

## **LIGA NACIONAL VIRTUAL 2009/2010**

### **NORMAS DE LA COMPETICIÓN**

La Composición de los Equipos será de un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 5.

El Sistema de Competición será una liga a doble vuelta con un mínimo de 5 partidas y un máximo de 15, tomando para la puntuación de cada jugador la media de sus 5 mejores partidas.

El Sistema de Puntuación será, 3 puntos por partido ganado, 2 puntos por partido empatado y 1 punto por partido perdido.

La Clasificación que indica la diana es siempre provisional. Una vez finalizada la competición se procederá al análisis de los empates entre equipos para dictaminar las posiciones definitivas. En caso de empate en las ligas, si es entre dos equipos se considerará el enfrentamiento personal, y si es entre tres o más equipos se seguirá como primer criterio el de los enfrentamientos personales entre los equipos implicados (la clasificación se sacará de los puntos obtenidos entre ellos), si persistiera el empate se tomarían en consideración la diferencia a favor y en contra de estos mismos enfrentamientos personales (a igual diferencia sería primero el que tuviera más a favor) y el tercer criterio sería el de clasificar por la diferencia en la totalidad de los partidos de liga.

El Horario de Juego será la duración de cada jornada, que comenzará los domingos a las 20.00 horas y finalizará los viernes a las 01.00 horas (noche del jueves).

La Final Nacional Presencial para los equipos será:

- En el 1º Nivel: Cricket (cara a cara) y 501 doble out (diana 25/50).
- En el 2º Nivel: Cricket (cara a cara) y 501 doble out (diana 50/50)
- En el 3º Nivel: Por Rating en las modalidades de Cricket y 501.
- En el 4º Nivel: Por Rating en las modalidades de Cricket y 501.

En los Cambios de Composición en los equipos hay que tener en cuenta que:

- En la LIGA no se podrá sustituir ningún jugador que puntuase para el equipo y sólo se podrá fichar a algún jugador durante la 1ª vuelta siendo el límite de jugadores por equipo 5.
- En la FINAL NACIONAL PRESENCIAL sólo se podrá sustituir a un jugador por equipo y la media en Cricket y 501 del sustituto será igual o menor de la del sustituido.

Respecto al Aplazamiento de Enfrentamientos hay que considerar que:

- No se podrán aplazar partidas puesto que los jugadores tienen 5 días para jugar cada jornada.
- En caso de Avería en la línea de Internet en la máquina, se deberá avisar al operador para que a su vez lo comunique al Director Deportivo (o Administrador) y poder poner en aviso al equipo contrario, así como designar una nueva fecha.

La Exclusión de Equipos:

- Será expulsado de la competición el equipo que no finalice 3 enfrentamientos (uno o varios de sus componentes).
- Todo equipo que cometa 2 irregularidades será expulsado de la competición, siendo borrados los puntos de la vuelta en la que se esté desarrollando la liga. Se consideran irregularidades acciones tales como:
  - Darle con la mano
  - Suplantación de un jugador

Tarjeta CEPD-Radikal: Todos los integrantes de los equipos que se den de alta en la Liga Nacional Virtual tendrán la obligación de tener esta tarjeta, por tanto los datos de las inscripciones deberán estar correctos y completos. Habrá dos opciones: Sólo Tarjeta o Tarjeta + Camisero o Polo.

Alojamiento de Equipos Clasificados para la Final Presencial: Todos los equipos clasificados para las Finales Presenciales tienen dos noches de alojamiento pagado. Este alojamiento será efectivo para los integrantes de los equipos clasificados que hayan disputado un mínimo del 50% de la competición.