

# LIGA PARES KERS

## 2021

### DATAS

- Data limite de inscrição (Liga de 501): **3 de Outubro de 2021**
- Data limite de inscrição (Liga de Cricket): 26 de Novembro de 2021

<b>LIGA 501</b>	<b>Início</b>	<b>Hora Portugal</b>	<b>Final</b>	<b>Hora Portugal</b>
<b>Jornada 1</b>	07/10/2021	08:00	21/10/2021	22:00
<b>Jornada 2</b>	21/10/2021	22:01	28/10/2021	22:00
<b>Jornada 3</b>	28/10/2021	22:01	04/11/2021	22:00
<b>Jornada 4</b>	04/11/2021	22:01	11/11/2021	22:00
<b>Jornada 5</b>	11/11/2021	22:01	18/11/2021	22:00
<b>Jornada 6</b>	18/11/2021	22:01	25/11/2021	22:00
<b>Jornada 7</b>	25/11/2021	22:01	02/12/2021	22:00

<b>LIGA CRICKET</b>	<b>Início</b>	<b>Hora Portugal</b>	<b>Final</b>	<b>Hora Portugal</b>
<b>Jornada 1</b>	02/12/2021	08:00	16/12/2021	22:00
<b>Jornada 2</b>	16/12/2021	22:01	23/12/2021	22:00
<b>Jornada 3</b>	23/12/2021	22:01	13/01/2022	22:00
<b>Jornada 4</b>	13/01/2022	22:01	20/01/2022	22:00
<b>Jornada 5</b>	20/01/2022	22:01	27/01/2022	22:00
<b>Jornada 6</b>	27/01/2022	22:01	03/02/2022	22:00
<b>Jornada 7</b>	03/02/2022	22:01	10/02/2022	22:00

<b>REPESCAS</b>	<b>Início</b>	<b>Hora Portugal</b>	<b>Final</b>	<b>Hora Portugal</b>
<b>Duração</b>	11/02/2022	15:00	17/02/2022	22:00

<b>FINAIS ONLINE</b>	<b>Datas</b>		
<b>Final Extra</b>	19.20/02/2022		
<b>Finais Ligas</b>	26.27/02/2022	05.06/03/2022	

## 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 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, ppd e seu historial. Tudo isto servirá de referência para configurar os grupos da liga.
- As equipas com jogadores sem media poderão jogar em grupos com ou sem media.
- 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 (exceto 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 uma equipa é o 1º ou o 2º na liga 501 e também o 1º ou o 2º na liga de Cricket, então classifica-se 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 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 media da equipa com menor media do grupo superior.
- Durante o campeonato é permitido substituir um jogador da equipe. O jogador substituído ainda estará visível na equipe, mas será desativado e não poderá jogar a partir da data em que foi substituído
- 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 média 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 mínimas (mas atenção, partidas com batota não contam). Em caso de empate na média 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 sétima 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.

### **Partidas contra um “Bye” ou “Equipa desclassificada” -**

- Uma partida contra um “Bye” ou “Equipa desclassificada”, 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 ao começo da 2ª jornada de 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.
- Se 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 mínimas) 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 últimas 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, que apareceram na última jornada da liga de Cricket e que não tenham sido desclassificadas da liga de Cricket.

**Terão 10 partidas grátis por jogador.**

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

## FINAIS ONLINE

- A final online é comum 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.
- Todas as equipas são ordenados em quadrantes segundo a média de HCP 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).

### 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 fecham dois.
- 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
- O primeiro lançamento é aleatório, o resto de lançamentos de cada jogo será alternado.

### Outros níveis e Final Extra -

- Todos os níveis, exceto 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.
- Jogam-se Cricket 200 por rating 15 rondas, melhor de 3 jogos (2 ganhadas).
- O quadrante final de 8 equipas de todos os níveis jogar-se-á ao melhor de 5 partidas
- Saida: na primeira partida de cada jogo sai o jogador com maior rating, nas restantes é alternado.
- A ordem dos jogos será estabelecida aleatoriamente pelo programa.
- Partidas 1 e 4 joga-se individual e ultimo jogo é Team cricket 1 jogador por marcador fecha um.

## 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.
- 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.
- 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, e 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 das Finais Online -

Pos.	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	OUTROS NIVEIS E FINAL EXTRA
1º	700	500	400	300
2º	400	300	250	200
3º	300	200	175	175
4º	200	150	150	150
5º	100	100	100	100
6º	100	100	100	100
7º	50	50	50	50
8º	50	50	50	50

## Radikal Members -

- Todos os que sejam Radikal Members no dia do fecho das inscrições (03/10/2021 e 26/11/2021), receberão **10 partidas kers grátis** em cada Liga.

## LA CARRERA

- Só para os jogadores RADIKAL DARTS MEMBERS no dia 10/02/2022 e que tenham jogado o mínimo de 5 partidas em 10 ou mais jornadas.
- Além disso, os jogadores que tenham jogado as 5 partidas mínimas em 5 ou mais jornadas de cada liga, receberão um Bónus de 100 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.
- Na final extra, nenhum ponto é adicionado.
- Tabela de pontos de “La Carrera” obtidos nas finais online de Pares 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

## 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 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 empatado”, 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 nível 2 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**

