

REGULAMENTO LIGA DE VERÃO '19

1. CONDIÇÕES DE PARTICIPAÇÃO

- 1.1. O estabelecimento onde irão decorrer os jogos tem que possuir uma máquina Phoenix da Clickdarts.
- 1.2. Para poderem participar na liga Clickdarts é necessário a constituição de uma ou mais equipas de 3 jogadores no mínimo e 5 no máximo.
- 1.3. Cada jogador tem de 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 de utilizar o seu PIN, caso o tenha ativo.
- 1.4. Cada equipa terá de nomear um capitão que será o elo entre a organização e os jogadores.
- 1.5. Todas as substituições definitivas têm de ser comunicadas à organização no mínimo 24 horas antes do próximo jogo. Cada equipa poderá alterar membros da equipa desde que a média do jogador novo seja igual ou inferior à média do jogador substituído. Só serão aceites alterações na primeira volta da liga.
- 1.6. Nenhum jogador participante poderá estar inscrito em outra equipa na Liga.
- 1.7. A inscrição tem um valor de 40,00 € por equipa e terá de ser realizada até dia 07 de julho de 2019. O pagamento deste valor tem de ser efetuado até ao dia 11 de julho de 2019.

2. CALENDÁRIO

- 2.1. A liga irá iniciar-se no dia 11 de julho de 2019 sendo que o prazo de inscrições acaba a 07 de julho.
- 2.2. O calendário de jogo estará disponível nas máquinas e no Facebook[®] da Clickdarts[®] (<https://www.facebook.com/clickdartsporto>).

3. INSCRIÇÕES

- 3.1. Para a inscrição de uma equipa ser aceite é necessário o preenchimento do formulário presente no site da Clickdarts[®] (<http://www.clickdarts.net/inscricoes>). Não será aceita outra forma de inscrição.
- 3.2. Cumprir o critério do número de jogadores.
- 3.3. Proceder ao pagamento do valor definido.
- 3.4. Os itens anteriores têm de estar concluídos até ao dia 04 de julho de 2018.
- 3.5. 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.
- 3.6. **Para a realização da Liga é necessário um número mínimo de 15 equipas.**

4. PRÉMIOS

- 4.1. Será distribuído a totalidade das inscrições pelas três primeiras equipas de cada grupo no final da Liga.
- 4.2. Os prémios serão distribuídos, por categoria, da seguinte forma:
 - 1º - 50% das inscrições / Número de Grupos
 - 2º - 30% das inscrições / Número de Grupos
 - 3º - 20% das inscrições / Número de Grupos

5. CLASSIFICAÇÃO

- 5.1. Por jornada serão atribuídos 3 pontos por vitória, 2 por derrota e 0 pontos para falta de comparência.
- 5.2. A classificação oficial será apresentada semanalmente no Facebook[®] da Clickdarts[®] em [facebook.com/clickdartsporto](https://www.facebook.com/clickdartsporto). Os resultados apresentados na máquina, App ou site poderão não representar a classificação oficial.
- 5.3. 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.

5.4. No final da competição serão publicados os resultados.

6. CONDIÇÕES GERAIS

- 6.1. *Fair-play*, bom comportamento e boa conduta são obrigatórios a todos os jogadores durante todo o encontro.
- 6.2. 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.
- 6.3. A Liga Clickdarts 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.
- 6.4. Todos os jogos devem ser jogados com o silêncio necessário à concentração dos intervenientes.
- 6.5. Todas as deslocações e quaisquer encargos ou prejuízos decorrentes da participação nas provas da Liga Clickdarts são por conta e risco das equipas e jogadores.
- 6.6. O desrespeito dos pontos anteriores (6. CONDIÇÕES GERAIS) poderá implicar sanções disciplinares por parte da organização.
- 6.7. As situações não previstas pelo regulamento serão avaliadas e resolvidas em tempo útil pela organização.

7. REGRAS ESPECÍFICAS

- 7.1. Todos os encontros são realizados exclusivamente em máquinas Phoenix da Clickdarts.
- 7.2. **As equipas serão divididas em grupos de no máximo de 6, ordenadas por rating, consoante o número de inscrições.** O rating da equipa é calculado pela média de competição dos 3 melhores jogadores (*Competition Rating*). Caso algum dos jogadores não possua esta média será utilizada o *General Rating*.
- 7.3. Os jogos serão realizados às 5^{as} feiras às 21:45. **Não há período de tolerância. O horário oficial é o do servidor da Phoenix.**
- 7.4. 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 de comunicar por email para liga@clickdarts.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.
- 7.5. **Se nenhuma das equipas comunicar um adiamento será atribuída derrota a ambas.**
- 7.6. Serão permitidos adiamentos até 14 dias após a data de calendário. Não são permitidas alterações de datas nas 2 últimas jornadas da Liga. Nestes casos a equipa que requisitar a mudança de calendário perderá o encontro por 15-0.
- 7.7. Caso algum jogador ou equipa represente a Clickdarts em algum evento promovido pela marca a equipa adversária terá de aceitar o adiamento.
- 7.8. A distância entre o centro do alvo e a linha de lançamento é 297cms.
- 7.9. Todos os dardos têm de ter ponta plástica e não exceder o peso máximo de 20gr.
- 7.10. O jogador só deve lançar os dardos após autorização da máquina.
- 7.11. Caso uma seta, ao ser lançada, a máquina marque um valor diferente do local onde embateu é considerado o valor reconhecido pelo equipamento.
- 7.12. 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.
- 7.13. 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.
- 7.14. 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 de ser avisada.
- 7.15. 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.
- 7.16. No caso de falta energética o jogo recomeça conforme indicação da máquina.
- 7.17. Todas as situações não previstas neste regulamento devem ser submetidas à avaliação da organização em tempo útil com vista à sua resolução.

8. JOGOS

- 8.1.** Os encontros são constituídos por 3 partidas individuais e 6 de pares, totalizando 9 partidas.
- 8.2.** Em todas as partidas os jogadores são obrigados a identificarem-se com os cartões Phoenix ou PIN.
- 8.3.** Os jogos de 501 são Double Out, meio a 50/50 e jogados individualmente ou duplas (Team 2:2).
- 8.4.** Os jogos de Cricket Standard são jogados individualmente ou duplas (Team 2:2).
- 8.5.** Todos os jogos são realizados à melhor de uma partida.
- 8.6.** Os jogos serão realizados conforme a tabela abaixo.

NÚM	JOGO	Jogadores Casa	Jogadores Visitantes
1	Cricket Individual	1	1
2	Cricket Individual	2	2
3	Cricket Individual	3	3
4	Team 501 DO	1 2	1 2
5	Team 501 DO	2 3	2 3
6	Team 501 DO	3 1	3 1
7	Team Cricket	2 1	2 1
8	Team Cricket	2 3	2 3
9	Team Cricket	3 1	1 3
10	Team 501 DO	1 3	1 2
11	Team 501 DO	2 1	3 2
12	Team 501 DO	3 2	3 1
13	Team Cricket	1 3	2 1
14	Team Cricket	2 1	2 3
15	Team Cricket	3 2	1 3

- 8.7.** 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.
- 8.8.** 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 liga@clickdarts.pt da alteração, com risco de perda do encontro se o procedimento não for cumprido.
- 8.9.** Quando uma substituição for requisitada pela equipa adversária é obrigatório aceitar a alteração. Se por erro for recusada a equipa requisitante tem de fazer o pedido novamente. Caso seja constantemente recusada a equipa será penalizada com a derrota de um jogo. Esta penalização tem de ser comprovada com um vídeo da recusa de alteração.
- 8.10.** 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.

9. PROTESTOS

- 9.1.** As equipas podem apresentar protestos até 48h após o encontro.
- 9.2.** O protesto deve ser formalizado, pelo capitão de equipa, por escrito e enviado para o endereço de email liga@clickdarts.pt.
- 9.3.** 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.
- 9.4.** Caso os pontos acima não sejam respeitados o protesto será considerado nulo.

10. INFRAÇÕES

- 10.1.** Em caso de falta de comparência a equipa perderá pelo resultado de 15-0.
- 10.2.** 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.
- 10.3.** No caso de se verificarem adulterações propositadas de resultados os jogadores responsáveis serão punidos com eliminação da Liga, após o apuramento de responsabilidades por parte da organização.
- 10.4.** 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.

10.5. 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.

10.6. 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.

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

11. DIREITOS DE IMAGEM

11.1. 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 empresa Alvocromático, Lda., sediada na Rua Sargento Silva, 112, 4410-103 S. Félix da Marinha, NIPC 510 609 678, os direitos de utilização da sua imagem, tal como captada nas fotografias e filmagens realizadas durante o evento “Liga de Verão ‘19”, autorizando a sua reprodução, publicação, adaptação, utilização e reutilização nos meios, nacionais e internacionais, que a Alvocromático, Lda. utilizar, 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.

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.