3€
6 PARTIDAS	SANCIÓN: 10€ LOCAL: 2€

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 jugador infractor.

Para solicitar partido no presentado es imprescindible que el jugador 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 jugador retirado:

	JORNADA						
	1	2	3	4	5	6	7
8 PARTIDAS	91 €	78 €	65 €	52 €	39 €	26 €	13 €
6 PARTIDAS	70 €	60 €	50 €	40 €	30 €	20 €	10 €

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

Las sanciones se cobran al local sede del jugador infractor.

19. 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 jugador contrario. De igual manera es responsabilidad de un jugador el buen comportamiento de sus acompañantes. No se admitirán conductas irrespetuosas ni violentas y se sancionará a los jugadores infractores según se considere oportuno, pudiendo incluso expulsarles de la competición.

Para pedir aplazamientos se recomienda hablar con el jugador contrario con al menos 48 horas de antelación y les recordamos que no hay obligación de conceder el aplazamiento, ya que el jugador al que se le solicita el aplazamiento quizá no pueda jugar en otro momento.

Se recomienda echar la totalidad de las monedas del partido al inicio del mismo, una vez comprobado que el otro jugador está alineado, para agilizar su desarrollo y si surge una avería del monedero se pueda avisar al técnico.

Ante la posibilidad de llegar tarde a un partido por el motivo que sea (tráfico, no se encuentra aparcamiento, etc.), es muy recomendable mantenerse en contacto telefónico con el jugador contrario para comunicárselo ya que una vez pasadas las 20:45 horas el jugador presente puede empezar a dar partidas por perdidas.

Así mismo recordamos a los jugadores que no es obligatorio conceder aplazamientos, ni esperar al jugador contrario pasadas las 20:45 horas para comenzar a dar partidas por perdidas, etc. Pero a todos nos pueden surgir imprevistos y necesitar esas concesiones de un jugador 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.