

DATAS:

- Data limite de inscrição: **28/09/2018.**
- As datas das **jornadas, repescas e finais** são:

Jornada	Início	Hora PORTUGAL	Fim	Hora PORTUGAL
1	04/10/2018	8:00	18/10/2018	22:00
2	18/10/2018	22:01	25/10/2018	22:00
3	25/10/2018	22:01	08/11/2018	22:00
4	08/11/2018	22:01	15/11/2018	22:00
5	15/11/2018	22:01	22/11/2018	22:00
6	22/11/2018	22:01	29/11/2018	22:00
7	29/11/2018	22:01	13/12/2018	22:00
8	13/12/2018	22:01	20/12/2018	22:00
9	20/12/2018	22:01	10/01/2019	22:00
10	10/01/2019	22:01	17/01/2019	22:00
11	17/01/2019	22:01	24/01/2019	22:00
12	24/01/2019	22:01	31/01/2019	22:00
13	31/01/2019	22:01	07/02/2019	22:00
14	07/02/2019	22:01	14/02/2019	22:00
Repescas	15/02/2019	15:00	21/02/2019	22:00
Finais	02/03/2019		03/03/2019	
Finais	09/03/2019		10/03/2019	

Caso haja jogadores de Ásia e América num mesmo quadrante, as finais podem-se jogar em 30 e 31 de Março.

A LIGA

NORMAS GERAIS:

- Por jornada, joga-se um mínimo 5 partidas e um máximo de 20 partidas + 5 partidas Kers + as partidas Kers acumuladas em jornadas anteriores.
- As **3 melhores partidas** de cada jogador contam para a media de cada jornada.
- Equipas 4 jogadores no minimo e um máximo de 7.
- A media de cada jogador será determinada por um algoritmo que terá em conta vários factores de mpr, ppd e seu historial. Tudo isto servirá de referencia para configurar os grupos da liga.
- As equipas com jogadores sem media poderão jogar em grupos sem media ou então em grupos com media similar.
- Os jogadores de diferentes grupos não podem jogar juntos.

FORMATO DE JOGO:

- Jornadas impares: **Cricket 200** (excepto grupo 1 cricket standard) com limite 15 rondas.
- Jornadas pares: **501 open in/master out** diana 50/50 (excepto grupo 1 diana 25/50) com limite 15 rondas e última oportunidade.

PREMIOS LIGAS:

- **FINAL ONLINE:** o 1º, 2º e 3º de cada grupo conseguem apuramento directo para a final Online (No grupo 1 também o 4º).
- **REPESCA:** Do 4º ao 8º de cada grupo conseguem apuramento para a repesca, com tantas partidas grátis por jogador como pontos conseguidos por este durante a liga.

ADIAMENTOS:

- Não é permitido adiar nenhuma partida.
- Só está permitido **adiantar um máximo de 2 jornadas** durante a liga, e nunca com mais de 30 dias de antecedência.

CONTRATAÇÕES:

- Pode-se contratar jogadores mantendo sempre um máximo de 7 jogadores na equipa, mas não **se pode superar a media** da equipa com menor media do grupo superior.
- Não se pode contratar jogadores nas 2 últimas jornadas da liga.
- Os jogadores contratados em qualquer momento da competição devem ter tanto média de MPR como média de PPD.
- Uma vez finalizada a liga, será permitida uma única troca de jogadores para a repesca ou para a final, sempre que seja um jogador novo que nunca tenha jogado noutras equipas da liga ou em finais.

PONTUAÇÃO:

- Em cada jornada há **16 pontos em jogo**. um jogador obtém um ponto quando superar com a sua media um dos quatro melhores jogadores da equipa rival. máximo de 4 pontos por jogador, quando este superar os 4 melhores jogadores da equipa rival.
- O resultado final somente será validado quando finalizada a jornada e depois de validadas essas partidas.
- Para pontuar, um jogador tem que jogar as 5 partidas minimas (mas atenção, partidas com batota não contam).
- Em caso de empate na media de dois ou mais jogadores dentro da mesma jornada, ver-se-á quem tem a melhor quarta partida, e se continuar o empate ver-se-á quem tem a melhor quinta partida e assim sucessivamente até se chegar ao desempate.

CRITÉRIOS DE DESEMPATE (SE HOVER EMPATE EM PONTOS NA LIGA):

- 1º. Maior número de partidas ganhas (PG).
- 2º. Maior pontuação no confronto directo entre as equipas implicadas.
- 3º. Equipa que tenha o jogador com maior média da liga.

PARTIDAS CONTRA UM "BYE"

- Uma partida contra um "Bye" não é obrigatória ser jogada. Os pontos desse confronto serão obtidos uma vez finalizada a jornada.
- Na 1ª jornada da Liga, os "Byes" podem ser preenchidos com novas equipas, no máximo, até à 2ªfeira depois de começar a liga.

FALTA DE COMPARÊNCIA:

- Considera-se Falta de Comparência quando nenhum dos jogadores da equipa tenha jogado as 5 partidas mínimas dessa jornada.
- Para não haver Falta de Comparência basta que tão só um dos jogadores da equipa faça as 5 partidas mínimas dessa jornada.

EQUIPA DESCLASSIFICADA:

- A equipa que não apresentar nenhum jogador (com as 5 partidas mínimas) em 2 jogos da mesma volta, será desclassificada da liga e ser-lhe-á atribuída uma derrota por 16-0 em todos os jogos.
- EXCEPÇÃO: se uma equipa é desclassificada somente numa das 2 ultimas jornadas da liga, manter-se-ão todos os resultados dos jogos já finalizados. No entanto, as equipas rivais terão de comparecer aos jogos que faltam realizar, devendo jogar as 5 partidas mínimas para poder pontuar nessa jornada.

A REPESCA:

- Jogam a repesca as equipas que não se classificaram para a final online e que não tenham sido desclassificadas da liga. Terão tantas **partidas gratis** por jogador quanto os pontos conseguidos pelos mesmos durante a liga.
- Uma vez finalizada a liga, será permitido uma única substituição para a repesca ou a final.

¿COMO ACEDER DESDE A MÁQUINA?

- Entra no menú de CAMPEONATOS.
- Selecciona o teu grupo: VD – TEAM GXX (donde XX indica o número do grupo).
- Pulsa jogar.

FORMATO DE JOGO:

- É um campeonato em grupos de 6 equipas.
- Todas as equipas são ordenadas em grupos segundo a sua media (obtida pelo maior entre o PPD ou o MPR * 8,25) dos titulares.
- Jogar-se-á a 501 open in/master out, diana 50/50 (excepto grupo 1 diana 25/50) com limite 15 rondas e última oportunidade.
- A media de cada equipa estará formada pelos quatro jogadores da equipa que consigam melhor PPD.
- A media PPD de cada jogador estará formada pelas suas duas melhores partidas.
- O campeão de cada grupo de repesca classifica-se para a final Online.

AS FINAIS ONLINE:

- Os jogadores que cheguem á final online sem terem obtido uma média, não podem jogar a final online.

FORMATO DE JOGO:

- **Nível 1:**
 - Joga-se cara a cara.
 - Todos os jogos á melhor de 5 partidas, Team 501 OI/MO, diana 25/50 limite 15 rondas.
 - Saída: o sorteio do quadrante far-se-á por cabeças de serie segundo os pontos que tenham conseguido no seu grupo da liga (em caso de empate ver-se-á a posição e, se persistir, ver-se-á a equipa do grupo com maior nivel).
 - A equipa que estiver na parte superior do jogo no quadrante será a que faz o primeiro lançamento, o resto de lançamentos de cada jogo será alternado.
- **Nível 2:**
 - Todas as partidas ao melhor de 5 partidas, Cricket 1 marcador (o par joga no mesmo marcador) por rating, limite 15 rondas.
 - Salda: na primeira partida de cada jogo sai **o par com maior rating**, nas restantes partidas é alternado.
 - A ordem dos jogos será estabelecida aleatoriamente pelo programa.
 - O formato de jogo em cada partida será o seguinte:
 - o Partida 1: (p4p1 vs p4p1)
 - o Partida 2: (p2p3 vs p2p3)
 - o Partida 3: (p1p2 vs p1p2)
 - o Partida 4: (p3p4 vs p3p4)
 - o Partida 5: (p3p1 vs p3p1)

- **Restantes níveis:**
 - Jogam-se por rating.
 - Saída: na primeira partida de cada jogo sai **o par com maior rating**, nas restantes é alternado.
 - A ordem dos jogos será estabelecida aleatoriamente pelo programa.
 - Todas as partidas ao melhor de 5 partidas, Team 501 OI/MO, diana 50/50 limite 15 rondas.
 - O formato de jogo em cada partida será o seguinte:
 - o Partida 1: (p4p1 vs p4p1)
 - o Partida 2: (p2p3 vs p2p3)
 - o Partida 3: (p1p2 vs p1p2)
 - o Partida 4: (p3p4 vs p3p4)
 - o Partida 5: (p3p1 vs p3p1)
- **Só será permitido uma equipa por máquina e por quadrante.**
- Todas as equipas são ordenadas nos quadrantes segundo a sua média (obtida pelo maior entre o PPD ou o MPR * 8,25) dos titulares. No nível 1 jogarão as equipas com média de nível 1. As restantes equipas serão ordenadas pelas médias (cada final é um quadrante a dobre K.O., que será dividido nas rondas prévias em quadrantes mais pequenos de 16 equipas e continuará nas rondas finais com as equipas que não tenham perdido nenhum jogo pela zona de ganhadores e as restantes equipas pela zona de perdedores).
- O número de níveis será estabelecido de acordo com o número de equipas classificadas para a final.
- Se algum jogador estiver a jogar outro torneio durante a final, será desclassificado.
- Uma equipa pode inscrever um jogador sempre que este não varie a média do nível onde está a equipa, ou se lhe falta um jogador podem jogar os 3 titulares passando ronda no 4º marcador.
- Se a máquina designada para a final online tiver problemas de conexão que não se possam solucionar no imediato, então a equipa deverá mudar de máquina. Como máximo, dar-se-á uma margem de 1 hora para solucionar os problemas de conectividade, findo este prazo de tempo não estiver solucionado o problema, dar-se-á o jogo por perdido à equipa.
- Todos os jogadores têm que ter os telemóveis disponíveis para serem contactados durante as finais online.
- Numa final online, se houver alguma reclamação, a mesma só será atendida durante essa partida, uma vez finalizado esse jogo já não se atende nenhuma reclamação.

PRÉMIOS FINAL ONLINE:

	LEVEL 1			LEVEL 2			LEVEL 3, 4...		
	PREMIO FIXO	Pontos Liga	PREMIO MAXIMO	PREMIO FIXO	Pontos Liga	PREMIO MAXIMO	PREMIO FIXO	Pontos Liga	PREMIO MAXIMO
1º	VIAGEM AO EUROPEU			VIAGEM AO EUROPEU			VIAGEM AO EUROPEU		
2º	350	x0,78	520	250	x0,55	375	200	x0,44	300
3º	200	x0,44	300	150	x0,33	225	150	x0,33	225
4º	150	x0,33	225	120	x0,26	180	120	x0,26	180

- Aumenta o teu prémio fixo com os Pontos da Liga. quantos mais pontos obtinhas nas Ligas, maior o premio que podes conseguir nas finais online.
- O prémio máximo é igual aos Pontos da Liga x o valor indicado na tabela + o Prémio Fixo.
- Há 1 ano de prazo, desde a finalização da competição, para receber o prémio. Consideram-se perdidos os prémios que não tenham sido reclamados no prazo de 1 ano.

LA CARRERA:

Tabela de pontos de “La Carrera” obtidos nas finais online de Equipas kers, só para os jogadores RADIKAL DARTS MEMBERS que tenham jogado o mínimo de 5 partidas em 10 ou mais jornadas.

Categoría	1º	2º	3º	4º	5º-6º	7º-8º	9º-12º	13º-16º	17º-24º	25º-32º	Resto
Nivel 1	240	220	200	180	160	140	120	100	80	60	20
Nivel 2	220	200	180	160	140	120	100	80	60	40	20
Nivel 3, 4	200	180	160	140	120	100	80	60	40	20	10

Além disso, os jogadores que tenham jogado as 5 partidas mínimas em 10 ou mais jornadas, receberão um Bónus de 150 pontos para a classificação de “La Carrera”, independentemente da posição obtida no seu grupo da liga.

PENALIZAÇÕES:

- Todos os Pontos de Liga para premio da equipa que faltou na última jornada da liga ficam divididos entre dos.
- Lançar por outro jogador será considerado batota, caso haja acerto no lançamento.
- É considerado batota bater com a mão nos sectores do alvo da máquina ou em qualquer dardo ou objecto que esteja na máquina para conseguir um acerto.
- Lançar qualquer objecto que não seja um dardo regulamentar será considerado batota.
- Golpear com um dardo qualquer coisa que não seja um sector do alvo da máquina ou um dardo que tenha sido espetado na mesma ronda que o dardo em questão, poderá ser considerado batota.



LIGA EQUIPAS KERS

04. OUTUBRO a 14. FEVEREIRO



- Qualquer intenção de aumentar a media apoiando-se num jogador que não cumpra as normas, será considerado batota.
- Qualquer partida com batota será invalidada e se houver reincidência neste tipo de partidas pode ser motivo para expulsar o jogador da competição.
- Interferir na linha laser antes de soltar o dardo será considerado batota.
- A máquina fará de árbitro em relação às marcas que se consigam. Quer dizer, se um dardo fica espetado na máquina e não é contabilizado, esse dardo não será válido. se em algum momento, o jogador golpeia esse dardo com a mão para que conte será considerado batota. É permitido lançar outro dardo em partidas virtuais ou online. Excepção: Se um dardo fica preso durante uma final online “dardo atascado”, deve-se retirá-lo e seguir jogando normalmente.
- Os jogadores que comecem a jogar a liga com o seu id incorrecto, serão penalizados e não ganharão nenhum prémio.
- No caso de se adiantar uma jornada, os jogadores não podem gastar nas jornadas cronologicamente anteriores á jornada adiantada, as partidas Kers conseguidas na dita jornada adiantada. Se tal acontecer, essas partidas Kers serão invalidadas.
- Nas finais online, o campeão do nível 3 ou inferior de passadas edições, jogará em um nível superior no caso de se classificar para a final online de futuras temporadas.

PARTIDAS KERS:

- São as **5 partidas gratuitas que o jogador recebe por jornada quando chega ao máximo de 20 partidas nessa jornada**. Estas partidas Kers podem-se acumular durante todas as jornadas se assim for a vontade do jogador. As partidas Kers só podem ser gastas quando o jogador supere o máximo de 20 partidas numa jornada.
- Para utilizá-las é necessário o cartão de jogador Radikal Darts. SEM ESTE CARTÃO NÃO SE PODEM GASTAR AS KERS. Quem não tem o cartão deve solicitá-lo ao Operador.
- Também se podem transferir as partidas Kers para outros jogadores da equipa. Exemplo: no caso de um jogador chegar ao máximo de partidas numa jornada e não tiver mais Kers, um dos jogadores da equipa pode transferir-lhe tantas partidas Kers como as que tiver acumuladas para que possa tentar melhorar a sua media nessa jornada.

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