

Reglement Battle of Nations 2026

I. Inleiding

Battle of Nations is een internationale virtuele competitie tussen landen, georganiseerd door Bullshooter Europe.

De competitie is verdeeld in twee fasen:

- **Fase 1 – Nationale Kwalificaties:** spelers strijden individueel binnen hun eigen land en Level om punten te verzamelen.
- **Fase 2 – Internationale Finale:** De vier beste spelers uit elk land en Level vormen een nationaal team en nemen het op tegen teams uit andere landen in een virtueel schema.

Het doel van deze regels is om de eisen, het puntensysteem, het spelformat, kwalificatiecriteria, prijzen en algemene bepalingen voor Battle of Nations 2026 vast te stellen.

II. Deelnamevereisten

Om deel te nemen aan Battle of Nations moet de speler een actief Bullshooter Live-account hebben en een vastgesteld VRS MPR-gemiddelde.

Als de speler geen vastgesteld VRS MPR-gemiddelde heeft, moet hij of zij minimaal 10 wedstrijden spelen in de Open Ranking competitie. Zodra dit minimum aantal wedstrijden is voltooid, genereert het systeem een geldig VRS MPR-gemiddelde, waardoor de speler kan deelnemen aan Battle of Nations.

III. CompetitieLevels

Spelers worden ingedeeld in drie Levels op basis van hun VRS MPR gemiddelde zoals deze geregistreerd is in Bullshooter Live.

De VRS MPR zal het officiële criterium zijn om de in elke kwalificatie het niveau van de speler en dus het juiste Level te bepalen waarin de speler geplaatst zal worden.

Level VRS MPR

- Level 1: Gelijk aan of hoger dan 4,20
 - Level 2: Gelijk aan of hoger dan 2,90 en lager dan 4,20
 - Level 3: Gelijk aan of hoger dan 1,00 en lager dan 2,90
-

IV. Verandering van Level tussen kwalificaties

Het Level waarin je speelt wordt automatisch bepaald door het systeem volgens de VRS MPR geregistreerd in Bullshooter Live op het moment dat de speler elke kwalificatie start.

Zodra een speler een kwalificatie is gestart, blijft hij in dat level totdat de kwalificatie is afgelopen, zelfs als hun VRS MPR tijdens de actieve periode van die kwalificatie verandert.

Bij het begin van elke nieuwe kwalificatie zal het systeem de bijgewerkte VRS MPR van de speler opnieuw controleren en zal het de speler plaatsen in het Level dat overeenkomt met zijn gemiddelde op dat moment.

De organisatie zal geen handmatige Levelwijzigingen aanbrengen tijdens een actieve kwalificatie.

Als een speler van Level verandert tussen kwalificaties, behoudt hij/zij de eerder behaalde punten, maar die punten behouden de waarde van het Level waarin ze verdiend zijn.

V. Officiële kalender 2026

Voor de editie van 2026 zal de competitiekalender als volgt zijn:

Fase / Data | Spelmodus:

- Kwalificatie 1 / 1-15 mei | Cricket 200
- Kwalificatie 2 / 16-31 mei | 501
- Kwalificatie 3 / 1-15 juni | Cricket 200
- Kwalificatie 4 / 16-30 juni | 501
- Finale fase – Ronde 1 / 07-12 juli | Cricket 200
- Finale fase – Ronde 2 / 14-19 juli | Cricket 200
- Finale fase – Ronde 3 / Finale | / 21-26 juli | Cricket 200

Deze data kunnen door de organisatie worden gewijzigd indien nodig voor goed verloop van de competitie.

VI. Fase 1 - Nationale Kwalificaties

Fase 1 bestaat uit vier nationale kwalificatiewedstrijden, elke kwalificatie duurt ongeveer twee weken.

Elk land heeft zijn eigen ranglijsten per level. Spelers strijden individueel binnen hun eigen land en level.

Om punten te scoren in een kwalificatie moet elke speler minimaal 10 wedstrijden voltooien tijdens de actieve periode van die kwalificatie.

Er is geen maximum aantal wedstrijden, dus spelers mogen tijdens de actieve periode zoveel wedstrijden spelen als ze willen.

Het gemiddelde van elke speler wordt berekend op basis van hun 5 beste geregistreerde wedstrijden binnen de actieve periode.

Als een speler niet het minimum van 10 wedstrijden voltooit, neemt het systeem hem/haar niet op in de kwalificatie ranking en ontvangt hij/zij geen punten.

VII. Spelformat in Fase 1

De vier kwalificaties worden gespeeld in de volgende formats:

Kwalificatie	Spelmodus	Gemiddelde
Kwalificatie 1	Cricket 200	MPR
Kwalificatie 2	501	PPD
Kwalificatie 3	Cricket 200	MPR
Kwalificatie 4	501	PPD

Bij Cricket-kwalificaties wordt de rangorde gebaseerd op de verkregen MPR.

Bij 501-kwalificaties wordt de rangorde gebaseerd op de verkregen PPD.

Levels van spelers worden uitsluitend bepaald door het VRS MPR, ook als de kwalificatie in 501 wordt gespeeld.

VIII. Technische Spelinstellingen

De technische instellingen voor de spellen zijn als volgt:

Game	Level	Formaat	Bull	Rondes
Cricket	Alle	Cricket200	25/50	15
501	Level 1	501 DI/DO	50/50	15
501	Level 2	501 DI/DO	50/50	15
501	Level 3	501 OI/DO	50/50	15
Finale Fase	Level 1-2-3	Cricket 200	25/50	15

Cricket wedstrijden worden gespeeld in Cricket 200, met bull 25/50 en een maximum van 15 rondes. 501-wedstrijden worden gespeeld met bull 50/50 en een maximum van 15 rondes. In Level 1 en Level 2 is het formaat 501 Double In / Double Out. In Level 3 is het formaat 501 Open In / Open Out. De Internationale Finale Fase wordt volledig gespeeld in Cricket 200, met bull 25/50 en een maximum van 15 rondes.

IX. Puntensysteem in Fase 1

De punten behaald in elke kwalificatie zijn afhankelijk van de positie van de speler in de ranglijst van hun land en level.

Elk level heeft een andere puntenschaal, dus punten behaald op hogere levels hebben meer waarde dan punten behaald op lagere levels.

Deze maatregel behoudt de competitieve proportionaliteit als een speler van level verandert tijdens de competitie.

Positie	Level 1	Level 2	Level 3
1e	120	100	80
2e	118	98	78
3e	116	96	76
4e	114	94	74
5e	112	92	72
6e	110	90	70
7e	108	88	68
8e	106	86	66
9e	104	84	64
10e	102	82	62

Vanaf de 11e positie krijgt elke lagere positie 2 punten minder dan de vorige positie.

Als een speler van level verandert, behoud hij/zij de punten die in eerdere kwalificaties zijn behaald, De punten behouden de waarde die overeenkomt met het level waarin ze zijn verdiend. Punten worden niet opnieuw berekend in het nieuwe level.

X. Kwalificatie voor Nationale Teams

Aan het einde van Fase 1 worden de punten die behaald zijn door elke speler in de vier nationale kwalificatiewedstrijden bij elkaar opgeteld.

De vier spelers met de hoogste totaalpunten uit elk land en Level vormen het bijbehorende nationale team voor de Internationale Finale.

Elk land mag maximaal drie nationale teams vormen:

Nationaal team	Samenstelling:
Level 1 Nationaal Team	Top 4 spelers van het land in Level 1
Level 2 Nationaal Team	Top 4 spelers van het land in Level 2
Level 3 Nationaal Team	Top 4 spelers van het land in Level 3

Om in aanmerking te komen voor een Nationaal team, moet de speler in minstens 2 van de 4 kwalificatiewedstrijden hebben gespeeld en afgerond hebben.

Om een Nationaal team te vormen in een level, moet een land 4 geldig gekwalificeerde spelers in dat level hebben.

Als een land geen 4 geldig gekwalificeerde spelers in een level heeft, kan het geen Nationaal team in dat level vormen.

Er zullen geen reservespelers zijn!

XI. Gelijkspelcriteria in Fase 1

In geval van een gelijke stand in punten tussen twee of meer spelers op posities die kwalificeren voor het nationale team, worden de volgende gelijkspelcriteria in deze volgorde toegepast:

Volgorde	Gelijkspelcriterium
1	Hoger aantal gespeelde geldige kwalificatiewedstrijden
2	Hoogste algemene gemiddelde behaald tijdens Fase 1
3	Hoogste gemiddelde behaald in één enkele kwalificatiewedstrijd
4	Hoogste VRS MPR geregistreerd in Bullshooter Live bij het afsluiten van Fase 1
5	Eindbeslissing van de organisatie

XII. Fase 2 - Internationale Finale

De Internationale Finale wordt gespeeld via virtuele single-ko schema's per level.

Elk Level krijgt zijn eigen schema:

Level	Schema
Level 1	Level 1 Internationaal Schema
Level 2	Level 2 Internationaal Schema
Level 3	Level 3 Internationaal Schema

De drie levels kunnen gelijktijdig worden gespeeld, zodat de totale duur van de Internationale Finale Fase niet zal toenemen vanwege het aantal actieve Levels.

De samenstelling van de schema's zal afhangen van het uiteindelijke aantal geldige Nationale teams in elk Level.

De positie van de teams in het schema zal worden toegewezen door een willekeurige loting uitgevoerd door de organisatie.

Als het aantal teams niet een perfect schema vormt, zullen ook eventuele bye's willekeurig worden toegewezen.

Elke ronde duurt een week.

De speelperiode loopt van dinsdag tot en met zondag. Maandag is gereserveerd voor de organisatie om de resultaten te beoordelen en te valideren, mogelijke incidenten op te lossen en de wedstrijden voor de volgende ronde in te stellen.

XIII. Puntentellingssysteem in de Internationale Finale Fase

In elke ronde van de Internationale Finale Fase moet elke speler minimaal 10 spellen voltooien om een geldig gemiddelde te registreren.

Er is geen maximum aantal spellen.

Het gemiddelde voor elke speler wordt berekend op basis van hun 5 beste spellen die tijdens die ronde zijn gespeeld. Zodra de speelperiode is afgelopen, worden de geldige spelers van beide teams gerangschikt van hoog naar laag gemiddelde.

Punten worden toegekend op basis van de positie in de gecombineerde ranglijst van de wedstrijd:

Positie in de wedstrijd Punten

1e	8
2e	7
3e	6
4e	5
5e	4
6e	3
7e	2
8e	1

Van elk team worden de punten bij elkaar opgeteld die door zijn vier spelers zijn behaald.

Het team met de hoogste totaalscore wint de wedstrijd en gaat door naar de volgende ronde van het toernooi.

XIV. Spelers die in de finale niet het minimale aantal wedstrijden spelen

In de Internationale Finale bestaat elk team uit vier eerder gekwalificeerde spelers.

Als een speler behorend tot een team niet het vereiste minimum van 10 wedstrijden in een ronde voltooit, is hun gemiddelde niet geldig en kent de organisatie handmatig 0 punten toe.

Het team wordt niet automatisch uitgeschakeld wanneer één of meer spelers het minimumaantal wedstrijden niet hebben voltooid. Het team blijft deelnemen met de door de overige spelers behaalde punten.

Voorbeeld:

Speler	Team	Status	Punten
---------------	-------------	---------------	---------------

Speler A1	Land A	Geldig gemiddelde	8
Speler B1	Land B	Geldig gemiddelde	7
Speler B2	Land B	Geldig gemiddelde	6
Speler A2	Land A	Geldige gemiddelde	5
Speler A3	Land A	Geldige gemiddelde	4
Speler B3	Land B	Geldige gemiddelde	3
Speler B4	Land B	Geldige gemiddelde	2
Speler A4	Land A	Voldoet niet aan minimum	0

Resultaat van het voorbeeld:

Team	Totaalpunten
Land A	17
Land B	18

In dit geval zou Land B de wedstrijd winnen.

XV. Tie-Break Criteria in de Finale Fase

Bij een gelijke puntentussenstand tussen twee teams in een internationale eindfase-wedstrijd wint het team met het beste gecombineerde teamgemiddelde in die ronde.

Om dit gecombineerde teamgemiddelde te berekenen, worden alle vier spelers van het team in aanmerking genomen.

Als een speler het minimumaantal gespeelde wedstrijden niet voltooit, wordt zijn/haar gemiddelde voor deze berekening als 0 beschouwd.

Wanneer er dan nog een gelijke stand is, kan de organisatie aanvullende criteria toepassen of de situatie naar eigen goeddunken beslissen.

XVI. Camera's, Incidenten en Arbitrage

Tijdens de hele competitie moeten de machinecamera's correct werken. Het correct functioneren van de camera's is noodzakelijk om de transparantie van de competitie te garanderen en de organisatie in staat te stellen elk incident of claim te beoordelen.

Het is de verantwoordelijkheid van de speler om, voordat ze hun wedstrijden spelen, te controleren of de machine en camera's correct werken.

Als een speler games speelt op een machine waarvan de camera niet goed werkt, kunnen die games niet als geldig worden beschouwd in geval van een claim of beoordeling.

Claims zullen alleen worden beoordeeld als er voldoende bewijsmateriaal is voor de organisatie om het incident te beoordelen.

De organisatie behoudt zich het recht voor om elk spel, resultaat of technisch voorval te beoordelen als zij dit noodzakelijk acht.

In geval van manipulatie, misbruik van de machine, afwezigheid van geldige/juiste video, geen mogelijkheid om een spel te verifiëren of enige handeling die de integriteit van de competitie aantast, kan de organisatie wedstrijden ongeldig verklaren, de speler uitsluiten van de competitie of elke sanctie opleggen die zij geschikt acht.

XVII Eerlijk Spel, Bedrog en Manipulatie

Alle spelers moeten eerlijk spelen en de integriteit van de competitie respecteren.

Elke vorm van valsspelen, manipulatie of frauduleus gedrag is strikt verboden, zoals:

- Spelen met een account dat niet van de daadwerkelijke speler is.
- Het toestaan van iemand anders om namens de geregistreerde speler te spelen.
- Handmatig manipuleren van het bord, de machine, de scoreteller of elk ander element van het systeem.
- Opzettelijk de werking van de machine of camera's wijzigen.
- Onregelmatig registreren van spellen.
- Expliciet gebruikmaken van technische fouten of systeemstoringen.
- Elke andere handeling met als doel oneerlijk sportief voordeel te behalen.

Elke speler die betrapt wordt op valsspelen kan onmiddellijk worden gediskwalificeerd en alle punten die in de competitie zijn behaald verliezen.

In geval van verdenking van valsspelen, manipulatie, identiteitsverwisseling of elk gedrag dat de integriteit van de competitie beïnvloedt, kan de organisatie de spellen herzien, aanvullende informatie vragen aan de operator of speler, resultaten ongeldig verklaren, de speler uitsluiten van de competitie of een sanctie toepassen die zij passend acht.

Het definitieve besluit over elk geval van valsspelen, manipulatie of onsportief gedrag berust bij de organisatie.

XVIII Prijzen

Alleen de winnende teams van de Internationale Finale Fase ontvangen een prijs.

Er zal één kampioenen-team zijn voor elk competitie-Level: Level 1, Level 2 en Level 3.

Het winnende team van elk Level ontvangt een officiële beker:

Level:	Officiële beker:
Level 1	Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 - Level 1
Level 2	Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 - Level 2
Level 3	Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 - Level 3

Daarnaast ontvangt elk van de vier spelers van het kampioenen-team in elk Level een inschrijfpackage geldig voor één enkel Bullshooter-kampioenschap. De speler kan kiezen in welk Bullshooter-kampioenschap hij/zij het wil gebruiken, of het nu in Spanje, Polen, Denemarken, Noorwegen, Nederland of een ander Bullshooter-Kampioenschap dat binnen de geldigheidsduur is.

De Package mag slechts één keer worden gebruikt en is geldig van het einde van Battle of Nations 2026 tot 31 juli 2027.

De inschrijfpackage is persoonlijk voor elke winnende speler, mag niet worden ingewisseld voor geld en mag niet aan een andere speler worden overgedragen tenzij uitdrukkelijk toegestaan door de organisatie.

Om het inschrijfpackage te gebruiken, moet de speler de organisatie tijdig op de hoogte brengen van het kampioenschap waarin zij hun inschrijving wensen in te leveren.

Het verzoek moet worden gedaan voor de registratiedeadline van het bijbehorende kampioenschap en zal gecontroleerd worden door de organisatie.

Het gebruik van het inschrijfpackage ontheft de speler niet van het voldoen aan de deelname-eisen die zijn vastgesteld door de organisatie die verantwoordelijk is voor het kampioenschap waaraan zij willen deelnemen.

De organisatie bepaalt de wijze van gebruik, toepassing en beheer van het inschrijfpakket op basis van de kampioenschappen die binnen de geldigheidsperiode beschikbaar zijn.

XIX. Slotbepalingen

Officiële resultaten, ranglijsten en beslissingen worden door de organisatie gevalideerd op basis van de in Bullshooter Live geregistreerde gegevens en op eventuele beoordelingen die zij noodzakelijk acht.

Elke situatie die door deze regels niet wordt gedekt, zal door de organisatie worden opgelost, wiens beslissing definitief zal zijn.

De organisatie behoudt zich het recht deze regels te interpreteren, wijzigen of uitbreiden als zij dit nodig acht om een correcte gang van zaken van de competitie te garanderen.

Deelnemen aan Battle of Nations impliceert volledige aanvaarding van deze regels door alle spelers.