

# Liga Equipas Online

**2020**

*Datas de jogo – Formato de Liga - Prémios*



**Gaelco Darts SL**

Tel. 660 563 820

C/ Escipión, 11  
08023 Barcelona

[www.radikalplayers.com](http://www.radikalplayers.com)  
[jandro@virtualdarts.org](mailto:jandro@virtualdarts.org)

## DATAS DE JOGO

*Data limite de inscrição: 10 de Janeiro de 2020*

	Início	Hora portuguesa
Jornada 1	17/01/2020	20:30
Jornada 2	24/01/2020	20:30
Jornada 3	31/01/2020	20:30
Jornada 4	07/02/2020	20:30
Jornada 5	14/02/2020	20:30
Jornada 6	21/02/2020	20:30
Jornada 7	28/02/2020	20:30
Jornada 8	06/03/2020	20:30
Jornada 9	13/03/2020	20:30
Jornada 10	20/03/2020	20:30
Jornada 11	27/03/2020	20:30
Jornada 12	03/04/2020	20:30
Jornada 13	17/04/2020	20:30
Jornada 14	08/05/2020	20:30
Jornada 15	15/05/2020	20:30
Jornada 16	22/05/2020	20:30
Jornada 17	29/05/2020	20:30
Jornada 18	05/06/2020	20:30



## A LIGA

### Normas Gerais

#### *“Formato Online”*

- Joga-se em formato Online.
- As equipas que jogaram a temporada passada seguirão em Pro e Master. As equipas novas e o resto jogam na Liga Amateur, excepto se houver alguma vaga nos níveis superiores a qual será preenchida pela equipa nova de maior nível.
- Grupos de 10 equipas que se estabelecem pela média de MPR e PPD dos jogadores e pelo histórico em ligas anteriores.

#### *“Grupos de 10 equipas”*

### Formato de jogo

#### *“Cricket Team 400 e Team 501”*

- GRUPO PRO:
  - Team Cricket 400 15 rondas fechando os dois componentes do par e Team 501 DI/DO diana 25/50 e 15 rondas.
  - 14 partidas por acta.
- GRUPO MASTER e GRUPOS AMATEUR:
  - Team Cricket 400 15 rondas fechando um e Team 501 OI/MO diana 50/50 15 rondas.
  - Cricket por rating e 501 cara a cara.
  - 12 partidas por acta.

#### *“Encontro ganho 3 pontos, empate 2 ponto, perdido 1 ponto e n.p. 0 pontos”*

### Pontuação

- Encontro ganho = 3 pontos.
- Encontro empatado = 2 pontos.
- Encontro perdido = 1 ponto.
- Encontro não realizado ou não finalizado = 0 pontos.

### Faltas de Comparência e Desclassificados

- A equipa que acumule 3 faltas de comparência e/ou sem finalizar o jogo, será desclassificada da competição.
- Se uma equipa for desclassificada atende-se a estas 3 normas:
  1. **1ª VOLTA:** Se uma equipa for desclassificada durante a 1ª volta, o resultado dos encontros jogados e dos que faltem jogar até finalizar a liga dar-se-ão os pontos como ganhador á equipa contrária.
  2. **METADE DA LIGA:** Se a equipa for desclassificada justamente na metade da liga, manter-se-ão os resultados dos encontros jogados na 1ª volta. Os encontros da 2ª volta da liga serão considerados como encontros não realizados (0 pontos para ambas equipas).
  3. **2ª VOLTA:** Se uma equipa for desclassificada na 2ª volta, serão mantidos os resultados de todos os encontros jogados na 1ª volta e se darão como ganhadora a equipa contrária em todos os encontros da 2ª volta.



*Excepção: Se uma equipa não se apresenta ou se retire a partir das 20:30 horas da penúltima jornada ou depois de jogar a penúltima jornada, não se modificarão as pontuações da 2ª volta e se dará como ganhador a equipa contrária na penúltima e última jornada.*

- **PENALIZAÇÃO:** Se uma equipa não se apresenta nas duas últimas jornadas da liga, os seus componentes terão que pagar uma caução para poderem participar nas próximas competições de Virtual Darts.

### Critério de Desempate

- Critérios de desempate no caso de empate em pontos:
  1. Partidas ganhas por cada equipa.
  2. Encontros ganhos por cada equipa.
  3. Confronto directo entre equipas empatadas (average particular).
  4. Equipa com maior MPR de liga.

### Average particular

- Se no final da liga houver empate em pontos, partidas ganhas e encontros ganhos entre duas ou mais equipas, serão considerados os confrontos directos entre as equipas empatadas (average particular). A equipa que mais partidas ganhas tenha conseguido desses confrontos directos será a vencedora.
- Se uma destas equipas tiver um encontro como não apresentado na liga, não terá possibilidade de cálculo de desempate e será relegado para a última posição entre as equipas empatadas.
- Se mesmo assim continuar a haver empate atende-se como critério de desempate a equipa com maior MPR da Liga.

### Subidas e Descidas

- 9º e 10º de Pro descem directos.
- 1º das ligas Master sobem directos.
- 7º e 8º de Pro e os 2º de Master jogam um Play-Off.
- Os 10º de Master descem para Amateur, e os 9º jogam Play-Off com os 1º e 2º de Amateur.
- A equipa que não se presente para jogar na última jornada, jogará no ano seguinte em Amateur sem possibilidade de jogar os Play-Off de subida.

### Contratações

- A equipa é composta por um mínimo de 4 jogadores e um máximo de 7.
- Pode-se inscrever jogadores sempre que estes entrem na média dos grupos Master ou Amateur. No grupo Pro pode-se inscrever qualquer jogador sempre que não esteja noutra equipa da liga.
- Não se permite jogar em duas equipas ao mesmo tempo.
- Não se permite inscrever novos jogadores nas duas últimas semanas da liga, mesmo que sejam encontros adiados de datas anteriores

*“Equipas de mínimo 4 jogadores até 7”*

- No caso de utilização indevida, todas as partidas jogadas pelo jogador infractor se darão como ganhas á equipa contraria.
- São permitidas 2 substituições por encontro.
- Um jogador sem MPR não pode jogar..

### Adiamentos

*“Hora de começo é nas 6Feiras ás 20:30 h.”*

- A hora de começo é as 20:30 horas. Haverá um tempo de espera oficial de meia hora para começar cada encontro (até ás 21:00 horas). Para dar começo ao encontro deve haver como mínimo 3 jogadores de cada equipa.
- Se uma equipa tiver que adiar um encontro por causas maiores deve contactar com a equipa contrária com um minimo de 24 horas antes. Para isso deverá saber o nome da pessoa da outra equipa com quem falou, número de telemóvel e data e hora da chamada. A outra equipa é livre de querer adiar ou não (responsabilidade do capitão).
- Se a outra equipa não quer ou não pode adiar o encontro tem todo o direito em tomar essa posição. Então o encontro será jogado na data do calendário. Se um encontro é adiado por acordo mutuo, ambas equipas devem notificar por escrito a organização por whatsapp (629160464) ou email ([jandro@virtualdarts.org](mailto:jandro@virtualdarts.org)) da nova data do encontro.
- O prazo máximo para adiar um encontro é de 15 dias, sempre e quando não seja nas duas últimas jornadas da liga, já que não se pode jogar nenhum encontro posterior á última jornada da liga.
- A última jornada da liga não pode ser atrasada. Pode-se adiantar mas nunca jogá-la depois do dia fixado no calendario oficial. Caso seja jogada posterior á data dar-se-á 0 pontos a cada equipa.
- Se não houver acordo entre as duas equipas quanto á data do jogo adiado, a organização enviará por escrito a ambos equipas uma data de jogo definitiva que não se poderá modificar. A equipa que não se presente a jogar na data indicada pela Organização será com uma falta de comparência (ou seja, receberá 0 pontos).
- Não se considerará como válido notificar verbalmente um adiamento á Organização.
- Se uma equipa ou jogador ganha uma viagem oficial de Virtual Darts (Las Vegas ou Alemanha, por exemplo) e essa viagem coincide com algum encontro da liga, esa equipa tem pleno direito em adiar o encontro. Para tal deverá comunicar isso por escrito á Organização e á equipa contraria e fixar uma nova data, de acordo entre as duas equipas.
- Se uma equipa tem um encontro adiado, não poderá adiar outro encontro. Havendo esta situação terá que ser jogado o segundo encontro na data que marque o calendário (a exceptuando as equipas que estejam em viagem oficial da organização).
- Se falha a conexão devem ter máquina de setas alternativa.

*“Meia hora de margem de cortesia”*

*“Adiamento do encontro á discrição da equipa afectada”*

*“Se não houver acordo na data para adiamento, por-se-á uma data ao encontro”*

## PRÉMIOS



PRO			
Pos.	PRÉMIO FIXO	Partidas ganhas na Liga	PRÉMIO MÁXIMO
1º	1.500	x 27,8	<b>3.000</b>
2º	600	x 7,4	<b>1.000</b>
3º	400	x 7,4	<b>800</b>
4º	300	x 3,7	<b>500</b>
5º	250	x 2,8	<b>400</b>
6º	200	x 1,8	<b>300</b>
7º	150	x 1,8	<b>250</b>
8º	100	x 1,8	<b>200</b>

MASTER	
Pos.	PRÉMIO FIXO
1º	<b>600</b>
2º	<b>400</b>
3º	<b>250</b>
4º	<b>100</b>

AMATEUR	
Pos.	PRÉMIO FIXO
1º	<b>400</b>
2º	<b>300</b>
3º	<b>200</b>
4º	<b>100</b>

- NO Grupo Pro, o Prémio máximo total e definitivo que receberá a equipa está composto por dois prémios. o prémio da competição e o prémio da regularidade que, no fundo, são os Pontos da Liga multiplicados pelo valor indicado na tabela + o prémio fixo.

A ORGANIZAÇÃO  
RESERVA-SE O  
DIREITO DE  
MODIFICAR ESTAS  
NORMAS SEMPRE  
QUE SEJA ÚNICA  
E  
EXCLUSIVAMENTE  
PARA O BOM  
FUNCIONAMENTO  
DESTA  
COMPETIÇÃO

## ***THE INTERNATIONAL CHALLENGE***

- Os campeões das 3 LIGAS PRO 2020, jogadas na EUROPA, ASIA e AMÉRICA jogarão o "INTERNATIONAL CHALLENGE", a equipa campeã se lhe outorga o título de EQUIPA CAMPEÃ DO MUNDO.
- A data do jogo é o dia 13/06/2020.
- O formato de jogo é uma liga online em três encontros:
  - Europa vs Asia: 15:30 em Portugal e 21:30 em Jakarta.
  - America vs Asia: 11:30 em USA central e 23:30 em Jakarta.
  - America vs Europa: 14:00 em USA central e 20:00 em Portugal.

### **Formato de jogo**

- Cada encontro será jogado em 12 partidas, alternando 2 partidas a Team Cricket 15 rondas fechando TODOS e 2 partidas a Team 501 Double In / Double Out com diana 25/50 e 15 rondas. O lançamento inicial em cada encontro será alternativo.
- Encontro ganho = 2 pontos. Encontro empatado = 1 ponto. Encontro perdido = 0 pontos.
- Em caso de empate a pontos será vencedora a equipa com mais partidas ganhas. Se mesmo assim continuam empatadas, atende-se ao confronto directo entre essas equipas. Se continua o empate será vencedora a equipa com maior MPR.