

# REGULAMENTO

## 1. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. O estabelecimento onde irão decorrer os jogos tem que possuir uma ou mais máquinas de setas Phoenixdarts.
- 1.2. Para poderem participar na liga é necessário a constituição de uma ou mais equipas de 4 jogadores no mínimo e 6 no máximo.
- 1.3. Cada jogador tem que possuir um cartão Phoenix que utilizará nos encontros. Como a gestão da liga será realizado pelo servidor um jogador que não tenha presente o cartão terá que utilizar o seu PIN, caso o tenha ativo.
- 1.4. **É necessário o fornecimento do número de cartão de cidadão/B.I. de todos os jogadores e a apresentação do mesmo na fase presencial da competição caso o seja solicitado. A ausência deste documento impossibilita a participação do jogador na competição.**
- 1.5. **Para que a inscrição de um jogador possa ser aceite terá que ter realizado pelo menos 20 partidas em competições (Ligas ou Championships).**
- 1.6. Cada equipa terá que nomear um capitão que será o elo de ligação entre a organização e os jogadores.
- 1.7. Todas as substituições definitivas têm que ser comunicadas à organização no mínimo 24 horas antes do próximo jogo. Cada equipa poderá alterar membros da equipa desde que o rating do jogador novo seja igual ou inferior ao rating do jogador substituído. Só poderão fazer alterações até à antepenúltima jornada.
- 1.8. Nenhum jogador poderá estar inscrito em mais que uma equipa.
- 1.9. A inscrição tem um valor de 70 por equipa.

## 2. CALENDÁRIO

- 2.1. A liga irá iniciar-se no dia 06 de janeiro de 2020 sendo que o prazo de inscrições acaba a 06 de dezembro de 2019.
- 2.2. O calendário de jogo estará disponível nas máquinas e no Facebook® da Phoenix Portugal em [facebook.com/phoenixdartportugal](https://www.facebook.com/phoenixdartportugal).

## 3. INSCRIÇÕES

- 3.1. As inscrições serão realizadas com o operador regional local. Não será aceita outra forma de inscrição.
- 3.2. Ao proceder ao ato da inscrição os elementos da equipa declaram que aceitam as condições do regulamento e a utilização da sua imagem para fins publicitários e classificativos.

## 4. CLASSIFICAÇÃO

- 4.1. Por jornada serão atribuídos 4 pontos por vitória, 3 por empate, 2 por derrota e 0 pontos para falta de comparência.
- 4.2. A classificação oficial será apresentada semanalmente no Facebook® da Phoenix Portugal. Os resultados apresentados na máquina, App ou site poderão não representar a classificação oficial.
- 4.3. A ordem da classificação será realizada tendo em conta os seguintes fatores:
  - 1º - Número de pontos.
  - 2º - Confronto direto.
  - 3º - Diferença entre jogos ganhos e perdidos.
  - 4º - Maior número de jogos ganhos.
  - 5º - Maior assiduidade.
  - 6º - Menor número de infrações.
  - 7º - Sorteio
- 4.4. No final da competição serão publicados os resultados finais.

## 5. CONDIÇÕES GERAIS

- 5.1. *Fair-play*, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores durante todo o encontro.
- 5.2. Os jogadores têm de demonstrar espírito desportivo no momento da derrota e no momento da vitória. Têm de se abster de comentários e/ou gestos que possam afetar a equipa adversária.
- 5.3. A Liga é um complemento da atividade dos estabelecimentos e não a sua principal. Os jogadores têm que se adaptar a outras atividades que decorram nesse espaço.
- 5.4. Todos os jogos devem ser jogados com o silêncio necessário à concentração dos intervenientes.
- 5.5. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga são por conta e risco das equipas e jogadores.
- 5.6. O desrespeito dos pontos anteriores (5. CONDIÇÕES GERAIS) poderá implicar sanções disciplinares por parte da organização.
- 5.7. As situações não previstas pelo regulamento serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pela organização.

## 6. REGRAS ESPECÍFICAS

- 6.1. Todos os encontros são realizados exclusivamente em máquinas Phoenix da Clickdarts.
- 6.2. **Os jogos serão realizados às 3<sup>as</sup> e/ou 5<sup>as</sup> feiras às 21:45, não havendo período de tolerância.**
- 6.3. **Caso surja algum imprevisto, atraso, antecipação ou adiamento de jogos o capitão da equipa em falta tem de comunicar ao capitão da equipa adversária.** No caso de antecipação ou adiamento de jogos terá ainda que comunicar por email para [competicoes@phoenixportugal.pt](mailto:competicoes@phoenixportugal.pt). Para bom funcionamento da liga aconselhamos *fair-play* e a remarcação de jogos. Esta opinião da organização não é vinculativa pelo que a equipa que não esteja em falta poderá não aceitar o pedido.
- 6.4. Não são permitidas antecipações ou adiamentos de jogos em que a data do encontro ultrapasse a jornada anterior/seguinte. Também não são permitidos adiamentos nas 2 últimas jornadas da Liga. Nestes casos a equipa que requisitar a mudança de calendário perderá o encontro por 14-0.
- 6.5. Caso uma equipa seja desclassificada na última jornada não haverá alteração pontual nos jogos realizados por esta.
- 6.6. Caso algum jogador ou equipa represente a Phoenix Portugal em algum evento promovido pela marca a equipa adversária terá que aceitar o adiamento.
- 6.7. A distância entre o centro do alvo e a linha de lançamento é 297cms.
- 6.6. Todos os dardos têm que ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20gr.
- 6.7. O jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina.
- 6.8. Caso uma seta, ao ser lançada, a máquina marque um valor diferente do local onde embateu é considerado o valor reconhecido pelo equipamento.
- 6.9. Os lançamentos têm que ser realizados sem que o pé ultrapasse a linha de lançamento. O jogador pode inclinar-se, mas não deve ultrapassar a linha até que a última seta atinja o alvo.
- 6.10. Um lançamento é sempre considerado válido desde que o dardo seja projetado em direção à máquina, atingindo-a ou não e independentemente de o lançamento ter sido registado ou não.
- 6.11. No caso de avaria da máquina prévia ao início do encontro os capitães devem decidir se o encontro se inicia ou é agendado para nova data. No segundo caso a organização tem que ser avisada.
- 6.12. No caso de avaria da máquina no decurso do encontro os capitães devem decidir se o encontro continua. Caso a avaria impossibilite a continuidade do encontro e caso não seja possível a reparação em tempo útil será agendada nova data. Esta data tem que ser comunicada à organização. No segundo encontro consideram-se válidas todas as partidas concluídas até ao momento da avaria da máquina.
- 6.13. No caso de falta energética o jogo recomeça conforme indicação da máquina.
- 6.14. Todas as situações não previstas neste regulamento devem ser submetidas à avaliação da organização em tempo útil com vista à sua resolução.

## 7. JOGOS

- 7.1. Os encontros são constituídos por 6 partidas de 501 e 8 de Standard Cricket, totalizando 14 partidas.
- 7.2. Em todas as partidas os jogadores são obrigados a identificarem-se com os cartões Phoenix ou PIN.
- 7.3. Os jogos de 501 são Double Out, meio a 50/50 e jogados individualmente ou duplas (Team 2:2).

7.4. Os jogos de Cricket Standard são jogados individualmente ou duplas (Team 2:2).

7.5. Todos os jogos são realizados à melhor de uma partida.

7.6. Os jogos serão realizados conforme a tabela abaixo.

#	Jogo	Jogadores Casa	Jogadores Visitantes
1	Cricket Standard	1	1
2	Cricket Standard	2	2
3	Cricket Standard	3	3
4	Cricket Standard	4	4
5	501 DO	1	2
6	501 DO	2	1
7	501 DO	3	4
8	501 DO	4	3
9	Cricket Standard	1 2	3 4
10	Cricket Standard	3 4	1 2
11	501 DO	1 3	1 3
12	501 DO	2 4	2 4
13	Cricket Standard	2 3	2 3
14	Cricket Standard	4 1	4 1

7.7. A ordem dos jogadores é definida pela ordem de passagem dos cartões no início da partida. Depois da partida ter iniciado não será possível a alteração da ordem.

7.8. Cada equipa tem direito a duas substituições por encontro. Se existir algum problema com a máquina as substituições poderão ser manuais. Caso o façam são obrigados a informar a organização através do email [competicoes@phoenixdart.pt](mailto:competicoes@phoenixdart.pt) da alteração, com risco de perda do encontro se o procedimento não for cumprido.

7.9. Quando uma substituição for requisitada pela equipa adversária é obrigatório aceitar a alteração. Se por erro for recusada a equipa requisitante tem que fazer o pedido novamente. Caso seja constantemente recusada a equipa será penalizada com a derrota de um jogo. Esta penalização tem que ser comprovada com um vídeo da recusa de alteração.

7.10. Os capitães de equipa serão as entidades ajuizadoras de todas as situações e anomalias que possam acontecer durante o encontro, recorrendo para esse efeito ao regulamento.

## **8. PROTESTOS**

8.1. As equipas podem apresentar protestos até 48h após o encontro.

8.2. O protesto deve ser formalizado, pelo capitão de equipa, por escrito e enviado para o endereço de email [competicoes@phoenixportugal.pt](mailto:competicoes@phoenixportugal.pt).

8.3. No conteúdo do protesto tem que estar incluída a data e hora do encontro, o nome das equipas intervenientes e o nome e contacto dos jogadores que apresentam o protesto.

8.4. Caso os pontos acima não sejam respeitados o protesto será considerado nulo.

## **9. INFRAÇÕES**

9.1. Em caso de falta de comparência a equipa perderá pelo resultado de 14-0.

9.2. No decorrer da Liga se uma equipa realizar 3 faltas de comparência será eliminada da mesma. Os resultados dessa volta, e apenas dessa volta, serão anulados, com exceção da última jornada.

9.3. Caso um jogador utilize um cartão novo, tendo outro ativo, a sua equipa será desclassificada da Liga.

9.4. No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados as equipas responsáveis serão punidas com eliminação da Liga, após o apuramento de responsabilidades por parte da organização.

**9.5.** Se um jogador, durante o encontro, tiver comportamento incorreto que não permita o bom decorrer da competição será suspenso durante 2 jogos. Em caso de reincidência o castigo será de 4 jogos. Na terceira infração o jogador será eliminado da Liga.

**9.6.** Caso se verifique um comportamento gravoso de um jogador face à equipa adversária, ao estabelecimento comercial, espetadores, organização ou à modalidade, este será imediatamente eliminado sem o recurso a suspensões.

**9.7.** A organização reserva-se o direito de excluir um qualquer jogador, equipa ou estabelecimento comercial que considere estar a prejudicar direta ou indiretamente, no âmbito desportivo ou comercial, o bom funcionamento da Liga. Nesta situação o(s) emento(s) em questão perdem o direito a qualquer prémio conquistado na época.

**9.8.** A exclusão de um jogador, equipa ou estabelecimento comercial poderá ter carácter vitalício consoante a gravidade dos seus atos.

## **10. DIREITOS DE IMAGEM**

**10.1.** O jogador ao participar no torneio declara que aceita que, para todos os efeitos legais, cede de forma gratuita e incondicional e de forma perpétua, à Phoenixdart Portugal, os direitos de utilização da sua imagem, tal como captada nas fotografias e filmagens realizadas durante o evento “Liga Nacional Phoenix 2020”, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização e reutilização nos meios, nacionais e internacionais, diretamente ou através de terceiros, para publicar, divulgar ou promover os respetivos serviços, nomeadamente o seu site, Youtube®, Facebook®, ou em qualquer outro média ou meio de comunicação.

## **11. AJUDAS DE CUSTO**

**11.1.** Cada equipa apurada tem direito a ajudas de custo.

**11.2.** No final da liga será entregue 50% do valor à equipa sendo o restante entregue no local da final na presença de pelo menos 4 jogadores.

## **12. ORGANIZAÇÃO**

**12.1.** A organização reserva o direito de tomar qualquer ação que considere necessária à defesa dos seus interesses legítimos como entidade promotora da Liga.

**12.2.** A organização poderá alterar este regulamento caso verifique necessidade. As alterações serão notificadas aos capitães de equipa.