



## Normativa calendario deportivo VRS 2021

(Victory Ranked Series)

### Normativa general:

Todas las normas establecidas en este documento se aplican para todas las competiciones y eventos que incluye el calendario deportivo (Top100, Top200, Top16, Ligas online presenciales, Ligas Virtuales, TKO, etc...). En los eventos que requieran de una normativa extra, será proporcionada al operador y al jugador mediante la página web de Bullshooter Europa y complementará la normativa general de este documento.

Los jugadores que participen en cualquiera de los eventos del calendario deportivo (VRS) aceptan todas las normas automáticamente.

Los jugadores que participen en cualquiera de los eventos del calendario deportivo están obligados a guardar la compostura en todos los establecimientos que participen en la competición, así como queda totalmente prohibido el maltrato de las máquinas y falta de respeto hacia el resto de jugadores o miembros de esta organización.

- 1- El desconocimiento de las normas no justifica su incumplimiento.
- 2- En cualquier juego de VRS no habrá corrección de la puntuación permitida. El resultado que registre originalmente la máquina permanecerá siempre.  
Esto se aplica para: Dardos que no se registren, puntuaciones incorrectas, saltos de rebote o cualquier otro error de puntuación. En caso de que la máquina falle en repetidas ocasiones, es obligación del jugador informar a su operador o propietario del local de juego para que sea revisada y reparada.
- 3- Todos los juegos son registrados y arbitrados. Al revisar los juegos, la organización descalificará por completo de la competición a un jugador por engañar o jugar de manera inapropiada.  
**No habrá advertencias**, un jugador capturado haciendo trampas inmediatamente será expulsado del evento y sancionado según el criterio de la organización.  
En caso de que un jugador en posición ganadora haya sido eliminado de la competición, el premio pasa directamente al jugador que esté en la siguiente posición.  
En caso de que un dardo lanzado no haya sido capturado por la máquina, el jugador

tendrá la obligación de pulsar el botón rojo.

Ejemplos:

- Marcar la diana con el dedo o cualquier otro objeto no permitido.
- Clavar uno o más dardos con la mano sin lanzarlos.
- Infracción de línea de tiro.
- La manipulación del promedio de un jugador para reducir su clasificación.
- Jugar bajo una cuenta distinta de la que pertenece a ese jugador.
- Disponer de más de una cuenta de jugador por persona.
- Disminución voluntaria del promedio VRS MPR o MPR para acceder a un nivel inferior

4- Para que la participación de un jugador sea válida, la cuenta de Bullshooter Live / HotButton de los jugadores debe estar completa y tener lo siguiente:

- Código de jugador
- Imagen clara del jugador visible en su cuenta de VRS
- Dirección de email válida
- Nombre completo
- Alias

5- Un jugador no puede participar en un evento o categoría inferior a su nivel correspondiente establecido por el promedio VRS MPR / VRS PPD / MPR / PPD (Según configuración del evento).

Si un jugador es detectado fuera de su nivel o categoría correspondiente, será eliminado del evento.

En caso de que un jugador haya empezado a jugar en una categoría correcta según su nivel VRS MPR / VRS PPD / MPR / PPD y durante el transcurso de la competición este haya subido su promedio (HotButon / cuenta de Bullshooter Live) lo suficiente como para que corresponda al corte establecido para otro nivel, la organización decidirá si se le otorgan los puntos correspondientes al nivel jugado, o se moverá al jugador en la categoría que le corresponda una vez finalizado el evento, otorgándole los puntos que le correspondan en su nuevo nivel o grupo. El jugador tendrá que jugar los siguientes eventos en el nivel que le corresponda así como las finales.

Los jugadores sin promedio deben jugar un mínimo de 15 juegos para crear su promedio de perfil en el VRS OPEN CRICKET MPR.

En cualquier evento, si la puntuación de VRS MPR / VRS PPD jugado por el jugador es superior al 30% en su promedio de perfil (HotButton / Bullshooter Live) inscrito en el evento, la organización tomará las medidas necesarias o expulsión del jugador en el evento para asegurar el correcto desarrollo de la competición.

6- Los cortes y niveles en eventos como ligas online presenciales o ligas virtuales, serán establecidos según la cantidad de jugadores y sus promedios VRS MPR / VRS PPD / MPR / PPD inscritos, determinando así los niveles de dicho evento, organizados de mayor a menor para establecer los grupos o niveles. En caso de que la organización

considerase que es necesario, se podría llegar a aplicar “hándicap” a la competición.

- 7- Para que cualquier juego sea válido, ambas cámaras de la máquina deben estar visibles y funcionando. Es responsabilidad del jugador asegurar esto y en el caso de que una de las cámaras no funcione correctamente, avisar al propietario del local de juego o al operador correspondiente para que se solucione el problema lo antes posible.  
En el caso de que durante un arbitraje una de las cámaras esté cubierta, no funcione o tenga una mala visibilidad, el jugador será expulsado de la competición.
- 8- En cualquier evento pre clasificatorio (Top16, Ligas presenciales Online, Ligas virtuales, Elites) se les pedirá jugar dichas finales en una fecha y hora específicas. En caso de que el jugador no acceda a participar en dichas finales por el motivo que sea, el jugador será eliminado y no se le reembolsará la inscripción ni ningún tipo de importe.  
De la misma manera, si un jugador no está en el lugar y la hora indicados con un retraso máximo de 15 minutos, será eliminado de la competición.  
En el caso de que un jugador vaya a llegar tarde al encuentro, es su obligación avisar a la organización y a su operador para que la organización pueda tomar la decisión de esperar al jugador o no.
- 9- En cualquier caso que se produzca un empate en la puntuación de dos jugadores en un evento pre clasificatorio (Top16 o ligas virtuales), se procederá:  
Ligas Virtuales: se contarán los puntos obtenidos entre los enfrentamientos directos entre los jugadores afectados, si aún así se mantuviese el empate, se tendrán en cuenta los promedios realizados por los jugadores.  
Top16 y clasificatorios por Ranking: Se tendrán en cuenta los promedios siguientes a los 5 mejores. Es decir, si un evento tiene establecido los 5 mejores juegos, para determinar el desempate y la asignación de puntos, se contarán los 6os, 7os, etc... juegos consecutivos hasta determinar el desempate, moviendo a todos los demás jugadores a posiciones inferiores en la lista de clasificación.
- 10- Para los eventos que requieran de una inscripción, el jugador que esté interesado en participar, tiene la obligación de proporcionar los datos necesarios para la inscripción y el pago correspondiente (en el caso de que el evento lo requiera) durante las fechas establecidas por la organización para ese evento. Una vez pasado el plazo, si el jugador no ha proporcionado la información necesaria o el pago (en caso de que el evento lo requiera), el jugador no será incluido en dicho evento.
- 11- No está permitido el cambio de nombre o alias en su cuenta de Hotbutton o Bullshooter Live durante el transcurso de una competición.  
En el caso de que un jugador cambie de nombre durante dicha competición, se contará como si fueran dos jugadores distintos y no habrá forma de unificar puntos o resultados.

- 12- Los premios serán enviados al operador local de los jugadores y este será el responsable de hacer entrega de dicho premio al jugador. El jugador es el encargado de reclamar el premio a su operador .  
Será obligación del jugador proporcionar los datos (nombre, tallas de camisetas, sudaderas, etc...) a la organización en un plazo máximo de 15 días.  
Los premios en metálico serán transferidos a la cuenta del jugador mediante la plataforma de pago PayPal o transferencia bancaria o será el operador quien entregue el premio al jugador.  
Será obligación del jugador proporcionar los datos bancarios o cuenta de PayPal a la organización en un plazo máximo de 15 días.  
En caso de que superen los 15 días y la organización no haya recibido la información necesaria para la entrega del premio, puede que no le haga entrega de dicho premio.  
Los premios que correspondan en viajes, inscripciones a campeonatos, etc... no serán canjeados por dinero en ningún caso.  
La organización entregará dichos premios ya sean objetos o dinero en metálico tan punto como sea posible por lo que puede que dicho premio no sea entregado justo al finalizar la competición.
- 13- No se otorgará ningún premio a aquellos jugadores que su cuenta de Hotbutton o Bullshooter Live no esté rellena completamente.  
Dicha cuenta ha de tener obligatoriamente:  
- Nombre completo  
- Alias  
- Cuenta de correo válida (se enviarán correos electrónicos a dicha cuenta con información del premio)  
- **Foto de perfil en la que se vea al jugador correctamente.**
- 14- VRS Elites: El ganador obtendrá un contrato de esponsorización de una duración de un año y un juego de dardos personalizado con su foto y firma.  
En el caso de que un jugador que ya haya sido ganador en la promoción Elites, y vuelva a participar y a ganar la final, deberá ceder el premio al jugador de la 2a posición.
- 15- La organización se reserva el derecho de modificar cualquiera de estas normativas anteriores si es para el buen desarrollo de la competición en cualquier momento.  
En caso de que surja alguna situación que no esté reflejada en este reglamento, la organización tomará las decisiones que crea más adecuadas para el buen desarrollo de la competición y tendrán que ser aceptadas por parte del jugador o el operador.

# VICTORY



**RANKED**

**SERIES**