



CAMPEONATO INTERNACIONAL LLORET DE MAR

HOTEL EVENIA OLYMPIC

RADIKAL
DARTS

INSCRIÇÕES ATÉ
7-ABRIL

5ª FEIRA
23/ABR

Open individual 12:30 h.

Inscrições 10€ Web e presenciais. Fecham 12:30 h. Cricket por rating

SELEÇÕES

Inscrições até: 7 de abril

Desfile de bandeiras as 17:00 h.

L1, L2 e Feminina

Team 501 Master Out 50/50 (L1 25/50)

Timbas Plata

Inscrições presenciais. Cricket por rating à melhor de 3 jogos, ko direto. Quadrantes de 16 jogadores

6ª FEIRA
24/ABR

PARES

Inscrições até: 7 de abril

L1 - 501 DI/DO 25/50

L2 - 501 OI/MO 25/50

L3/4 - 501 OI/MO 50/50

Timbas Plata

Inscrições presenciais. Cricket por rating à melhor de 3 jogos, ko direto. Quadrantes de 16 jogadores

SÁBADO
25/ABR

EQUIPES

Inscrições até: 7 de abril

L1 - 501 DI/DO 25/50

L2 - 501 OI/MO 25/50

L3/4 - 501 OI/MO 50/50

Triplos Mistos 17:15 h.

Inscrições 30€ Web e presenciais. Fecham 17:15 h.

Uma mulher por equipa. Máx. 10,50 MPR dos 3. 701 Master Out.

Timbas Plata

Inscrições presenciais. Cricket por rating à melhor de 3 jogos, ko direto. Quadrantes de 16 jogadores

Timbas Oro

Para os vencedores das Timbas Plata. Cricket por rating à melhor de 5 jogos ko direto.

DOMINGO
26/ABR

INDIVIDUAL

Inscrições até: 7 de abril

L1 - 501 DI/DO 25/50

L2 - 501 OI/MO 25/50

L3/4 - 501 OI/MO 50/50

Inscrições apenas online, até 7 de abril.

Não haverá inscrições presenciais.

MAIS INFORMAÇÕES E REGRAS

OPEN INDIVIDUAL SELEÇÕES

Com mais de 128 jogadores inscritos, o torneio a ko direto.

O Campeonato realiza-se após o desfile.

Os jogadores devem ser residentes ou ter nascido na província que representam.

- Equipas Masculinas Nível 1.
- Equipas Masculinas Nível 2: apenas jogadores com MPR de foto inferior a 3,70 no final da fase de qualificação.
- Equipas Femininas.

Nível 1 501 Open In/Master Out 25/50

Nível 2 e Feminino 50/50

TIMBAS PLATA

O primeiro apurado de cada torneio Plata apura-se para o torneio Oro (ou 10C).

A inscrição é gratuita para os "Radikal Members". Para os restantes, a inscrição tem um custo de 3€. Ao ser eliminado de um torneio Plata, pode inscrever-se noutra, sem limite, exceto se vencer um torneio Plata; nesse caso, já não poderá inscrever-se.

TRIPLOS MISTOS

- Inscrições até 17:15 h.
- Saída 1er jogo qualquer jogador
- 701 OI/MO 50/50. Os 3 jogadores no mesmo marcador.
- Todos os jogadores devem ter uma média de foto.
- Se ainda estiverem a jogar em Equipas no fecho das inscrições, não poderão jogar em Triplos. Também não poderão jogar em Triplos se estiverem a jogar em Timba Oro.

TIMBAS ORO

Para vencedores de torneios Plata que se inscrevam em torneios Oro. O campeão recebe 200C. Quem participa em torneios Oro não pode inscrever-se em torneios Plata, exceto se for eliminado de um torneio Oro.

RADIKAL
DARTS

Regras Básicas

Campeonato Internacional Lloret de Mar 2026



INSCRIÇÕES

- Todos os jogadores devem inscrever-se através do seu operador (exceto para o Individual Open, Triplos Mistos e Individual de domingo, cujas inscrições são feitas através do site www.radikalplayers.com).
- As inscrições terminam a 7 de abril.
- Quaisquer alterações ou inclusões após essa data estarão sujeitas a uma taxa de 30€ por jogador por competição, exceto para o Individual de domingo, onde não serão aceites novas inscrições.
- Não serão aceites inclusões ou alterações no dia da competição em qualquer dos formatos.
- Haverá também um número limitado de vagas disponíveis a partir de 7 de abril. Se um jogador se inscrever após essa data e não houver vagas disponíveis, não poderá participar.



INSIRA OS DADOS

- É da responsabilidade do jogador saber qual é a sua máquina e a hora a que vai jogar em todos os momentos.
- Os organizadores não se responsabilizam caso um jogador alegue não ter ouvido os anúncios ou não ter recebido uma notificação na aplicação.
- É da responsabilidade do jogador prestar atenção aos ecrãs na sala e saber em todos os momentos qual é a sua máquina e a que horas está previsto jogar.
- O sistema RadikalDarts exige que ambos os jogadores validem a sua participação diretamente na máquina. Tem 10 minutos para concluir o registo. Lembre-se que, para além de passar o cartão, deve entrar no jogo através da máquina para confirmar a sua participação dentro do prazo.
 - Se uma equipa introduzir os seus dados a tempo e a outra não, esta última perderá o jogo sem direito a recurso (o sistema apresentará um "ponto verde" para a equipa que introduziu os seus dados).
 - Se ambas as equipas introduzirem os seus dados, mesmo no último minuto, mas o jogo não começar, e ambas as equipas tiverem um "ponto verde" no sistema, a partida prosseguirá. No entanto, se uma equipa não tiver um "ponto verde", perderá o jogo.
 - Se nenhuma das equipas introduzir os seus dados, o sistema selecionará aleatoriamente uma das duas equipas, a menos que ambas as equipas façam o check-in na mesa até 10 minutos após a hora de fecho da partida.
 - Se uma equipa esperar repetidamente até ao último minuto para introduzir os seus dados e a partida não começar, perderá a partida na próxima vez que tal ocorrer.
- Consulte os horários na aplicação, mas lembre-se de que as informações definitivas são apresentadas nos ecrãs da sala. Devido a possíveis atrasos na sincronização com o telemóvel, é da responsabilidade do jogador confirmar a sua vez nos ecrãs da sala ou nas próprias máquinas para garantir a sua participação.
- Os anúncios através do sistema de som são apenas uma cortesia; é da responsabilidade do jogador prestar atenção aos ecrãs. Os organizadores não se responsabilizam caso um jogador alegue não ter ouvido um anúncio ou recebido uma notificação no telemóvel. É necessário monitorizar os ecrãs o tempo todo.
- Os organizadores reservam-se o direito de tomar a decisão final em qualquer situação ou exceção que possa surgir.

PONTAS

- Verifique o seu próximo jogo instantaneamente: Assim que o seu jogo terminar, verifique na máquina para ver a hora e o número da máquina atribuídos à sua próxima vez.
- Fique de olho na sua máquina: pode ficar de olho na máquina em que está a jogar. Desta forma, saberá instantaneamente quando o jogo anterior terminar e for a sua vez.



ORDEM DE SAÍDA

- Para ver quem inicia o jogo, lance um dardo no centro; o vencedor joga primeiro. Na máquina, selecione a sua equipa pressionando a seta para indicar a ordem de início.
- Se uma equipa cometer um erro ao atribuir os jogadores iniciais, o jogo só poderá ser reiniciado se ainda não tiver começado.



CENTRO

- Será lançada uma moeda para determinar qual a equipa que centra primeiro e qual entra na formação inicial da máquina.
- Os dardos são então centrados e os orifícios são contados. O jogador cujo dardo estiver mais próximo do orifício central joga primeiro. Os lançamentos subsequentes alternam. Se o primeiro jogador lançar o seu dardo e este acertar no orifício central, deverá removê-lo para permitir que o outro jogador lance. Em caso de empate, os dardos serão novamente lançados pela ordem inversa.
- Cada jogador de cada equipa pode lançar seis dardos de aquecimento antes do início do jogo. Depois de uma partida começar, não será permitido nenhum dardo de treino, mesmo no alvo adjacente.



JOGAR EM EQUIPAS

- O jogo de equipa é disputado em duas máquinas em simultâneo. Se um jogador tiver de jogar em ambas as máquinas ao mesmo tempo, terá de jogar naquela que tiver o número de jogo mais baixo.
- Para jogar em equipa, é necessário um mínimo de 3 jogadores. O 4º jogador, se ausente, saltará a ronda sempre que for a sua vez.
- Não é possível jogar em equipa com apenas 2 jogadores.
- Apenas 2 jogadores são permitidos em pares.

MPR

MEDIAS

- Para participar no evento, os jogadores devem ter pelo menos uma média Radikal (PPD ou MPR da foto). Caso não possuam, será atribuída uma com base no seu histórico.
- Um jogador com menos de 200 jogos no seu histórico recente (combinando PPD e MPR) terá a sua média aumentada para o campeonato. Para verificar se cumpre este requisito, consulte o seu operador.
- A média deste campeonato não é a média da foto. O sistema cria um código para cada jogador com base em diversos fatores: a média mais elevada entre o seu PPD e MPR (HCP), o número de jogos no seu histórico e a sua classificação em campeonatos anteriores.
- Um jogador, par ou equipa que tenha ganho o campeonato Nacional ou Internacional anterior num determinado nível pode avançar para o nível seguinte. Aqueles que terminaram entre os 3 primeiros de uma categoria em campeonatos anteriores terão a sua média aumentada para este campeonato.
- Em equipas ou pares, qualquer equipa com um jogador que exceda o limite médio de pontuação estabelecido para o seu nível avançará para a categoria seguinte.

VS

QUADRANTES PRELIMINARES A E B

- Dentro de um nível, podem existir dois quadrantes preliminares, por exemplo, 4A e 4B. Estes quadrantes não são os finais do nível; os melhores jogadores de cada quadrante preliminar juntam-se ao quadrante final do nível.
- A classificação apresentada na aplicação é para o quadrante preliminar, mas não é a classificação final do nível. Apenas aqueles que jogam no quadrante final do nível são elegíveis para prémios.



DOCUMENTAÇÃO

- Todos os jogadores devem trazer um documento de identificação (BI, carta de condução, etc.).
- Os jogadores cujo documento de identificação não corresponda ao documento utilizado na máquina devem apresentar um comprovativo antes do registo e fornecer o documento de identificação correto. O não cumprimento deste procedimento resultará na perda de quaisquer prémios. Se for descoberto durante a competição, o jogador será imediatamente desclassificado e o resto da chave permanecerá como estava. Além disso, não poderá participar em qualquer outra competição organizada neste evento.
- É necessária uma foto no sistema Radikal.



CAPITÃO

- Cada equipa deve nomear um capitão que será responsável pelos seus jogadores e é o único autorizado a falar com os árbitros e com a direção desportiva.

CASOS POSSÍVEIS

- Um dardo que ficou preso, mas não pontuou: O árbitro pode marcar o ponto, desde que verifique se é válido e se não foi lançado antes do início do jogo.
- Um dardo que ficou preso, mas pontuou noutro segmento ou fora dele: Conta como válido e o jogo continua.
- Um dardo que ressaltou, mas não pontuou: Conta como válido e o jogo continua.
- Um dardo bloqueado: É removido e o jogo continua. Se o jogador não se aperceber do bloqueio e continuar a lançar dardos, estes não serão contabilizados, serão removidos e o jogo continuará.
- Pontuação manual: Devolver o dardo e deixar o placar como estava.
- Um jogador não pode lançar novamente nenhum dardo, exceto se, durante a sua vez, deixar cair dardos no chão; nesse caso, podem ser lançados, mesmo que tenham cruzado a linha de lançamento.

DARDO DE FECHO

- Se o dardo final acertar no segmento final, mas a máquina registar uma pontuação diferente ou zero, será considerado válido e a equipa vencerá.
- Se o dardo final acertar entre a aranha e um segmento (mesmo fora do segmento final), a pontuação da máquina será mantida.
- Se o dardo final for pontuado manualmente, a ação é irreversível e a equipa adversária vencerá.



LANÇAR NO OUTRO MARCADOR

- Se forem lançados menos de 3 dardos, os dardos serão corrigidos.
- Se forem lançados mais de 3 dardos e os dardos não puderem ser corrigidos, então:
 - Se o dardo foi lançado no placar do adversário, a ronda será saltada até à vez do adversário.
 - Se o dardo tiver sido lançado no marcador do colega de equipa, o jogo continuará, mas ambos os jogadores perderão a sua próxima vez (6 dardos).
- Se já tiver passado uma ronda/vez e o árbitro não conseguir verificar a pontuação, o jogo continuará até ao final e o vídeo dessa ronda será revisto. Se a equipa afetada perder a ronda e houver uma infração, a ronda será concedida à outra equipa.
- Se ambas as equipas confundirem os placares e concordarem em continuar, fá-lo-ão por sua conta e risco. Qualquer disputa a este respeito será resolvida pela pontuação exibida no alvo de dardos.



REGRAS VARIADAS

- Se um jogador ultrapassar a linha de lançamento, receberá um aviso do capitão da equipa adversária. Se o problema persistir, um árbitro deverá ser notificado para observar a ação. Se o árbitro determinar que ocorreu uma falta, o jogador receberá um aviso. Se o jogador continuar com este comportamento, perderá a sua próxima jogada. Em nenhuma circunstância as imagens de vídeo serão analisadas para verificar isso. Durante um lançamento, o dardo deve atingir o alvo antes que o pé do jogador toque no chão em frente à linha de lançamento.
- Os participantes que utilizem cadeiras de rodas ou bengalas devem apresentar documentação válida que comprove a sua utilização. Além disso, o tronco e os pés de todos estes participantes devem permanecer atrás da linha.
- Se existir uma falha na máquina que impeça a reprodução ou a visualização do jogo em curso, o jogo será reiniciado a partir do ponto indicado pela máquina.
- As finais no palco serão disputadas por ordem de chegada nas chaves designadas.
- Os jogadores ou equipas que provoquem perda de tempo durante uma partida serão advertidos com antecedência pela Direção Desportiva. Se este comportamento persistir, a partida será considerada perdida por WO, sem possibilidade de mediação. O desrespeito pela equipa da organização pode resultar na expulsão do campeonato e do local de jogo, se assim for determinado.
- A final de cada quadrante será disputada de acordo com o número de jogos estabelecido para o quadrante dos vencedores. Isto aplica-se mesmo que uma segunda partida seja necessária. Por exemplo, se a chave dos vencedores for à melhor de cinco e a chave dos vencidos for à melhor de três, ambos os encontros da final serão à melhor de cinco. Quaisquer reclamações serão aceites apenas durante a partida; após o término, não serão consideradas.
- Qualquer vestuário ou objeto que seja interpretado como ofensivo ou que possa ser considerado desrespeitoso ou um incómodo visual ou auditivo para os jogadores ou operadores será tratado pela organização. Qualquer conduta antidesportiva será analisada pela organização, resultando numa advertência ou expulsão da competição ou evento. A organização reserva-se o direito de modificar qualquer uma das regras acima com base em situações que possam surgir durante a competição.
- A inscrição no torneio concede à Radikal Darts permissão para utilizar os nomes e imagens dos jogadores em quaisquer relatórios, promoções, materiais impressos ou eletrónicos, redes sociais, etc.

Em qualquer interpretação do regulamento, a palavra final pertence sempre ao árbitro, sendo que a sua decisão será definitiva e aceite por ambas as partes.

A organização reserva-se o direito de modificar estas regras apenas se tal for única e exclusivamente para o bom funcionamento desta competição.

**PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE AS NOSSAS
COMPETIÇÕES E O CAMPEONATO:**



**Radikal Darts
Espanña**



RadikalDartsPlayers



Radikal Darts

WWW.RADIKALPLAYERS.COM