



Liga de equipos Primavera 2024

Fechas:

- Fecha LÍMITE DE INSCRIPCIÓN: 10/03/24
- Fecha **INICIO**: 18/03/24
- Se establecerán dos días de juego a la semana 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.
- Hora de juego: 20:00h y 21:30h

Información general:

- 14 jornadas (Bloque 1 ida y Bloque 2 vuelta)
- Grupos de 8 (posibilidad de hacer grupos mayores o menores según participación)
- Cada nivel podrá tener varios grupos según el número de parejas inscritas en cada nivel.
- Equipos de 4 jugadores con posibilidad de 3 suplentes previamente inscritos.
- Inscripción: 100€ por equipo
- Solo se permite la inscripción de dos equipos por máquina y día de juego para evitar solapamientos y conflictos de máquina u horarios.

Categorías y días de juego:

- Nivel 1: (MPR 3.70+) Lunes / Martes
- Nivel 2: (MPR 3.11 - 3.69) Martes / Miércoles
- Nivel 3: (MPR 2.51 - 3.10) Miercoles / Jueves
- Nivel 4: (MPR 0 - 2.50) Jueves / Viernes
- El promedio del equipo se obtendrá realizando la suma del MPR de los 4 jugadores con MPR más alto dividido entre cuatro.
- En la hoja de inscripción los jugadores deberán determinar cuál de los dos días disponibles les va mejor jugar o los dos. En el caso de que no coincidan los dos equipos enfrentados en los días escogidos, se asignará el día escogido al equipo local.
- En caso de que durante el transcurso de la liga, un equipo supere en un 25% 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 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. Esta 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.

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 ganarán la liga.

En caso de empate, se aplicará la normativa de empates.

Empates:

En caso de que al finalizar la liga 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 le dará la victoria al equipo que haya obtenido un promedio más alto al finalizar la liga

Aplazar jornadas:

Para poder aplazar una jornada de liga, el capitán del equipo deberá avisar al capitán del equipo contrario y a su operador con un mínimo de 6h de antelación. Solo en caso de una urgencia de última hora se podrá aplazar el partido con menos de 6h de antelación y será la organización quien determinará si se permite o no el aplazamiento.

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. En el caso de que el equipo no se presente

a su jornada de liga el día establecido por el equipo que no ha aplazado la liga o la organización, se le otorgarán todos los puntos del enfrentamiento al equipo que no ha aplazado la liga.

Si un equipo avisa con menos 6h de antelación para aplazar una jornada de liga quedará a expensas de la decisión del otro equipo.

Un equipo no puede tener más de tres partidos de liga aplazados. En el caso de que tenga más de dos partidos aplazados será eliminado de la competición.

La fase de Round Robin se dispone en dos bloques. Bloque de ida y bloque de vuelta.

Una jornada de liga, podrá ser aplazada siempre y cuando no haya empezado el siguiente bloque de liga. En caso de que el partido no se haya jugado antes de que empiece el siguiente bloque de liga, se contabilizará como 0 - 0 para los dos equipos.

No se pueden tener más de tres partidos aplazados. En caso de que un equipo tenga más de tres partidos aplazados, será eliminado de la 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.

Todos los partidos de liga, se tienen que haber jugado antes de que finalice la última jornada de liga. De lo contrario, los partidos de liga no jugados contarán como 0 - 0.

Añadir jugadores nuevos al equipo:

Para añadir un nuevo jugador al equipo, es obligatorio avisar al operador y a la organización para que sea esta quien añada al jugador en el equipo.

Cualquier jugador añadido en la liga de forma manual sin informar al operador o a la organización está sujeto a ser eliminado y a no contabilizar los puntos de ese partido dando el partido por ganado al equipo contrincante.

Tras haber finalizado la 1a fase de la liga (fase de ida) ya no será posible añadir a un jugador nuevo en el equipo. Solo en caso de suma necesidad, el equipo contactará con su operador y la organización decidirá si es posible o no añadir a ese jugador.

Premios:

1a Posición: Beca 400€

2a Posición: Beca 240€

3a Posición: Beca 160€

Comunicación entre jugadores y la organización:

Ante cualquier conflicto, aplazamiento o duda, el capitán del equipo deberá contactar siempre con su operador.

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, el capitán del equipo que desea aplazar la liga deberá informar a su operador.

En caso de que haya algún conflicto y el operador y organización no hayan sido informados, 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.
- El jugador o jugadores que falten al respeto a la organización sea por el motivo que sea, serán expulsados de la competición así como todo el 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 su promedio.
- 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, operador 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.

Si el equipo falta a más de tres 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 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 su operador con un plazo mínimo 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.
- 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.
- En el caso de que un equipo efectúe sus partidos de liga con alguna de las cámaras apagadas, cubiertas o que no permitan el buen arbitraje de la partida, se le dará por perdido el partido de liga otorgando los puntos al equipo contrario.

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 el primer bloque de jornadas de liga no serán puntuadas para ninguno de los equipos tanto en bloque de ida como en bloque de vuelta, es decir ese equipo no tiene valor en la competición. Actualizando todos los resultados existentes a 0 - 0.
- Si un equipo se retira o es descalificado de la competición durante el bloque de vuelta y ha finalizado el primer bloque de ida, se mantendrán todos los resultados del primer bloque y los resultados del segundo bloque serán nulos para todos los equipos. Actualizando todos los resultados existentes a 0 - 0.

Incidencias y Sanciones:

- El operador del equipo deberá ser notificado 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 al operador y éste 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 así como los premios y normativa.