

GLOSARIO



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

1 - MEDIAS

1.1 CORTES DE MEDIAS

2 - INDIVIDUALES

- 2.1 INDIVIDUAL CRICKET – PRO
- 2.2 INDIVIDUAL CRICKET – FEMENINO
- 2.3 INDIVIDUAL CRICKET – MASTER
- 2.4 INDIVIDUAL CRICKET – AMATEUR. A
- 2.5 INDIVIDUAL CRICKET – AMATEUR. B

3 - PAREJAS

- 3.1 PAREJAS CRICKET – PRO
- 3.2 PAREJAS CRICKET – MASTER
- 3.3 PAREJAS CRICKET – AMATEUR. A
- 3.4 PAREJAS CRICKET – AMATEUR. B

4 - EQUIPOS

- 4.1 EQUIPOS CRICKET – PRO
- 4.2 EQUIPOS CRICKET – MASTER
- 4.3 EQUIPOS CRICKET – AMATEUR. A
- 4.4 EQUIPOS CRICKET – AMATEUR. B

5 – SELECCIONES

- 5.1 COMPETICION SELECCIONES 501
- 5.2 SELECCIONES (CONT.)

GLOSARIO



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

6 – OPEN CESTAS

6.1 OPEN CESTAS – NIVEL 1

6.2 OPEN CESTAS – NIVEL 2

7 – PROMOCIONES ESPECIALES GALAXY 3

7.1 PROMOCION G3 – VRS 30 O/O

8 – NORMAS DE JUEGO

8.1 CRICKET / 200

8.2 TEAM CRICKET / 400

8.3 X01 OPEN IN / OPEN OUT

8.4 X01 OPEN IN / DOUBLE OUT

8.5 X01 DOUBLE IN / DOUBLE OUT

9 – REGLAMENTO

9.1 REGLAMENTO OFICIAL BULLSHOOTER EUROPA

CORTES DE MEDIA



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INDIVIDUAL – CRICKET

- PRO: 3.21+
 - MASTER: 2.71 – 3.20
 - Amateur A: 2.21 – 2.70
 - Amateur B: 0 – 2.20
- Un jugador siempre tiene permitido jugar en una categoría superior a la cual pertenece, pero nunca en una categoría inferior
 - **FEMENINO:** Una jugadora puede decidir si participar en el Individual en la categoría femenina o en la categoría donde su media le permita
 - ejemplo: Una jugadora con una media de 2.35, puede decidir si participar en el individual de la categoría femenina, o en el individual de la categoría Amateur A.

PAREJAS – CRICKET

- Para determinar la categoría de una pareja, se coge la media mas alta de los 2 jugadores que forman la pareja, y se utilizan los cortes del individual
 - ejemplo: Una pareja tiene un jugador con una media de 2.85 y otro con una media de 2.40; en este caso la pareja pertenecería a la categoría MASTER
- Una pareja siempre tiene permitido jugar en una categoría superior a la cual pertenece, pero nunca en una categoría inferior

EQUIPOS – CRICKET

- Para determinar la categoría de un equipo, se coge la suma de los 4 jugadores con la media más alta y se divide por 4, después se utiliza los cortes de individual para ver a que categoría pertenece el equipo
- Los equipos, sea cual sea la suma de su media, no podrán tener mas de un jugador que individualmente juegue en el Grupo inmediatamente superior, y no podrán tener a ninguno de 2 o 3 Grupos superiores.
 - ejemplo: Un equipo que pertenezca a AMATEUR B, y disponga de 2 jugadores que individualmente pertenecen al Grupo AMATEUR A, deberá jugar en AMATEUR A. Asimismo un equipo de AMATEUR B, no podrá disponer de jugadores de la categoría MASTER o PRO.

INDIVIDUAL CKT | PRO



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 7
DIA: VIERNES
HORA: 15:00h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 500€
2. TROFEO + BECA 300€
3. TROFEO + BECA 200€
4. DIPLOMA + BECA 100€
5. DIPLOMA + BECA 50€
6. DIPLOMA + BECA 50€

NORMAS

JUEGO: CRICKET / 200
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

INDIVIDUAL CKT | FEM.



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 7
DIA: VIERNES
HORA: 15:00h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 300€
2. TROFEO + BECA 150€
3. TROFEO + BECA 75€
4. DIPLOMA + BECA 40€
5. DIPLOMA + BECA 20€
6. DIPLOMA + BECA 20€

NORMAS

JUEGO: CRICKET / 200
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

INDIVIDUAL CKT | MASTER



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 7
DIA: VIERNES
HORA: 15:30h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 400€
2. TROFEO + BECA 200€
3. TROFEO + BECA 100€
4. DIPLOMA + BECA 50€
5. DIPLOMA + BECA 25€
6. DIPLOMA + BECA 25€

NORMAS

JUEGO: CRICKET / 200
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

INDIVIDUAL CKT | AM. A



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 7
DIA: VIERNES
HORA: 16:00h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 300€
2. TROFEO + BECA 150€
3. TROFEO + BECA 75€
4. DIPLOMA + BECA 40€
5. DIPLOMA + BECA 20€
6. DIPLOMA + BECA 20€

NORMAS

JUEGO: CRICKET / 200
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

INDIVIDUAL CKT | AM. B



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 7
DIA: VIERNES
HORA: 16:30h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 200€
2. TROFEO + BECA 100€
3. TROFEO + BECA 50€
4. DIPLOMA + BECA 25€
5. DIPLOMA + BECA 15€
6. DIPLOMA + BECA 15€

NORMAS

JUEGO: CRICKET / 200
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

PAREJAS CKT | PRO



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 09
DIA: DOMINGO
HORA: 10:00h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 500€
2. TROFEO + BECA 300€
3. TROFEO + BECA 200€
4. DIPLOMA + BECA 100€
5. DIPLOMA + BECA 50€
6. DIPLOMA + BECA 50€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- 1 JUGADOR POR MARCADOR
- TIENEN QUE CERRAR TODOS LOS NUMEROS DE SU MARCADOR LOS 2 JUGADORES DEL EQUIPO PARA QUE SE PUEDA GANAR
- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

PAREJAS CKT | MASTER



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 09
DIA: DOMINGO
HORA: 10:30h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 400€
2. TROFEO + BECA 200€
3. TROFEO + BECA 100€
4. DIPLOMA + BECA 60€
5. DIPLOMA + BECA 30€
6. DIPLOMA + BECA 30€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- 1 JUGADOR POR MARCADOR
- TIENEN QUE CERRAR TODOS LOS NUMEROS DE SU MARCADOR LOS 2 JUGADORES DEL EQUIPO PARA QUE SE PUEDA GANAR
- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

PAREJAS CKT | AM. A



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 09
DIA: DOMINGO
HORA: 11:00h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 300€
2. TROFEO + BECA 150€
3. TROFEO + BECA 80€
4. DIPLOMA + BECA 40€
5. DIPLOMA + BECA 20€
6. DIPLOMA + BECA 20€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- 1 JUGADOR POR MARCADOR
- TIENEN QUE CERRAR TODOS LOS NUMEROS DE SU MARCADOR LOS 2 JUGADORES DEL EQUIPO PARA QUE SE PUEDA GANAR
- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

PAREJAS CKT | AM. B



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 09
DIA: DOMINGO
HORA: 11:30h
Inscripción: 25€ (incluido con pack de inscripciones)

PREMIOS

1. TROFEO + BECA 200€
2. TROFEO + BECA 100€
3. TROFEO + BECA 50€
4. DIPLOMA + BECA 30€
5. DIPLOMA + BECA 20€
6. DIPLOMA + BECA 20€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES Y PERDEDORES

- 1 JUGADOR POR MARCADOR
- TIENEN QUE CERRAR TODOS LOS NUMEROS DE SU MARCADOR LOS 2 JUGADORES DEL EQUIPO PARA QUE SE PUEDA GANAR
- EN LA PARTIDA 1 Y 3, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN 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

EQUIPOS CKT | PRO



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 08
DIA: SABADO
HORA: 10:00h
Inscripción: GESTIONADO/PAGADO POR EL OPERADOR DE LOS EQUIPOS

PREMIOS

1. TROFEO + CAMPEONATO INTERNACIONAL BULLSHOOTER
2. TROFEO + BECA 250€
3. TROFEO + BECA 150€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y PERDEDORES

- SE JUGARA UTILIZANDO EL ACTA DE JUEGO DE 5 PARTIDAS
 - LOS EQUIPOS SON LOS ENCARGADOS DE RECOGER EL ACTA EN MESA
 - LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS SERAN LOS ENCARGADOS DE RELLENAR EL ACTA CON LA ALINEACION DE SU EQUIPO
- ANTES DE RELLENAR EL ACTA DE JUEGO, LOS EQUIPOS CENTRARAN PARA VER QUIEN SERA EL EQUIPO DE CASA, EL CUAL SALDRA PRIMERO EN LA PARTIDA 1
 - SE TIRA MONEDA PARA VER QUIEN CENTRA PRIMERO
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 2,3, y 4, EL ACTA DE JUEGO INDICA QUE EQUIPO Y JUGADOR SALE PRIMERO
- EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
- EN LAS PARTIDAS 1-4, JUGARAN 2 JUGADORES POR EQUIPO,
 - 1 JUGADOR POR MARCADOR
 - EL ACTA DE JUEGO INIDICARA QUE JUGADORES PARTICIPAN EN CADA PARTIDA, Y EL ORDEN EN EL QUE SE TIRA
- EN LA PARTIDA 5, PARTICIPAN LOS 4 JUGADORES DEL EQUIPO
 - 2 JUGADORES POR MARCADOR
 - CADA EQUIPO DECIDE EN QUE ORDEN TIRA SU EQUIPO

EQUIPOS CKT | MASTER



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 08
DIA: SABADO
HORA: 10:30h
Inscripción: GESTIONADO/PAGADO POR EL OPERADOR DE LOS EQUIPOS

PREMIOS

1. TROFEO + CAMPEONATO INTERNACIONAL BULLSHOOTER
2. TROFEO + BECA 200€
3. TROFEO + BECA 100€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y PERDEDORES

- SE JUGARA UTILIZANDO EL ACTA DE JUEGO DE 5 PARTIDAS
 - LOS EQUIPOS SON LOS ENCARGADOS DE RECOGER EL ACTA EN MESA
 - LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS SERAN LOS ENCARGADOS DE RELLENAR EL ACTA CON LA ALINEACION DE SU EQUIPO
- ANTES DE RELLENAR EL ACTA DE JUEGO, LOS EQUIPOS CENTRAN PARA VER QUIEN SERA EL EQUIPO DE CASA, EL CUAL SALDRA PRIMERO EN LA PARTIDA 1
 - SE TIRA MONEDA PARA VER QUIEN CENTRA PRIMERO
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 2,3, y 4, EL ACTA DE JUEGO INDICA QUE EQUIPO Y JUGADOR SALE PRIMERO
- EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
- EN LAS PARTIDAS 1-4, JUGARAN 2 JUGADORES POR EQUIPO,
 - 1 JUGADOR POR MARCADOR
 - EL ACTA DE JUEGO INIDICARA QUE JUGADORES PARTICIPAN EN CADA PARTIDA, Y EL ORDEN EN EL QUE SE TIRA
- EN LA PARTIDA 5, PARTICIPAN LOS 4 JUGADORES DEL EQUIPO
 - 2 JUGADORES POR MARCADOR
 - CADA EQUIPO DECIDE EN QUE ORDEN TIRA SU EQUIPO

EQUIPOS CKT | AM. A



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 08
DIA: SABADO
HORA: 11:00h
Inscripción: GESTIONADO/PAGADO POR EL OPERADOR DE LOS EQUIPOS

PREMIOS

1. TROFEO + CAMPEONATO EUROPEO + BECA 50€
2. TROFEO + BECA 200€
3. TROFEO + BECA 100€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y PERDEDORES

- SE JUGARA UTILIZANDO EL ACTA DE JUEGO DE 5 PARTIDAS
 - LOS EQUIPOS SON LOS ENCARGADOS DE RECOGER EL ACTA EN MESA
 - LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS SERAN LOS ENCARGADOS DE RELLENAR EL ACTA CON LA ALINEACION DE SU EQUIPO
- ANTES DE RELLENAR EL ACTA DE JUEGO, LOS EQUIPOS CENTRAN PARA VER QUIEN SERA EL EQUIPO DE CASA, EL CUAL SALDRA PRIMERO EN LA PARTIDA 1
 - SE TIRA MONEDA PARA VER QUIEN CENTRA PRIMERO
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 2,3, y 4, EL ACTA DE JUEGO INDICA QUE EQUIPO Y JUGADOR SALE PRIMERO
- EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
- EN LAS PARTIDAS 1-4, JUGARAN 2 JUGADORES POR EQUIPO,
 - 1 JUGADOR POR MARCADOR
 - EL ACTA DE JUEGO INIDICARA QUE JUGADORES PARTICIPAN EN CADA PARTIDA, Y EL ORDEN EN EL QUE SE TIRA
- EN LA PARTIDA 5, PARTICIPAN LOS 4 JUGADORES DEL EQUIPO
 - 2 JUGADORES POR MARCADOR
 - CADA EQUIPO DECIDE EN QUE ORDEN TIRA SU EQUIPO

EQUIPOS CKT | AM. B



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 08
DIA: SABADO
HORA: 11:30h
Inscripción: GESTIONADO/PAGADO POR EL OPERADOR DE LOS EQUIPOS

PREMIOS

1. TROFEO + CAMPEONATO EUROPEO + BECA 50€
2. TROFEO + BECA 150€
3. TROFEO + BECA 50€

NORMAS

JUEGO: TEAM CRICKET / 400
DIANA: DOBLE - 25/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 5 GANADORES Y PERDEDORES

- SE JUGARA UTILIZANDO EL ACTA DE JUEGO DE 5 PARTIDAS
 - LOS EQUIPOS SON LOS ENCARGADOS DE RECOGER EL ACTA EN MESA
 - LOS CAPITANES DE LOS EQUIPOS SERAN LOS ENCARGADOS DE RELLENAR EL ACTA CON LA ALINEACION DE SU EQUIPO
- ANTES DE RELLENAR EL ACTA DE JUEGO, LOS EQUIPOS CENTRAN PARA VER QUIEN SERA EL EQUIPO DE CASA, EL CUAL SALDRA PRIMERO EN LA PARTIDA 1
 - SE TIRA MONEDA PARA VER QUIEN CENTRA PRIMERO
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
 - SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE
- EN LA PARTIDA 2,3, y 4, EL ACTA DE JUEGO INDICA QUE EQUIPO Y JUGADOR SALE PRIMERO
- EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
- EN LAS PARTIDAS 1-4, JUGARAN 2 JUGADORES POR EQUIPO,
 - 1 JUGADOR POR MARCADOR
 - EL ACTA DE JUEGO INIDICARA QUE JUGADORES PARTICIPAN EN CADA PARTIDA, Y EL ORDEN EN EL QUE SE TIRA
- EN LA PARTIDA 5, PARTICIPAN LOS 4 JUGADORES DEL EQUIPO
 - 2 JUGADORES POR MARCADOR
 - CADA EQUIPO DECIDE EN QUE ORDEN TIRA SU EQUIPO



SELECCIONES

CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 8
DIA: VIERNES
HORA: 20:00h

La competición de Selecciones Provinciales es un evento donde los mejores jugadores de cada provincia forman un equipo para competir con todas las otras provincias que forman parte de Bullshooter España.

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

PREMIOS

1.2 PLACA + BECA 300€
1.3 PLACA + BECA 200€
1.4 PLACA + BECA 100€

Todo jugador(a) que forme parte de una selección, y participe en el desfile de selecciones, recibirá una medalla conmemorativa.

NORMAS

- JUEGO: 501 DOUBLE IN / DOUBLE OUT
4 MARCADORES / 2 JUGADORES POR CADA MARCADOR
APLICA SISTEMA DE BLOQUEO
- DIANA: SENCILLA - 50/50
- RONDAS: 20
- FORMATO: GRUPOS ROUND ROBIN (DE 3 A 6 EQUIPOS)
CUADRANTE FINAL (KO DIRECTO)
8. LAS SELECCIONES ESTARAN FORMADAS POR UN MINIMO DE 4 JUGADORES Y UN MAXIMO DE 6
 9. EN TODAS LAS PARTIDAS, GRUPOS Y FASE FINAL, LA JUGADORA FEMENINA DE CADA SELECCION ES LA QUE SALE
 - 9.1 DE NO SER ASI, EL EQUIPO QUE INICIE UNA PARTIDA CON UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARA POR PERDIDA ESA PARTIDA
 10. EN EL CASO QUE SE TENGA QUE CENTRAR, PARA DETERMINAR QUE EQUIPO SALE PRIMERO, LA JUGADORA FEMENINA SERA QUIEN CENTRE
 - 10.1 DE NO SER ASI, EL EQUIPO EN EL QUE HAYA CENTRADO UN JUGADOR MASCULINO, SE LE DARA POR PERDIDA ESA PARTIDA

SELECCIONES



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

NORMAS (CONT.)

11. EN LA FASE DE ROUND ROBIN, TODOS JUGARAN 3 PARTIDAS
 - 11.1 EN LA PARTIDA 1, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE (SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE)
 - 11.2 EN LA PARTIDA 2 Y 3 SALE EL EQUIPO QUE PERDIO LA ULTIMA PARTIDA
 - 11.3 CADA PARTIDA TIENE UN VALOR DE 1 PUNTO
12. EN EL CUADRANTE FINAL SE JUGARA A MEJOR DE 5
 - 12.1 EN LA PARTIDA 1 Y 5, SE CENTRA A DIANA PARA DETERMINAR QUIEN SALE
(SE CUENTAN AGUJEROS PARA DETERMINAR QUIEN SALE)
 - 12.2 EN LA PARTIDA 2, 3, Y 4, SALE EL PERDEDOR DE LA PARTIDA ANTERIOR
 - 12.3 EN LA PARTIDA 1, SE TIRA MONEDA Y EL GANADOR CENTRA PRIMERO
 - 12.4 EN LA PARTIDA 5, EL PERDEDOR DE LA PARTIDA 4 CENTRA PRIMERO
13. DURANTE TODA LA COMPETICIÓN, LAS SELECCIONES TENDRAN QUE ALINEAR 3 JUGADORES MASCULINOS Y UNA JUGADORA FEMENINA
14. SE PODRAN HACER CAMBIOS DE JUGADORES DE PARTIDO A PARTIDO, NUNCA DE PARTIDA A PARTIDA
15. PARTIDA A PARTIDA, DENTRO DE UN MISMO PARTIDO, SE PODRA VARIAR LA POSICION DE LOS JUGADORES

OPEN CESTAS | NIV. 1



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 08
DIA: SABADO
HORA: 19:00h
Inscripción: 10€ (**NO** incluido con pack de inscripciones)

***PARA JUGADORES CON UNA MEDIA DE 2.51 MPR +**

PREMIOS

1. CESTA DE NAVIDAD GRANDE
2. CESTA DE NAVIDAD MEDIANA
3. CESTA DE NAVIDAD PEQUEÑA

NORMAS

JUEGO: 501 DOUBLE IN / DOUBLE OUT
DIANA: SIMPLE - 50/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

POR GANADORES:

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

OPEN CESTAS | NIV. 2



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 9
DIA: SABADO
HORA: 20:00h
Inscripción: 10€ (**NO** incluido con pack de inscripciones)

***PARA JUGADORES CON UNA MEDIA DE 0 A 2.50 MPR**

PREMIOS

- 1- CESTA DE NAVIDAD GRANDE
- 2- CESTA DE NAVIDAD MEDIANA
- 3- CESTA DE NAVIDAD PEQUEÑA

NORMAS

JUEGO: 501 OPEN IN / DOUBLE OUT
DIANA: SIMPLE - 50/50
RONDAS: 20
FORMATO: MEJOR DE 3 GANADORES / 1 JUEGO PERDEDORES

POR GANADORES:

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

PROMO G3 | VRS 301



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

FECHA: DICIEMBRE 07 A 09
DIA: VIERNES A DOMINGO
HORA: TODO EL DIA
Inscripción: 1€ / partida

PREMIOS

1. CESTA DE NAVIDAD GRANDE

NORMAS

JUEGO: 301 O/O
DIANA: SIMPLE - 50/50
RONDAS: 10

- EL JUGADOR TIENE 10 RONDAS PARA ACUMULAR LA MAYOR MEDIA POSIBLE
- EL JUGADOR TIENEN EL DERECHO DE INTENTAR LAS VECES QUE QUIERA, PAGANDO 1€ POR INTENTO (PARTIDA DE 301)
- SOLO SERAN VALIDAS LAS PARTIDAS Y PUNTUACIONES QUE SE LOGREN EN LA MAQUINA DESIGNADA PARA LA PROMOCION G3
- ES NECESARIO ENTRAR CON SU CUENTA DE BULLSHOOTER LIVE MEDIANTE SU HOTBUTTON O LA APP DE BULLSHOOTER Y EL CODIGO QR

NORMAS CKT. 200



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

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 numero 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 contabilizara 10 puntos mas, 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 20
- LA DIANA EN CRICKET / 200 SIEMPRE SERA PARTIDA (25/50)
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE CRICKET / 200 SE LLEGA AL LIMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERA AQUEL JUGADOR(ES) CON EL MARCADOR QUE TENGA LA MEDIA (MPR) MAS ALTA

NORMAS TEAM CKT. 400



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

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 NUMEROS (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 20
- LA DIANA EN TEAM CRICKET / 400 SIEMPRE SERA PARTIDA (25/50)
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE TEAM CRICKET / 400 SE LLEGA AL LIMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERA EL EQUIPO QUE SUME MAS MEDIA (MPR) ENTRE LOS DOS MARCADORES DE SU EQUIPO.

NORMAS X01 OPEN / OPEN



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

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 TENDRAN UN LIMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 20.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SE LLEGA AL LIMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERA 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 TENDRAN QUE CONFIRMAR ESTEO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAN SE HAN INSCRITO

NORMAS X01 OPEN / DOBLE



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

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 ESPECICADO DE OTRA MANERA, LAS PARTIDAS DE X01 OPEN IN / DOUBLE OUT SE PUEDEN CERRAR EN DIANA
- LAS PARTIDAS DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SIEMPRE TENDRAN UN LIMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 20.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SE LLEGA AL LIMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERA 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 TENDRAN QUE CONFIRMAR ESTEO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAN SE HAN INSCRITO

NORMAS X01 DOUBLE / DOUBLE



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

INFORMACION GENERAL

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 un de los segmentos dobles de ella 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 OPEN IN / OPEN OUT SIEMPRE TENDRAN UN LIMITE DE RONDAS ESTABLECIDO EN 20.
- SI EN ALGUNA PARTIDA DE X01 OPEN IN / OPEN OUT SE LLEGA AL LIMITE DE RONDAS, EL GANADOR SERA 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 TENDRAN QUE CONFIRMAR ESTO ANTES DE ARRANCAR EL EVENTO AL CUAL SE HAN INSCRITO

NORMATIVA GENERAL



CAMPEONATO NACIONAL BULLSHOOTER

NORMATIVA GENERAL

EL DESCONOCIMIENTO DE DICHAS NORMAS NO JUSTIFICARA SU INCUMPLIMIENTO.

❖ PROLOGO

- Este reglamento está basado en el sentido común y la deportividad, ante cualquier situación que no esté estipulada en dicho reglamento, la organización tomara la decisión que crea oportuna, que deberá ser acatada por todos. Dichas decisiones no crearan precedente para futuros artículos de este reglamento.
- La participación en cualquier evento organizado por la Asociación trae consigo la aceptación y el cumplimiento de las normas de este reglamento

❖ MEDIAS

➤ MEDIAS GENERAL

- Todos los jugadores cuyas medias no hayan sido obtenidas por los sistemas League Leader no podrán participar en el Campeonato
- Excepciones:
 - Jugadores invitados por Bullshooter Europe
 - Jugadores de zonas con un operador Bullshooter pero que no han jugado liga por cualquier razón jugarán siempre en la categoría más alta!
- La categoría de cada jugador viene reflejada en su licencia Bullshooter.
- Los operadores deben poner a disposición de la organización sus claves de entrada al League Leader, o los archivos para poder hacer cualquier comprobación que sea necesaria.
- Para poder participar en el campeonato los jugadores tienen que tener como mínimo la media de 15 partidas en League Leader, y estas 15 partidas deben de haberse disputado en al menos 5 días diferentes.
- Cualquier reclamación que deba hacerse por sospechas de la media de algún jugador, deberá realizarse vía operador y previa fianza de 50 euros, si el reclamante tiene razón en su reclamación se le serán devueltos los 50 euros.

➤ MEDIAS EQUIPOS

- Las competiciones por equipos en Categoría Masculina se dividirán en 4 Grupos. Se empleara como referencia la suma de los 4 jugadores con la media más alta.
- Los equipos, sea cual sea la suma de su media, no podrán tener más de un jugador que individualmente juegue en el Grupo inmediatamente superior.
Ejemplo, un equipo que sume Grupo AMATEUR B y disponga de 2 jugadores que individualmente pertenecen al Grupo AMATEUR A, deberá jugar en AMATEUR A. Asimismo un equipo de AMATEUR B, no podrá disponer de

jugadores de MASTER o PRO.

- Los equipos no podrán disponer de un jugador que individualmente pertenezca a 2 o más niveles superiores.

❖ **CAMPEONATO**

- Todos los datos de los jugadores de los campeonatos Bullshooter quedaran registrados en un fichero de la organización en cumplimiento de la L.O 15/1999 de protección de datos de carácter personal, estos datos serán guardados con la finalidad de gestionar los compromisos derivados de la organización. Para cualquier tipo de modificación o cancelación dirigirse directamente a la organización.
- Los campeonatos de la asociación deportiva Bullshooter Europa están gestionados por **GESCAM** un programa web que facilita la gestión de los campeonatos Bullshooter.
- **GESCAM** agiliza y simplifica el funcionamiento de la competición y facilita al jugador varias herramientas para poder visualizar el avance del campeonato.
- En los campeonatos oficiales de la asociación deportiva Bullshooter España el jugador recibirá una licencia facilitada por su operador, esa licencia personal del jugador contiene un código de barras, el cual le permitirá al jugador interactuar con el programa GESCAM.
- Para poder competir en las competiciones de los campeonatos Bullshooter los jugadores deben de tener M.P.R obtenido de un mínimo de 15 partidas de Cricket jugadas en ligas provinciales Bullshooter, de no ser así la organización del campeonato podrá asignar un nivel superior o la prohibición del campeonato.
- **GESTION DEL JUGADOR:** El jugador DEBE hacer tres cosas con su licencia.
 - INSCRIPCIONES (pasando su licencia).
 - CHECK-IN (pasando su licencia).
 - VALIDACION DE RESULTADO EN CUADRANTE (pasando su licencia+ acta de juego firmada por ambos jugadores o equipos).
- **INFORMACION DEL JUGADOR:** El jugador PUEDE consultar o ser informado de su progreso del campeonato de cuatro formas.
 - VISOR DE JUGADOR (pasando su licencia).
 - SMS (con su móvil).
 - WEB (internet).
 - CUADRANTES AUTOMATIZADOS (monitores TV).
- Los campeonatos Bullshooter se dividen por categorías.
- **PAREJAS:** La media más alta (M.P.R) del jugador de la pareja determinara la categoría de juego.
- **INDIVIDUAL:** La media (M.P.R) del jugador determina la categoría de juego.
- Cualquier reclamación de algún jugador, deberá realizarse vía operador a la organización del campeonato.
- Si la Organización tiene constancia, sea de la fuente que sea, de que un jugador o su operador ha falsificado su media, la organización del campeonato junto con su director deportivo puede actuar tomando las medidas que considere necesarias contra el jugador y si fuera necesario contra su operador.
- Si la organización del campeonato junto con su director deportivo comprueba que un jugador ha falsificado su media él/ella podrá ser expulsado/a de la modalidad que esté jugando en ese momento o tomar las medidas necesarias para subsanar a los jugadores perjudicados.

- La organización se reserva el derecho de aplicar la media (M.P.R) que crea conveniente para un jugador expulsado y tendrá que participar en la categoría que la organización crea oportuna en el resto de modalidades del campeonato o eliminar al jugador del campeonato.

❖ INSCRIPCIONES

- **EQUIPOS.** El operador de su zona PRE-INSCRIBE y abona la inscripción de los equipos.
- Para el resto de modalidades hay que inscribirse en el campeonato.
- Las inscripciones en la modalidades OFICIALES del campeonato Bullshooter serán abonadas por el jugador, con un coste de 25 € por jugador y modalidad.
- **INDIVIDUAL.** El jugador debe inscribirse en la zona habilitada de inscripciones, y pasar su licencia por el lector, el programa mostrara el nombre, ranking, categoría y los eventos a los cuales se puede inscribir.
- **PAREJAS.** Los dos jugadores deben inscribirse en la zona habilitada de inscripciones, y pasar su licencia por el lector, el programa mostrará el nombre, ranking, categoría y los eventos a los cuales se puede inscribir.
- El jugador debe de asegurarse de que está inscrito en el grupo que le corresponde, un error del personal de inscripciones no justifica que juegue en grupo erróneo y podría acarrearle sanción.
- Las inscripciones de cada modalidad se cerraran 30 minutos antes de que comience la competición, por lo que es aconsejable que los jugadores se inscriban el día anterior o con la suficiente antelación.
- Los jugadores podrán inscribirse a cualquier modalidad en un Grupo superior al suyo, siempre que no se apunten a 2 grupos a la vez.
- Los jugadores no podrán apuntarse a 2 modalidades que coincidan en su desarrollo, si se diera el caso, el jugador seria eliminado de una o las 2 competiciones.
- En caso de que 2 competiciones coincidan por retraso de una ellas, no se aplicaría el apartado anterior.
- En la zona de inscripciones el jugador podrá comprar bonos de inscripción.

❖ CHECK-IN

- **UNA HORA ANTES** del inicio de cada modalidad, se abre el **CHECK-IN**.
- El jugador deberá pasar su licencia por el visor de jugadores para hacer el CHECK-IN. Con esto, le indicamos al programa que el jugador está presente y se le incluye en el cuadrante.
- Una vez se inicie el evento, si **NO** se ha hecho el **CHECK-IN**, el jugador **NO APARECERA EN EL CUADRANTE Y NO PODRA JUGAR LA COMPETICION, AUNQUE ESTE INSCRITO**.
- El **CHECK-IN** se mantendrá abierto hasta 5 minutos antes de que empiece el evento.

- **INDIVIDUAL.** En la modalidad de individual el jugador deberá pasar su licencia por el visor de jugadores.
- **PAREJAS.** En la modalidad de parejas valdrá con que pase la licencia por el visor de jugadores cualquier jugador de la pareja.
- **EQUIPO.** En la modalidad de equipos valdrá con que pase la licencia por el visor de jugadores cualquier jugador del equipo.

❖ **VALIDACION DE RESULTADOS EN CUADRANTE**

- **SOLO EL GANADOR** de cada enfrentamiento debe pasar su licencia por el lector de validación y entregar el acta de juego firmada por ambos jugadores o equipos.
- El Programa pasara los jugadores en el cuadrante automáticamente y asignara una diana para el próximo enfrentamiento.
- **SI EL PERDEDOR PASA SU LICENCIA, QUEDARA EXPULSADO**, y se tomaran medidas de sanción contra el jugador.
- **INDIVIDUAL.** En la modalidad de individual el jugador deberá pasar su licencia y entregar el acta de juego firmada por ambos jugadores.
- **PAREJAS.** En la modalidad de parejas valdrá con que pase la licencia el jugador que recibe el S.M.S de la pareja y deberá entregar el acta de juego firmada por ambos jugadores.
- **EQUIPO.** En la modalidad de equipos valdrá con que pase la licencia el jugador que recibe el S.M.S del equipo y deberá entregar el acta de juego firmada por ambos equipos.
- .Cualquier resultado no se contará como válido si no se ha entregado el acta de juego debidamente rellena y firmada.
- La suma de los promedios de un jugador de todas las partidas jugadas en un evento, no puede superar el 50% de la media inscrita en el el campeonato. En caso de que el jugador haya superado el porcentaje de margen permitido será sancionado según el criterio del director deportivo.

❖ **VISOR DE JUGADOR**

- Pasando su licencia por el VISOR, el jugador puede informarse en todo momento de su progreso en el campeonato.
- Modalidades en las que está inscrito.
- Modalidades en las que ha hecho CHECK-IN.
- Posición en la que ha quedado en la modalidad que ha finalizado.
- Si se está JUGANDO una modalidad le mostrara.
- Numero de cuadrante.
- Numero de enfrentamiento.
- Numero de diana.

❖ **SMS**

- El programa GESCAM enviara mensajes SMS de texto para informar al jugador.
- Avisa de que se ha abierto el CHECK-IN.
- Avisa de que el jugador tiene asignados enfrentamientos y diana para competir.
- **La no recepción del S.M.S por los motivos que sean, no exime al jugador de hacer el CHEK-IN, ni de estar atento a si le han asignado diana y enfrentamiento.**

❖ WEB

- En la página web www.bullshooter.eu mostrara información al jugador en tiempo real.
- Introduciendo el número de licencia el jugador podrá ver su progreso en el campeonato y los cuadrantes.

❖ CUADRANTES

- Los cuadrantes automatizados y se podrán ver en monitores de TV que estarán instalados en la sala de juego durante todo el campeonato Bullshooter.

❖ COMPETICION GENERAL

- Los horarios de algunas modalidades pueden verse alteradas por imprevistos de última hora.
- Los jugadores deben estar atentos al cuadrante para saber cuándo juegan sus partidas y en que maquinas le corresponde jugar su partida.
- La función del micro no es la de estar llamando constantemente a los jugadores que no estén en la maquina correspondiente, el micro debe usarse lo menos posible para no distraer a los que sí están en su máquina jugando.
- Los jugadores tendrán 3 avisos antes de ser considerados NO PRESENTADO, el primer aviso, en el momento de asignar la maquina en la que debe jugar, segundo aviso deben transcurrir 5 minutos , tercer y último aviso 5 minutos.
- La reiteración de avisos al mismo jugador y en modalidades diferentes conllevaría su expulsión de la competición.

❖ EL JUEGO

- Los jugadores deben asegurarse que su contrincante es el que les indica el cuadrante, en caso de que se juegue una partida que no esté marcada por el cuadrante, esta no tendrá validez.
- Los jugadores deben asegurarse que la partida que van a jugar corresponde a la modalidad correspondiente, una vez que la partida este en el segundo turno, la partida se contabilizara como válida.
- Si un jugador o jugadores se retiran o son retirados de un evento, antes o después de que este de inicio, no tendrán derecho a reclamar el importe de la inscripción.
- Los jugadores deben utilizar dardos de punta de plástico
- Las plumas deberán tener un máximo de 4 alas y el dardo montado no podrá exceder de 20,32 cm. de longitud.
- Está prohibido jugar con dardos imantados y que una vez montado sobrepase los 20 gramos de peso.

❖ REGLAS

- Cualquier conflicto o duda que surja durante el transcurso de una partida, conlleva la paralización de la misma y el aviso a alguno de los árbitros del Campeonato.
- Para decidir quién inicia la partida, los jugadores elegirán cara o cruz, se lanzara una moneda al aire y el ganador lanzara un dardo al centro de la diana, a continuación lo hará su contrincante, y el que más se acerque al centro (se cuentan agujeros) iniciara la primera partida, en la segunda iniciara el juego el jugador que haya perdido la primera, y la tercera se decidirá la salida por aproximación a diana arrojando primero el perdedor de la segunda partida.

- Cada jugador tiene un máximo de 3 dardos por turno. El jugador tiene la opción de lanzar 3, 2 o 1.
- Los jugadores pueden pisar la línea de tiro, pero no pueden traspasarla antes del lanzamiento del tercer dardo, después de una primera infracción el jugador recibirá una amonestación, si persiste podrá perder el turno de tiro o la partida.
- El jugador o los jugadores que no participen en el turno de tiro deberán mantenerse a una distancia prudencial (2 metros) del jugador que lanza. Cualquier acción antideportiva que implique molestar al tirador será sancionada por la organización.
- Los jugadores que participan en la partida y no estén haciendo uso de su turno de tiro , no podrán abandonar dicha zona (radio de 4 metros)
- Cada jugador dispondrá de un máximo de 30 segundos para lanzar sus tres dardos, estos 30 segundos contarán a partir del momento en que su marcador este habilitado para lanzar dichos dardos
- La diana puntúa electrónicamente los dardos lanzados. El dardo no tiene por qué quedarse clavado para que se registre su puntuación. Si la maquina no puntúa un dardo, este se considera igualmente lanzado. Un lanzamiento es válido si toca la diana, rebota o no alcanza la misma. Solo se podrá repetir un lanzamiento en el caso de que el dardo se le caiga al lanzador y no haya recorrido más de un metro de la línea de tiro.
- Cada jugador debe asegurarse de que tira en el marcador que le corresponde, en caso de que se equivoque de marcador, se llamara a un árbitro volverá atrás los dardos equivocados, el jugador que ha cometido el error no podrá volver a lanzar estos dardos y continuara la partida. En el caso de que este error provoque el final de la partida, en cualquiera de los casos, el jugador que se ha equivocado perderá la partida.
- Si un jugador tarda en retirar los dardos y al hacerlo puntúa en el marcador de equipo contrario, se llamara a un árbitro y este volverá atrás la partida y esta se podrá reanudar. Si el dardo que ha marcado provoca el final de la partida el jugador que haya cometido el error, perderá esa partida.
- Los jugadores no pueden marcar manualmente los dardos. En el caso de que un dardo se clave en un número (sin tocar otros dardos u zonas de la maquina) y la maquina marque otro continuara la partida (si es dardo de cierre no se dará por bueno y se colocara la partida en el sitio en que estaba antes de ese dardo), si lo hace por segunda vez , se llamara a un árbitro que empleara el dardo atrás para marcarlo manualmente , controlara hasta el final de la partida y seguidamente les será asignada otra máquina .En el único caso que el dardo clavado desmiente a la maquina es el caso de que el dardo clavado sea el de final de partida y la maquina le de otro valor , entonces al dardo se le considerara el valor de donde este clavado , haya o no tocado a otros dardos o zonas de la diana , antes de clavarse.
- Cualquier caso en el que el árbitro deba tomar una decisión que no esté estipulada en las reglas, los jugadores deberán acatar su decisión.
- En el caso de que se terminen los 20 turnos en una partidas, la victoria será la que marque la maquina con una estrella.
- El jugador que está en la línea de tiro solo podrá recibir instrucciones de sus compañeros de equipo (en equipos) de su pareja de juego (en parejas) y en la modalidad individual no podrá ser instruido por nadie. El/ella y la persona que da instrucciones puede ser sancionado desde amonestación, hasta la pérdida de partida.
- No se aceptaran reclamaciones una vez terminada la partida, a menos que dicha reclamación tenga que ver directamente con el fin de la misma.

- Si mediante una reclamación se descubre una anomalía que pueda presentar un equipo o un jugador, se le dará por perdido el último partido que haya jugado antes de la reclamación, dejando los partidos anteriores tal como estén.

❖ EQUIPOS

- En la modalidad de equipos, los capitanes deben presentar las licencias e identificaciones de sus jugadores para que el capitán del equipo contrario pueda comprobarlas.
- Los equipos que participen en los campeonatos Bullshooter, deben estar compuestos por los mismos jugadores que hayan jugado la Liga. En casos de fuerza mayor, el operador del equipo afectado debe ponerse en contacto con la organización, que tomara una decisión al respecto.
- Para saber quién es local y quien es visitante se decidirá por moneda al aire, el equipo ganador elegirá. En caso de llegar a la partida decisiva, se lanzara un dardo de aproximación, y el equipo que arrime más escogerá si quiere los marcadores 1-3 o 2-4. En esta última partida juegan 2 jugadores por marcador y el capitán podrá colocarlos de la manera que crea oportuna.
- En la modalidad de equipos, si se juega a una sola modalidad, solo se pueden hacer cambios una vez terminada una eliminatoria. Los que empiezan un partido deben terminarlo. En el caso de que se juegue sistema combo, se podrán hacer cambios en las partidas en las que se cambie la modalidad de juego, teniendo en cuenta que el jugador substituido no puede volver a entrar.

❖ SELECCIONES DE PROVINCIAS

- Se formaran grupos Round Robín de 3, 4, 5, o 6 equipos. Se jugaran 3 partidas y cada una valdrá 1 punto. Los primeros clasificados de cada grupo pasaran a la segunda fase. La segunda fase se jugara al mejor de 3 o al mejor de 5 y será a K.O. directo.
- El sistema de juego será el 501 di/do con 4 marcadores, 2 jugadores en cada marcador valor de toda la diana 50 y sistema de bloqueo.
- Se podrán hacer cambios de jugadores de partido a partido, nunca de partida a partida.
- De partida a partida, dentro de un mismo partido, se podrá variar la posición de los jugadores.
- Los equipos estarán formados por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 6. Todos los equipos deben alinear a una fémica en cada partido.
- La fémica empezara siempre la primera en su equipo.

❖ VIAJES Y PREMIOS

- Antes de entregar los premios o disponer de los viajes, la Organización comprobara la categoría del jugador, en el caso de que dicho jugador hubiera jugado en una categoría inferior a la que le corresponda, estos premios serán anulados.
- Los viajes conseguidos por los jugadores no son acumulativos, en caso de que un jugador ganase más de un viaje al mismo destino, solo aprovechara uno de ellos.
- En caso de que el jugador no pueda acceder al viaje por cualquier motivo tiene que informar a la organización con antelación.
- El valor del viaje no es canjeable por el valor en metálico ni transferible.

❖ **COMPORTAMIENTO**

- Los Jugadores de los campeonatos Bullshooter están obligados a guardar la compostura en la zona de juego.
- Queda totalmente prohibido el maltrato de las máquinas de la asociación Bullshooter Europa.
- Queda totalmente prohibido la falta de respeto hacia los jugadores y miembros de la organización.
- Cualquier acto de comportamiento antideportivo puede suponer la expulsión del recinto de juego.
- Queda totalmente prohibido el consumo en el recinto del campeonato de sustancias prohibidas por la ley.
- No se permitirá el acceso al recinto de personas con alimentos o bebidas adquiridas en el exterior del recinto.

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 ASOCIACION