



**NORMATIVA GENERAL CAMPEONATO EUROPEO**



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### NORMATIVA GENERAL

#### **Prólogo:**

Este reglamento se basa en el sentido común y la deportividad. Ante cualquier situación no contemplada en este documento, la organización tomará la decisión que considere apropiada, la cual deberá ser acatada por todos los participantes. Estas decisiones no establecerán precedentes para futuras ediciones de este reglamento. La participación en cualquier evento organizado por la Asociación implica la aceptación y el cumplimiento de las normas establecidas en este reglamento.

#### **Medias:**

##### **Medias Generales:**

1. Solo los jugadores cuyas medias hayan sido obtenidas a través de los sistemas League Leader podrán participar en el Campeonato.

##### **Excepciones:**

- Jugadores invitados por Bullshooter Europa.
- Jugadores provenientes de áreas con un operador Bullshooter, pero que no hayan participado en la liga por alguna razón, competirán siempre en la categoría más alta.

2. La categoría de cada jugador será reflejada en su licencia Bullshooter.

3. Los operadores deben proporcionar a la organización sus credenciales de acceso al League Leader, o los archivos necesarios para realizar cualquier verificación que sea requerida.

4. Para participar en el campeonato, los jugadores deben tener como mínimo una media de 20 partidas de cricket registradas en el League Leader. Estas 20 partidas deben haberse disputado en un mínimo de 5 días diferentes, con una antigüedad máxima de un año.

##### **Reclamaciones:**

- Cualquier reclamación relacionada con las medias de un jugador debe presentarse a través del operador y estar acompañada de una fianza de 50 euros. Si la reclamación resulta válida, se reembolsará la fianza al reclamante.

**Sanciones:**

- Si la organización detecta que un jugador o su operador han falsificado alguna media, se reserva el derecho de sancionar al jugador y, si es necesario, al operador.

Esta versión mejora la claridad y la coherencia de la normativa, además de proporcionar un prólogo que establece la autoridad y el propósito del reglamento.

**Normativa para Medias de Equipos:**

1. Las competiciones por equipos se dividirán en 4 Grupos, utilizando como referencia la suma de las medias de los 4 jugadores con la media más alta.
2. Ningún equipo podrá tener más de un jugador que individualmente juegue en el Grupo inmediatamente superior. Por ejemplo, un equipo que sume en el Grupo AMATEUR B y disponga de 2 jugadores que individualmente pertenezcan al Grupo AMATEUR A, deberá competir en AMATEUR A. Asimismo, un equipo de AMATEUR B no podrá contar con jugadores de las categorías MASTER o PRO.
3. Los equipos no podrán disponer de un jugador que individualmente pertenezca a 2 o más niveles superiores.

**Normativa para el Campeonato:**

1. Todos los datos de los jugadores en los campeonatos Bullshooter serán registrados en un fichero de la organización, cumpliendo con la Ley Orgánica 15/1999 de protección de datos personales. Estos datos serán utilizados únicamente para la gestión de los compromisos derivados de la organización del campeonato. Cualquier modificación o cancelación deberá ser comunicada directamente a la organización.
2. Los campeonatos de la Asociación Deportiva Bullshooter Europa están gestionados por CompuSport, un programa web que facilita la gestión de los campeonatos Bullshooter. CompuSport agiliza y simplifica el funcionamiento de la competición, proporcionando herramientas para el seguimiento del progreso del campeonato.
3. Para participar en los campeonatos Bullshooter, los jugadores deben haber obtenido un M.P.R mínimo de 20 partidas de Cricket jugadas en ligas provinciales o europeas de Bullshooter. En caso contrario, la organización del campeonato podrá asignar un nivel superior al jugador o prohibir su participación en el campeonato.

**Gestión del Jugador:**

1. El jugador DEBE realizar dos acciones con su licencia: inscribirse (presentando su licencia) y validar los resultados en el cuadrante (entregando el acta de juego firmada por ambos jugadores o equipos).

2. El jugador PUEDE consultar o ser informado sobre su progreso en el campeonato a través del Visor de Jugador (consultando las pantallas) o mediante notificaciones push en su dispositivo móvil.

### **Otras Disposiciones:**

1. Las categorías de los campeonatos Bullshooter se dividen en PAREJAS e INDIVIDUAL, determinadas por la media más alta (M.P.R) del jugador o de la pareja.

2. Cualquier reclamación de un jugador debe realizarse a través del operador y dirigirse a la organización del campeonato.

3. Si la organización tiene evidencia de que un jugador o su operador ha falsificado su media, podrá tomar medidas disciplinarias apropiadas, incluida la expulsión del jugador del campeonato.

4. La organización se reserva el derecho de aplicar la media (M.P.R) que considere conveniente para un jugador expulsado y asignarlo a la categoría que estime adecuada en el resto de modalidades del campeonato, o en su defecto, eliminar al jugador del campeonato.

### **Inscripciones:**

1. **Equipos:** El operador de la zona preinscribirá y abonará la inscripción de los equipos. Para otras modalidades, los jugadores deben inscribirse individualmente en el campeonato.

2. **Modalidades Oficiales:** La inscripción en las modalidades oficiales del campeonato Bullshooter tendrá un costo de 30 € por jugador y modalidad, abonados por el jugador.

3. **Individual y Parejas:** Los jugadores deben inscribirse en la zona designada, pasando su licencia por el lector. El programa mostrará información relevante como nombre, ranking, categoría y eventos disponibles para la inscripción.

4. Es responsabilidad del jugador asegurarse de estar inscrito en el grupo correspondiente. Los errores en la inscripción no justificarán jugar en el grupo incorrecto y podrían resultar en sanciones.

5. Las inscripciones se cerrarán 20 minutos antes del inicio de la competición, por lo que se recomienda que los jugadores se inscriban con suficiente antelación.

6. Los jugadores pueden inscribirse en modalidades de grupos superiores al suyo, siempre y cuando no se apunten a dos grupos simultáneamente.

7. No se permitirá la inscripción en dos modalidades que coincidan en su desarrollo. En caso de coincidencia de horarios, el jugador será eliminado de una o ambas competiciones, a menos que una esté retrasada por causas justificadas.

### **Validación de Resultados en Cuadrante:**

1. Solo el ganador de cada enfrentamiento debe entregar el acta de juego firmada por ambos jugadores o equipos.
2. El programa actualizará automáticamente los resultados en el cuadrante y asignará las próximas partidas.
3. Si el perdedor entrega el acta de juego, será expulsado y se tomarán medidas disciplinarias.

### **Cuadrantes:**

1. Los cuadrantes serán automatizados y visibles en monitores de TV instalados en la sala de juego durante todo el campeonato Bullshooter.

### **Competición General:**

1. Los horarios de algunas modalidades pueden sufrir cambios de última hora. Los jugadores deben consultar el cuadrante para conocer sus horarios de juego y las máquinas asignadas.
2. Se darán tres avisos antes de considerar a un jugador como "no presentado". El primer aviso se dará al asignar la máquina, el segundo después de 10 minutos y el tercero después de 5 minutos.
3. La reiteración de avisos al mismo jugador en diferentes modalidades conllevará su expulsión del campeonato. El uso del micrófono debe ser limitado para evitar distracciones.

Aquí tienes una versión mejorada y modificada de la normativa:

### **El Juego:**

1. Los jugadores deben asegurarse de que su contrincante es el indicado en el cuadrante. Si juegan una partida no marcada en el cuadrante, esta no será válida.
2. La partida será válida una vez que esté en el segundo turno, asegurándose de que corresponde a la modalidad adecuada.
3. Si un jugador o jugadores se retiran antes o después del inicio de un evento, no tendrán derecho a reclamar el importe de la inscripción.
4. Se requiere que los jugadores utilicen dardos de punta de plástico. Las plumas deben tener un máximo de 4 alas y el dardo montado no puede exceder los 20,32 cm de longitud. Está prohibido jugar con dardos imantados o que excedan los 20 gramos de peso.

## **Reglas:**

1. Ante cualquier conflicto o duda durante una partida, esta se paralizará y se avisará a uno de los árbitros del Campeonato.
2. Para decidir quién inicia la partida, los jugadores lanzarán una moneda al aire para elegir cara o cruz. El ganador decide si lanza primero o segundo. El jugador que se acerque más al centro iniciará la partida. En caso de empate, se realizará un lanzamiento de desempate.
3. Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno y 30 segundos para lanzarlos.
4. Los jugadores pueden pisar la línea de tiro pero no traspasarla antes del lanzamiento. Se recibirán amonestaciones por infracciones repetidas.
5. Los jugadores no participantes en el turno de tiro deben mantener una distancia prudencial de 2 metros. Cualquier acción antideportiva será sancionada por la organización.
6. Si un dardo se cae antes de recorrer un metro desde la línea de tiro, se permite un nuevo lanzamiento. En caso de problemas con la puntuación, prevalece el valor asignado por la máquina.
7. Si se comete un error en la elección de la máquina, se debe llamar a un árbitro. El jugador que cometa el error no podrá volver a lanzar los dardos.
8. Si un jugador tarda en retirar los dardos y puntúa en el marcador del equipo contrario, se retrocederá la partida y se reanudará. Si el dardo marcado provoca el final de la partida, el jugador que cometió el error perderá la partida.
9. No se permiten marcas manuales de dardos. En caso de discrepancia con la máquina, se aplicarán medidas correctivas.
10. Los árbitros tomarán decisiones en situaciones no cubiertas por las reglas establecidas.
11. Si se agotan las 15 rondas, el ganador será el que marque la máquina..
12. Durante el juego, el jugador solo puede recibir instrucciones de sus compañeros de equipo o pareja de juego, con sanciones en caso de incumplimiento.
13. No se aceptarán reclamaciones una vez finalizada la partida, salvo aquellas relacionadas con el final de la misma.
14. Si una reclamación revela una anomalía en un equipo o jugador, se dará por perdido el último partido jugado antes de la reclamación, dejando los partidos anteriores sin cambios.

## **Equipos:**

### **1. Presentación de Licencias:**

- Los capitanes deben presentar las licencias e identificaciones de sus jugadores para su verificación por el capitán del equipo contrario antes del inicio de los enfrentamientos.

### **2. Determinación de Local y Visitante:**

- La determinación de quién es el equipo local y quién es el visitante se decidirá por sorteo de moneda al aire. En la partida decisiva, se lanzará un dardo de aproximación y el equipo que arrime más elegirá la disposición de los marcadores. En esta última partida, jugarán dos jugadores por marcador y el capitán podrá colocarlos según lo considere oportuno.

### **3. Cambios en Equipos:**

- Solo se permiten cambios una vez finalizado un enfrentamiento. Los jugadores que comienzan una partida deben terminarla.

## **Selecciones Nacionales:**

### **1. Formato de Competición:**

- Se formarán grupos Round Robin de 3, 4, 5 o 6 equipos. Cada equipo jugará un número determinado de partidas y los primeros clasificados de cada grupo avanzarán a la segunda fase, que será de eliminación directa.

- El sistema de juego será 501 OI/DO diana 25/50 con 4 marcadores y sistema de bloqueo. Se podrán hacer cambios de jugadores entre partidos, pero no de partida a partida. Se permite variar la posición de los jugadores dentro de un mismo partido.

- Los equipos deben incluir al menos una jugadora en cada partido, quien siempre comenzará la primera partida en su equipo.

## **Viajes y Premios:**

### **1. Viajes:**

- Los viajes conseguidos por los jugadores no son acumulativos. En caso de ganar más de un viaje al mismo destino, solo se podrá aprovechar uno de ellos.

- Si un jugador no puede acceder al viaje por cualquier motivo, debe informar a la organización con antelación. El valor del viaje no es canjeable por efectivo ni transferible.

## **Comportamiento:**

### **1. Comportamiento en la Zona de Juego:**

- Los jugadores deben mantener la compostura en la zona de juego. El maltrato de las máquinas Bullshooter Europa, la falta de respeto hacia otros jugadores o miembros de la organización, y cualquier acto de comportamiento antideportivo resultará en la expulsión del recinto de juego.

- Está prohibido el consumo de sustancias prohibidas por la ley dentro del recinto del campeonato. No se permitirá el acceso al recinto de personas con alimentos o bebidas adquiridas fuera del recinto.

## **Retransmisiones Online:**

### **1. Normas de Retransmisión:**

- Las retransmisiones en línea del evento se realizarán a través de los canales de Bullshooter, como Facebook Live.
- Las finales siempre serán retransmitidas en el escenario del evento.

### **2. Prioridad de Finales:**

- Se dará prioridad para jugar las finales de las categorías más elevadas. En caso de que dos categorías estén en fase final simultáneamente, se priorizará siempre a las categorías más elevadas.

### **3. Publicidad en Equipación:**

- No está permitido que ningún jugador lleve publicidad de otro fabricante de máquinas de dardos que no sea Arachnid / Bullshooter en su equipación.

### **4. Derechos de Imagen:**

- Los jugadores que participen en el escenario del evento ceden sus derechos de imagen a Bullshooter Europa. Asimismo, cualquier persona presente en el recinto de juego cede sus derechos de imagen a Bullshooter Europa.

## **Disposiciones Generales:**

1. Esta normativa es de aplicación obligatoria para todos los participantes del evento.
2. Cualquier infracción de estas normas puede resultar en la descalificación del competidor y otras medidas disciplinarias según lo considere apropiado el comité organizador del evento.

**LA ORGANIZACIÓN DE BULLSHOOTER EUROPA SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR LAS NORMAS SI ES POR EL BUEN DESARROLLO DE LOS CAMPEONATOS ORGANIZADOS POR ESTA ASOCIACIÓN**



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INDIVIDUAL – CRICKET

- PRO: 3.70+
- MASTER: 3.11 – 3.69
- Amateur A: 2.51 – 3.10
- Amateur B: 2.01-2.50
- Amateur C: 0 – 2.00

#### Participación en Categorías:

- Un jugador siempre tiene permitido participar en una categoría superior a la que pertenece según su media, pero no está autorizado a competir en una categoría inferior.

### PAREJAS – CRICKET

#### 1. Determinación de Categoría de Parejas

- La categoría de una pareja se determina utilizando la media más alta de los dos jugadores que la componen.

- Se aplican los cortes establecidos para la categoría individual según la media más alta de la pareja.

- Ejemplo: Si un jugador de la pareja tiene una media de 2.85 y el otro jugador tiene una media de 2.40, la pareja sería clasificada en la categoría Amateur A.

#### 2. Participación en Categorías:

- Una pareja siempre tiene permitido competir en una categoría superior a la que le correspondería según su media combinada.

### EQUIPOS – CRICKET

#### 1. Determinación de la Categoría del Equipo:

- Para determinar la categoría de un equipo, se calcula la media promedio de los cuatro jugadores con las medias más altas.

- Se utiliza el corte establecido para la categoría individual según la media promedio del equipo para determinar a qué categoría pertenece el equipo.

## **2. Restricciones de Jugadores:**

- Los equipos no pueden tener más de un jugador que individualmente juegue en el grupo inmediatamente superior al que correspondería según la media promedio del equipo.
- Además, no se permite que un equipo tenga jugadores que individualmente jueguen en dos o tres grupos superiores al que correspondería según la media promedio del equipo.

### **Ejemplo de Aplicación:**

- Un equipo que pertenece a la categoría AMATEUR B y tiene dos jugadores que individualmente pertenecen al Grupo AMATEUR A, deberá jugar en la categoría AMATEUR A.
- Del mismo modo, un equipo de la categoría AMATEUR B no puede tener jugadores de la categoría MASTER o PRO.



## INFORMACIÓN GENERAL - Indv. Cricket Pro

PROMEDIO: MPR 3.70+  
JUEGO: CRICKET / 200  
DIANA: DOBLE - 25/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y 3 PERDEDORES

### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 5, se determina el jugador que inicia centrando a Diana.
- Se contabilizan los agujeros para determinar quién comienza.
- En las partidas 2, 3 y 4, el jugador que perdió la partida anterior es quien comienza.

### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES
- PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## INFORMACION GENERAL - Indv Cricket Amat. A

PROMEDIO: MPR 2.51 - 3.10  
JUEGO: CRICKET / 200  
DIANA: DOBLE - 25/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES
- PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Indiv Cricket Master

PROMEDIO:	MPR 3.11 - 3.69
JUEGO:	CRICKET / 200
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES
- PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Indiv Cricket Amat B

PROMEDIO:	MPR 2.01 - 2.50
JUEGO:	CRICKET / 200
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES
- PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Indv Cricket Amat C

PROMEDIO:	MPR 0 - 2.00
JUEGO:	CRICKET / 200
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES
- PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Parejas X01 Pro

PROMEDIO: MPR 3.70+

JUEGO: 501 OI / DO

DIANA: 25/50

RONDAS: 15

FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **1 Jugador por marcador / 2 marcadores por equipo**
- **Sistema de bloqueo activado**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 5, se determina el jugador que inicia centrando a Diana.
- Se contabilizan los agujeros para determinar quién comienza.
- En las partidas 2, 3 y 4, el jugador que perdió la partida anterior es quien comienza.

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- EL EQUIPO GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Parejas X01 Master

PROMEDIO: MPR 3.11 - 3.69  
JUEGO: 501 DOBLE / DOBLE  
DIANA: 50/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **1 Jugador por marcador / 2 marcadores por equipo**
- **Sistema de bloqueo activado**
- **No se puede abrir en diana**
- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 CAPITANES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Parejas X01 Amat. A

PROMEDIO:	MPR 2.51- 3.10
JUEGO:	501 ABIERTO / DOBLE
DIANA:	50/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **1 Jugador por marcador / 2 marcadores por equipo**
- **Sistema de bloqueo activado**
- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 CAPITANES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## **CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER**

### **INFORMACION GENERAL - Parejas X01 Amat. B**

PROMEDIO: MPR 2.01 - 2.50

JUEGO: 501 ABIERTO / DOBLE

DIANA: 50/50

RONDAS: 15

FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **1 Jugador por marcador / 2 marcadores por equipo**
- **Sistema de bloqueo activado**
- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 CAPITANES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Parejas X01 Amat. C

PROMEDIO:	MPR 0 - 2.00
JUEGO:	501 ABIERTO / ABIERTO
DIANA:	50/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **1 Jugador por marcador / 2 marcadores por equipo**
- **Sistema de bloqueo activado**
- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 CAPITANES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACIÓN GENERAL - Selecciones

La competición de Selecciones Nacionales es un evento donde los mejores jugadores de cada país forman un equipo para competir con todos los otros países que forman parte de Bullshooter Europa.

Los operadores/representantes de cada país son los encargados de elegir a los componentes de cada selección. Estos mismos tendrán que dar previo aviso a la organización (Bullshooter Eurpa) de la selección que van a inscribir para participar en el evento. De no ser así, Bullshooter Europa se reserva el derecho a negar su participación.

### NORMAS

JUEGO: 501 OPEN IN / DOUBLE OUT  
4 MARCADORES / 2 JUGADORES POR CADA MARCADOR  
APLICA SISTEMA DE BLOQUEO

DIANA: DOBLE - 25/50

RONDAS: 15

FORMATO: GRUPOS ROUND ROBIN (DE 3 A 6 EQUIPOS)  
CUADRANTE FINAL (KO DIRECTO)

- LAS SELECCIONES ESTARÁN FORMADAS POR UN MÍNIMO DE 4 JUGADORES Y UN MÁXIMO DE 6
- EN TODAS LAS PARTIDAS, GRUPOS Y FASE FINAL, LA JUGADORA FEMENINA DE CADA SELECCIÓN ES LA QUE SALE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO QUE INICIE UNA PARTIDA CON UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA
- EN EL CASO QUE SE TENGA QUE CENTRAR, PARA DETERMINAR QUÉ EQUIPO SALE PRIMERO, LA JUGADORA FEMENINA SERÁ QUIEN CENTRE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO EN EL QUE HAYA CENTRADO UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### NORMAS (CONT.)

- EN LA FASE DE ROUND ROBIN, TODOS JUGARÁN 3 PARTIDAS
  - EN LA PARTIDA 1, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE (SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE)
  - EN LA PARTIDA 2 Y 3 SALE EL EQUIPO QUE PERDIO LA ULTIMA PARTIDA
  - CADA PARTIDA TIENE UN VALOR DE 1 PUNTO
- EN EL CUADRANTE FINAL SE JUGARÁ A MEJOR DE 5
  - EN LA PARTIDA 1 Y 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE (SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE)
  - EN LA PARTIDA 2, 3, Y 4, SALE EL PERDEDOR DE LA PARTIDA ANTERIOR
  - EN LA PARTIDA 1, SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO
  - EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
- DURANTE TODA LA COMPETICIÓN, LAS SELECCIONES TENDRÁN QUE ALINEAR 3 JUGADORES MASCULINOS Y UNA JUGADORA FEMENINA
- SE PODRÁN HACER CAMBIOS DE JUGADORES DE PARTIDO A PARTIDO, NUNCA DE PARTIDA A PARTIDA
- PARTIDA A PARTIDA, DENTRO DE UN MISMO PARTIDO, SE PODRÁ VARIAR LA POSICIÓN DE LOS JUGADORES



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Open Hammer / Nivel 1

PROMEDIO:	MPR 2.51+
JUEGO:	HAMMER CRICKET
DIANA:	SIMPLE - 50/50
RONDAS:	8
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrar Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia
- En la partida 3, el perdedor de partida 2 centra primero

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se centra a diana para determinar quién sale.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- Se tira moneda y ganador centra primero



## INFORMACION GENERAL - Open Hammer / Nivel 2

PROMEDIO: MPR 0 - 2.50  
JUEGO: HAMMER CRICKET  
DIANA: SIMPLE - 50/50  
RONDAS: 8  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrar Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia
- En la partida 3, el perdedor de partida 2 centra primero

### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se centra a diana para determinar quién sale.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- Se tira moneda y ganador centra primero



## INFORMACION GENERAL - Equipos Pro

PROMEDIO: MPR 3.70+  
JUEGO: TEAM CRICKET / 400  
DIANA: DOBLE - 25/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES | 3 POR PERDEDORES

### **\*\*Ganadores:\*\***

- Se jugará utilizando un acta de juego de 5 partidas.
- Los equipos serán responsables de recoger el acta en la mesa.
- Los capitanes de los equipos serán responsables de completar el acta con la alineación de su equipo.
- Antes de completar el acta de juego, los equipos decidirán quién será el equipo de casa, el cual saldrá primero en la partida 1, mediante un sorteo de moneda para determinar quién tira primero.
- Se contarán los agujeros para determinar quién sale.
- En la partida 5, se centrará en la diana para determinar quién sale, y nuevamente se contarán los agujeros.
- En las partidas 2, 3 y 4, el acta de juego indicará qué equipo y jugador sale primero.
- En la partida 5, el perdedor de la partida 4 centra primero.
- En las partidas 1-4, jugarán 2 jugadores por equipo, con un jugador por marcador.
- El acta de juego indicará qué jugadores participan en cada partida y el orden en el que tiran.
- En la partida 5, participarán los 4 jugadores del equipo, con 2 jugadores por marcador.
- Cada equipo decidirá en qué orden tiran sus jugadores.

### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se juega exactamente igual que por ganadores, con la excepción de que ahora se juega a mejor de 3
- Utilizar el acta de 3 partidas y no 5 para perdedores



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Equipos Master

PROMEDIO:	MPR 3.11 - 3.69
JUEGO:	TEAM CRICKET / 400
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 5 GANADORES   3 POR PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- Se jugará utilizando un acta de juego de 5 partidas.
- Los equipos serán responsables de recoger el acta en la mesa.
- Los capitanes de los equipos serán responsables de completar el acta con la alineación de su equipo.
- Antes de completar el acta de juego, los equipos decidirán quién será el equipo de casa, el cual saldrá primero en la partida 1, mediante un sorteo de moneda para determinar quién tira primero.
- Se contarán los agujeros para determinar quién sale.
- En la partida 5, se centrará en la diana para determinar quién sale, y nuevamente se contarán los agujeros.
- En las partidas 2, 3 y 4, el acta de juego indicará qué equipo y jugador sale primero.
- En la partida 5, el perdedor de la partida 4 centra primero.
- En las partidas 1-4, jugarán 2 jugadores por equipo, con un jugador por marcador.
- El acta de juego indicará qué jugadores participan en cada partida y el orden en el que tiran.
- En la partida 5, participarán los 4 jugadores del equipo, con 2 jugadores por marcador.
- Cada equipo decidirá en qué orden tiran sus jugadores.

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se juega exactamente igual que por ganadores, con la excepción de que ahora se juega a mejor de 3
- Utilizar el acta de 3 partidas y no 5 para perdedores



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Equipos Amat. A

PROMEDIO:	MPR 2.51 - 3.10
JUEGO:	TEAM CRICKET / 400
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 5 GANADORES   3 POR PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- Se jugará utilizando un acta de juego de 5 partidas.
- Los equipos serán responsables de recoger el acta en la mesa.
- Los capitanes de los equipos serán responsables de completar el acta con la alineación de su equipo.
- Antes de completar el acta de juego, los equipos decidirán quién será el equipo de casa, el cual saldrá primero en la partida 1, mediante un sorteo de moneda para determinar quién tira primero.
- Se contarán los agujeros para determinar quién sale.
- En la partida 5, se centrará en la diana para determinar quién sale, y nuevamente se contarán los agujeros.
- En las partidas 2, 3 y 4, el acta de juego indicará qué equipo y jugador sale primero.
- En la partida 5, el perdedor de la partida 4 centra primero.
- En las partidas 1-4, jugarán 2 jugadores por equipo, con un jugador por marcador.
- El acta de juego indicará qué jugadores participan en cada partida y el orden en el que tiran.
- En la partida 5, participarán los 4 jugadores del equipo, con 2 jugadores por marcador.
- Cada equipo decidirá en qué orden tiran sus jugadores.

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se juega exactamente igual que por ganadores, con la excepción de que ahora se juega a mejor de 3
- Utilizar el acta de 3 partidas y no 5 para perdedores



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Equipos Amat. B

PROMEDIO:	MPR 0 - 2.50
JUEGO:	TEAM CRICKET / 400
DIANA:	DOBLE - 25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 5 GANADORES   3 POR PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- Se jugará utilizando un acta de juego de 5 partidas.
- Los equipos serán responsables de recoger el acta en la mesa.
- Los capitanes de los equipos serán responsables de completar el acta con la alineación de su equipo.
- Antes de completar el acta de juego, los equipos decidirán quién será el equipo de casa, el cual saldrá primero en la partida 1, mediante un sorteo de moneda para determinar quién tira primero.
- Se contarán los agujeros para determinar quién sale.
- En la partida 5, se centrará en la diana para determinar quién sale, y nuevamente se contarán los agujeros.
- En las partidas 2, 3 y 4, el acta de juego indicará qué equipo y jugador sale primero.
- En la partida 5, el perdedor de la partida 4 centra primero.
- En las partidas 1-4, jugarán 2 jugadores por equipo, con un jugador por marcador.
- El acta de juego indicará qué jugadores participan en cada partida y el orden en el que tiran.
- En la partida 5, participarán los 4 jugadores del equipo, con 2 jugadores por marcador.
- Cada equipo decidirá en qué orden tiran sus jugadores.

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- Se juega exactamente igual que por ganadores, con la excepción de que ahora se juega a mejor de 3
- Utilizar el acta de 3 partidas y no 5 para perdedores



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACIÓN GENERAL - OPEN Parejas Mixtas Cricket

JUEGO: CRICKET / 200  
DIANA: DOBLE - 25/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

- PAREJAS DE 1 CHICO Y UNA CHICA / 2 JUGADORES POR MARCADOR
- LA JUGADORA FEMENINA DE CADA EQUIPO SIEMPRE ES LA QUE SALE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO QUE INICIE UNA PARTIDA CON UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA
- EN EL CASO QUE SE TENGA QUE CENTRAR, PARA DETERMINAR QUÉ EQUIPO SALE PRIMERO, LA JUGADORA FEMENINA SERÁ QUIEN CENTRE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO EN EL QUE HAYA CENTRADO UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA
- **POR GANADORES:**
- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
  - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
- EN LA PARTIDA 2, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 1 SALE
- EN LA PARTIDA 1, SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO
- EN LA PARTIDA 3, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 2 CENTRA PRIMERO
- **POR PERDEDORES:**
- SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
  - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
- SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Individual X01 Pro

PROMEDIO:	MPR 3.70+
JUEGO:	501 SINGLE / DOBLE
DIANA:	25/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 5 GANADORES Y 3 PERDEDORES

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 5, se determina el jugador que inicia centrando a Diana.
- Se contabilizan los agujeros para determinar quién comienza.
- En las partidas 2, 3 y 4, el jugador que perdió la partida anterior es quien comienza.

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

- EL JUGADOR GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL -Individual X01 Amat. A

PROMEDIO:	MPR 2.51 - 3.10
JUEGO:	501 ABIERTO / DOBLE
DIANA:	50/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL -Individual X01 Master

PROMEDIO:	MPR 3.11 - 3.69
JUEGO:	501 DOBLE / DOBLE
DIANA:	50/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **No se puede abrir en diana**
- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Individual X01 Amat. B

PROMEDIO:	MPR 2.01 - 2.50
JUEGO:	501 ABIERTO / DOBLE
DIANA:	50/50
RONDAS:	15
FORMATO:	MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL -Individual X01 Amat. C

PROMEDIO: MPR 0 - 2.00  
JUEGO: 501 ABIERTO / DOBLE  
DIANA: 50/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y 3 PERDEDORES

- **Es permitido cerrar en diana**

#### **\*\*Ganadores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia

#### **\*\*Perdedores:\*\***

- En las partidas 1 y 3, se determina quién empieza al centrarse en la Diana.
- Se cuentan los agujeros para determinar quién comienza.
- En la partida 2, el jugador que perdió la partida anterior es quien inicia.

#### **\*\*Nota importante:\*\***

EN CASO DE QUE SE TERMINEN TODAS LAS RONDAS, EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS SERÁ DECLARADO EL GANADOR.

- ES NECESARIO RELLENAR ACTA PARA CADA PARTIDO
- ANOTAR LAS MEDIAS DE CADA JUGADOR EN CADA PARTIDA
- LOS 2 JUGADORES TIENEN QUE FIRMAR EL ACTA
- EL GANADOR TIENE QUE PRESENTAR EL ACTA FIRMADA EN CUADRANTES PARA QUE EL ENFRENTAMIENTO SE DE COMO VALIDO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Triples Mixtos

JUEGO: 701 DOUBLE IN / DOUBLE OUT  
DIANA: SIMPLE - 50/50  
RONDAS: 15  
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

- NO SE PUEDE ABRIR CON DIANA PERO SI SE PERMITE CERRAR CON DIANA
- LA JUGADORA FEMENINA DE CADA EQUIPO SIEMPRE ES LA QUE SALE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO QUE INICIE UNA PARTIDA CON UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA
- EN EL CASO QUE SE TENGA QUE CENTRAR, PARA DETERMINAR QUÉ EQUIPO SALE PRIMERO, LA JUGADORA FEMENINA SERÁ QUIEN CENTRE
  - DE NO SER ASÍ, EL EQUIPO EN EL QUE HAYA CENTRADO UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARÁ POR PERDIDA ESA PARTIDA

#### **POR GANADORES:**

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
  - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
- EN LA PARTIDA 2, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 1 SALE
- EN LA PARTIDA 1, SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO
- EN LA PARTIDA 3, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 2 CENTRA PRIMERO

#### **POR PERDEDORES:**

- SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
  - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIÉN SALE
- SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - Cricket / 200

En el juego de Cricket / 200 se gana al lograr la puntuación más alta, y cerrando los números del 15-20 y la diana. Los números se cierran marcando cada uno 3 veces. Se puede puntuar en un número solo si se ha cerrado, y si su contrincante no lo tiene cerrado.

En Cricket / 200, no se puede superar la puntuación de su oponente por más de 200 puntos. Una vez se llegue al límite de 200 puntos más que su contrincante, la maquina no le sumara más puntos.

#### **Por ejemplo:**

Jugador 1 tiene 100 puntos, jugador 2 tiene 290. En este caso, si el Jugador 2 vuelve a puntuar, solo se le contabilizará 10 puntos más, ya que llegando a los 300 puntos se ha llegado al límite de 200 puntos más que su contrincante.

### NORMATIVAS

- LAS PARTIDAS DE CRICKET / 200 SIEMPRE TENDRAN UN LIMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 15
- LA DIANA EN CRICKET / 200 SIEMPRE SERÁ PARTIDA (25/50)
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE CRICKET / 200 SE LLEGA AL LÍMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERÁ AQUEL JUGADOR(ES) CON EL MARCADOR QUE TENGA MÁS PUNTOS.



## INFORMACION GENERAL - Team Cricket / 400

En el juego de Team Cricket / 400, se gana al lograr la puntuación más alta, y cerrando los 2 jugadores los números del 15-20 y la diana, cada uno en su respectivo marcador. Los números se cierran marcando cada uno 3 veces. Se puede puntuar en un número solo si se ha cerrado, y si su contrincante no lo tiene cerrado.

En Team Cricket / 400, no se puede superar la puntuación del equipo contrario por más de 400 puntos. Una vez se llegue al límite de 400 puntos más que su contrincante, la maquina no le sumara más puntos.

### **Por ejemplo:**

Jugador 1 y 3 tienen un total acumulativo de 100 puntos, jugador 2 y 4 tienen 490. En este caso, si el Jugador 2 (o 4) vuelve a puntuar, solo se le contabilizará 10 puntos más, ya que llegando a los 500 puntos se ha llegado al límite de 400 puntos más que su contrincante.

## NORMATIVAS

- PARA PODER GANAR UNA PARTIDA DE TEAM CRICKET / 400, LOS DOS MARCADORES DEL EQUIPO TIENEN QUE HABER CERRADO TODOS LOS NÚMEROS (15 AL 20 Y DIANA), Y TENER UN TOTAL DE PUNTOS MAYOR (O IGUAL) AL DEL EQUIPO CONTRARIO.
- LAS PARTIDAS DE TEAM CRICKET / 400 SIEMPRE TENDRAN UN LIMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 15
- LA DIANA EN TEAM CRICKET / 400 SIEMPRE SERÁ PARTIDA (25/50)
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE TEAM CRICKET / 400 SE LLEGA AL LÍMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERÁ EL EQUIPO QUE SUME MÁS PUNTOS ENTRE LOS DOS MARCADORES DE SU EQUIPO.



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - X01 Open In / Open Out

En el juego de X01 Open In / Open Out, los jugadores empiezan con una puntuación fija, dependiendo de la modalidad (301, 501, etc.). Los jugadores van puntuando para restar de su puntuación, con el fin de llegar a 0. El jugador que llegue primero a 0, sin pasarse, es declarado el ganador. El jugador tiene que acertar a la puntuación exacta para poder llegar a 0. Es decir, si el jugador le quedan 10 puntos y puntúa 20 con un dardo, es considerado un "BUST" y se acaba su turno y su puntuación vuelve a la que tenía al principio de esa ronda.

En X01 Open In / Open Out, los jugadores pueden abrir y cerrar una partida con cualquiera de los segmentos que puntúan en la diana.

El jugador que llegue primero a 0, sin pasarse, es declarado el ganador.

### NORMATIVAS

- LAS PARTIDAS DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SIEMPRE TENDRÁ UN LÍMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 15.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SE LLEGA AL LÍMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERÁ AQUEL JUGADOR QUE LE QUEDEN MENOS PUNTOS PARA LLEGAR A 0.
- EN LAS MODALIDADES DE X01 OPEN IN / OPEN OUT, EL VALOR DE LA DIANA NORMALMENTE ES DE 50/50.
  - PUEDE DARSE EL CASO DE QUE HAYA EVENTOS ESPECIALES DONDE SU VALOR PUEDA SER DE 25/50.
  - LOS JUGADORES TENDRÁN QUE CONFIRMAR ESTO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAL SE HAN INSCRITO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - X01 Open In / Double Out

En el juego de X01 Open In / Double Out, los jugadores empiezan con una puntuación fija, dependiendo de la modalidad (301, 501, etc.). Los jugadores van puntuando para restar de su puntuación, con el fin de llegar a 0. El jugador que llegue primero a 0, sin pasarse, es declarado el ganador. El jugador tiene que acertar a la puntuación exacta para poder llegar a 0. Es decir, si el jugador le quedan 10 puntos y puntúa 20 con un dardo, es considerado un "BUST" y se acaba su turno y su puntuación vuelve a la que tenía al principio de esa ronda.

En X01 Open In / Double Out, los jugadores pueden abrir una partida con cualquiera de los segmentos que puntúan en la diana. Para poder cerrar una partida, se tendrá que llegar a 0 acertando en uno de los segmentos dobles.

#### **Por ejemplo:**

Jugador 1 le quedan 20 puntos, para poder cerrar la partida (y ganar) se tendría que acertar al doble 10. Si el jugador diera en un 20 sencillo, sería considerado un "BUST" y se acaba su turno y su puntuación vuelve a la que tenía al principio de esa ronda.

El jugador que llegue primero a 0 acertando en un segmento doble, y sin pasarse, es declarado el ganador.

### NORMATIVAS

- DE NO SER ESPECIFICADO DE OTRA MANERA, LAS PARTIDAS DE X01 OPEN IN / DOUBLE OUT SE PUEDEN CERRAR EN DIANA
- LAS PARTIDAS DE X01 OPEN IN / DOUBLE OUT SIEMPRE TENDRÁ UN LÍMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 15.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 OPEN IN / DOUBLE OUT SE LLEGA AL LÍMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERÁ AQUEL JUGADOR QUE LE QUEDEN MENOS PUNTOS PARA LLEGAR A 0.
- EN LAS MODALIDADES DE X01 OPEN IN / DOUBLE OUT, EL VALOR DE LA DIANA NORMALMENTE ES DE 50/50.
  - PUEDE DARSE EL CASO DE QUE HAYA EVENTOS ESPECIALES DONDE SU VALOR PUEDA SER DE 25/50.
  - LOS JUGADORES TENDRÁN QUE CONFIRMAR ESTO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAN SE HAN INSCRITO



## CAMPEONATO EUROPEO BULLSHOOTER

### INFORMACION GENERAL - X01 Double In / Double Out

En el juego de X01 Double In / Double Out, los jugadores empiezan con una puntuación fija, dependiendo de la modalidad (301, 501, etc.). Los jugadores van puntuando para restar de su puntuación, con el fin de llegar a 0. El jugador que llegue primero a 0, sin pasarse, es declarado el ganador. El jugador tiene que acertar a la puntuación exacta para poder llegar a 0. Es decir, si el jugador le quedan 10 puntos y puntúa 20 con un dardo, es considerado un "BUST" y se acaba su turno y su puntuación vuelve a la que tenía al principio de esa ronda.

En X01 Double In / Double Out, los jugadores tienen que abrir una partida con cualquiera de los segmentos dobles en la diana. Para poder cerrar una partida, se tendrá que llegar a 0 acertando en uno de los segmentos dobles.

#### **Por ejemplo:**

Para abrir una partida, el jugador tiene que acertar en uno de los segmentos dobles de la diana. De no ser así, el dardo cuenta como válido y no le restará puntos a su puntuación.

Jugador 1 le quedan 20 puntos, para poder cerrar la partida (y ganar) se tendría que acertar al doble 10. Si el jugador diera en un 20 sencillo, sería considerado un "BUST" y se acaba su turno y su puntuación vuelve a la que tenía al principio de esa ronda.

El jugador que llegue primero a 0 acertando en un segmento doble, y sin pasarse, es declarado el ganador.

### NORMATIVAS

- DE NO SER ESPECIFICADO DE OTRA MANERA, LAS PARTIDAS DE X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT NO SE PUEDEN ABRIR CON DIANA
- DE NO SER ESPECIFICADO DE OTRA MANERA, LAS PARTIDAS DE X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT SE PUEDEN CERRAR EN DIANA
- LAS PARTIDAS DE X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT SIEMPRE TENDRÁ UN LÍMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 15.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT SE LLEGA AL LÍMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERÁ AQUEL JUGADOR QUE LE QUEDEN MENOS PUNTOS PARA LLEGAR A 0.
- EN LAS MODALIDADES DE X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT, EL VALOR DE LA DIANA NORMALMENTE ES DE 50/50.
  - PUEDE DARSE EL CASO DE QUE HAYA EVENTOS ESPECIALES DONDE SU VALOR PUEDA SER DE 25/50 SERÁ ENTONCES CUANDO SÍ SE PODRÁ ABRIR EN DIANA.
  - LOS JUGADORES TENDRÁN QUE CONFIRMAR ESTO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAL SE HAN INSCRITO