

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
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) 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	3.000
2º	600	x 7,4	1.000
3º	400	x 7,4	800
4º	300	x 3,7	500
5º	250	x 2,8	400
6º	200	x 1,8	300
7º	150	x 1,8	250
8º	100	x 1,8	200

MASTER	
Pos.	PRÉMIO FIXO
1º	600
2º	400
3º	250
4º	100

AMATEUR	
Pos.	PRÉMIO FIXO
1º	400
2º	300
3º	200
4º	100

- 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.