



Liga Equipas Kers

2019/20

Datas – Formato de jogo - Prémios

Gaelco Darts SL

Tel. 660 563 820

C/ Escipión, 11
08023 Barcelona

www.radikalplayers.com
jandro@virtualdarts.org

DATAS



Data limite de inscrição: 27 de Setembro

As Datas de Jornadas, Repescas e Finais Online son:

LIGA EQUIPAS	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Jornada 1	03/10/2019	08:00	17/10/2019	22:00
Jornada 2	17/10/2019	22:01	24/10/2019	22:00
Jornada 3	24/10/2019	22:01	31/10/2019	22:00
Jornada 4	31/10/2019	22:01	07/11/2019	22:00
Jornada 5	07/11/2019	22:01	14/11/2019	22:00
Jornada 6	14/11/2019	22:01	21/11/2019	22:00
Jornada 7	21/11/2019	22:01	28/11/2019	22:00
Jornada 8	28/11/2019	22:01	12/12/2019	22:00
Jornada 9	12/12/2019	22:01	19/12/2019	22:00
Jornada 10	19/12/2019	22:01	09/01/2020	22:00
Jornada 11	09/01/2020	22:01	16/01/2020	22:00
Jornada 12	16/01/2020	22:01	23/01/2020	22:00
Jornada 13	23/01/2020	22:01	30/01/2020	22:00
Jornada 14	30/01/2020	22:01	06/02/2020	22:00

REPESCAS	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Duração	07/02/2020	15:00	13/02/2020	22:00

FINAL ONLINE	22, 23, 29 de Fevereiro e 01 de Março 2020
---------------------	--------------------------------------------

A LIGA

“Equipas de 4 a 7 jogadores”

“Máximo de 20 partidas por jornada + 5 kers free com o cartão de jogador”

“Cricket 200 e 501 Master Out”

“Os 3 primeiros de cada Liga apurados para a Final Online”

“O resto apurado para a Repesca com 10 jogos gratuitos”

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 **5 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, ppp 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.
- Um jogador só pode jogar em uma equipa na liga.
- O nome da equipa não pode ser alterado durante a competição.

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.

Classificação

- **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 10 partidas grátis por jogador.

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 ao último dia para jogar os jogos, já que em caso de falha da máquina o jogo não será adiado.

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 em um grupo com média, deve ter um histórico de MPR e 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 sexta partida, e se continuar o empate ver-se-á quem tem a melhor sétima partida e assim sucessivamente até se chegar ao desempate.

Crítérios 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”

- 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 comparencia

- 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 aparecer para jogar o última jornada da Liga, ela não terá o direito de jogar a Repesca.

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 16-0 em todos os jogos da mesma volta. 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.

“Grupos de 6 equipas”

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

“10 partidas gratis por jogador”

“Quadrantes de 16 equipas”

“Jogos ao vivo online”

“A melhor de 5 partidas”

A REPESCA

- Jogam a repesca as equipas que não se classificaram para a final online e que não tenham sido desclassificadas da liga e que tenham jogado o última jornada do campeonato.
- Terão 10 partidas gratis por jogador.

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 5 melhores partidas.

Premio Repescas

- 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 a podem jogar.

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.
- Saida: 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

- Joga-se por rating.
- 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.

Restantes Níveis

- Joga-se por rating.
- Todas as partidas ao melhor de 5 partidas, Team 501 OI/MO, diana 50/50 limite 15 rondas.
- 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.

Ronda Prévia

- Os níveis com mais de 16 equipas terão uma ronda prévia antes do quadrante duplo KO. Os dois primeiros de cada quadrante são classificados para a final do seu nível de 8 equipas.
 - ✓ Só será permitido uma equipa por máquina e por quadrante.
 - ✓ Todas as equipas são ordenadas nos quadrantes segundo a sua HCP médio (obtida pelo maior entre o PPD ou o MPR * 8,25) dos 4 jogadores com o nível mais alto e também levando em conta os resultados das finais online anteriores (por exemplo, o primeiro de fim do nível 2 ou menor nas edições anteriores, vai subir de nível, mesmo que sua média não o indique dessa forma).
 - ✓ 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, ou se lhe falta um jogador podem jogar os 3 titulares passando ronda no 4º marcador.
 - ✓ Na final online, se uma equipa não aparecer em um jogo irá para o lado dos perdedores, mas pode continuar jogando.
 - ✓ 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.
 - ✓ 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.

PRÉMIOS FINAL ONLINE

“Todos aqueles que jogarem a final receberão pontos pelo La Carrera”

	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.
- Os prémios europeus de viagem são para 4 pessoas por equipa e incluem, partidas de Lisboa, vôo Lisboa-Alemanha-Lisboa, transferências, hospedagem e inscrição por equipas.
- No caso de toda a equipa não poder comparecer à viagem, o prémio poderá ser trocado por 1.200 no nível 1, 700 no nível 2 ou 500 no resto dos níveis. Essa troca é válida apenas para toda a equipa, não para jogadores individuais da equipa.

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.

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

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

PENALIZAÇÕES

- Se um jogador aumentar o seu MPR da foto em 0,8 pontos, ou o seu PPD da foto em 5,0 pontos, ele será desclassificado da equipa, tendo a equipa que encontrar outro jogador que atenda às normas do grupo para continuar jogando (exceto nos grupos sem média onde 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 atascado”, deve-se retirá-lo e seguir jogando normalmente.
- Quando um jogo é recuperado após perder 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.

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