



Liga equipos nacional

Nivel 3

Fechas:

- Fecha LIMITE DE INSCRIPCIÓN **Domingo 16 de Septiembre**
- Fecha **INICIO** Lunes 1 de Octubre
- Se establecerá un día de juego por nivel.
- 1 Jornada de juego por semana.
- El equipo tiene que tener plena disponibilidad de jugar el día que le corresponda según su categoría

Información general:

- 10 jornadas ida y vuelta
- Grupos de 6 equipos
- Equipos de 4 jugadores con posibilidad de 2 o más suplentes previamente inscritos.

Cortes:

- Los cortes y niveles serán establecidos según inscripción.
- Las inscripciones de los equipos serán organizadas por orden de MPR y se van a establecer los grupos lo más equitativamente posible. En caso de ser necesario podríamos aplicar "hándicap".

Formato de juego:

- 4 juegos de 501 en 15" (se juega en parejas con la opción de "freeze" activada)
- 5 juegos de Cricket en 15" (cerrando los dos jugadores)

Inscripción:

- 30€ de inscripción por equipo

Premios:

¡¡¡Premios para todos los equipos!!!

No hay cuadrante final por lo que los premios serán otorgados a los equipos al final de la liga según los puntos que hayan obtenido.

-1ª posición: 220€

- 2ª posición: 120€

- 3ª posición: 60€

- 4ª, 5ª, 6ª, posición: 40€

Los premios no son transferibles ni canjeables.

Jornadas aplazadas:

Para poder aplazar una jornada de liga, el capitán del equipo deberá avisar al capitán del equipo contrario y a la organización con un mínimo de 24h de antelación.

El equipo no se podrá negar a aplazar una jornada de liga si le han avisado con 24h de antelación y tendrá que proponer tres fechas para que el equipo que desee aplazar la partida escoja. En caso de que ninguna de las tres opciones sea factible para el equipo que desea aplazar la partida, será la organización quien propondrá una fecha y hora de juego.

Si un equipo avisa con menos 24h de antelación para aplazar una jornada de liga quedara a expensas de la decisión del otro equipo.

Una jornada de liga, podrá ser aplazada siempre y cuando no haya empezado la siguiente jornada de liga.

Las jornadas de liga aplazadas, tendrán que adaptarse a las ligas o eventos que ya hayan sido programados por el operador en cada local para que no haya conflictos de máquinas disponibles.

Normativa general:

- El desconocimiento de las normas no justifica su incumplimiento.
- Los equipos inscritos en la liga oficial de Bullshooter Europa aceptan todas las normas automáticamente.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de sus normas sin previo aviso para un mejor funcionamiento de la liga.
- Los jugadores de esta competición están obligados a guardar la compostura en todos los establecimientos que participen en la competición, así como queda totalmente prohibido el mal trato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.
- La organización se reserva el derecho de admitir o expulsar a un jugador o a todo el equipo.

- En caso de cualquier conflicto, o situaciones que no estén recogidas en este reglamento, la organización tomará las medidas que crea oportunas y tendrá siempre la última palabra.
 - El jugador o los jugadores que hagan trampas o incumpla el reglamento serán expulsados de la competición juntamente con todos los miembros de su equipo. El equipo en cuestión no recibirá ningún premio ni el reembolso de la inscripción.
 - Cada equipo será representado por un capitán, dicho capitán local será el encargado de la manipulación de la máquina en cada jornada de liga y todas sus partidas.
 - La liga constará de 3 categorías. Cada equipo será asignado a la categoría que le corresponda según la suma de las medias MPR de los dos miembros principales del equipo dividido entre cuatro.
 - La media del jugador o jugadores suplentes, no puede ser superior a la media establecida por los dos jugadores principales.
 - El cambio de un jugador del equipo por el jugador suplente solo se podrá efectuar al inicio de cada enfrentamiento. Una vez empezado el enfrentamiento no será posible realizar el cambio de ninguno de los miembros del equipo.
 - Es un formato de liga Online Presencial, por lo que los jugadores tendrán que asistir el día y hora establecidos en su local de juego para poder jugar su enfrentamiento.
 - Se tolerará un máximo de 15min de retraso. A partir de los 15min de retraso se dará por perdido el enfrentamiento y se otorgará la victoria al equipo contrincante que sí se haya presentado al enfrentamiento.
 - En caso de que algún equipo no pueda jugar el día y hora establecidos, no se presente a su enfrentamiento y no haya informado a su equipo contrincante y a la organización Bullshooter Europa con un mínimo de 24h de antelación, se le dará por perdido el enfrentamiento. Otorgando la victoria al equipo contrincante.
- Si el equipo falta a más de dos encuentros, será eliminado de la liga.
- Si un equipo desea cambiar de establecimiento deberá comunicarlo a la organización, a los equipos contrarios y a su operador local con un plazo mínimo de 24h de antelación para poder subsanar dichos cambios.
 - Si el día de jornada de liga el equipo no puede jugar en su establecimiento por cualquier problema del establecimiento, el equipo perjudicado deberá informar a su equipo contrincante y a la organización con un plazo máximo de 24h de antelación para poder otorgar otro establecimiento o fecha de encuentro distinto.
 - Si un establecimiento cierra definitivamente se podrán cambiar las partidas a otro establecimiento con el consentimiento de la organización. Será necesario informar con antelación a la organización para que pueda efectuar los cambios oportunos en la máquina y el calendario.

Puntuación de la liga:

- En la liga oficial de Bullshooter Europa se puntúa por partida ganada.
- En cada jornada de liga se puede conseguir un máximo de 9 puntos y un mínimo de 0.
- En cada jornada de liga un equipo puntúa realmente los puntos que ha conseguido.
Ejemplo: Durante una jornada de liga el equipo local gana 6-2 al equipo visitante, el equipo local se suma seis puntos y el equipo visitante se suma dos puntos.
- Si durante una partida de una jornada de liga los dos equipos que se enfrentan empataran un juego el punto no será sumado para ninguno de los equipos, puesto que ninguno de los dos equipos ha ganado la partida.
- Si un equipo se retira o se le descalifica de la competición sin terminar la ronda de ida las jornadas de liga no serán puntuadas para ninguno de los equipos tanto en la ronda de ida como en la ronda de vuelta, es decir ese equipo no tiene valor en la competición.
- Si un equipo se retira o es descalificado de la competición durante la ronda de vuelta y ha finalizado la ronda de ida, se mantendrán todos los resultados de la ida y los resultados de la vuelta serán nulos para todos los equipos.
- Si al finalizar la liga se da un caso de empate, prevalece el enfrentamiento particular entre esos dos equipos ya jugado. Si aun así se sigue dando el caso de empate se disputará una jornada de desempate en una fecha y hora establecida por la organización.

Método de comunicación entre los equipos:

- La organización Bullshooter Europa, creará un grupo de “Whatsapp” para cada grupo en el que formarán parte los capitanes de cada equipo.
- Uno o varios miembros de la organización Bullshooter estará en cada grupo para moderar las conversaciones entre los capitanes y seguir el buen funcionamiento de la liga.
- La comunicación directa con la organización será mediante el grupo de Whatsapp y si es para un caso particular concreto será necesario abrir un chat privado con el miembro de la organización “staff”.
- En el calendario de enfrentamientos aparecerá el teléfono del capitán de cada equipo.

Incidencias y Sanciones:

- La organización Bullshooter Europa deberá ser notificada de cualquier tipo de incidencia que influya al buen funcionamiento de la liga.

- Si durante una jornada de liga un equipo o jugador falta al respeto hacia otro equipo tanto en la máquina como en el grupo de Whatsapp, realiza una conducta de maltrato hacia la máquina, se deberá informar a la organización y esta procederá si fuera necesario a sancionar al equipo e incluso se podría llegar a la eliminación del equipo.
- Si la organización sospecha o detecta de algún jugador o equipo que este cometiendo algún tipo de anomalía tomará las medidas necesarias y el jugador o equipo podrá ser sancionado con la anulación de un punto de partida, otorgando una jornada de liga como nula o eliminado de la competición si fuera necesario.

