

# Apuramento “Mundial Coruña 2024”

## Regulamento Liga Virtual Duplas 2024 (Equipas 2)

### Liga Virtual/ Quadrante Online

#### 1. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. O estabelecimento onde irão decorrer os jogos tem de possuir uma máquina Phoenix.
- 1.2. Para poderem participar na liga é necessário a constituição de uma equipa de 2 jogadores. Cada estabelecimento poderá constituir mais do que uma equipa.
- 1.3. Todo o jogador tem de estar registado como membro da Phoenixdarts e possuir um cartão Phoenixdarts ou PIN de login ativo que utilizará nos encontros. Como a gestão da liga será realizado pelo servidor um jogador que não tenha presente o cartão terá de utilizar o seu PIN.
- 1.4. **Para que a inscrição de um jogador possa ser aceite terá de ter realizado mais de 100 partidas em VersusMovie (online) ou em competições (Ligas ou Championships).**
- 1.5. **No caso de se verificarem jogadores com contas de membro Phoenixdarts duplicadas, adulterações de médias ou qualquer forma de adulteração da verdade desportiva, a equipa será eliminada da liga não tendo direito a qualquer prémio.**
- 1.6. Cada equipa terá de nomear um capitão que será o elo entre a organização e os jogadores.

#### 2. CALENDÁRIO

- 2.1. O prazo de inscrição acaba dia 13/09/2024 às 23:59, sendo que a primeira jornada se inicia a 18/09/2024 às 00:01.
- 2.2. O calendário de jogo estará disponível nas máquinas e no Facebook® <http://play.phoenixdarts.com>.
- 2.3. Quadrante final, 30 de novembro e/ou 1 dezembro 2024 com início às 10:00H.

#### 3. INSCRIÇÕES

- 3.1. Para a inscrição de uma equipa ser aceite é necessário o fornecimento do nome da Dupla e do número dos cartões dos jogadores.
- 3.2. Cumprir o critério do número de jogadores.
- 3.3. Proceder ao pagamento da inscrição no valor de 30.
- 3.4. Os itens anteriores têm de estar concluídos até ao dia 13/09/2023.
- 3.5. Ao proceder ao ato da inscrição os elementos da equipa declaram que aceitam as condições do regulamento e a utilização da sua imagem para fins publicitários e classificativos.

#### 4. CONDIÇÕES GERAIS

- 4.1. Fair-play, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores durante todo o encontro.
- 4.2. Os jogadores têm de demonstrar espírito desportivo no momento da derrota e no momento da vitória. Têm de se abster de comentários e/ou gestos que possam afetar a equipa adversária.
- 4.3. A Competição é um complemento da atividade dos estabelecimentos e não a sua principal. Os jogadores têm de se adaptar a outras atividades que decorram nesse espaço.
- 4.4. Todos os jogos devem ser jogados com o silêncio necessário à concentração dos intervenientes.
- 4.5. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga são por conta e risco das equipas e jogadores.
- 4.6. O desrespeito dos pontos anteriores (4. CONDIÇÕES GERAIS) poderá implicar sanções disciplinares por parte da organização.
- 4.7. Todos os encontros são realizados exclusivamente em máquinas Phoenix dos operadores aderentes.
- 4.8. A distância entre o centro do alvo e a linha de lançamento é 297cms.
- 4.9. Todos os dardos têm de ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20gr.
- 4.10. O jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina.

**4.11.** Caso uma seta, ao ser lançada, a máquina marque um valor diferente do local onde embateu é considerado o valor reconhecido pelo equipamento. Não é permitido marcar o dardo com a mão, se a situação se verificar o jogo será invalidado.

**4.12.** Os lançamentos têm de ser realizados sem que o pé ultrapasse a linha de lançamento. O jogador pode inclinar-se, mas não deve ultrapassar a linha até que a última seta atinja o alvo.

**4.13.** Todas as situações não previstas neste regulamento devem ser submetidas à avaliação da organização em tempo útil com vista à sua resolução.

## **5. REGRAS ESPECÍFICAS**

**5.1.** As duplas serão ordenadas por Rating e colocadas em várias divisões e sorteadas em grupos de no mínimo 4 duplas e no máximo 6 duplas.

**5.2.** Para a média da equipa serão considerados os ratings dos 2 melhores jogadores. O rating escolhido será o maior dos seguintes dois: rating de competição ou rating geral.

**5.3.** As jornadas serão semanais com início à quarta-feira às 00:01 e término na terça -feira seguinte às 23:59.

**5.4.** A liga terá duas voltas onde será jogado, alternadamente, Standard Cricket, 15 rondas, Bull 25/50 e 501 Open In/Double Out, 10 rondas, Bull 50/50.

**5.5.** Existe um limite mínimo de 10 jogos por jogador por jornada. Para a média são contabilizadas as 10 melhores jogadas. Os jogos de Std. Cricket terão um custo de 0,50€ e os de 501 de 0,25€.

**5.6.** Cada equipa poderá apenas realizar 1 jornada com 1 jogador ou realizar 1 falta de comparência. Caso a situação se repita a equipa será desclassificada e todos os seus jogos, da volta em questão, anulados.

**5.7.** É permitido 1 substituição no decorrer da competição excetuando nas 2 últimas jornadas da Liga Virtual e no quadrante online. **O Rating do jogador que entra tem que ser igual ou inferior ao do jogador que sai.**

**5.8.** Nenhum jogador poderá entrar numa equipa caso já tenha estado inscrito em outra no decorrer desta competição.

**5.9.** No decorrer das jornadas as jogadas serão verificadas. Caso seja detetado alguma incongruência nas jogadas a classificação poderá ser alterada.

## **6. CLASSIFICAÇÃO**

**6.1.** Em cada jornada existem 10 pontos para distribuir da seguinte forma.

**1º Lugar** - 4 Pontos

**2º Lugar** - 3 Pontos

**3º Lugar** - 2 Pontos

**4º Lugar** - 1 Ponto

**6.2.** O fator de classificação será o seguinte:

**1º Lugar** - Maior número de pontos.

**2º Lugar** - Confronto direto entre as equipas empatadas.

**3º Lugar** - Melhores médias combinadas na competição (PPD e MPR).

## **7. PRÉMIOS:**

**7.1.** A Dupla melhor classificada de cada grupo apura diretamente para o “**Mundial Coruña 2024**”.

**7.2.** As restantes Duplas de cada grupo que não tenham falta de comparência, são sorteadas e formam quadrantes de KO direto jogados com **Handicap**.

**7.3.** As Duplas vencedoras dos quadrantes, apuram para o “**Mundial Coruña 2024**”.

	<b>QUADRANTE FINAL</b>
<b>1º</b>	Participação* no “ <b>Mundial Coruña 2024</b> ” + TROFÉU
<b>2º</b>	60 setas + TROFÉU
<b>3º</b>	30 setas + TROFÉU

\* Inclui ajudas de custo para deslocação e estadia e inscrição na prova de Pares no dia 6 de dezembro

## **8. QUADRANTE ONLINE**

**8.1.** Os quadrantes finais realizam-se dia 30 novembro e/ou 1 de dezembro 2024, com início às 10:00H (Não é permitido antecipar ou adiar jogos).

- 8.2.** O quadrante é formado pelos pares repescados da Liga Virtual que não tenham falta de comparência.
- 8.3.** Os pares que terminarem a Liga Virtual como 2º Classificados no seu grupo, iniciam o quadrante na 2ª jornada.
- 8.4. Máximo de 1 Dupla do mesmo quadrante por máquina. No caso de haver mais de 1 Dupla do mesmo quadrante por máquina, as duplas pior classificadas na Liga Virtual devem escolher outro local para realizarem o quadrante e devem avisar a organização do local onde vão jogar até 24h antes do início da competição.**

**8.5.** Os encontros são constituídos por 3 partidas de 501 (501 será apenas Double-Out, meio a 50/50), 2 de Standard Cricket, totalizando 5 partidas, conforme tabela abaixo. **Jogados à melhor de 5.**

#	Jogo	Jogadores Casa	Jogadores Visitantes
1	501	1 2	1 2
2	501	2 1	2 1
3	Cricket Team	1 2	1 2
4	Cricket Team	2 1	2 1
5	501	1 2	1 2

- 8.6.** Todos os jogos são em modo Team 2:2.
- 8.7.** No Quadrante Final a partida começa pela equipa da casa (sorteada pelo servidor) e, em caso de empate o 501 inicia-se pela equipa visitante. Todos os restantes jogos são de saída alternada.
- 8.8.** A ordem dos jogadores é definida pela ficha de jogo. Depois da partida ter iniciado não será possível a alteração da ordem. **Não é permitido trocar a ordem de partidas.**

## **9. PROTESTOS**

- 9.1.** Na Liga Virtual as equipas podem apresentar protestos até 24h após o término da jornada, no Quadrante Final os protestos têm de ser comunicados imediatamente após o termino do encontro.
- 9.2.** Durante a Liga Virtual, o protesto deve ser formalizado, pelo capitão de equipa, por escrito e enviado para o endereço de email do seu operador local, no Quadrante Final o protesto deve ser formalizado, pelo capitão de equipa, por escrito e enviado para o contacto de WhatsApp fornecido pela organização.
- 9.3.** No conteúdo do protesto tem de estar incluída a data e hora do encontro, o nome das equipas intervenientes e o nome e contacto dos jogadores que apresentam o protesto.
- 8.4.** Caso os pontos acima não sejam respeitados o protesto será considerado nulo.

## **10. INFRAÇÕES**

- 10.1.** No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados os jogadores responsáveis serão punidos com eliminação Competição, após o apuramento de responsabilidades por parte da organização.
- 10.2.** Se um jogador, durante o encontro, tiver comportamento incorreto que não permita o bom decorrer da competição, o sua Dupla é eliminada imediatamente da competição.
- 10.3.** Caso se verifique um comportamento gravoso de um jogador face à equipa adversária, ao estabelecimento comercial, espetadores, organização ou à modalidade, este e a dupla a que pertence serão imediatamente eliminados da competição.
- 10.4.** A organização reserva-se o direito de excluir um qualquer jogador, dupla ou estabelecimento comercial que considere estar a prejudicar direta ou indiretamente, no âmbito desportivo ou comercial, o bom funcionamento da Competição. Nesta situação o(s) elemento(s) em questão perdem o direito a qualquer prémio conquistado na Competição.
- 10.5.** A exclusão de um jogador, equipa ou estabelecimento comercial poderá ter carácter vitalício consoante a gravidade dos seus atos.
- 10.6. No caso de se verificarem jogadores com contas de membro Phoenixdarts duplicadas, adulterações de médias ou qualquer forma de adulteração da verdade desportiva, a equipa será eliminada da liga não tendo direito a qualquer prémio.**

## **11. DIREITOS DE IMAGEM**

**11.1.** O jogador ao participar no torneio declara que aceita que, para todos os efeitos legais, cede de forma gratuita e incondicional e de forma perpétua, à ORGANIZAÇÃO, os direitos de utilização da sua imagem, tal como captada nas fotografias e filmagens realizadas durante a Competição, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização e reutilização nos meios, nacionais e internacionais, que a ORGANIZAÇÃO utilizar, diretamente ou através de terceiros, para publicar, divulgar ou promover os respetivos serviços, nomeadamente o seu site, Youtube®, Facebook®, ou em qualquer outro média ou meio de comunicação.

## **12. ORGANIZAÇÃO**

**12.1.** A organização reserva o direito de tomar qualquer ação que considere necessária à defesa dos seus interesses legítimos como entidade promotora da Liga.

**12.2.** A organização poderá alterar este regulamento caso verifique necessidade. As alterações serão publicadas no Facebook® dos operadores envolvidos.