



CAMPEONATO INTERNACIONAL LLORET DE MAR

HOTEL EVENIA OLYMPIC

RADIKAL
DARTS

**CIERRE DE INSCRIPCIONES
7-ABRIL**

**JUEVES
23/ABR**

Open individual 12:30 h.

Inscripción 10€ Web y en Sala. Cierre 12:30 h. Cricket por rating

SELECCIONES

Cierre de inscripción: 7 de abril
Desfile a las 17:00 h.

L1, L2 y Femenino

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

Timbas Plata

Inscripción en sala. Cricket rating al mejor de 3 ko directo. Cuadrantes de 16 jugadores

**VIERNES
24/ABR**

PAREJAS

Cierre inscripción 7 de abril

L1 - 501 DI/DO diana 25/50

L2 - 501 OI/MO diana 25/50

L3/4 - 501 OI/MO diana 50/50

Timbas Plata

Inscripción en sala. Cricket rating al mejor de 3 ko directo. Cuadrantes de 16 jugadores

**SÁBADO
25/ABR**

EQUIPOS

Cierre inscripción 7 de abril

L1 - 501 DI/DO diana 25/50

L2 - 501 OI/MO diana 25/50

L3/4 - 501 OI/MO diana 50/50

Triples Mixtos 17:15 h.

Inscripción Web y en Sala 30€ por equipo. Cierre 17:15 h.

Mínimo una mujer por equipo. Máx. 10,50 MPR de los 3. 701 Master Out.

Timbas Plata

Inscripción en sala. Cricket rating al mejor de 3 ko directo. Cuadrantes de 16 jugadores

Timbas Oro

Para los ganadores de las timbas Plata. Cricket rating al mejor de 5 ko directo.

**DOMINGO
26/ABR**

INDIVIDUAL

Cierre inscripción 7 de abril

L1 - 501 DI/DO diana 25/50

L2 - 501 OI/MO diana 25/50

L3 - 501 OI/MO diana 50/50

Solo inscripciones Web hasta el 7 de abril.

No se admiten inscripciones en sala.

MÁS INFO Y NORMAS

OPEN INDIVIDUAL

Con más de 128 inscritos se juega al KO

SELECCIONES

El Campeonato se juega después del desfile.

Los jugadores han de tener domicilio o haber nacido en la provincia representada.

- Selecciones Masculinas Nivel 1.
- Selecciones Masculinas Nivel 2: solo jugadores con < 3,70 de MPR de foto al finalizar su clasificatorio.
- Selecciones Femeninas.

Nivel 1 Team 501 Open In/Master Out Diana 25/50

Nivel 2 y Femenino diana 50/50

TIMBAS PLATA

El 1º de cada Plata se clasifica para la Oro (o 10€).

- Inscripción gratis para "Radikal Members".

Inscripción de 3€ para el resto.

- Cuando te eliminen de una Timba Plata te puedes apuntar a otra, **sin límite**, excepto si ganas una Plata ya no puedes apuntarte más.

TRIPLES MIXTOS

- Cierre inscripción 17:15 h.
- Sale cualquiera de los tres.
- 701 OI/MO diana 50/50 los 3 jugadores en el mismo marcador.
- Todos los jugadores han de tener media de foto.
- Si al cierre de inscripción siguen jugando en Equipos, no pueden jugar los Triples. Tampoco pueden jugar Triples si están jugando la Timba Oro.

TIMBAS ORO

Solo para ganadores de timbas Plata que se apunten a la Oro.
El campeón consigue 200€.

RADIKAL
DARTS

Normas Básicas

Campeonato Internacional Lloret de Mar 2026



INSCRIPCIONES

- Todos los jugadores deben apuntarse **a través de su operador** (excepto el Open Individual, Triples Mixtos e Individual que son a través de la web radikalplayers.com).
- **La inscripción se cierra el 7 de Abril.**
- Cualquier cambio o alta después de esta fecha llevará un coste de **30€ por jugador** por competición, excepto el individual del domingo que no se podrán dar de alta nuevos jugadores.
- El mismo día de la competición no se admiten altas ni cambios en ninguna de las modalidades.
- También habrá un número de plazas limitadas a partir del 7 de abril, si un jugador se apunta después de esta fecha y no hay plazas disponibles, no podrá participar.



METER LOS DATOS

- **ES RESPONSABILIDAD DEL JUGADOR SABER EN TODO MOMENTO SU DIANA Y HORA DE JUEGO.**
- La organización no se hace responsable si un jugador alega no haber oído los avisos, o que no le haya saltado la notificación en la app.
- Es obligación del jugador estar atento a los **VISUALIZADORES** de la sala y saber en cada momento en que diana y a qué hora le toca jugar.
- El sistema RadikalDarts requiere la validación de ambos jugadores directamente en la diana. **Dispones de 10 minutos para completar el registro.** No olvides que, además de pasar la tarjeta, debes entrar en el encuentro desde la máquina para confirmar tu participación a tiempo.
 - Si un equipo ha metido los datos a tiempo y el otro no, éste último perderá el partido sin posibilidad de reclamación (el sistema de control de organización muestra un "punto verde" al equipo que ha metido los datos).
 - Si ambos equipos meten los datos, incluso en el último instante, pero la diana no comienza el partido, si se comprueba que ambos equipos tienen el "punto verde" en el sistema, **el partido se jugará**, salvo si un equipo no tiene el "punto verde" entonces perderá el partido.
 - Si ningún equipo ha metido los datos, el sistema pasará a uno de los dos equipos aleatoriamente, salvo que ambos equipos pasen por mesa antes de 10 minutos después del cierre del encuentro.
 - Si un equipo **reincide** en varias ocasiones en esperar hasta el último momento para meter los datos y que se le abra el partido, la siguiente vez que esto ocurra perderá el partido.
- Consulta los horarios en la app, pero recuerda que **la información definitiva aparece en los visualizadores** de la sala. Debido a posibles retrasos en la sincronización móvil, es responsabilidad del jugador confirmar su turno en las pantallas de la sala o en las propias máquinas para asegurar su participación.
- Los anuncios por megafonía son solo una cortesía; **la responsabilidad de estar atento a los visualizadores recae completamente en el jugador.** La organización no se hace responsable si un jugador alega no haber escuchado una llamada o no haber recibido un aviso por móvil. Debes estar pendiente de los visualizadores en todo momento.
- La organización se reserva siempre la potestad de tomar la decisión final ante cualquier situación o excepción que pueda surgir.

CONSEJOS

- **Consulta tu siguiente partida al instante:** Justo al terminar tu juego, revisa en la misma diana el horario y el número de máquina asignado para tu próximo partido.
- **Mantente atento a tu diana:** Puedes vigilar la diana en la que te toca jugar. Así, sabrás al momento cuándo termina el partido anterior y es tu turno.



ORDEN DE SALIDA

- **Sale el equipo que ha ganado el centro.** En la pantalla elegir el equipo pulsando la flecha para indicar el orden de salida.
- Si un equipo **se confunde a la hora de asignar los titulares**, solo se podrá resetear el partido si no han empezado a jugar.



CENTRAR

- Se lanzará una moneda para determinar qué equipo centra primero y cuál introduce la alineación inicial en la máquina.
- Después se centra a diana y se cuentan los agujeros. **El que tenga el dardo más cerca al agujero del centro, sale en la primera partida.** El resto de saques serán alternativos. Si el primer jugador que lanza el dardo lo clava justo en el agujero del centro, deberá quitarlo para permitir que el otro jugador pueda lanzar. En caso de empate, volverán a lanzar los dardos de nuevo en orden inverso.
- Cada jugador de cada equipo **puede lanzar 6 dardos de calentamiento antes del comienzo de su partido.** Una vez que ha comenzado un partido, no se permiten dardos de práctica, ni siquiera en la diana de al lado.



JUGAR POR EQUIPOS

- Por equipos **se juega en dos máquinas a la vez.** Si se da la circunstancia que un jugador tiene que jugar en ambas máquinas a la vez, debe jugar en la que tenga el número de partida más bajo.
- Para jugar por equipos tiene que haber **como mínimo 3 jugadores, el 4º jugador ausente se pasará la ronda cada vez que le toque jugar.** Con 2 jugadores no se puede jugar por equipos.
- Por parejas solo se permiten 2 jugadores.

MPR

MEDIAS

- Los jugadores han de tener como **mínimo una media Radikal** (PPD o MPR de foto) para participar en el evento. Si no tiene una de las dos, se le asignará una en función de su historial.
- Un jugador con menos de 200 partidas en su historial reciente (sumando las de PPD y MPR), **subirá su media para el campeonato.** Para saber si cumples con este requisito, consulta con tu operador.
- La media para éste campeonato no es la media de foto, **el sistema crea un código para cada jugador tomando como referencia varios factores:** la media más alta entre su PPD y MPR (HCP), el número de partidas de su historial y su clasificación en campeonatos anteriores.
- Un jugador, pareja o equipo que haya ganado en un nivel el campeonato Nacional o Internacional anterior, subirá de nivel en el siguiente. Los que quedaron de los 3 primeros en una categoría en campeonatos anteriores subirán la media para este campeonato.
- En equipos o parejas, cualquier equipo con un jugador que supere el límite de puntuación promedio establecido para su nivel **ascenderá a la siguiente categoría.**

VS

CUADRANTES PREVIOS A Y B

- **Dentro de un nivel puede haber dos cuadrantes previos,** p.ej. 4A y 4B. Estos cuadrantes no son la final del nivel, los primeros de cada cuadrante previo se juntan en el cuadrante de la final del nivel.
- La clasificación que aparece en la app es la del cuadrante previo, pero no es la clasificación final del nivel. **Solo optan a premios los que juegan el cuadrante final del nivel.**



IDENTIFICACIÓN

- Todos los jugadores **han de llevar identificación** (DNI, carnet de conducir...)
- Los jugadores cuyo documento de identidad no coincida con el ID que usan en la máquina **deberán justificarlo antes de hacer la inscripción,** así como facilitar el número correcto. Si no se sigue este proceso, no se puede obtener ningún premio. En caso de ser descubiertos durante la competición, serán descalificados en ese mismo momento, quedando el resto del cuadrante tal y como se estaba desarrollando. Además, no podrán participar en ninguna otra competición organizada en este presencial.
- **Es obligatorio tener foto en el sistema Radikal.**



CAPITÁN

Todo equipo ha de nombrar un capitán que será el responsable de sus jugadores y son los únicos autorizados para hablar con los árbitros y la dirección deportiva.

CASOS POSIBLES

- **Dardo clavado que no ha puntuado:** Un árbitro lo podrá marcar siempre que compruebe que es correcto, y siempre que no haya sido lanzado antes de comenzar el partido.
- **Dardo clavado puntúa en otro segmento o es Out:** Se da por válido, el partido continúa.
- **Dardo rebotado que no ha puntuado:** Se da por válido, el partido continúa.
- **Dardo atascado:** Se retira y el partido continúa. Si el jugador no se ha percatado del atasco y sigue tirando dardos, estos no contarán, se retirarán y continuará el partido.
- **Puntuar con la mano:** Echar el dardo para atrás y dejar el marcador como estaba.
- **Un jugador no puede lanzar ningún dardo de nuevo,** excepto si durante su turno al jugador se le caen dardos al suelo entonces sí que podrán ser lanzados, incluso si en la caída han rebasado la línea de tiro.

DARDO DE CIERRE

- Si el dardo de cierre está **clavado en el segmento de cierre**, pero la máquina registra una puntuación diferente o nula, se considerará válido y el equipo ganará.
- Si el dardo de cierre se clava **entre la araña y un segmento** (incluso fuera del segmento de cierre), se mantendrá la puntuación que marque la máquina.
- Si el dardo de cierre es **puntuado manualmente**, la acción es irreversible y el equipo contrario ganará.



LANZAR EN OTRO MARCADOR

- Si han lanzado **menos de 3 dardos** entonces se corrigen los dardos.
- Si han lanzado **más de 3 dardos** y no se pudiera corregir dardos entonces:
 - Si lo ha hecho en el marcador del contrario, se pasará ronda hasta el turno del contrario que le tocaba jugar.
 - Y si lo ha hecho en el marcador de su compañero, continuará el partido pero ambos jugadores perderán el siguiente turno (6 dardos).
- Si ha pasado ya una ronda/turno y el árbitro no puede comprobarlo, continuará el partido hasta el final y se revisará el vídeo de esa partida. En caso que el equipo perjudicado pierda la partida, y si ha habido infracción, se dará la partida al otro equipo.

Si ambos equipos se confunden de marcador y se ponen de acuerdo para continuar, lo hacen bajo su responsabilidad. Cualquier reclamación al respecto, lo que marque la diana será lo correcto.



NORMAS VARIAS

- Si un jugador **sobrepasa la línea de tiro**, recibirá una advertencia por parte del capitán contrario. Si el problema persiste, avisar a un árbitro para que sea testigo de esta acción. Si el árbitro determina que hay una falta, recibirá una advertencia por parte del árbitro. Si persiste en su actitud, el jugador perderá su siguiente turno. En ningún caso se revisarán los vídeos para comprobar este hecho. Durante una tirada el dardo debe haber impactado con la diana antes de que el pie del jugador haga contacto con el suelo delante de la línea de tiro.
- Los participantes que usen **silla de ruedas o bastón** deben presentar un justificante válido de su uso. Además, el torso y los pies de todos estos participantes deben mantenerse detrás de la línea.
- Si hubiera un **fallo de máquina** que impidiera recuperar o visualizar la partida en juego, dicha partida se empieza desde donde indique la máquina.
- **Las finales en el escenario** se jugarán por orden de llegada en los cuadrantes.
- Los jugadores o equipos que **provoquen pérdidas de tiempo durante un partido**, serán avisados previamente por la Dirección Deportiva. Si persiste este comportamiento, se les dará el enfrentamiento por perdido, sin mediación posible.
- **Las faltas de respeto al personal de la organización puede conllevar a la expulsión del campeonato y del recinto de juego** si así se determina.
- La final de cada cuadrante se disputa al número de partidas establecido para el lado de ganadores de dicho cuadrante. Esto aplica incluso si es necesario jugar un segundo partido absoluto. Por ejemplo, si el cuadrante de ganadores es al mejor de 5 partidas y el de perdedores al mejor de 3, ambas partidas de la final absoluta se jugarán al mejor de 5.
- Cualquier reclamación solo será admitida durante el partido, una vez finalizado no se atenderá.
- Cualquier vestimenta u objeto que se entienda como una **referencia ofensiva o pueda ser considerada una falta de respeto o una molestia visual o sonora** entre jugadores u operadores, la organización tomará medidas al respecto. Cualquier conducta antideportiva será estudiada por la organización, realizándose un aviso o la expulsión de la competición o evento. La organización se reserva el derecho a modificar cualquiera de las normativas anteriores en función de los casos que surjan durante el transcurso de la competición.
- **La inscripción en el torneo da permiso a Radikal Darts para el uso del nombre e imagen** de los jugadores en cualquier informe, promoción, material impreso o electrónico, en redes sociales, etc...

PARA CUALQUIER INTERPRETACION DE LA NORMATIVA, LA ÚLTIMA PALABRA LA TIENE SIEMPRE EL ÁRBITRO Y SU DECISIÓN SERÁ LA DEFINITIVA Y ACEPTADA POR AMBAS PARTES.

La organización se reserva el derecho a modificar estas normas siempre que sea única y exclusivamente para el buen funcionamiento de esta competición.

**PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE NUESTRAS
COMPETICIONES Y EL CAMPEONATO:**



**Radikal Darts
España**



RadikalDartsPlayers



Radikal Darts

WWW.RADIKALPLAYERS.COM