

LIGA DE PAREJAS VIRTUAL VERANO 2.018

La liga Champion Dart Madrid virtual de parejas constará de dos fases

- Fase 1: sistema de liga de 6 parejas clasificatoria para cuadrante final
- Fase 2: Sistema cuadrante K.O. directo 8 parejas

PRECIO

30 euros de Fianza por parte del jugador a devolver una vez terminada la primera fase

y

20 euros de inscripción que se cobrara al establecimiento

PREMIOS

1ª FASE (SISTEMA DE LIGA)

Pareja campeona: clasificación para la segunda fase + TROFEOS

Pareja subcampeona: Clasificación para la segunda fase+ TROFEOS

Pareja 3º Clasificado: Clasificación para la segunda fase + TROFEOS

Pareja 4º Clasificado: Clasificación para la segunda fase

2ª FASE SISTEMA CUADRANTE KO DIRECTO

Pareja campeona: 200 euros

Pareja subcampeona: 100 euros

Pareja 3ª clasificada: 50 euros

SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego es al CRICKET NO ESCORE END. (Explicación)

NO ESCORE: no se pueden meter puntos ni a favor ni en contra

END: todo jugador que juegue a la vez que otro en la misma máquina tendrá que terminar su partida o gastar las 15 rondas

NORMATIVA GENERAL

FASE 1ª:

*La liga virtual parejas constará de 6 equipos por grupo a ida y vuelta, es decir 10 jornadas.

*Los equipos estarán formados por un mínimo de dos jugadores y un máximo de 3.

*La media máxima autorizada para formar pareja es 7.50 (sumando las dos medias no puede superar 7.50 mpr de la media de foto en máquina)

***En el caso de ser tres jugadores la pareja serán medidas por los dos jugadores con el M.P.R. más alto (la media será la de la foto de la máquina)**

*El sistema de puntuación será de la siguiente manera: En cada encuentro cada jugador tendrá que jugar un Mínimo de 5 y un Máximo de 10 partidas por jornada siendo un mínimo de dos jugadores los que tienen que jugar para poder puntuar, **de lo contrario aunque juegue un jugador solo la puntuación será 0**, en el caso de jugar tres jugadores el sistema automáticamente clasificará las medias de las cinco mejores partidas de los dos jugadores que mejor resultado hayan obtenido. Una vez jugadas las partidas la máquina sumará las medias de los dos jugadores y sacará la media global de la pareja (ejemplo un jugador hace 2.86 con la media de sus cinco mejores partidas y su compañero hace un 3.02 se suman las dos medias y se dividen entre dos de tal manera que obtendrán una media de equipo de 2,94. $[2.86 + 3.02 = 5.88 / 2 = 2.94]$) y será contrastada con la media del equipo contrario decidiendo quién es el equipo ganador del encuentro o si ha sido empate. La puntuación para el encuentro será 3 puntos para el partido ganado 2 puntos para el empate un punto para el partido perdido y 0 puntos para el no presentado

*Se jugará un encuentro cada semana. Comenzando Jueves a las 22.30 horas y terminando a las 22.25 horas del jueves siguiente (7 días de juego).

*Las partidas con M.P.R. 0.00 no contabilizarán como partida disputada. El mínimo tiene que ser 5 partidas terminadas.

***Un equipo que no puntue en tres o más jornadas perderá la FIANZA y será eliminado de la competición.**

*Un jugador se considera no presentado si no realiza las cinco partidas por jornada.

*Ningún jugador podrá pertenecer a varios equipos.

*Queda totalmente prohibido tocar la araña de la diana o cualquier dardo que este clavado en ella. De lo contrario se anulará la partida.

*Si durante la partida a un jugador no le marca nada en un dardo lanzado y la máquina no descuenta el dardo puede volver a cogerlo y lanzarlo de nuevo. Este dardo habrá

que retirarlo con mucho cuidado porque si marca algo al retirarlo se anularía la partida (otra opción es lanzar un cuarto dardo)

- * Todo jugador tiene la obligación de comprobar que la máquina ha registrado todas las partidas.

- * Si un jugador juega solo sus cinco partidas mínimas de la jornada y alguna es anulada por cualquier motivo o la máquina no las ha registrado, **el sistema no subirá la puntuación del equipo a la clasificación general.**

- * Si un jugador juega a la misma vez con su o sus compañeros y uno de ellos realiza alguna irregularidad en sus partidas, las partidas que han jugado sus compañeros a la vez que él serán revisadas e incluso pueden ser anuladas.

- * **La pareja tendrá que jugar obligatoriamente en el establecimiento que pague su inscripción excepto que el responsable del establecimiento autorice expresamente y de forma circunstancial otra máquina.**

- * **Si una pareja es descalificada los equipos contrarios están obligados a jugar sus 5 partidas mínimas.**

- * Se pueden hacer fichajes hasta la 7ª jornada siempre que el nuevo fichaje no supere la media de grupo. Es decir en la 8ª jornada no se podrá fichar a nadie.

- * En caso de empate en la clasificación general se valora los puntos conseguidos en los enfrentamientos directos, en caso de seguir empatados a puntos se sumará las medias de cada equipo en los dos enfrentamientos directos y se contrastará con las del equipo contrario siendo el que más media tenga el que pase a la segunda fase.

- * Los partidos se pueden adelantar pero nunca atrasar, si un jugador o un equipo no puede jugar una o varias semanas puede solicitar a la organización que le abra las jornadas que no pueda estar y así las podrá jugar sin ningún problema.

- * Durante el mes de agosto no habrá competición.

SEGUNDA FASE

- * Las cuatro parejas clasificadas del grupo 1 se unirán a las cuatro parejas del grupo 2 para hacer el cuadrante de ocho equipos y las 4 parejas del grupo 3 con las cuatro del grupo 4 creando otro cuadrante y así sucesivamente

- * Los enfrentamientos son en sistema cuadrante al K.O directo, en esta fase si hubiera un empate entre dos equipos se valora la sexta partida de los dos jugadores de cada pareja y pasará la pareja con más media en el caso de nuevo empate se utilizaría la siguiente media.