



Liga Pares Kers

2020

Datas – Normas - Prémios

Gaelco Darts SL

Tel. +34.660 563 820

C/ Escipión, 11
08023 Barcelona

www.radikalplayers.com
jandro@virtualdarts.org

DATAS

Data limite de inscrição (Liga 501): 27 de Fevereiro

LIGA 501	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Jornada 1	27/02/2020	08:00	12/03/2020	22:00
Jornada 2	12/03/2020	22:01	19/03/2020	22:00
Jornada 3	19/03/2020	22:01	26/03/2020	22:00
Jornada 4	26/03/2020	22:01	02/04/2020	22:00
Jornada 5	02/04/2020	22:01	16/04/2020	22:00
Jornada 6	16/04/2020	22:01	30/04/2020	22:00
Jornada 7	30/04/2020	22:01	07/05/2020	22:00



Data limite de inscrição (Liga Ckt): 30 de Agosto

LIGA CRICKET	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Jornada 1	03/09/2020	22:01	17/09/2020	22:00
Jornada 2	17/09/2020	22:01	24/09/2020	22:00
Jornada 3	24/09/2020	22:01	01/10/2020	22:00
Jornada 4	01/10/2020	22:01	08/10/2020	22:00
Jornada 5	08/10/2020	22:01	15/10/2020	22:00
Jornada 6	15/10/2020	22:01	22/10/2020	22:00
Jornada 7	22/10/2020	22:01	29/10/2020	22:00

REPESCAS	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Duración	30/10/2020	16:00	12/11/2020	23:00

FINAIS ONLINE

14-15/11/2020 (Final Extra)
21-22/11/2020 (Niveis 1 y 2)
28-29/11/2020 y 12-13/12/2020 (Niveis 3,4,5)

LA LIGA

“Equipas de 2 a 3 jogadores”

“Na Liga de Cricket os grupos fazem-se de novo”

“1º e 2º de cada grupo de cada Liga classificam-se para a Final Online”

“Final Extra para quem repetir o 1º e o 2º em ambas as Ligas ”

“Para jogar a Repesca as Equipas têm de jogar o último jogo da liga de Cricket”

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 partidas Kers que não se tenham utilizado na Liga 501, acumulam-se á Liga Cricket.
- As 5 melhores partidas de cada jogador contam para a media de cada jornada.
- Grupos de 8 equipas. Equipas 2 jogadores no minimo e um máximo de 3.
- A media de cada jogador será determinada por um algoritmo que terá em conta vários factores de mpr, ppp e seu historial. Tudo isto servirá de referência 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.
- Um jogador só pode jogar em um equipa da liga.
- A liga de 501 e a de Cricket são duas ligas distintas. Uma vez acabada a Liga 501, os grupos fazem-se de novo tendo em conta o algoritmo dos jogadores, acrescentando as novas equipas e sem as que já tenham sido desclassificadas na Liga 501.
- Não se pode mudar o nome da Equipa durante a competição.

Formato de jogo

- LIGA DE 501: 501 Open in/Master out diana 50/50 (excepto grupos 1 a 5 jogam double out diana 25/50) com limite 15 rondas e última oportunidade.
- LIGA DE CRICKET: Cricket 200 com limite 15 rondas.

Classificação

- O **1º e 2º** de cada grupo de cada liga conseguem apuramento directo para a final Online (no grupos 1 e 2 também o 3º e 4º).
- **Do 3º ao 8º** da Liga de Cricket conseguem apuramento para a repesca sempre não tenham sido desclassificadas e tenham jogado **a última jornada** da liga de Cricket.
- **Final Extra:** Se um equipa é o 1º ou o 2º na liga 501 e também o 1º ou o 2º na liga de Cricket, ele se qualifica automaticamente para jogar a Final Extra Online. Além disso, os grupos 1 e 2 também classificam aqueles que permanecem de 1 a 4 nas duas ligas.

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.
- **ATENÇÃO:** Recomenda-se não esperar até o último dia para jogar, pois, em caso de falha da máquina, a partida do dia não será adiada.



Contratações

- Pode-se contratar jogadores mantendo sempre um máximo de 3 jogadores na equipa, mas não se pode superar a média da equipa com menor média 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.
- Se um novo jogador tiver menos de 50 jogos de MPR ou PPD em sua história recente do Radikal, pode-se contratar se entrar na média do grupo, mas com a condição de que seu MPR ou PPD de foto durante a liga não exceda o pior jogador da equipe. Se você superá-lo, não poderá continuar jogando a liga.
- 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 4 pontos em jogo. um jogador obtém um ponto quando superar com a sua media um dos dois melhores jogadores da equipa rival. Máximo de 2 pontos por jogador, quando este superar os 2 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 sexta partida, e se continuar o empate ver-se-á quem tem a melhor septima partida e assim sucessivamente até se chegar ao desempate

Critérios de desempate (se houver empate em pontos na liga)

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

Partidos 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 á 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 minimas dessa jornada.
- Para não haver Falta de Comparência basta que tão só um dos jogadores da equipa faça as 5 partidas minimas dessa jornada.

- Se uma Equipa não jogar a última jornada da Liga de Cricket, perde o direito de jogar a Repesca e a Final Online.

Equipa desclassificada

- A equipa que não apresentar nenhum jogador (com as 5 partidas minimas) em 2 jogos da mesma volta, será desclassificada da liga e ser-lhe-á atribuída uma derrota por 4-0 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 minimas para poder pontuar nessa jornada.

A REPESCA

“Grupos de 6 Equipas”

- Jogam a repesca as equipas que não se classificaram para a final online e que não tenham sido desclassificadas da liga de Cricket.
- Terão 10 partidas gratis por jogador.
- Uma vez finalizada a liga, será permitido uma única substituição para a repesca ou a final.

“O campeão de cada grupo classifica-se para a final Online”

Formato de jogo

- É um campeonato em grupos de 6 equipas.
- Todas as equipas são ordenadas em grupos segundo a sua media do MPR dos titulares.
- Jogar-se-á a Cricket 200 a 15 rondas.
- A media de cada equipa estará formada pelos dois jogadores da equipa que consigam melhor MPR.
- A media MPR de cada jogador estará formada pelas suas 5 melhores partidas.
- Para qualificar pelo menos dois jogadores da equipe devem jogar no mínimo 5 jogos.

“10 partidas grátis por jogador”

Premio Repesca

- O campeão de cada grupo de repesca classifica-se para a final Online.

AS FINAIS ONLINE

“Jogos em directo online”

“As finais jogam-se com uma ronda prévia de 16 equipas e as 2 melhores jogam o quadrante final do seu nível (8 equipas)”

Caso a máquina não se consiga conectar, a equipa deverá mudar de máquina, tendo uma margem de 1/2 hora. Se o problema subsistir, a equipa perde o jogo ”

- A final online é común para ambas ligas (a de 501 e a de Cricket).
- Os jogadores que cheguem á final online sem terem obtido uma média, não podem jogar a final online.

Nível 1

- Joga-se cara a cara.
- Todos os jogos á melhor de 5 partidas, Cricket 15 rondas.
- Partidas 1 a 4 joga-se individual e a 5ª Partida é Team cricket 1 jogador por marcador.
- Saida: o sorteio do quadrante far-se-á por cabeças de serie segundo os pontos que tenham conseguido no seu grupo das dois ligas (em caso de empate ver-se-á a posição e, se persistir, ver-se-á a equipa com maior nível). Estes são os cruzamentos do quadrante nível 1: 1vs9 – 8vs16 – 4vs12 – 5vs13 – 2vs10 – 7vs15 – 3vs11 – 6vs14
- 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, 3, 4, 5 e Final Extra

- Jogam-se Cricket 200 por rating 15 rondas, melhor de 3 jogos (2 ganhadas).
- Saida: 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.
- Partidas 1 e 2 joga-se individual e a 3ª Partida é Team cricket 2 jogadores num só marcador.
- Excepção: O quadrante final de 8 equipas do nível 2 jogar-se-á ao melhor de 5 partidas.

Ronda Prévia

- Todas as finais, excepto a do nível 1, terão uma ronda prévia em quadrante de duplo KO de 16 equipas. As duas primeiras Equipas de cada quadrante classificam-se para a Final do seu nível de 8 equipas.

Normas Finais Online

- Só será permitido duas equipas por máquina e por quadrante. EXCEÇÃO: O nível final 1 é permitido apenas 1 equipa por máquina.
- Todas as equipas são ordenados em quadrantes segundo a média de MPR dos 2 jogadores de maior nível e os resultados de finais online anteriores (ex. os primeiros em finais do nível 2 ou inferior em anteriores edições, são susceptíveis de subir de nível ainda que a sua media não o indique).
- Na final online, se um jogador faltar a um partido, passará para o lado de perdedores donde poderá seguir jogando.
- 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 1/2 hora para solucionar os problemas de conectividade, findo este prazo de tempo não estiver solucionado o problema, dar-se-á o jogo por perdido á equipa.

LIGA PARES KERS 2020

- 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 media do nivel donde está a 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.

PREMIOS AS FINAIS ONLINE

	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
1º	700	500	400	300	300
2º	400	300	250	200	200
3º	300	200	175	150	150
4º	200	150	150	120	120
5º	100	100	75	75	75
6º	100	100	75	75	75
7º	50	50	50	50	50
8º	50	50	50	50	50

FINAL EXTRA	
1º	300
2º	250
3º	200
4º	150
5º	100
6º	100
7º	50
8º	50

“10 partidas Kers extra para os Radikal Members”

VANTAGENS MEMBERS

- Todos os que sejam Radikal Members no dia do fecho das inscrições (21/02/20 e 30/08/20), receberão 10 partidas kers grátis em cada Liga.

LA CARRERA

“Todos os Members que joguem a final conseguirão pontos para La Carrera”

- Só para os jogadores RADIKAL DARTS MEMBERS el dia 15/09/2020 e que tenham jogado o mínimo de 5 partidas em 10 ou mais jornadas.
- Tabela de pontos de “La Carrera” obtidos nas finais online de Equipas kers.

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

- Na final extra, nenhum ponto é adicionado.
- Além disso, os jogadores que tenham jogado as 5 partidas mínimas em 5 ou mais jornadas de cada liga, receberão um Bónus de 75 pontos para a classificação de “La Carrera”, independentemente da posição obtida no seu grupo da liga.
- Todos os jogadores apurados para as finais online que atenderem aos requisitos acima receberão pontos pelo La Carrera, mesmo que não tenham sido capazes de jogar as finais online.

PENALIZAÇÕES

- Se um jogador aumenta o seu MPR de foto em 0,5 pontos ou 4,0 de PPD, ficará desclassificado da equipa, tendo esta que inscrever outro jogador que cumpra as médias do grupo para seguir jogando (exceto em grupos sem media em que não se aplica).
- 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.
- 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 ORGANIZAÇÃO
RESERVA-SE O
DIREITO DE
MODIFICAR ESTAS
NORMAS SEMPRE
QUE SEJA ÚNICA E
EXCLUSIVAMENTE
PARA O BOM
FUNCIONAMENTO
DESTA
COMPETIÇÃO

- 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. Excepção: Se um dardo fica preso durante uma final online “dardo atascado”, deve-se retirá-lo e seguir jogando normalmente.
- Quando um jogo é recuperado após ter perdido a conexão com a internet, ele continua de onde a máquina indica.
- 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 nivel 2 ou inferior de passadas edições, jogará em um nivel 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.

FREE