

FECHAS:

- Fecha límite de inscripción Liga de 501: **02/03/17.**
- Fecha límite de inscripción Liga de Cricket: **04/05/17.**
- Las fechas de las jornadas son:

LIGA 501	Inicio	Hora peninsular	Final	Hora peninsular
Jornada 1	09/03/2017	08:00	23/03/2017	23:00
Jornada 2	23/03/2017	23:01	30/03/2017	23:00
Jornada 3	30/03/2017	23:01	13/04/2017	23:00
Jornada 4	13/04/2017	23:01	20/04/2017	23:00
Jornada 5	20/04/2017	23:01	27/04/2017	23:00
Jornada 6	27/04/2017	23:01	04/05/2017	23:00
Jornada 7	04/05/2017	23:01	11/05/2017	23:00

LIGA CRICKET	Inicio	Hora peninsular	Final	Hora peninsular
Jornada 1	11/05/2017	23:01	25/05/2017	23:00
Jornada 2	25/05/2017	23:01	01/06/2017	23:00
Jornada 3	01/06/2017	23:01	08/06/2017	23:00
Jornada 4	08/06/2017	23:01	15/06/2017	23:00
Jornada 5	15/06/2017	23:01	22/06/2017	23:00
Jornada 6	22/06/2017	23:01	29/06/2017	23:00
Jornada 7	29/06/2017	23:01	06/07/2017	23:00

REPESCAS	Inicio	Hora peninsular	Final	Hora peninsular
Duración	10/07/2017	08:00	23/07/2017	23:00

FINALES ONLINE

16/09/17 - 17/09/17
23/09/17 - 24/09/17
30/09/17 - 01/10/17

FINALES EXTRA

Del 15/07/17 al 16/07/17

LAS LIGAS:

¿COMO ACCEDER DESDE LA MÁQUINA?

- Entra en el menú de ligas.
- Selecciona tu grupo de liga: VD – DOUBLES GXX (donde XX indica el número del grupo).
- Pulsa jugar.

NORMAS GENERALES:

- Por jornada mínimo 5 partidas y hasta 20 partidas + 5 partidas Kers + las partidas Kers acumuladas en jornadas anteriores.
- Las 3 mejores partidas de cada jugador cuentan para media cada jornada.
- Grupos de 8 equipos (de 2 ó 3 jugadores por equipo).
- La media de cada jugador se regirá por un algoritmo que tendrá en cuenta varios factores de mpr, ppp, e historial y que será la referencia para configurar los grupos de liga.
- Los equipos con jugadores sin media podrán jugar en grupos sin media o bien en grupos con media similar.
- Los jugadores de diferentes grupos no podrán jugar juntos.

FORMATO DE JUEGO:

- **LIGA DE 501:** 501 open in/master out 50/50 a 15 rondas con última oportunidad (grupos nivel master double out diana 25/50).
- **LIGA DE CRICKET:** Cricket 15 rondas.

PREMIOS:

- **FINAL ONLINE:** Los dos primeros equipos de cada grupo de la liga de 501 y de la liga de Cricket están clasificados para la final online (en el grupo master además el 3º y el 4º).
- **FINAL ONLINE EXTRA:** Si un equipo queda 1º o 2º de la liga de 501 (o bien 3º o 4º de los grupos master), y también queda 1º o 2º de la liga de Cricket, automáticamente se clasifica para jugar la Final Online Extra.
- Además si una pareja clasificada para la final online ha quedado del 1º al 4º en ambas ligas, tendrá derecho al PREMIO MAXIMO en la final online.

APLAZAMIENTOS:

- No se permite aplazar ningún partido.
- Está permitido adelantar un máximo de 2 jornadas durante la liga, y no más de 30 días antes.

FICHAJES:

- Los equipos de 2 jugadores pueden hacer un fichaje, no superando en media al equipo con menor media del grupo superior. No se podrá fichar en las 2 últimas jornadas de liga.
- Los jugadores fichados en cualquier momento de la competición deben tener media MPR y media PPD.
- Una vez finalizada la liga, se permitirá un único cambio para la repesca o la final, siempre que sea un jugador nuevo que no haya jugado con otra pareja en la liga o en las finales.

PUNTUACION:

- En cada jornada hay 4 puntos en juego, un jugador obtiene un punto superando en media a uno de los dos mejores jugadores del equipo contrario.
- El resultado final solamente será válido siempre que haya finalizado la jornada y se hayan arbitrado las partidas.
- Para puntuar un jugador tiene que jugar el mínimo de partidas sin haber hecho trampas (partida con trampa no puntúa).
- En caso de empate en la media de dos o más jugadores dentro de una misma jornada, se mirará quien tiene la cuarta mejor partida, si continua el empate se mirará la quinta partida y así sucesivamente hasta llegar a un desempate.

CRITERIO DE DESEMPATE SI HAY EMPATE A PUNTOS EN LIGA:

- 1º. Mayor número de partidos ganados (PG).
- 2º. Mayor puntuación en los enfrentamientos particulares entre los equipos implicados.
- 3º. Equipo que tenga el jugador con mayor media de liga.

PARTIDOS CONTRA UN "BYE"

- Un partido contra un "bye" no se juega. Los puntos de ese enfrentamiento se obtendrán una vez finalizada la jornada.

EQUIPO DESCALIFICADO:

- El equipo que no presente a ningún jugador (con el mínimo de partidas) a dos enfrentamientos, será descalificado de la liga y se dará 4 a 0 a todos los partidos de dicha vuelta.
- EXCEPCION: si un equipo es descalificado en una de las dos últimas jornadas de liga se mantendrán todos los resultados de los partidos que ya hubieran finalizado. Los equipos contrarios han de presentarse a los partidos que queden por jugar, con el mínimo de partidas para poder puntuar esa jornada.

LA REPESCA:

- Juegan la repesca los equipos que no se hayan clasificado para la final online y no hayan sido descalificados en la liga de Cricket, con tantas **partidas gratis** por jugador como puntos hayan conseguido durante la liga (la suma de puntos de las dos ligas)
- Es una única repesca para todos los equipos tanto de la liga de 501 como la de Cricket.

¿COMO ACCEDER DESDE LA MÁQUINA?

- Entra en el menú de CAMPEONATOS.
- Selecciona tu grupo: VD – DOUBLES SXX (donde XX indica el número del grupo).
- Pulsa jugar.

FORMATO DE JUEGO:

- Es un campeonato en grupos de 6 equipos.
- Todos los equipos son ordenados en grupos según MPR de los 2 jugadores de más nivel.
- Cricket 15 rondas.
 - o La media de cada equipo estará formada por los dos jugadores del equipo que consigan mejor MPR.
 - o La media MPR de cada jugador estará formada por sus dos mejores partidas.

PREMIOS REPESCAS:

- El campeón de cada grupo de repesca se clasifica para la final Online.

LAS FINALES ONLINE:

- La final online es común para ambas ligas (la de 501 y la de Cricket).
- Los jugadores que lleguen a la final online sin haber obtenido una media, no pueden jugar la final online.

¿COMO ACCEDER DESDE LA MÁQUINA?

- Entra en el menú de TORNEOS.
- Selecciona tu grupo: VD – Level X (donde X indica el número del grupo).
- Pulsa jugar a la hora de juego indicada y sigue las instrucciones.

FORMATO DE JUEGO:

- Level 1:
 - o Mejor de 5 partidas (3 ganadas) cricket 15 rondas
 - o Partida 1: (p1 vs p1)
 - o Partida 2: (p2 vs p2)
 - o Partida 3: (p1 vs p2)
 - o Partida 4: (p2 vs p1)
 - o Partida 5: (p1p2 vs p1p2) Team cricket 15 rondas (2 jugadores en un marcador).

- Level 2, 3, 4 y Final Extra:
 - o Mejor de 3 partidas (2 ganadas) cricket por rating 15 rondas y diferencia de 200.
 - o El primer saque en la primera partida lo hará el jugador con más media, el resto de saques serán alternativos.
 - o Partida 1: (p1 vs p1)
 - o Partida 2: (p2 vs p2)
 - o Partida 3: (p1p2 vs p1p2) Team cricket 15 rondas por rating (2 jugadores en un marcador), y diferencia de 200 puntos máximo.
- **Solamente se permiten dos equipos por máquina y por categoría.**
- Cada final tendrá una previa en cuadrantes de 16 doble KO. Los ganadores de cada previa pasarán al cuadrante final.
- Todos los equipos son ordenados en cuadrantes según la media MPR de los 2 jugadores de más nivel.
- Si algún jugador estuviera jugando otro torneo durante la final, será descalificado.
- Los teléfonos de los jugadores han de estar disponibles para contactar durante las finales online.
- En una final online si hay alguna reclamación solo se atenderá durante el partido, una vez finalizado no se tendrá en cuenta.

BECAS FINAL ONLINE:

	LEVEL 1			LEVEL 2			LEVEL 3			LEVEL 4		
	PREMIO FIJO	Puntos de Liga	PREMIO MAXIMO	PREMIO FIJO	Puntos de Liga	PREMIO MAXIMO	PREMIO FIJO	Puntos de Liga	PREMIO MAXIMO	PREMIO FIJO	Puntos de Liga	PREMIO MAXIMO
1º	500 €	PL x 4,46	Hasta 750 €	400 €	PL x 3,57	Hasta 600 €	300 €	PL x 2,68	Hasta 450 €	200 €	PL x 1,79	Hasta 300 €
2º	300 €	PL x 2,68	Hasta 450 €	200 €	PL x 1,79	Hasta 300 €	200 €	PL x 1,79	Hasta 300 €	150 €	PL x 1,34	Hasta 225 €
3º	200 €	PL x 1,79	Hasta 300 €	150 €	PL x 1,34	Hasta 225 €	100 €	PL x 0,89	Hasta 150 €	100 €	PL x 0,89	Hasta 150 €
4º	150 €	PL x 1,34	Hasta 225 €	100 €	PL x 0,89	Hasta 150 €	100 €	PL x 0,89	Hasta 150 €	100 €	PL x 0,89	Hasta 150 €
5º	100 €			100 €			100 €			100 €		
6º	100 €			100 €			100 €			100 €		

- Incrementa tu premio fijo con los Puntos de Liga (P.L.), cuantos más puntos obtengas en las Ligas, más beca puedes conseguir en las finales online.
- El Premio Máximo total y definitivo que cobrará la pareja está compuesto de dos premios: el premio de la competición y el premio de la constancia que son los Puntos de Liga multiplicados por el valor indicado en la tabla + el premio fijo.
- Hay un año de plazo desde la finalización de la competición para canjear el premio. Los que no se hayan reclamado pasado el año, no se canjearán.

FINAL EXTRA:

- Del 15/07/17 al 16/07/17.
- Cuadrante online de parejas por rating.

	FINAL EXTRA
1º	400 €
2º	300 €
3º	200 €
4º	150 €
5º	120 €
6º	120 €
7º	100 €
8º	100 €
9º	80 €
10º	80 €
11º	80 €
12º	80 €

LA CARRERA PREMIUM

Tabla de puntos de “La Carrera” obtenidos en las finales online de Parejas Kers

(sólo para los jugadores PREMIUM que hayan jugado el mínimo de 5 partidas en 10 o más jornadas):

Categoría	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

Además, todos los jugadores PREMIUM que finalicen la liga habiendo jugado el mínimo de 5 partidas en 5 o más jornadas de cada vuelta, recibirán un extra de 75 puntos por finalizar cada vuelta, para la clasificación de “La Carrera”, independientemente de la posición obtenida en su grupo de liga.

PENALIZACIONES:

- Tirar por otro jugador será considerado trampa si el tiro realizado fue un acierto.
- Dar con la mano a los sectores de la diana o a cualquier dardo u objeto que hubiera en ella para conseguir un acierto será considerado trampa.
- Lanzar cualquier objeto que no sea un dardo reglamentario será considerado trampa.
- Golpear con un dardo cualquier cosa que no sea un sector de la diana o un dardo que se hubiera clavado en la misma ronda que el dardo en cuestión, podrá ser considerado trampa.
- Cualquier intento de incrementar la media apoyándose en un jugador que incumpla las normas, será considerado trampa.
- Cualquier partida con trampa será invalidada y si se reincide en este tipo de partidas puede ser motivo para expulsar al jugador de la competición.
- Interferir en la línea láser antes de soltar el dardo será considerado trampa.
- La máquina hará de árbitro respecto a las marcas que se consigan, es decir, si un dardo queda clavado en la máquina y no es contabilizado, ese dardo no será válido si en algún momento el jugador golpea ese dardo con la mano para que cuente, será considerado trampa, se permite tirar otro dardo en partidas virtuales.
- Los jugadores que no empiecen a jugar la liga con su id correcta serán penalizados y no obtendrán ningún premio.
- En caso de que fuera adelantada una jornada, los jugadores no podrán gastar en las jornadas cronológicamente anteriores a la adelantada las partidas Kers conseguidas en dicha jornada adelantada, en caso contrario dichas partidas Kers serán invalidadas.
- La organización se reserva el derecho a modificar estas normas siempre que sea única y exclusivamente para el buen funcionamiento de esta competición.

DEFINICIONES:

PARTIDAS KERS:

- Son las 5 partidas gratuitas que el jugador recibe por jornada cuando llega al máximo de 20 partidas, estas partidas Kers se pueden acumular durante todas las jornadas que se desee, solamente podrán ser gastadas una vez que se haya superado el máximo de 20 partidas de una jornada (con esto ampliamos el límite máximo de partidas por jornada a 20 partidas + todas las Kers que tengamos acumuladas) y usando el carnet de jugador Radikal. NO SE PUEDEN GASTAR LAS KERS SI NO TIENES LA TARJETA RADIKAL, para solicitarla hablar con el operador.
- También se pueden traspasar partidas Kers a otros miembros del equipo. Ejemplo: en el caso que un jugador hubiera llegado al máximo de partidas de una jornada y no tuviera más Kers, uno de sus compañeros le podría traspasar tantas partidas Kers como tuviera acumuladas para que intentará conseguir mejor media en dicho encuentro.