

## **REGULAMENTO LIGA BETADINE (6ª edição)**

### **A. GERAL**

1. O jogo utilizado é o ProEvolutionSoccer 2009 na sua versão original, e será jogado na PlayStation 2.
2. As partidas serão realizadas no café Boulevard, na sede da Associação de Pais da Senhora da Hora (APSH) e no bar A Lenda do Mosquito excepcionalmente noutra local com a devida autorização da C.O. da Liga em datas indicadas no calendário fornecido.
3. As partidas de cada dia terão horários distintos, dependendo do local. Assim, geralmente será:
  - a) Café Boulevard – das 23h30 às 00h30 (3 dias de 2ª a 6ªf)
  - b) Sede da APSH – das 21h50 às 00h30 (2 dias de 2ª a 6ªf)
  - c) A Lenda do Mosquito – das 15h00 às 18h00 (sábados)
4. A Liga terá o seu início a 14 de Abril de 2009.

### **B. INSCRIÇÃO**

1. O valor da inscrição é de 17€ para os participantes da Liga 1 e de 15€ para os participantes da Liga 2. Estes valores incluem um jantar no final do torneio, com a respectiva entrega de prémios. Esta quantia terá de ser entregue à C.O. até à data do sorteio, 10 de Abril de Outubro de 2009. Com este pagamento, a inscrição fica regularizada.
2. Caso esta quantia não seja entregue até à data indicada no ponto anterior, o participante será prejudicado aquando da escolha da equipa (ver D.2).
3. A expulsão do torneio ocorrerá caso o participante não cumpra com o pagamento da inscrição até ao dia 30 de Abril de 2009.
4. O pagamento poderá ser efectuado no momento do sorteio ou entrando em contacto com a C.O. pelos telefones indicados na última página deste regulamento, de forma a combinar a via de pagamento (local e hora).
5. Os associados da Associação de Pais da Senhora da Hora (através do grupo HORA ou directamente pela APSH) que tenham pago a anuidade do corrente ano, têm um desconto de 2€.

### **C. TIPO DE COMPETIÇÃO**

1. Existirão 2 Ligas: A Liga 1 e Liga 2, sendo que a primeira apresenta-se num escalão superior à segunda.

## LIGA 1

2. A Liga 1 será constituída por 16 participantes:
  - a) Classificados entre as 1ª e a 10ª posições da edição anterior da Liga 1.
  - b) Classificados na 1ª e 2ª posições da liguilha da edição anterior.
  - c) Classificados na 1ª e 2ª posição das séries Beta e Dine da edição anterior da Liga 2.
  - d) Eventuais repescagens (ver ponto C4).
3. A Liga 1 será formada por uma única série, a uma volta.
4. Caso haja alguma desistência até à data de início do torneio por parte de um ou mais participantes indicados no ponto C2 serão repescados pela seguinte ordem:
  - a) 3º Classificado da liguilha da edição anterior
  - b) 4º Classificado da liguilha da edição anterior
  - c) 4º Melhor Classificado da Liga 2 da edição anterior
  - d) 4º Pior Classificado da Liga 2 da edição anterior
  - e) 5º Melhor Classificado da Liga 2 da edição anterior
  - f) 5º Pior Classificado da Liga 2 da edição anterior
5. No fim da Liga 1 será efectuado um playoff com os 4 primeiros classificados (ou os dois melhores classificados de cada série) jogando à melhor de 3 e 5 jogos (em caso de igualdade no fim dos 90 minutos, haverá prolongamento e se necessário a marcação de grandes penalidades), com o seguinte emparelhamento:

Meias-finais (à melhor de 3)

1º vs 4º - jogo 1  
2ª vs 3ª - jogo 2

Final (à melhor de 5)

Vencedor do jogo 1 – Vencedor do jogo 2
6. Os 4 últimos classificados da Liga 1 serão despromovidos para a Liga 2.
7. Em caso de desistência de algum participante da Liga 1 depois de ter iniciada a competição, não haverá repescagens de participantes a partir da Liga 2. Neste caso, continuam a ser despromovidos os últimos 4 classificados, incluído os desistentes (ou eliminados), até um máximo de 2.
8. Caso surjam mais de 2 desistências, os 2 últimos classificados (não contam os desistentes/eliminados) serão despromovidos.

## LIGA 2

9. A Liga 2 será constituída pelos seguintes participantes:
  - a) Classificados entre a 13<sup>a</sup> e a 16<sup>a</sup> posição da edição anterior da Liga 1.
  - b) Classificados na 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> posição da liguilha da edição anterior.
  - c) Classificados entre a 4<sup>a</sup> e 12<sup>a</sup> posições da edição anterior das séries Beta e Dine.
  - d) Novos participantes.
10. A Liga 2 será formada por 2 séries de 12 equipas, a uma volta.
11. Os 2 melhores classificados de cada uma das séries serão promovidos à Liga 1.
12. Em caso de desistência de algum participante da Liga 2 depois de iniciada a competição, poderá haver preenchimento da vaga desde que o desistente não tenha realizado mais de 2 jogos. Neste caso será substituído pelo primeiro pré-inscrito que ficou fora do lote de participantes, fazendo a totalidade dos jogos, repetindo o(s) jogo(s) que o anterior participante realizou.
13. Há a possibilidade dos 3 últimos classificados de cada série ser despromovido para a Liga 3 (caso esta seja criada na edição 7).

## LIGUILHA

14. O 11<sup>o</sup> e 12<sup>o</sup> classificado da Liga 1 e os 3<sup>os</sup> classificados de cada série da Liga 2 jogarão uma liguilha de todos contra todos a uma volta.
15. Os 2 melhores classificados desta liguilha jogarão na Liga 1 na edição 6 da Liga Betadine.

## GERAIS

16. Serão atribuídos 3 pontos à vitória, 1 ao empate e 0 à derrota. A falta de comparência será punida com 1 ponto negativo.
17. No caso de igualdade pontual final para as fases regulares, assim como para a liguilha, o desempate far-se-á pela seguinte ordem:
  - a) diferença da soma total de golos marcados e da soma total de golos sofridos
  - b) golos marcados totais
  - c) confronto directo
  - d) jogo de desempate (em caso de necessidade com prolongamento e penalties).

#### **D. ESCOLHA DE EQUIPAS**

1. Os participantes jogarão com uma equipa existente no jogo. Essas equipas serão clubes. Haverá uma lista das equipas no sorteio para consulta (“Ficha de selecção de equipa”), anexada a este regulamento, também enviada por correio electrónico.
2. A ordem de escolha das equipas far-se-á do seguinte modo (ver pontos B1, B2 e B4):
  - a) POTE 1 – participantes da Liga 1 com inscrição regularizada até ao dia do sorteio.
  - b) POTE 2 – participantes da Liga 2 com inscrição regularizada até ao dia do sorteio.
  - c) POTE 3 – participantes da Liga 1 sem inscrição regularizada até ao dia do sorteio.
  - d) POTE 4 – participantes da Liga 2 sem inscrição regularizada até ao dia do sorteio.
  - e) POTE 5 – participantes da Liga 1 que não cumpram com estipulado no ponto D.5, tal como indicado no ponto D.6, no caso de não se apresentar no sorteio
  - f) POTE 6 – participantes da Liga 2 que não cumpram com estipulado no ponto D.5, tal como indicado no ponto D.6, no caso de não se apresentar no sorteio
  - g) POTE 7 – participantes das 2 Ligas, referidos pelo ponto D.7.

Dentro de cada pote, realizar-se-á sorteio puro.
4. O sorteio das equipas realizar-se-á a 10 de Abril de 2009, no café Boulevard pelas 23h00, cujo calendário resultante será enviado por correio electrónico no dia 12 de Abril de 2009.
5. O participante que não puder apresentar-se no sorteio terá que entregar à C.O. até às 23h do dia do sorteio uma lista ordenada das equipas pretendidas (mínimo de 16 equipas no caso de participar na Liga 1 e 40 equipas na Liga 2), preenchendo a “Ficha de Selecção de equipa”, a qual envia-se conjuntamente com este regulamento.
6. Caso não proceda conforme o disposto no ponto anterior cairá no Pote 5 ou 6, conforme seja da Liga 1 ou Liga 2, sendo contactado telefonicamente para a escolha da equipa, por um dos telefones da Liga disponibilizado na última página deste regulamento.
7. Se no momento do contacto telefónico referido no ponto anterior, o participante não atender, este perderá a sua vez na escolha da equipa, caindo no Pote 7, ficando o participante na obrigação de contactar a C.O. até dia 11 de Abril de 2009 com vista à escolha da equipa, na qual fará a sua opção conforme as equipas que estejam disponíveis, nesse preciso momento, mesmo que esteja já a decorrer os sorteios dos Potes 5 ou 6.
8. Caso não contacte a C.O. conforme referido no ponto anterior até ao final do dia 11 de Abril de 2009, a sua inscrição será anulada.

## **E. MODO DE PARTIDA**

1. As partidas terão a duração de 10 minutos.
2. As condições serão Random para todas as condicionantes existentes no jogo.
3. O modo de câmara será a Panorâmica. Esta pode ser alterada por acordo dos participantes na partida.
4. Será activado a opção barra "Stamina" para melhor visualização do estado físico dos jogadores.
5. O jogador deve verificar os comandos antes de iniciar a partida. Em caso de esquecimento ou engano só poderá rectificar a situação quando a bola não estiver em jogo.
6. O jogador pode mudar sistema tático e/ou fazer substituições sempre que queira, mas apenas quando a bola não estiver em jogo.
7. Em caso de falha eléctrica o jogo será reiniciado.
8. Durante a partida, o botão Start só é utilizado nos momentos em que a bola não estiver em jogo e com o consentimento do adversário. Se o fizer sem esse consentimento o seu adversário pode requerer o reinício do jogo.
9. De forma a não se perder muito tempo na elaboração das tácticas, o participante poderá levar um cartão de memória com a táctica gravada. Em qualquer dos casos haverá um cartão de memória disponível no local dos jogos.

## **F. PRÉMIOS**

1. O vencedor da Liga 1 ganhará um prémio equivalente a um valor de 100€.
2. O vencedor da Liga 2 ganhará um prémio equivalente a um valor de 40€.
3. Haverá um prémio simbólico para o participante que tenha o melhor marcador na sua equipa, para a Liga 1 como para a Liga 2.
4. O finalista vencido da Liga 1 ganhará um prémio equivalente a um valor de 20€.

## G. DISCIPLINA

1. O participante terá que contactar pessoalmente, por sms ou chamada telefónica a C.O. até às horas indicadas no quadro abaixo, do dia do jogo nas seguintes situações:

Tipo de Contacto	Hora Limite para contacto	Situação	Procedimento
<b>Adiamento</b>	19h00	O participante não tem disponibilidade para jogar no dia previamente marcado no calendário.	Tem que comunicar a C.O. da falta de disponibilidade até à hora indicada e indicar as datas e horários possíveis depois de ter combinado com o seu adversário. A C.O. confirma o dia e hora do jogo.
<b>Aviso 1 (Local dos jogos – Boulevard)</b>	1 hora antes do início do seu jogo	O participante tem disponibilidade para jogar no dia previamente marcado no calendário mas não conseguirá estar presente no local dos jogos à hora do seu jogo. O jogo está marcado para o Boulevard.	Terá que estar presente no Boulevard até às 00h15 (pode haver situações em que já não seja possível a realização do jogo, devido à hora tardia – neste caso a CO indicará nova data)
<b>Aviso 2 (Local dos jogos – Sede da APSH)</b>	1 hora antes do início do seu jogo	O participante tem disponibilidade para jogar no dia previamente marcado no calendário mas não conseguirá estar presente no local dos jogos à hora do seu jogo. O jogo está marcado para a sede da APSH.	Tem um período de 1 hora de tolerância a partir da hora inicialmente marcada para apresentar-se na sede da APSH, sendo a hora limite em qualquer circunstância as 00h30 (pode haver situações em que já não seja possível a realização do jogo, devido à hora tardia – neste caso a CO indicará nova data)

2. Será punido com falta de comparência no caso de após ter adiado o jogo e estar completamente definido qual o dia e hora da partida, o participante não marcar presença à hora do jogo, não sendo possível pedir novo adiamento do jogo (situação também aplicável para o seu adversário).
3. No Caso de ambos os adversários não aparecerem para jogar, e não tenham procedido de acordo com o ponto G1, sofrem os dois jogadores uma falta de comparência e aumento de 3 golos sofridos.
4. Para cada horário de jogos, os participantes têm 10 minutos de tolerância. Quando ultrapasse este período desde a hora marcada no calendário, e caso não tenha avisado a CO (de acordo com o ponto G1), o participante sofrerá uma falta de comparência.
4. A soma de 3 faltas de comparência provocará a expulsão do participante do torneio. Esta expulsão determinará a anulação de todos os jogos efectuados pelo mesmo.
5. O participante cujo adversário pratique uma falta de comparência, obterá uma vitória por 3-0.
6. Os membros da C.O. não têm qualquer obrigação de avisar os participantes de que vão ter jogo. Podem fazê-lo, mas a título meramente pessoal, como acontece com qualquer outro participante.

7. Cada participante tem um limite máximo de adiamento do nº de jogos: 4 para os da Liga 1 e 3 para os da Liga 2, sendo que não poderá adiar consecutivos compreendidos num período de 3 semanas.
8. No caso de ultrapassar os limites indicados no ponto anterior, o participante não poderá adiar mais jogos, pelo que sofrerá falta de comparência, sempre que não poder apresentar-se para jogar no dia marcado.
9. Para evitar a situação referida no ponto G8, é extremamente importante e aconselhável que os participantes preencham e enviem a Ficha de Disponibilidade, que se anexa a este regulamento, de forma a que os jogos sejam marcados para dias e horas que possam jogar, assegurando assim a menor probabilidade do adiamento.
10. A Ficha de Disponibilidade será válida se enviada até 10 de Abril de 2009.

#### **H. OUTROS CONDICIONALISMOS**

1. Cada participante só poderá jogar no máximo 2 jogos por dia e nunca poderão ser consecutivos, à excepção de casos pontuais com a permissão da C.O., por motivos que se reconheçam como necessários.
2. O participante não poderá realizar partidas amigáveis caso ainda tenha jogos oficiais da Liga por realizar nesse dia.
3. No caso de existirem vários jogos marcados para um dia (jogos de calendário, jogos adiados e jogos antecipados), e estarem reunidas todas as condições para que se inicie as partidas (os 2 participantes presentes), a ordem dos jogos inicialmente marcada pode ser alterada no momento.
4. A antecipação de um jogo para um determinado dia só poderá ocorrer se a jornada relativa a esse mesmo jogo não exceder em duas, relativamente à jornada que se pratica no dia pretendido.
5. Os jogos antecipados serão autorizados em casos pontuais e essencialmente aquando de futuras ausências prolongadas de algum participante, por motivos profissionais ou outros que se apresentem realmente justificáveis, podendo alargar-se a extensão indicada no ponto anterior para mais de 2 jornadas de diferença, caso a C.O. assim o reconheça como efectivamente necessário.
6. Os jogos indicados nos dois pontos anteriores não carecem de nenhum formalismo, e essa decisão poderá acontecer mesmo no próprio dia e perto da hora de jogo se os 2 participantes assim o decidirem, e a C.O. der o seu aval.

#### **I. COMUNICAÇÕES**

1. Os resultados e classificações serão actualizados no site da Liga ([www.ligabetadine.co.nr](http://www.ligabetadine.co.nr)) nos dias seguintes aos jogos.
2. As comunicações oficiais, tais como reclamações, sugestões deverão ser enviadas para o email da Liga ([Ligabdine@gmail.com](mailto:Ligabdine@gmail.com)), ou através do fórum.

3. As comunicações oficiais (C.O. para participante(s)) serão enviadas por email, ou redigidas no site.

#### **J. PRESSUPOSTOS PARA A EDIÇÃO 7**

1. No caso de desistência de participantes que jogariam na Liga 1 na edição 7, a repescagem será efectuada de acordo com o ponto C4.

#### **K. CONTACTOS DA C.O. – Comité Organizador**

TELEFONES	
Vitor Cardoso	933 502 236
Pedro Loureiro	936 682 118
Pedro Lourenço	936 979 041
Daniel Santos	934 291 303
Jorge Marques	962 752 874
André Costa	
Nuno Rebelo	
EMAIL	
<a href="mailto:Ligabdine@gmail.com">Ligabdine@gmail.com</a>	
SITE	
<a href="http://www.ligabetadine.co.nr">www.ligabetadine.co.nr</a>	