APURAMENTO DE PARES VIRTUAL PARA O XII OPEN INTERNATIONAL BILHAR SUL 2018

Modalidade de Jogo	Cricket / 501 Aberto/Master Out (10 rondas – 0,25€) / Burma
Preço da Inscrição	30 Pontos (Caso a equipa chegue ao fim sem faltas de comparência são devolvidos 10 pontos.)
Mecanismo do Jogo	Haverá duas fases: **1ª Fase e 2ª Fase** **<u>Fase Previa:</u>** 1. A liga será dividida da seguinte forma; **Os pares são dispostos por média (da mais alta para a mais baixa)** **Fazendo grupos de 6 pares. (1ª Fase) Existem 5 jornadas.** **O 1ª classificado apura-se directamente para o XII Open International.** **Os restantes classificados de cada grupo apuram-se para a 2ª fase.** **Na 2ª fase os pares são reajustados por mpr fazendo grupos de 6 pares.** **O 1º e 2º classificados de cada grupo apuram-se para o XII Open International.** Estes números podem ser reajustados conforme a quantidade de pares inscritos. 2. Em cada grupo existe só uma volta, as jornadas serão alternadas, começando a 1ª jornada com Cricket, a 2ª com 501 Master Out, 3ª com Burma, 4ª com Cricket, etc. 3. A divisão dos grupos é feita por M.P.R. 4. A média dos 2 MPR mais altos é que define o MPR do par. 5. Cada jogador tem que jogar no mínimo 5 jogos por jornada. Sendo que poderá fazê-los isoladamente dos outros elementos da equipa e **contando só a media dos 5 melhores jogos para a pontuação**. 6. Cada equipa deve inscrever 2 jogadores. Tem de jogar os 2 jogadores e realizar o número mínimo de partidas. 7. Não são aceites inscrições/substituições de jogadores que causem a subida de categoria do par. 8. Substituições / Transferências: (Cada uma tem o custo de 3 euros) 9. Os pares que fizerem 2 faltas de comparência numa fase, são retiradas assim como os pontos dos encontros anteriores. (Nas ultimas 2 jornadas, o par é eliminado, mas não mexe a classificação e o adversário deve jogar para pontuar) 10. A Pontuação será da seguinte forma: **Vitoria 4 pontos** **Empate 2 pontos** **Derrota 1 ponto** **Falta de Comparência 0 pontos** **Ex1:** • *Equipa A* *versus* *Equipa B* *Rui 5 MPR* *José 4 MPR* *Raul 3,5 MPR* *Berto 3 MPR* Resultado: Rui da Equipa A coloca 2 pontos para a equipa porque o melhor jogo dele é superior aos melhores jogos da equipa adversaria, enquanto o Raul coloca 1 ponto para a equipa porque o melhor jogo dele é superior ao do Berto. José da Equipa B coloca 1 ponto porque o seu melhor jogo é superior ao do Raul mas inferior ao do Rui, o Berto não coloca pontos porque o seu jogo é inferior ao dos adversarios. Resultado: • Equipa A 3 pontos • Equipa B 1 ponto **Este confronto teve como resultado Vitoria da Equipa A, Equipa A 4 pontos a Equipa B 1 ponto** **Os exemplos acima mencionados são exatamente iguais para o jogo de 501 Master Out.**

Prémios	**1ª Fase** 1º – Insc. Pares + Estadia 1 noite** + 35 pontos* **2ª Fase** 1º – Insc. Pares + Estadia 1 noite** + 30 pontos* 2º – Insc. Pares + Estadia 1 noite** + 15 pontos* *Os pontos são ajuda para transporte ** As noites são atribuidas a jogadores a mais de 40km do evento, acumulam no máximo 2 noites.
Sorteio	Sorteio de 1 inscrição de Pares pelos pares sem faltas de comparência de todos os grupos (Inscrição Pares + 1 noite**)
Horários dos Jogos	**Fase Previa:** 11. Início do Campeonato 06/07/2018 12. Campeonato de Pares virtual 13. As jornadas tem duração de 1 semana (os grupos tem varios dias de jogo) Grupos C,G,H – Sexta-feira 00.01 e termina as 23:59 de Quinta-feira. Grupo A,E,F,I – Sábado 00.01 e termina as 23:59 de Sexta-feira. Grupo B,D,J – Domingo 00.01 e termina as 23:59 de Sábado. 14. Critérios de Desempate • Maior número de Pontos • Maior número de Jogos ganhos • Maior número de Encontros/ Jornadas ganhos
Informação ao Jogador	15. O jogador (s), depois de registado, terá que efectuar os jogos no departamento de ligas – PARES V INT18."Grupo"

Reserva-se exclusivamente á Organização todas as decisões, alterações e aditamentos respeitantes a este evento ou cartaz.

É dever do jogador estar informado.