

REGULAMENTO LIGA EQUIPAS 2025

1. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. O estabelecimento onde irão decorrer os jogos tem de possuir uma ou mais máquinas de setas Phoenixdarts.
- 1.2. Para poderem participar na liga é necessário a constituição de uma ou mais equipas de 4 jogadores no mínimo e 6 no máximo.
- 1.3. Cada jogador tem de possuir um cartão Phoenix 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, caso o tenha ativo.
- 1.4. **Para que a inscrição de um jogador possa ser aceite terá de ter realizado pelo menos 50 partidas VersusMovie (online) ou em competições (Ligas ou Championships).**
- 1.5. Cada equipa terá de nomear um capitão que será o elo entre a organização e os jogadores.
- 1.6. Nenhum jogador poderá estar inscrito em mais que uma equipa.
- 1.7. **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.**

2. CALENDÁRIO

2.1. Liga Online:

A liga inicia-se na semana de 16 fevereiro de 2025 sendo que o prazo de inscrições acaba a 31 janeiro 2025.

O calendário de jogo estará disponível nas máquinas e no Facebook® da Phoenixdarts Portugal em facebook.com/phoenixdartsportugal.

O Calendário da competição poderá ser consultado na App da Phoenix ou em <http://play.phoenixdarts.com>

2.2. 2ª Fase:

A 2ª fase do apuramento inicia-se 1 a 2 semanas após o término da Liga Online. As equipas participantes serão informadas através dos grupos do WhatsApp. Os grupos serão formados pelas equipas melhores classificadas na fase de liga das respetivas categorias.

2.3. Finais Nacionais:

As Finais Nacionais realizam-se presencialmente em data e local a comunicar atempadamente pela organização.

3. INSCRIÇÕES

3.1. A inscrição tem o valor de 60 por equipa.

3.1. As inscrições serão realizadas com o operador regional. Não será aceita outra forma de inscrição.

3.2. Ao proceder ao ato da inscrição os elementos da equipa declaram que aceitam as condições do regulamento.

4. SUBSTITUIÇÕES

4.1. **As equipas podem realizar 2 substituições durante a competição.**

4.2. Todas as substituições têm de ser comunicadas à organização no mínimo 24 horas antes do próximo jogo.

4.3. As equipas podem realizar substituições desde que a média do rating dos 4 melhores jogadores não atinja o rating da última equipa do grupo acima. Esta regra aplica-se a todas as categorias/grupos exceto a primeira categoria.

4.4. Caso uma equipa inscreva menos de 6 jogadores poderá adicionar elementos até completar o número máximo permitido. Cada jogador que entre terá que ter rating inferior ou igual ao pior da equipa atual. Esta regra aplica-se a todas as categorias/grupos exceto a primeira categoria.

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

4.6. Substituições e adição de jogadores apenas podem ser realizadas até à antepenúltima jornada. Também não será possível efetuar alterações nas fases seguintes (2ª fase e Finais Nacionais).

5. REGRAS ESPECÍFICAS

5.1. Todos os encontros são realizados exclusivamente em máquinas Phoenix.

5.2. **Os jogos serão realizados às 3ªs ou 5ªs feiras às 21:30, não havendo período de tolerância.**

5.3. Para cada grupo/categoria será criado um grupo na aplicação *Whatsapp* com elemento(s) da organização e os capitães de equipas correspondentes. Os capitães terão de aceitar entrar e participar no grupo criado.

5.4. Todas as comunicações oficiais (adiamentos, atrasos, etc.) têm de ser realizadas no grupo de *Whatsapp* criado. Qualquer outra forma de comunicação será descartada pela organização, exceto quando regulamentado.

5.5. O uso do grupo do *Whatsapp* é exclusivo para comunicação entre as equipas e a organização. Não serão aceites outro tipo de comunicação. É expressamente proibida a utilização de linguagem ofensiva, discriminatória ou difamatória. A má conduta no grupo pode resultar na expulsão imediata da equipa da liga.

5.6. Caso surja algum imprevisto, atraso, antecipação ou adiamento de jogos o capitão da equipa em falta tem de comunicar ao capitão da equipa adversária. Para bom funcionamento da liga aconselhamos fair-play e a remarcação de jogos. Esta opinião da organização não é vinculativa pelo que a equipa que não esteja em falta poderá não aceitar o pedido.

5.7. Não são permitidas antecipações ou adiamentos de jogos em que a data do encontro ultrapasse a jornada anterior/seguinte. Também não são permitidos adiamentos nas 2 últimas jornadas da Liga. Nestes casos a equipa que requisitar a mudança de calendário perderá o encontro por 13-0.

5.8. Caso uma equipa seja desclassificada na última jornada não haverá alteração pontual nos jogos realizados por esta.

5.9. Caso o estabelecimento onde uma equipa esteja inscrita encerre temporariamente ou definitivamente, o capitão terá de fornecer, em tempo útil, o nome de um estabelecimento alternativo para a(s) jornada(s) seguinte(s).

5.10. As equipas serão ordenadas pela média do rating dos 4 melhores jogadores e divididas por grupos. As melhores de cada grupo passarão à fase seguinte.

6. CONDIÇÕES GERAIS

6.1. *Fair-play*, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores durante todo o encontro.

6.2. 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.

6.3. A Liga é um complemento da atividade dos estabelecimentos e não a sua principal. Os jogadores têm que se adaptar a outras atividades que decorram nesse espaço.

6.4. Todos os jogos devem ser jogados com o silêncio necessário à concentração dos intervenientes.

6.5. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga são por conta e risco das equipas e jogadores.

6.6. O desrespeito dos pontos anteriores (7. CONDIÇÕES GERAIS) poderá implicar sanções disciplinares por parte da organização.

6.7. As situações não previstas pelo regulamento serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pela organização.

6.8. A distância entre o centro do alvo e a linha de lançamento é 297cms.

6.9. Todos os dardos têm de ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20gr.

6.10. O jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina.

6.11. Caso uma seta, ao ser lançada, a máquina marque um valor diferente do local onde embateu é considerado o valor reconhecido pelo equipamento.

6.12. 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.

6.13. Um lançamento é sempre considerado válido desde que o dardo seja projetado em direção à máquina, atingindo-a ou não e independentemente de o lançamento ter sido registado ou não.

6.14. Como esta competição é realizada online, as equipas devem verificar atempadamente (**preferencialmente na véspera dos jogos**) as câmaras da máquina onde vão jogar, se a mesma tem ligação à internet estável e a existência de alguma avaria. Caso a equipa detete que uma das câmaras não está a funcionar corretamente, falta de ligação à internet ou avaria da máquina deve contactar a organização e a equipa adversária, através do grupo do *Whatsapp*. **A organização contactará o operador local para tentar resolver a situação antes da hora de início do jogo se tal for possível.** Na impossibilidade de realizar o encontro na data e hora previamente marcada pelas razões acima referidas, o encontro fica automaticamente marcado para o dia seguinte ao da data inicial às 21:30H. Caso não seja possível realizar o jogo na nova data por indisponibilidade de uma ou das duas equipas, a organização aceita uma nova data para a realização do encontro desde que seja por mútuo acordo das equipas e que o encontro seja realizado antes da jornada seguinte (a nova data deve ser comunicada a organização e publicada no grupo de *Whatsapp*). No caso do encontro não se realizar será atribuída 0 "zero" pontos a ambas as equipas.

6.15. No caso de avaria da máquina no decurso do encontro os capitães devem decidir se o encontro continua. Caso a avaria impossibilite a continuidade do encontro e caso não seja possível a reparação em tempo útil, o encontro fica automaticamente marcado para o dia seguinte ao da data inicial às 21:30. Caso não seja possível realizar o jogo na nova data por indisponibilidade de uma ou das duas equipas, a organização aceita uma nova data para a realização do encontro desde que seja por mútuo acordo das equipas e que o encontro seja realizado antes da jornada seguinte (a nova data deve ser comunicada a organização e publicada no grupo de *Whatsapp*). No caso do encontro não se realizar será atribuída 0 "zero" pontos a ambas as equipas.

6.16. No caso de falta energética o jogo recomeça conforme indicação da máquina.

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

7. JOGOS NA LIGA ONLINE

- 7.1. Os encontros são constituídos por 6 partidas de 501, 6 de Standard Cricket e 1 de 701 Gallon, totalizando 13 partidas.
- 7.2. Em todas as partidas os jogadores são obrigados a identificarem-se com os cartões Phoenix ou PIN.
- 7.3. Para os grupos da primeira categoria os jogos de 501 e 701 são Double-In e Double Out, meio a 50/50, jogados em Team 2:2, **não podendo iniciar no single bull**. Para as restantes categorias o 501 será apenas Double-Out, meio a 50/50 e Team 2:2.
- 7.4. Os jogos de Cricket Standard são jogados em duplas (Team 2:2).
- 7.5. Todos os jogos são realizados à melhor de uma partida.
- 7.6. Os jogos serão realizados conforme a tabela abaixo.

#	Jogo	Jogadores Casa	Jogadores Visitantes
1	501	1 2	1 2
2	501	3 4	3 4
3	Cricket Team	1 3	1 3
4	Cricket Team	2 4	2 4
5	501	4 1	4 1
6	501	3 2	3 2
7	Cricket Team	2 1	2 1
8	Cricket Team	4 3	4 3
9	501	1 3	1 3
10	501	2 4	2 4
11	Cricket Team	3 1	3 1
12	Cricket Team	2 4	2 4
13	701 Gallon	1 2 3 4	1 2 3 4

- 7.7. A ordem dos jogadores é definida pela ordem de passagem dos cartões no início da partida. Depois da partida ter iniciado não será possível a alteração da ordem.
- 7.8. **Não é permitido trocar a ordem de partidas.**
- 7.9. Cada equipa tem direito a duas substituições por encontro, as substituições feitas durante o encontro são **definitivas**, o jogador que sai não pode voltar a entrar. Se existir algum problema com a máquina as substituições poderão ser manuais. Caso o façam são obrigados a informar a organização através do email competicoes@phoenixdart.pt da alteração, com risco de perda do encontro se o procedimento não for cumprido. **Um jogador que saia não poderá reentrar na partida.**
- 7.10. Quando uma substituição for requisitada pela equipa adversária é obrigatório aceitar a alteração. Se por erro for recusada a equipa requisitante tem de fazer o pedido novamente. Caso seja constantemente recusada a equipa será penalizada com a derrota de um jogo. Esta penalização tem de ser comprovada com um vídeo da recusa de alteração.
- 7.10. Os capitães de equipa serão as entidades ajuizadoras de todas as situações e anomalias que possam acontecer durante o encontro, recorrendo para esse efeito ao regulamento.
- 7.11. Todos os encontros terão de ser concluídos, mesmo que exista alguma violação do regulamento pela equipa adversária. A falha da conclusão do encontro resultará na atribuição de falta de comparência à equipa desistente.

8. CLASSIFICAÇÃO

- 8.1. Por jornada serão atribuídos 3 pontos por vitória, 2 por derrota e 0 por falta de comparência/desclassificação.
- 8.2. Os resultados apresentados na máquina, App ou site poderão não representar a classificação oficial.
- 8.3. A ordem da classificação será realizada tendo em conta os seguintes fatores:
- 1º - Maior número de pontos.
 - 2º - Confronto direto entre equipas empatadas.
 - 3º - Maior número de partidas ganhas no total da Liga.
 - 4º - Menor número de jogos ganhos por falta de comparência.
 - 5º - Jogo entre as equipas empatadas.
- 8.4. No final da Liga Online serão publicados os resultados.

9. JOGOS 2ª FASE

9.1. Os grupos são formados pelas equipas melhor classificadas na **Liga Online**.

9.1. Cada jogador tem de possuir um cartão Phoenix que utilizará nos encontros. Como a gestão das Finais será realizada pelo servidor um jogador que não tenha presente o cartão terá de utilizar o seu PIN, caso o tenha ativo.

9.2. A ordem dos jogadores é definida pela ordem de passagem dos cartões no início da partida. Depois da partida ter iniciado não será possível a alteração da ordem. **Não é permitido trocar a ordem das partidas.**

9.3. Na Fase de Grupos a partida começa pela equipa da casa (sorteada pelo servidor) e, em caso de empate o 701 Gallon inicia-se pela equipa visitante. Todos os restantes jogos são de saída alternada.

9.4. Os encontros são constituídos por 6 partidas de 501, 6 de Standard Cricket e 1 de 701 Gallon, totalizando 13 partidas, conforme tabela abaixo. **Na Fase de Grupos todos os 13 jogos têm de ser concluídos.**

#	Jogo	Jogadores Casa	Jogadores Visitantes
1	501	1 2	1 2
2	501	3 4	3 4
3	Cricket Team	1 3	1 3
4	Cricket Team	2 4	2 4
5	501	4 1	4 1
6	501	3 2	3 2
7	Cricket Team	2 1	2 1
8	Cricket Team	4 3	4 3
9	501	1 3	1 3
10	501	2 4	2 4
11	Cricket Team	3 1	3 1
12	Cricket Team	2 4	2 4
13	701 Gallon	1 2 3 4	1 2 3 4

9.5. Para os grupos da primeira Divisão os jogos de 501 e 701 Gallon são Double-In e Double Out, meio a 50/50, **não podendo iniciar no single bull**. Para as restantes Divisões o 501 e 701 Gallon serão apenas Double-Out, meio a 50/50.

9.6. Todos os jogos são em modo Team 2:2 exceto o 701 Gallon em que participam os 4 jogadores de cada equipa.

9.7. Cada equipa tem direito a duas substituições por encontro. **Um jogador que saia não poderá reentrar na partida.**

9.8. Todos os encontros terão de ser concluídos, mesmo que exista alguma violação do regulamento pela equipa adversária. A falha da conclusão do encontro resultará na atribuição de falta de comparência à equipa desistente.

9.9. **Não são permitidas antecipações ou adiamentos de jogos em que a data do encontro ultrapasse a jornada anterior/seguinte. Também não são permitidos adiamentos na última jornada.**

10. CLASSIFICAÇÃO 2ª FASE

10.1. Por jornada serão atribuídos 3 pontos por vitória e 2 por derrota e 0 por falta de comparência/desclassificação.

10.2. Os resultados apresentados na máquina, App ou site poderão não representar a classificação oficial.

10.3. A ordem da classificação será realizada tendo em conta os seguintes fatores:

1º - Maior número de pontos.

2º - Confronto direto entre as equipas empatadas.

3º - Maior número de partidas ganhas no total da 2ª fase.

4º - Jogo entre as equipas empatadas (701 Gallon)

10.4. Passam às finais nacionais as equipas melhor classificadas.

11. FINAIS NACIONAIS

11.1. Equipas apuradas na Fase de Grupos

11.2. O Regulamento das Finais Nacionais será enviado as equipas apuradas atempadamente antes das finais.

11.2. Prémios nas Finais Nacionais

	1ª Divisão	2ª Divisão	3ª Divisão	4ª Divisão
1º	420 + TROFÉU	420 + TROFÉU	420 + TROFÉU	420 + TROFÉU
2º	300 + TROFÉU	300 + TROFÉU	300 + TROFÉU	300 + TROFÉU
3º	210 + TROFÉU	210 + TROFÉU	210 + TROFÉU	210 + TROFÉU
4º	120 + TROFÉU	120 + TROFÉU	120 + TROFÉU	120 + TROFÉU
5º	60	60	60	60
6º	60	60	60	60
7º	60	60	60	60
8º	60	60	60	60

12. DIREITOS DE IMAGEM

12.1. 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 Phoenixdart Portugal, os direitos de utilização da sua imagem, tal como captada nas fotografias e filmagens realizadas durante o evento “Liga Nacional Equipas 2025”, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização e reutilização nos meios, nacionais e internacionais, 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.

13. ORGANIZAÇÃO

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

13.2. A organização poderá alterar este regulamento caso verifique necessidade. As alterações serão notificadas aos capitães de equipa.