

- **El Desafío:**
 - 2 meses (1 de Diciembre – 31 de Enero).
 - 4 desafíos.
 - Supera un desafío y pasa al siguiente una vez que se valide la partida.
 - En cada desafío se entra con el mpr actual.
 - 5 niveles de dificultad:

Nivel	MPR
5	0.01 – 2.49
4	2.50 – 2.99
3	3.00 – 3.49
2	3.50 – 3.99
1	4.00 – 9.00

Los desafíos que hay que superar son los siguientes:

- **Desafío 0:**

NIVEL	RETO A SUPERAR
1	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 8.02
2	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 7.12
3	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 6.37
4	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 5.02
5	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 3.85

Los jugadores Premium no tienen que jugar el Desafío 0 y pasan directos al Desafío 1.

- **Desafío 1:**

NIVEL	RETO A SUPERAR
5	Cerrar una partida de 501 Open in/Open out con 17 dardos
4	Cerrar una partida de 501 Open in/Open out con 15 dardos
3	Cerrar una partida de 501 Open in/Open out con 13 dardos
2	Cerrar una partida de 501 Open in/Open out con 11 dardos
1	Cerrar una partida de 501 Open in/Open out con 9 dardos

- **Desafío 2:**

NIVEL	RETO A SUPERAR
5	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 2.62
4	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 3.37
3	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 3.85
2	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 4.37
1	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 5.15

- **Desafío 3:**

NIVEL	RETO A SUPERAR
5	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 3.37 cerrando en D20
4	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 3.59 cerrando en D20
3	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 4.12 cerrando en D20
2	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 4.79 cerrando en D20
1	Cerrar una partida de cricket con una media exacta de 5.39 cerrando en D20

- **BECAS:**

- **Los 10 primeros en ganar el Desafío 3 consiguen beca.**
- Ejemplo: Un jugador de nivel 3 es el primer jugador en conseguir el Desafío 3, este jugador obtiene una beca de 300€, tras él, un jugador de nivel 2 finaliza el Desafío 3, este jugador obtiene una beca de 270€.
- La competición se da por finalizada cuando 10 jugadores hayan conseguido el Desafío 3 o haya pasado la fecha límite de la competición.

Becas	
1º	300€
2º	270€
3º	240€
4º	210€
5º	180€
6º	150€
7º	120€
8º	90€
9º	60€
10º	30€

Penalizaciones:

- La máquina hará de árbitro con respecto a las marcas que se consigan, es decir, si un dardo queda clavado en la máquina y no es contabilizado, ese dardo no será válido. Si en algún momento el jugador golpea ese dardo con la mano para que cuente, será considerado trampa, está permitido volver a tirar otro dardo en partidas online o virtuales.
- Los jugadores que no tengan media, serán pasados a su categoría correspondiente al día siguiente que consigan la media.
- Los jugadores que hagan trampa de forma intencionada en alguna prueba, serán pasados a la categoría "Cheat" durante el transcurso de dicha prueba, además no recibirán puntos en dicha prueba.
- Los jugadores que no jueguen con id correcta serán penalizados y no recibirán ningún premio.
- La organización se reserva el derecho a modificar estas normas siempre que sea única y exclusivamente para el buen funcionamiento de esta competición.