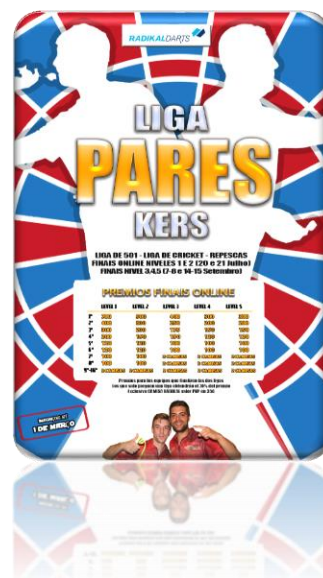


Liga Pares Kers

2019

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): 1 de Março*

LIGA 501	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Jornada 1	07/03/2019	08:00	21/03/2019	22:00
Jornada 2	21/03/2019	22:01	28/03/2019	22:00
Jornada 3	28/03/2019	22:01	11/04/2019	22:00
Jornada 4	11/04/2019	22:01	25/04/2019	22:00
Jornada 5	25/04/2019	22:01	02/05/2019	22:00
Jornada 6	02/05/2019	22:01	09/05/2019	22:00
Jornada 7	09/05/2019	22:01	16/05/2019	22:00

*Data limite de inscrição (Liga Ckt): 10 de Maio*

LIGA CRICKET	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
Jornada 1	16/05/2019	22:01	23/05/2019	22:00
Jornada 2	23/05/2019	22:01	30/05/2019	22:00
Jornada 3	30/05/2019	22:01	06/06/2019	22:00
Jornada 4	06/06/2019	22:01	13/06/2019	22:00
Jornada 5	13/06/2019	22:01	20/06/2019	22:00
Jornada 6	20/06/2019	22:01	27/06/2019	22:00
Jornada 7	27/06/2019	22:01	04/07/2019	22:00

REPESCAS	Inicio	Hora Portugal	Fim	Hora Portugal
	05/07/2019	15:00	14/07/2019	22:00

FINAIS ONLINE

20/07/2019 – 21/07/2019 (Nivel 1 y 2)

07/09/2019 – 08/09/2019 (Nivel 3,4,5)

14/09/2019 – 15/09/2019 (Nivel 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”

“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 referència 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.
- 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 grupo 1 double out diana 25/50) com limite 15 rondas e última oportunidade.
- LIGA DE CRICKET: Cricket com limite 15 rondas.

Classificação

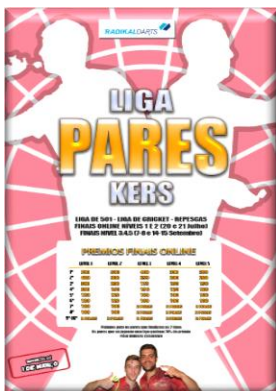
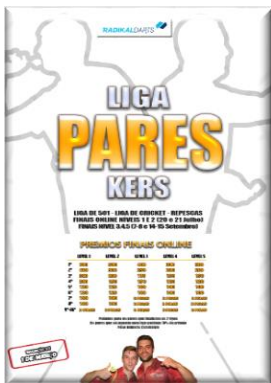
- O 1º e 2º de cada grupo de cada liga conseguem apuramento directo para a final Online (no grupo 1 também o 3º e 4º).
- Do 3º ao 8º da Liga de Cricket conseguem apuramento para a repesca sempre não tenham sido desclassificadas e tenham jogado **a última jornada** da liga de Cricket.

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 3 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 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.

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.

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 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.

“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”

- 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

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

- 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 2 jogadores num só 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).
- 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

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 ”

- Jogam-se por rating.
- 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.
- Todas as partidas ao melhor de 3 partidas, Cricket por rating e diferença do 200 pontos.
- 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- 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 PARA AS EQUIPAS QUE JOGUEM AS 2 LIGAS

	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	120	120	100	100	100
6º	120	120	100	100	100
7º	100	100	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
8º	100	100	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
9º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
10º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
11º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
12º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
13º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
14º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
15º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
16º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS

- Os prémios acima são para as equipas que tenham jogado as 2 Ligas.
- Se uma equipa só tenha jogado uma liga, receberá 70% do prémio acima anunciado.

PRÉMIOS PARA AS EQUIPAS QUE SÓ JOGUEM UMA LIGA

	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5
1º	490	350	280	210	210
2º	280	210	175	140	140
3º	210	140	123	105	105
4º	140	105	105	84	84
5º	84	84	70	70	70
6º	84	84	70	70	70
7º	70	70	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
8º	70	70	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
9º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
10º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
11º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
12º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
13º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
14º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
15º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS
16º	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS	2 PÓLOS

- 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.

Pólos Radikal

- As equipas premiadas com o Pólo Radikal receberá 2 unidades.
- O preço valorado por Pólo em PVP é de 35€.
- Se uma equipa quer um pólo extra pode adquirir-lo por 30€ (mais despesas de envio).

VANTAGENS MEMBERS

“10 partidas Kers extra para os Radikal Members”

- Todos os que sejam Radikal Members no dia do fecho das inscrições (01/03/18 e 10/05/18), 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 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

- Além disso, os jogadores que tenham jogado as 5 partidas mínimas em 10 ou mais jornadas, receberão um Bónus de 75 pontos para a classificação de “La Carrera”, independentemente da posição obtida no seu grupo da liga.

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.
- 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.
- 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 à 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.