

VIII Campeonato Nacional Pares 2016

Fase de Apuramento

Modalidade de Jogo	Cricket e 501 Double Out
Preço da Inscrição	25 Pontos
Mecanismo do Jogo	<p>Haverá 3 fases; 1ª Fase, 2ª Fase e Finais Nacionais</p> <p>1ª Fase:</p> <p>1ª Categoria +4,5 MPR 2ª Categoria de 4 a 4,49 MPR 3ª Categoria de 3,5 a 3,99 MPR 4ª Categoria de 3 a 3,49 MPR 5ª Categoria 2,5 a 2,99 MPR 6ª Categoria 2 a 2,5 MPR 7ª Categoria -2MPR</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O jogador para participar na Fase de Apuramento tem que ter no mínimo 100 partidas em campeonatos de cricket. 2. Da 1ª Fase para as Finais Nacionais apuram-se os 2 primeiros classificados de cada Grupo. 3. O 3º, 4º e 5º classificado de cada Grupo apuram-se para a 2ª Fase. 4. Os Grupos na 1ª Fase são compostos por 8 Pares, poderá haver algumas exceções. 5. Os Grupos na 2ª Fase são compostos por 5 Pares, poderá haver algumas exceções. 6. Nas Categorias os Pares são sorteados. 7. As jornadas são alternadas e só uma volta, começando a 1ª jornada com Cricket, a 2ª com 501Double Out, 3ª com cricket, 4ª com 501Double Out e assim sucessivamente. 8. O MPR do jogador mais alto é que define o MPR do Par, o Par Feminino joga juntamente com os Pares Masculinos. 9. Cada jogador tem que jogar no mínimo 5 jogos e máximo 40 por jornada. Sendo que poderá fazer-los isoladamente dos outros elementos da equipa e contando só a media dos 5 melhores jogos para a pontuação. 10. Cada equipa deve inscrever no mínimo 2 jogadores e no máximo 3 jogadores. Podem jogar por jornada os 3 jogadores mas só contará para confronto com a equipa adversária a média dos dois melhores MPR ou P.P.D. Tem que jogar no mínimo dois jogadores e realizar o número mínimo de partidas. 11. O 3º elemento do Par pode entrar no Par até à quarta-feira da 4ª Jornada, o jogador que entra para o Par não pode ter MPR mais alto do que a categoria estabelecida. 12. O 3º elemento do Par pode ser substituído no caso de não ter feito os jogos mínimos (5 partidas/jornada) em nenhuma das jornadas até a quarta-feira da 4ª jornada. Sendo que pode ter MPR até ao limite da categoria onde o Par esta inserido. 13. A partir da 5ª Jornada da 1ª Fase, o Par que tiver 3 jogadores só pode substituir um jogador até a quarta-feira da jornada se o mesmo tiver cumprido os jogos mínimos em todas as jornadas. 14. Só pode haver uma substituição ao longo da Fase de Apuramento, que poderá ser feita na 1ª Fase ou na 2ª Fase, O jogador que entra não pode ter jogado noutro Par. 15. Os Pares que fizerem falta de comparência a 2 encontros são desclassificados e não se altera a classificação. 16. O jogador suplente só tem acesso a participar nas Finais Nacionais se jogar em mais de metade das jornadas e efetuando sempre o número mínimo de partidas. 17. A Pontuação será da seguinte forma: <ul style="list-style-type: none"> Vitoria 3 pontos Empate 2 pontos Derrota 1 ponto Falta de Comparência 0 pontos

Ex1:

• <i>Equipa A</i>	<i>versus</i>	<i>Equipa B</i>
<i>Rui 5 MPR</i>		<i>José 4 MPR</i>
<i>Raul 2 MPR</i>		<i>Berto 3 MPR</i>

Conclusão: Rui da Equipa A coloca dois pontos para a equipa porque a melhor média do jogo dele é superior á melhor média do jogo do Berto e do José, enquanto o Raul não coloca pontos para a equipa porque a melhor média de jogo dele é inferior ao do José e do Berto. O José mete um ponto para a Equipa B porque a melhor média de jogo dele é superior ao do Raul mas inferior ao do Rui, o Berto também mete um ponto porque a melhor média de jogo dele superior ao do Raul mas inferior ao do Rui.

Resultado:

- Equipa A 2 pontos
- Equipa B 2 pontos

Este confronto teve como resultado o empate, cada equipa tem 2 pontos

Ex2:

• <i>Equipa A</i>	<i>versus</i>	<i>Equipa B</i>
<i>Rui 5 MPR</i>		<i>José 4 MPR</i>
<i>Raul 3,5 MPR</i>		<i>Berto 3 MPR</i>

Resultado: Rui da Equipa A coloca dois pontos para a equipa porque a melhor média de jogo dele é superior á melhor média de jogo do Berto e do José, enquanto o Raul coloca 1 ponto para a equipa porque a melhor média de jogo dele é superior ao do Berto mas inferior ao do José. O José mete um ponto para a Equipa B porque a melhor média de jogo dele é superior ao do Raul mas inferior ao do Rui, o Berto nao mete pontos para a equipa porque a melhor média de jogo dele é inferior ao do Raul e do Rui.

Resultado:

- Equipa A 3 pontos
- Equipa B 1 pontos

Este confronto teve como resultado Vitoria da Equipa A, Equipa A 3 pontos a Equipa B 1 ponto

Ex3:

• <i>Equipa A</i>	<i>versus</i>	<i>Equipa B</i>
<i>Rui 5 MPR</i>		<i>José 6 MPR</i>
<i>Raul 2,5 MPR</i>		<i>Berto 3 MPR</i>

Resultado: Rui da Equipa A coloca 1 ponto para a equipa porque a melhor média de jogo dele é superior á melhor média do jogo do Berto mas inferior ao do José, enquanto o Raul não mete pontos para a equipa porque a melhor média de jogo dele é inferior ao do Berto e ao do José. O José mete 2 pontos para a Equipa B porque a melhor média de jogo dele é superior ao do Raul e do Rui, o Berto mete 1 ponto para a equipa porque a melhor média de jogo dele é superior ao do Raul e inferior do Rui.

Resultado:

- Equipa B 3 pontos
- Equipa A 1 pontos

Este confronto teve como resultado Vitoria da Equipa B, Equipa B 3 pontos a Equipa A 1 ponto

18. Os exemplos acima mencionados são exactamente iguais para o jogo de 501 Double Out, só o melhor P.PD. por jogador contará para confronto com os elementos da equipa adversária.

	<p><u>2ª Fase:</u></p> <p>1ª Categoria +4,5 MPR 2ª Categoria de 4 a 4,49 MPR 3ª Categoria de 3,5 a 3,99 MPR 4ª Categoria de 3 a 3,49 MPR 5ª Categoria 2,5 a 2,99 MPR 6ª Categoria 2 a 2,5 MPR 7ª Categoria -2MPR</p> <p>19. Na 2ª Fase haverá uma jornada de Cricket com duração de uma semana.</p> <p>20. A 2º fase vai se jogar em CTEAM (campeonato por equipa). Será jogada na modalidade Cricket e terá uma duração de uma semana. Cada jogador tem de jogar no mínimo 5 partidas e no máximo 40 partidas, conta para a média de cada jogador as 5 melhores partidas. A média do Par é calculada da seguinte forma: é a soma das duas médias dos 2 jogadores mais altos dividida por 2.</p> <p>Ex: <i>Par A</i> <i>versus</i> <i>Par B</i> <i>Rui 5 MPR</i> <i>José 6 MPR</i> <i>Raul 4 MPR</i> <i>Berto 4 MPR</i> <i>Equipa A – 4,5 MPR</i> <i>Equipa B – 5 MPR</i></p> <p>21. Os Pares apurados para a 2ª Fase participam nas mesmas Categorias da 1ª Fase.</p> <p>22. Apuram-se na 2ª Fase para a Finais Nacionais o 1º classificado de cada Grupo.</p> <p>23. O ponto 2, 3 e 22 são meramente estimativos e não finais. Durante a 1ª Fase é publicada a informação exata sobre o número de Pares que se apuram por Categoria.</p>
	<p><u>Fase Final:</u></p> <p>24. Será presencial á melhor de 3 partidas sendo a 1ª partida Team 501 Double Out, a 2ª partida Team Cricket, caso seja necessário, a 3º partida será Team Cricket em quadrante Duplo KO e sem ser por Rating.</p> <p>25. Os Pares apurados na 1ª Categoria jogam na 1ª Categoria, os restantes são ordenados por MPR à data de 25/11/2016</p>
Horários dos Jogos	<p><u>1ª Fase:</u></p> <p>26. Início do Campeonato 15-02-16 27. Campeonato Nacional Virtual Cricket /501 Double Out de Pares tem 7 jornadas. 28. Critérios de Desempate;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maior número de Pontos • Maior número de Jogos ganhos • Maior número de Encontros/ Jornadas ganhos • Confronto Direto • Realiza-se jogo online à melhor de 5 <p><u>2ª Fase:</u></p> <p>29. Início do Campeonato 05-04-16</p> <p><u>Fase Final:</u></p> <p>30. Nacional de Pares a 2 de Dezembro (sexta feira)</p>
Inscrições	Inscrições encerram no dia: 08-02-16
Informação ao Jogador	<p>31. O jogador (s), depois de registado, terá que efectuar os jogos no departamento de ligas/Campeonato Nacional Virtual Cricket / 501 Double Out de Pares</p> <p>32. Nas Finais Nacionais o jogador que entra tem que ter o MPR igual ou inferior ao que é substituído.</p> <p>33. Para as Finais Nacionais pode-se substituir 50% do Par. O 3º elemento não é substituído.</p> <p>34. O jogador para participar na Fase de Apuramento tem que ter no mínimo 100 partidas em campeonatos de cricket</p> <p>35. O Jogador que não tiver MPR não pode participar na fase de apuramento.</p>



Prémios	<u>Nível A</u>	
	Campeão	500 pontos + Troféu
	Vice-Campeão	300 pontos + Troféu
	3º Classificado	250 pontos + Troféu
	4º Classificado	175 pontos
	5º e 6º Classificado	125 pontos
	7º e 8º Classificado	100 pontos
	<u>Nível B</u>	
	Campeão	400 pontos + Troféu
	Vice-Campeão	260 pontos + Troféu
	3º Classificado	180 pontos + Troféu
	4º Classificado	130 pontos
	5º e 6º Classificado	100 pontos
	7º e 8º Classificado	75 pontos
	<u>Nível C</u>	
	Campeão	350 pontos + Troféu
	Vice-Campeão	250 pontos + Troféu
	3º Classificado	175 pontos + Troféu
	4º Classificado	125 pontos
	5º e 6º Classificado	80 pontos
	7º e 8º Classificado	70 pontos
	9º a 12º Classificado	50 pontos
	13º a 16º Classificado	40 pontos
	<u>Nível D</u>	
	Campeão	300 pontos + Troféu
	Vice-Campeão	200 pontos + Troféu
	3º Classificado	150 pontos + Troféu
	4º Classificado	100 pontos
5º e 6º Classificado	70 pontos	
7º e 8º Classificado	60 pontos	
9º a 12º Classificado	50 pontos	
13º a 16º Classificado	40 pontos	
<u>Nível E</u>		
Campeão	250 pontos + Troféu	
Vice-Campeão	175 pontos + Troféu	
3º Classificado	125 pontos + Troféu	
4º Classificado	80 pontos	
5º e 6º Classificado	70 pontos	
7º e 8º Classificado	60 pontos	
9º a 12º Classificado	50 pontos	
13º a 16º Classificado	40 pontos	
<u>Nível F</u>		
Campeão	200 pontos + Troféu	
Vice-Campeão	150 pontos + Troféu	
3º Classificado	100 pontos + Troféu	
4º Classificado	75 pontos	
5º e 6º Classificado	70 pontos	
7º e 8º Classificado	50 pontos	
9º a 12º Classificado	40 pontos	
13º a 16º Classificado	30 pontos	

Os casos omissos neste regulamento geral são resolvidos por deliberação conjunta da Organização.