



Liga Bullshooter Invitational Shootout 2024

Fechas:

- Fecha LÍMITE DE INSCRIPCIÓN: 11/02/24
- Fecha **INICIO** Viernes 16 de Febrero
- Día de Juego: Viernes.
- 1 Jornada de juego por semana.
- El jugador tiene que tener plena disponibilidad de jugar el día que le corresponda.
- Horas de juego: 20:30h y 21:30h

Información general:

- Liga clasificatoria para jugar las finales en Estados Unidos.
- 14 jornadas ida y vuelta
- Grupos de 8
- Liga individual
- Inscripción: 70€ por jugador

Cortes y categorías:

- Un solo nivel de juego.

Formato de juego:

- 9 juegos de 501 en 15" Open/Doble" , Diana 25/50

Fases de juego:

1a fase

En la 1a fase, los 8 jugadores de cada grupo se enfrentarán en un formato round robin durante 14 jornadas donde los equipos se enfrentarán todos contra todos dos veces.

Al final de las 14 semanas, los mejores jugadores de cada grupo (según la participación total) se clasificarán para la 2ª fase.

En caso de empate, se aplicará la normativa de empates.

2a fase

En la segunda fase, los 4 mejores equipos de cada grupo se enfrentarán en un cuadrante de KO directo.

El ganador del cuadrante ganará el viaje y una invitación para jugar en el BullShooter Invitational Shootout y la oportunidad de jugar las finales que se transmitirán por la cadena de televisión ESPN.

La fecha para jugar el cuadrante será el primer Sábado tras 15 días de haber finalizado la 1a fase.

Fecha sujeta a cambios

Empates:

En caso de al finalizar la 1a fase haya dos jugadores empatados por puntos, se establecerá el desempate de la siguiente forma:

1- Se sumarán los puntos en sus enfrentamientos directos. El jugador que haya obtenido más puntos deshará el empate.

Ejemplo: **Jugador A** - 40 puntos / **jugador B** - 40 puntos

Resultados jornada 1: **Jugador A** (5 - 4) **Jugador B**

Resultados jornada 7: **Jugador B** (7 - 2) **Jugador A**

Suma de puntos de los dos enfrentamientos: **Jugador A**: 7 / **Jugador B**: 11

Desempate a favor de **Jugador B**

2- Si aun así se sigue dando el caso de empate, el jugador con mas promedio será el ganador del desempate.

Aplazar jornadas:

Para poder aplazar una jornada de liga, el jugador que desee aplazar la partida deberá avisar al jugador contrario y a la organización con un mínimo de 6h de antelación.

El jugador contrario no se podrá negar a aplazar una jornada de liga si le han avisado con 6h de antelación y tendrá que proponer tres fechas para que el jugador que desee aplazar la partida escoja. En caso de que ninguna de las tres opciones sea factible para el jugador que desea aplazar la partida, será la organización quien propondrá una fecha y hora de juego.

Si un jugador avisa con menos 6h de antelación para aplazar una jornada de liga quedará a expensas de la decisión del otro equipo.

Una jornada de liga, podrá ser aplazada siempre y cuando no haya empezado la siguiente jornada de liga.

Las jornadas de liga aplazadas, tendrán que adaptarse a las ligas o eventos que ya hayan sido programados por el operador en cada local para que no haya conflictos de máquinas disponibles.

Un equipo no puede aplazar jornadas de liga más de tres veces en toda la liga.

Premio:

Viaje + estancia en Estados Unidos + Invitación para jugar las finales retransmitidas por el canal televisivo ESPN

Fechas: por determinar

Normativa general:

- El desconocimiento de las normas no justifica su incumplimiento.
- Los jugadores inscritos en la liga oficial de Bullshooter Europa aceptan todas las normas automáticamente.
- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de sus normas sin previo aviso para un mejor funcionamiento de la liga.
- Los jugadores de esta competición están obligados a guardar la compostura en todos los establecimientos que participen en la competición, así como queda totalmente prohibido el maltrato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.
- La organización se reserva el derecho de admitir o expulsar a un jugador o a todo el equipo.
- En caso de cualquier conflicto, o situaciones que no estén recogidas en este reglamento, la organización tomará las medidas que crea oportunas y tendrá siempre la última palabra.
- El jugador o los jugadores que hagan trampas o incumplan el reglamento serán expulsados de la competición juntamente con todos los miembros de su equipo. El equipo en cuestión no recibirá ningún premio ni el reembolso de la inscripción.
- Es un formato de liga Online presencial, por lo que los jugadores tendrán que asistir el día y hora establecidos en su local de juego para poder jugar su enfrentamiento.
- Se tolerará un máximo de 15min de retraso. A partir de los 15min de retraso se dará por perdido el enfrentamiento y se otorgará la victoria al equipo contrincante que sí se haya presentado al enfrentamiento.
- En caso de que algún equipo no pueda jugar el día y hora establecidos, no se presente a su enfrentamiento y no haya informado a su equipo contrincante y a la organización Bullshooter Europa con un mínimo de 6h de antelación, se le dará por perdido el enfrentamiento. Otorgando la victoria al equipo contrincante.

Si el equipo falta a más de dos encuentros, será eliminado de la liga.

- Si un equipo desea cambiar de establecimiento deberá comunicarlo a la organización, a los equipos contrarios y a su operador local con un plazo mínimo de 48h de antelación para poder subsanar dichos cambios.
- Si el día de jornada de liga el equipo no puede jugar en su establecimiento por cualquier problema del establecimiento, el equipo perjudicado deberá informar a su equipo contrincante y a la organización con un plazo máximo de 6h de antelación para poder otorgar otro establecimiento o fecha de encuentro distinto.
- Si un establecimiento cierra definitivamente se podrán cambiar las partidas a otro establecimiento con el consentimiento de la organización. Será necesario informar con antelación a la organización para que pueda efectuar los cambios oportunos en la máquina y el calendario.
- Los equipos no podrán tener más de tres jornadas de liga aplazadas.
- Las cámaras de la máquina (jugador y diana) tienen que estar en funcionamiento en todo momento por lo que si un equipo detecta una anomalía en una de las cámaras, tiene la obligación de avisar a la organización y a su operador para que sea reparada esa cámara.

Puntuación de la liga:

- En la liga oficial de Bullshooter Europa se puntúa por partida ganada.
- En cada jornada de liga se puede conseguir un máximo de 9 puntos y un mínimo de 0.
- En cada jornada de liga un equipo puntúa realmente los puntos que ha conseguido. Ejemplo: Durante una jornada de liga el equipo local gana 6-2 al equipo visitante, el equipo local suma seis puntos y el equipo visitante suma dos puntos.
- Si un equipo se retira o se le descalifica de la competición sin terminar la ronda de ida las jornadas de liga no serán puntuadas para ninguno de los equipos tanto en la ronda de ida como en la ronda de vuelta, es decir ese equipo no tiene valor en la competición.
- Si un equipo se retira o es descalificado de la competición durante la ronda de vuelta y ha finalizado la ronda de ida, se mantendrán todos los resultados de la ida y los resultados de la vuelta serán nulos para todos los equipos.

Incidencias y Sanciones:

- La organización Bullshooter Europa deberá ser notificada de cualquier tipo de incidencia que influya al buen funcionamiento de la liga.
- Si durante una jornada de liga un equipo o jugador falta al respeto hacia otro equipo tanto en la máquina como por Whatsapp, realiza una conducta de maltrato hacia la máquina, se deberá informar a la organización y esta procederá si fuera necesario a sancionar al equipo e incluso se podría llegar a la eliminación del equipo.
- Si la organización sospecha o detecta de algún jugador o equipo que esté cometiendo algún tipo de anomalía tomará las medidas necesarias y el jugador o equipo podrá ser sancionado con la anulación de un punto de partida, otorgando una jornada de liga como nula o eliminado de la competición si fuera necesario.
- Todos los partidos quedan registrados en la máquina y serán revisados por la organización en caso de que haya alguna disputa o problema. En caso de que se detecte algún equipo haciendo trampa, la organización tomará las medidas necesarias.

- En caso de que la máquina no detecte un dardo lanzado y clavado en la diana, el jugador deberá pulsar el botón rojo y pasar ronda. El jugador no podrá lanzar de nuevo el dardo o pulsar con la mano la diana.