



Normativa de la Competición VRS Selección para el campeonato Europeo.

I. Introducción

La Competición VRS Selección es un evento de dardos dividido en cuatro clasificatorios, cada uno con una duración de una semana. Los dos primeros clasificatorios se jugarán en la modalidad de cricket y 501 (D/D) en 15", mientras que los dos últimos se jugarán en la modalidad de cricket y 501 (O/O)13".

Al finalizar los cuatro clasificatorios, los 4 jugadores que hayan obtenido más puntos, pasarán a representar al equipo de la Selección Española en el campeonato Europeo.

El propósito de esta normativa es establecer las reglas y procedimientos para la Competición.

II. Participación y Puntuación

1. Para poder participar en la Competición, es necesario que el jugador disponga de una cuenta de Bullshooter Live y un promedio VRS MPR establecido. En el caso de que un jugador no disponga de una cuenta de Bullshooter Live, deberá crear una antes de inscribirse. Si no tiene un promedio VRS MPR establecido, deberá jugar un mínimo de 15 partidas en el VRS Open Cricket habilitado en todas las máquinas en las que la competición esté activada.

2. Para poder puntuar en cada clasificatorio, los jugadores deben completar un mínimo de 10 partidas. No existe un máximo de partidas permitidas.

3. Los jugadores competirán individualmente en cricket o 501, dependiendo del clasificatorio en el que estén participando.

4. Al finalizar las 10 partidas mínimas, se calculará el promedio MPR o PPD basado

en las 5 mejores partidas que el jugador haya realizado durante ese clasificatorio.

5. Los jugadores se clasificarán en un ranking general. Uno para Hombres y otro para Mujeres.

6. Los jugadores recibirán puntos según su posición en el ranking al final de cada clasificatorio.

7. Al finalizar los cuatro clasificatorios, los 3 jugadores (hombres) y 1 jugadora (mujer) que hayan obtenido más puntos, serán los 4 jugadores que representarán al equipo de la selección española en el campeonato Europeo (Es obligatorio haber jugado un mínimo de 3 clasificatorios).

III. Funcionamiento de las Cámaras y trampas

1. Durante todo el transcurso de la competición, las cámaras deben estar funcionando constantemente. Si un jugador está jugando en una máquina cuya cámara no funciona correctamente o deja de funcionar, esto podría resultar en la expulsión del jugador de la competición. Por este motivo, se recomienda encarecidamente que los jugadores accedan al lugar de juego con suficiente antelación para verificar si la máquina funciona correctamente. En caso contrario, deben informar al operador para que repare la máquina o proporcione una alternativa o solución adecuada. El buen funcionamiento de las cámaras es esencial para garantizar la integridad de la competición y la transparencia en el juego.

2. Cualquier jugador que sea detectado haciendo trampas en la competición, será eliminado automáticamente de la fase clasificatoria en la que esté jugando, ganando así 0 puntos en dicha fase.

IV. Disposiciones Finales

1. Cualquier disputa o controversia que surja durante la Competición será resuelta por los organizadores del evento, cuyas decisiones serán finales.

2. Los organizadores se reservan el derecho de realizar modificaciones en esta normativa si lo consideran necesario para garantizar el funcionamiento adecuado de la competición.

3. Todos los participantes deben cumplir con las reglas y regulaciones establecidas en esta normativa y mostrar respeto hacia otros jugadores y organizadores en todo momento.

Los participantes deben leer y comprender esta normativa antes de inscribirse en el evento.

