



Regras Liga Padel God 3Q

Mix duplas desfeitas

"Todos gostamos de ganhar, mas aqui não há parvalhões"

1. Alinhamento inicial de equipas e campos em cada Mix

- 1.1. Sorteio para o campo 1 e 2 entre os 4 melhores classificados de esquerda com os 4 melhores classificados de direita da Liga, à entrada para cada Mix (Excepto no Mix 1, sorteio aberto)
- 1.2. Jogadores não incluídos no ponto 1.1 sorteados nos outros campos

2. Aquecimento e tolerância para início do Mix

- 2.1. O aquecimento funciona como tolerância para início do Mix = 5 min. Após os 5 min de tolerância o Mix começa. Quem chegar depois do início do MIX a equipa é penalizada da seguinte forma:
 - . Até 5 min do início do jogo, começa a perder 1-0
 - . Até 10 min do início do jogo, começa a perder 2-0
 - . Mais de 10 min de jogo, a equipa perde 3-0

3. Jogos de 15 min.

- 3.1. No final do tempo de jogo, os jogos terminam imediatamente ao fim do ponto em disputa. Exceção a esta regra, somente quando jogo a decorrer for decisivo para o desfecho final, quer para vitória ou empate em número de jogos ganhos
- 3.2. Em caso de empate, o desempate é efetuado com ponto de ouro. (para decidir o vencedor e atribuir os 2 Wins)
Exemplo: 3 jogos ganhos para cada equipa. A equipa que entrava a servir no jogo 7, serve para o ponto de ouro
- 3.3. A equipa que perde, em cada campo respetivo, é responsável por registar as equipas e o resultado do jogo que terminou na folha de resultados
- 3.4. Caso o jogo não termine devido a alguma situação especial, a equipa que causou a situação especial perde 3-0
- 3.5. Sempre que há dúvidas sobre a validade do ponto, bola dentro ou fora, rede ou chão, vidro ou chão, o ponto deve ser repetido.

4. No final de cada jogo as duplas são desfeitas do seguinte modo:

- 4.1. Quem está no campo 1 e ganha, mantém-se no campo 1 e joga contra o parceiro do jogo que acabaram de vencer
- 4.2. Quem está no campo 1 e perde desce campo para o campo 2 e joga contra o seu parceiro do jogo que acabaram de perder
- 4.3. Nos restantes campos, quem ganha sobe campo (rumo ao campo 1) e joga contra o seu parceiro do jogo que acabaram de vencer
- 4.4. Nos restantes campos, quem perde desce campo e joga contra o seu parceiro do jogo que acabaram de perder

5. Recuperação entre jogos de 2 min

6. No final de cada Mix, a classificação é alcançada pela quantidade de jogos ganhos. Pode haver no Mix mais de 1 jogador na mesma classificação

A classificação é obtida pelo maior número de jogos ganhos mais o bonus (1 "win" por cada vitória).

Pontos ganhos por Mix:

- 1º classificado = 8 Pts (Prémio Vaucher 1,5 horas no W Barreiro para o vencedor de cada MIX)
- 2º classificado = 7 Pts
- 3º classificado = 6 Pts
- 4º classificado = 5 Pts
- 5º classificado = 4 Pts
- 6º classificado = 3 Pts
- 7º classificado = 2 Pts
- Restantes = 1 Pts

7. Classificação da Liga

- 7.1. A classificação da Liga é obtida através da média de pontos alcançado (Pts Media = Pts / Qtd Mix jogados)
- 7.2. Para o jogador ser considerado no ranking tem de ter participação mínima de 50% de Mix jogados
- 7.3. Os jogadores com mais de 50% de Mix jogados, a cada bloco de 4 jogos é descontado o pior resultado, no final cada jogador tem de ter no mínimo 8 Mix jogados para ser elegível na Classificação. Caso exista absentismo e seja necessário recuperar resultados para atingir os 50%, serão sempre recuperados os resultados retirados mais recentes.
- 7.4. Jogadores com percentagem de Mix jogados inferior a 50%, são classificados pela maior percentagem de Mix jogados, seguido da pontuação média e depois a maior quantidade de Wins.

8. Inscrição na Liga 9€

- 8.1. Custo de cada Mix à terça-feira = 9€ (jogadores inscritos)
- 8.2. Jogadores não inscritos na Liga pagam 11€ para jogar cada Mix

9. Inscrições para cada Mix

- 9.1. As inscrições são efetuadas no grupo do whatsapp.
As inscrições para cada Mix semanal abrem sempre na quarta-feira, às 21:00. As inscrições para cada Mix são limitadas as 20 jogadores efetivos, sem limite de suplentes.
Os inscritos na liga têm prioridade sobre os não inscritos durante as primeiras 24 horas após a abertura das inscrições.
Os não inscritos na Liga podem inscrever-se desde a abertura das inscrições mas só é validada a sua posição de inscrição após 24 horas, entram se os inscritos não tiverem completado as 20 vagas, caso contrário entram para os suplentes.

10. Datas e local

- 10.1. Início da Liga a 03/09/2024 e termina a 17/12/2024 no W Padel & Tennis do Barreiro