

Battle of Nations 2026 – Zasady

I. Wprowadzenie

Battle of Nations to międzynarodowe wirtualne zawody pomiędzy krajami, organizowane przez Bullshooter Europe.

Zawody podzielone są na dwa etapy:

Etap 1 — Kwalifikacje krajowe: zawodnicy rywalizują indywidualnie w swoim kraju i na swoim poziomie, aby zdobywać punkty.

Etap 2 — Międzynarodowy etap finałowy: czterech najlepszych zawodników z każdego kraju i poziomu tworzy drużynę narodową i rywalizuje z drużynami innych krajów w drabince turniejowej.

Celem niniejszego regulaminu jest określenie wymagań, systemu punktacji, formatu rozgrywek, kryteriów kwalifikacji, nagród oraz ogólnych zasad Battle of Nations 2026.

II. Wymagania uczestnictwa

Aby wziąć udział w Battle of Nations, zawodnik musi posiadać aktywne konto Bullshooter Live oraz ustaloną średnią VRS MPR.

Jeśli zawodnik nie posiada ustalonej średniej VRS MPR, musi rozegrać minimum 10 gier w rozgrywkach Open Ranking Road.

Po rozegraniu minimalnej liczby gier system wygeneruje ważną średnią VRS MPR, umożliwiającą udział w Battle of Nations.

III. Poziomy rozgrywek

Zawodnicy zostaną podzieleni na trzy poziomy zgodnie z ich VRS MPR zarejestrowanym w Bullshooter Live.

VRS MPR będzie jedynym oficjalnym kryterium określającym poziom zawodnika, niezależnie od trybu gry w kwalifikacjach.

Poziom VRS MPR

Poziom 1 Równe lub wyższe niż 4.20

Poziom 2 Równe lub wyższe niż 2.90 i niższe niż 4.20

Poziom 3 Równe lub wyższe niż 1.00 i niższe niż 2.90

Jeśli średnia zawodnika jest dokładnie równa wartości granicznej, zostaje przypisany do wyższego poziomu.

Przykłady:

Zawodnik VRS MPR Przypisany poziom

4.20	Poziom 1
4.19	Poziom 2
2.90	Poziom 2
2.89	Poziom 3

IV. Zmiany poziomu między kwalifikacjami

Poziomy zawodników są określane automatycznie przez system na podstawie VRS MPR w momencie wejścia do kwalifikacji.

Po rozpoczęciu kwalifikacji zawodnik pozostaje na tym poziomie do ich zakończenia, nawet jeśli jego VRS MPR ulegnie zmianie.

Na początku każdej nowej kwalifikacji system ponownie sprawdza średnią i przypisuje odpowiedni poziom.

Organizator nie dokonuje ręcznych zmian poziomu w trakcie trwania kwalifikacji.

Jeśli zawodnik zmieni poziom między kwalifikacjami, zachowuje zdobyte punkty, ale pozostają one przypisane do poziomu, na którym zostały zdobyte.

V. Oficjalny kalendarz 2026

Etap	Daty	Tryb gry
Kwalifikacje 1	1–15 maja	Cricket 200
Kwalifikacje 2	16–31 maja	501
Kwalifikacje 3	1–15 czerwca	Cricket 200
Kwalifikacje 4	16–30 czerwca	501
Finat — Runda 1	7–12 lipca	Cricket 200
Finat — Runda 2	14–19 lipca	Cricket 200
Finat — Runda 3 / Finat	21–26 lipca	Cricket 200

Daty mogą zostać zmienione przez organizatora.

VI. Etap 1 — Kwalifikacje krajowe

Etap 1 składa się z czterech kwalifikacji krajowych, każda trwająca około dwóch tygodni.

Każdy kraj posiada własne rankingi według poziomów.

Aby zdobyć punkty, zawodnik musi rozegrać minimum 10 gier w danym okresie kwalifikacji.

Nie ma maksymalnej liczby gier.

Średnia liczona jest na podstawie 5 najlepszych gier.

Brak 10 gier = brak punktów i brak klasyfikacji.

VII. Tryby gry w Etapie 1

Kwalifikacje Tryb gry Metryka rankingu

1	Cricket 200 MPR
2	501 PPD
3	Cricket 200 MPR
4	501 PPD

Poziomy nadal zależą wyłącznie od VRS MPR.

VIII. Ustawienia techniczne

Tryb Poziom Format Bull Rundy

Cricket	Wszystkie	Cricket 200	25/50	15
501	Poziom 1	501 DI/DO	50/50	15
501	Poziom 2	501 DI/DO	50/50	15
501	Poziom 3	501 OI/OO	50/50	15
Finat	Wszystkie	Cricket 200	25/50	15

IX. System punktacji (Etap 1)

Pozycja Poziom 1 Poziom 2 Poziom 3

1	120	100	80
2	118	98	78
3	116	96	76
4	114	94	74
5	112	92	72

Pozycja Poziom 1 Poziom 2 Poziom 3

6	110	90	70
7	108	88	68
8	106	86	66
9	104	84	64
10	102	82	62

Od 11 miejsca każde kolejne otrzymuje o 2 punkty mniej.

X. Kwalifikacja do drużyn narodowych

Czterech najlepszych zawodników tworzy drużynę narodową.

Drużyna Skład

Poziom 1 Top 4

Poziom 2 Top 4

Poziom 3 Top 4

Warunki:

- minimum 2 kwalifikacje z punktami
- kraj musi mieć 4 zawodników

Brak rezerwowych.

XI. Kryteria rozstrzygnięcia remisów

1. Więcej rozegranych kwalifikacji
 2. Najlepsza średnia ogólna
 3. Najlepsza średnia w jednej kwalifikacji
 4. Najwyższe VRS MPR
 5. Decyzja organizatora
-

XII. Etap 2 — Finał międzynarodowy

Drabinka single-elimination.

XIII. Punktacja w finale

Pozycja Punkty

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

XIV. Brak minimalnej liczby gier

Zawodnik bez 10 gier = 0 punktów.

Przykład:

Zawodnik	Drużyna	Status	Punkty
A1	Kraj A	ważna średnia	8
B1	Kraj B	ważna średnia	7
B2	Kraj B	ważna średnia	6
A2	Kraj A	ważna średnia	5
A3	Kraj A	ważna średnia	4
B3	Kraj B	ważna średnia	3
B4	Kraj B	ważna średnia	2
A4	Kraj A	brak minimum	0

Wynik:

Drużyna Punkty

Kraj A	17
Kraj B	18

XV. Remisy w finale

Decyduje średnia drużyny.
Brak rozstrzygnięcia → decyzja organizatora.

XVI. Kamery i incydenty

Kamery muszą działać.
Brak nagrania = gra może być nieważna.
Możliwe sankcje.

XVII. Fair Play

Zakazane:

- gra na cudzym koncie
- zastępstwo
- manipulacja maszyną
- manipulacja kamerą
- nadużycia systemu

Kara: dyskwalifikacja.

XVIII. Nagrody

Poziom Trofeum

- 1 Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 — Level 1
- 2 Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 — Level 2
- 3 Best VRS Bullshooter Europe Team 2026 — Level 3

Dodatkowo: pakiet startowy do turnieju Bullshooter (ważny do 31 lipca 2027).

Warunki:

- jednorazowy
 - nieprzenoszalny
 - nie do zamiany na pieniądze
-

XIX. Postanowienia końcowe

Wyniki są zatwierdzane przez organizatora.
Decyzje są ostateczne.
Regulamin może być zmieniony.
Udział oznacza jego akceptację.