Liga de equipos Primavera 2022

Fechas:

- Fecha LÍMITE DE INSCRIPCIÓN: 21/02/22
- Fecha **INICIO** Lunes 7 de Marzo
- 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 o grupo.

- Horas de juego: Entre las 21:30h

Información general:

- Liga clasificatoria para el campeonato Bullshooter Diciembre 2022
- 14 jornadas ida y vuelta
- Grupos de 8
- Equipos de 4 jugadores con posibilidad de 2 suplentes previamente inscritos.

- Inscripción: 105€ por equipo

Cortes y categorías:

- 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”.

- En caso de que durante el transcurso de la liga, un equipo supere en un 30% su promedio de inscripción, se considerará que el equipo ha hecho trampa para acceder a un grupo que no le corresponde y será eliminado de la competición sin posibilidad alguna de reclamar.

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)

Al inicio de cada grupo de juegos se podrá establecer la alineación y realizar los cambios que se requiera. Es decir, al iniciar el bloque de 4 juegos de 501, el equipo establecerá la alineación. Está se mantendrá hasta el inicio del segundo bloque de 4 juegos de Cricket, donde el equipo podrá volver a

efectuar los cambios que quiera. Al iniciar el noveno y último juego, el equipo podrá escoger libremente los dos miembros del equipo que jugarán el último de los juegos.

Fases de juego:

1a fase

En la 1a fase, los 8 equipos de cada grupo se enfrentarán en un formato round robin durante 14 jornadas donde los equipos se enfrentarán todos contra todos dos veces.

Al finalizar las 14 jornadas, los 3 equipos que hayan acumulado más puntos pasarán a ser los 3 equipos ganadores de la 1a fase ordenados de mayor a menor puntuación otorgando así la 1a, 2a y 3a posición. En caso de empate, se aplicará la normativa de empates.

2a fase

En la segunda fase, los 5 equipos restantes, se enfrentarán en un cuadrante a KO directo por grupo en un solo día (Sábado).
Los 3 equipos ganadores recibirán premio.
La fecha para jugar el cuadrante será el primer Sábado tras 15 días de haber finalizado la 1a fase.

Empates:

En caso de al finalizar la 1a fase haya dos equipos empatados por puntos, se establecerá el desempate de la siguiente forma:
1- Se sumarán los puntos en sus enfrentamientos directos. El equipo que haya obtenido más puntos deshará el empate.

Ejemplo: **Equipo A** - 40 puntos / **Equipo B** - 40 puntos
Resultados jornada 1: **Equipo A** (5 - 4) **Equipo B**
Resultados jornada 7: **Equipo B** (7 - 2) **Equipo A**
Suma de puntos de los dos enfrentamientos: **Equipo A**: 7 / **Equipo B**: 11
Desempate a favor de **Equipo B**

2- 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.

Aplazar jornadas:

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 6h de antelación.

El equipo no se podrá negar a aplazar una jornada de liga si le han avisado con 6h 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 6h de antelación para aplazar una jornada de liga quedará 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.

Un equipo no puede aplazar jornadas de liga más de tres veces en toda la liga.

Premios:

Premios calculados en grupos de 8 equipos por grupo.
En caso de que algún grupo tenga más o menos equipos, el premio variará según la cantidad de equipos en el grupo.

1a Fase:
1a Posición: Beca 400€
2a Posición: Beca 200€
3a Posición: Beca 100€

Todos los equipos que finalicen la liga, obtienen acceso al campeonato Bullshooter de Diciembre de 2022.

2a Fase:
1a Posición: 50€
2a Posición: 30€
3a Posición: 20€

Comunicación entre jugadores y la organización:

Se habilitará un grupo de whatsapp informativo con todos los capitanes de cada equipo.
En este grupo se publicará toda la información, jornadas, aplazamientos, partidos, etc… así como un documento actualizado con el teléfono de contacto de cada uno de los capitanes.
Este grupo solo será de información por lo que los jugadores no podrán escribir en él.
Los jugadores tendrán que contactar directamente con los capitanes de cada equipo en caso de que quieran aplazar un partido y acto seguido, ambos capitanes tienen que informar por Whatsapp a la organización.
En caso de que haya algún conflicto y la organización no haya sido informada, se tomarán las medidas de sanción necesarias para subsanar el problema.

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 maltrato 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 incumplan 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 consta de varios grupos. Cada equipo será asignado al grupo que le corresponda según la suma de las medias MPR de los cuatro miembros del equipo con el promedio más elevado dividido entre cuatro.

- 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 6h de antelación, se le dará por perdido el enfrentamiento. Otorgando la victoria al equipo contrincante.

<u>Si el equipo falta a más de dos encuentros, será eliminado de la liga.</u>

- 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 48h 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 6h 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.
- Los equipos no podrán tener más de tres jornadas de liga aplazadas.
- Las cámaras de la máquina (jugador y diana) tienen que estar en funcionamiento en todo momento por lo que si un equipo detecta una anomalía en una de las cámaras, tiene la obligación de avisar a la organización y a su operador para que sea reparada esa cámara.

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 suma seis puntos y el equipo visitante 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.

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 por 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 esté 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.
- Todos los partidos quedan registrados en la máquina y serán revisados por la organización en caso de que haya alguna disputa o problema.
  En caso de que se detecte algún equipo haciendo trampa, la organización tomará las medidas necesarias.

La organización se reserva el derecho de modificar o cancelar la liga en caso de que las nuevas restricciones generadas por el covid lo requieran.