



Normativa de la Competición Top16

I. Introducción

La Competición Top16 es un evento de dardos dividido en tres clasificatorios, cada uno con una duración de un mes. Los dos primeros clasificatorios se jugarán en la modalidad de cricket, mientras que el último se jugará en la modalidad de 501. Al finalizar los tres clasificatorios, los 16 jugadores de cada nivel que hayan obtenido más puntos, pasarán a jugar en un cuadrante final.

El propósito de esta normativa es establecer las reglas y procedimientos para la Competición Top16.

II. Participación y Puntuación

1. Para poder participar en la Competición Top16, es necesario que el jugador disponga de una cuenta de Bullshooter Live y un promedio VRS MPR establecido. En el caso de que un jugador no disponga de una cuenta de Bullshooter Live, deberá crear una antes de inscribirse. Si no tiene un promedio VRS MPR establecido, deberá jugar un mínimo de 15 partidas en el VRS Open Cricket habilitado en todas las máquinas en las que la competición Top16 esté activada.
2. Para poder puntuar en cada clasificatorio, los jugadores deben completar un mínimo de 10 partidas. No existe un máximo de partidas permitidas.
3. Los jugadores competirán individualmente en cricket o 501, dependiendo del clasificatorio en el que estén participando.
4. Al finalizar las 10 partidas mínimas, se calculará el promedio MPR o PPD basado en las 5 mejores partidas que el jugador haya realizado durante ese clasificatorio.
5. Los jugadores se clasificarán en un ranking general por niveles según el siguiente

criterio:

- Nivel 1: VRS MPR 4.60 o más
- Nivel 2: VRS MPR entre 3.60 y 4.60
- Nivel 3: VRS MPR entre 2.70 y 3.60
- Nivel 4: VRS MPR entre 1.00 y 2.70

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

Repartición de puntos según el nivel:

Nivel 1			
Position	Top16.X.1	Top16.X.2	Top16.X.3
1	240	360	480
2	238	357	476
3	236	354	472
4	234	351	468
5	232	348	464
6	230	345	460
7	228	342	456
8
Nivel 2			
Position	Top16.X.1	Top16.X.2	Top16.X.3
1	200	320	440
2	198	317	436
3	196	314	432
4	194	311	428
5	192	308	424
6	190	305	420
7	188	302	416
8

Nivel 3			
Position	Top16.X.1	Top16.X.2	Top16.X.3
1	160	280	400
2	158	277	396
3	156	274	392
4	154	271	388
5	152	268	384
6	150	265	380
7	148	262	376
8
Nivel 4			
Position	Top16.X.1	Top16.X.2	Top16.X.3
1	120	240	360
2	118	237	356
3	116	234	352
4	114	231	348
5	112	228	344
6	110	225	340
7	108	222	336
8

III. Cambio de Nivel

1. Los jugadores podrán cambiar de nivel automáticamente al inicio de cada clasificatorio, según su VRS MPR al finalizar el clasificatorio anterior. Por ejemplo, si un jugador comenzó en el nivel 3 y su VRS MPR al finalizar el clasificatorio corresponde a nivel 2, comenzará el próximo clasificatorio en el nivel 2 y mantendrá los puntos obtenidos en el nivel anterior.

IV. Finales de Nivel

1. Al finalizar los tres clasificatorios, habrá una final para cada nivel. Los 16 jugadores con la mayor cantidad de puntos en cada nivel avanzarán a estas finales.

2. En caso de empate en puntos entre dos o más jugadores, se considerarán como jugadores independientes, permitiendo solo a 16 jugadores participar en la final de cada nivel.

3. Para ser elegible para las finales, un jugador debe haber participado en un mínimo de 2 de los 3 clasificatorios, independientemente de la puntuación final que haya obtenido.

4. Las finales del Top16 tendrán lugar en las fechas indicadas en el cartel.

Las fechas podrían sufrir cambios en caso de que la organización lo crea oportuno

V. Comunicación y Confirmación para Finales Presenciales Online

1. La organización se pondrá en contacto por correo electrónico con los jugadores finalistas. Se utilizará el correo electrónico registrado en la cuenta de Bullshooter Live. En este correo se les pedirá su confirmación de asistencia, el nombre de su lugar de juego, el número de máquinas disponibles en el lugar de juego y un número de teléfono de contacto del jugador.

2. En caso de que un jugador no responda al correo con un mínimo de 2 días de antelación antes del inicio de la final, dicho jugador podría quedar excluido de la competición sin derecho a reclamación.

3. Se crearán grupos de WhatsApp para permitir que la organización se comunique con los jugadores durante la competición. En el caso de que un jugador no tenga WhatsApp instalado en su dispositivo o la organización no pueda comunicarse con él a través de este sistema, el jugador podría quedar excluido de la competición sin derecho a reclamación.

VI. Funcionamiento de las Cámaras

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

VII. Disposiciones Finales

1. Cualquier disputa o controversia que surja durante la Competición Top16 será resuelta por los organizadores del evento, cuyas decisiones serán finales.
2. Los organizadores se reservan el derecho de realizar modificaciones en esta normativa si lo consideran necesario para garantizar el funcionamiento adecuado de la competición.
3. Todos los participantes deben cumplir con las reglas y regulaciones establecidas en esta normativa y mostrar respeto hacia otros jugadores y organizadores en todo momento.

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