



CHAMPIONSHIP

INTERNATIONAL LLORET DE MAR - SPAIN

HOTEL EVENIA OLYMPIC

RADIKAL
DARTS

MELDESCHLUSS 7. APRIL

**DONNERSTAG
APR/23**

Offenes Einzel 12:30 h.

Startgeld 10€ Web oder vor ort. Meldeschluss 12:30 h. Cricket mit handicap

SELECTION- Teams

Silver Timbas

Meldeschluss: 7. April
Flaggenparade 17:00 h.
L1, L2 & Damen
Team 501 Master Out 50/50 (L1 25/50)

Anmeldung vor Ort. Cricket handicap best of 3.
16er Pläne

**FREITAG
APR/24**

DOPPEL

Silver Timbas

Meldeschluss: 7. April
L1 - 501 DI/DO 25/50 bull
L2 - 501 OI/MO 25/50 bull
L3/4 - 501 OI/MO 50/50 bull

Anmeldung vor Ort. Cricket handicap best of 3.
16er Pläne

**SAMSTAG
APR/25**

TEAMS

Mixed Triples 17:15 h.

Web-Anmeldung oder vor Ort, 30€ pro Team. Meldeschluss 17:15 h. Mindestens eine Dame pro Team. Máx. 10,50 MPR von allen 3 Spielern gesamt. 701 Master Out.

Silver Timbas

Gold Timbas

Anmeldung vor Ort. Cricket handicap best of 3.
16er Pläne

Für die Gewinner der Silver timbas. Cricket handicap best of 5 direct ko.

**SONNTAG
APR/26**

EINZEL

Ausschließlich Web-Anmeldung, bis 7. April. Keine vor Ort Anmeldung möglich.

INFO UND REGELN

OFFENES EINZEL

Bei über 128 angemeldeten Spielern wird Single-KO gespielt.

SELECTION- ON- TEAMS

Dieser Wettbewerb findet nach der Parade statt. Die Spieler müssen Einwohner der Provinz sein, die sie vertreten, oder dort geboren sein.

- Herren Teams Level 1.
- Herren Teams Level 2: nur Spieler mit einem Foto-MPR von weniger als 3,70
- Damen Teams.

Level 1 Team 501 Open In/Master Out 25/50.
Level 2 und Damen 50/50

SILVER TIMBAS

Der Gewinner jeder Silver-Timbas qualifiziert sich für die Gold-Timbas (oder 10 €). Die Anmeldung ist für Radikal-Member kostenlos. Für alle anderen beträgt die Anmeldegebühr 3 €.

- Wenn Sie aus einer Silver-Gruppe ausgeschieden sind, können Sie sich für eine andere Gruppe anmelden, ohne Einschränkung, außer wenn Sie eine Gruppe gewinnen; in diesem Fall können Sie sich nicht mehr anmelden.

MIXED TRIPLES

- Meldeschluss 17:15 h.
- Das Spiel startet ein beliebiger Spieler
- 701 OI/MO 50/50 bull, auf einen Score
- Alle Spieler müssen einen MPR oder PPD haben.
- Sie können nicht teilnehmen, wenn Sie zu Beginn dieses Wettbewerbs noch in Teams oder Golden Timbas vertreten sind.

GOLD TIMBAS

Nur für Gewinner von Silver-Timbas, die sich für Gold anmelden. Der Champion erhält 200 €. Diejenigen, die in Gold-Gruppen spielen, können sich nicht für Silver-Timbas anmelden, es sei denn, sie sind aus den Gold-Gruppen ausgeschieden.

RADIKAL
DARTS

PROGRAMM

Regeln

International Championship Lloret de Mar - Spain 2026



ANMELDUNG

- Alle Spieler müssen sich über ihren Betreiber anmelden (mit Ausnahme der offenen Einzel, mixed triples und Einzel, die über die Website www.radikalplayers.com angemeldet werden).
- Die Anmeldung schließt am 7. April.
- Für alle Änderungen oder Ergänzungen nach diesem Datum wird eine Gebühr von 30 € pro Spieler und Wettbewerb erhoben, mit Ausnahme der Einzelwettbewerbe am Sonntag, bei denen keine neuen Spieler vor Ort angemeldet werden können.
- Am Tag des Wettbewerbs werden keine Ergänzungen oder Änderungen in irgendeinem Format akzeptiert.
- Ab dem 7. April wird es auch eine begrenzte Anzahl von Plätzen geben. Wenn sich ein Spieler nach diesem Datum anmeldet und keine Plätze mehr verfügbar sind, kann er nicht teilnehmen.



INSTRUKTIONEN

- Es liegt in der VERANTWORTUNG DES SPIELERS, sich jederzeit über sein Gerät und seine Spielzeit im Klaren zu sein.
- Die Organisatoren übernehmen keine Verantwortung, wenn ein Spieler behauptet, die Ankündigungen nicht gehört oder keine Benachrichtigung in der App erhalten zu haben.
- Es liegt in der Verantwortung des Spielers, auf die TOUCHSCREENS in der Halle zu achten und jederzeit zu wissen, an welchem Automaten und zu welcher Zeit er spielen soll.
- Das RadikalDarts-System erfordert, dass beide Spieler ihre Teilnahme direkt am Gerät bestätigen, indem sie sich mit Ihrer ID einloggen.
- Sie haben 10 Minuten Zeit, um sich einzuloggen. Denken Sie daran, dass Sie zusätzlich zum Durchziehen Ihrer Karte das Spiel am Automaten starten müssen, um Ihre rechtzeitige Teilnahme zu bestätigen.
 - Wenn ein Team seine Daten rechtzeitig eingibt und das andere nicht, verliert das letztere das Spiel ohne Einspruchsmöglichkeit (das System zeigt einen „grünen Punkt“ für das Team an, das seine Daten eingegeben hat).
 - Wenn beide Teams ihre Daten eingeben, selbst in letzter Minute, das Spiel jedoch nicht beginnt und beide Teams einen „grünen Punkt“ im System haben, wird das Spiel fortgesetzt. Hat jedoch ein Team keinen „grünen Punkt“, verliert es das Spiel.
 - Wenn keines der Teams seine Daten eingibt, wählt das System nach dem Zufallsprinzip eines der beiden Teams aus, es sei denn, beide Teams melden sich innerhalb von 10 Minuten nach Spielende bei der Turnierleitung.
 - Wenn ein Team wiederholt bis zur letzten Minute wartet, um seine Daten einzugeben und das Spiel zu starten, verliert es das nächste Mal, wenn dies geschieht.
- Überprüfen Sie die Turnierpläne in der App, aber denken Sie daran, dass die endgültigen Informationen auf den Terminals in der Halle angezeigt werden. Aufgrund möglicher Verzögerungen bei der mobilen Synchronisierung liegt es in der Verantwortung des Spielers, seine Spiele auf den Terminals in der Halle oder auf den Automaten selbst zu verfolgen, um seine Teilnahme sicherzustellen.
- Die Durchsagen über die Lautsprecheranlage dienen lediglich der Höflichkeit; es liegt in der Verantwortung der Spieler, auf die Terminals zu achten. Die Organisatoren übernehmen keine Verantwortung, wenn ein Spieler behauptet, eine Durchsage nicht gehört oder keine Benachrichtigung auf seinem Mobiltelefon erhalten zu haben. Sie müssen die Bildschirme jederzeit im Auge behalten.
- Die Organisatoren behalten sich das Recht vor, in allen Situationen oder Ausnahmen, die auftreten können, die endgültige Entscheidung zu treffen.

HINWEISE

- Überprüfen Sie sofort Ihr nächstes Spiel: Sobald Ihr Spiel beendet ist, überprüfen Sie am Gerät die Uhrzeit und die Gerätenummer, die für Ihr nächstes Spiel zugewiesen wurden.
- Behalten Sie Ihr Gerät im Auge: Sie können das Gerät, an dem Sie spielen, im Auge behalten. Auf diese Weise wissen Sie sofort, wann das vorherige Spiel endet und Sie an der Reihe sind.



Startreihenfolge

- Das Team, das das ausbullen gewonnen hat, beginnt das Spiel. Wählen Sie auf dem Bildschirm das Team aus, indem Sie die Pfeiltaste drücken, um die Startreihenfolge anzugeben.
- Wenn ein Team bei der Aufstellung seiner Startformation einen Fehler macht, kann das Spiel nur zurückgesetzt werden, wenn es noch nicht begonnen hat.



AUSBULLEN

- Werfen Sie eine Münze, um zu entscheiden, welche Mannschaft zuerst ausbullen.
- Dann werfen Sie Ihre Darts und zählen Sie die Löcher. Der Dart, der dem mittleren Loch am nächsten liegt, beginnt das erste Spiel. Die restlichen Spiele beginnen abwechselnd.
- Wenn der erste Dart genau das mittlere Loch getroffen hat, muss er entfernt werden, damit der Gegner ihn treffen kann. Bei einem Unentschieden werfen die Spieler die Darts erneut in umgekehrter Reihenfolge.
- Jeder Spieler jedes Teams darf vor Beginn des Spiels 6 Aufwärm-Darts werfen.
- Nach Beginn eines Spiels sind keine Übungs-darts mehr erlaubt.



TEAM

- Die Teams spielen gleichzeitig auf zwei Geräten.
- Loggen Sie sich mit den IDs in beide Geräte ein, ausbullen findet am linken Gerät statt und beginnen Sie zu spielen. Sobald das Spiel gestartet ist, beginnen Sie am rechten Gerät zu spielen.
- Wenn ein Spieler zwei Spiele gleichzeitig auf beiden Geräten spielen muss, muss er zuerst das Spiel mit der niedrigeren Gerätenummer spielen.
- Um in Teams zu spielen, müssen mindestens 3 Spieler vorhanden sein. Der vierte abwesende Spieler muss jedes Mal, wenn er spielen müsste, die Runde aussetzen. Mit 2 Spielern kann man nicht in Teams spielen.
- **Im Doppel sind nur 2 Spieler pro Mannschaft erlaubt.**

MPR

RANKING

- Spieler müssen mindestens einen (PPD oder MPR) haben, um an der Veranstaltung teilnehmen zu können. Wenn sie keine haben, wird ihnen einer auf Grundlage ihres Profils zugewiesen. Sollten Sie nur über einen European Board PPD oder MPR verfügen, wird dieser entsprechend auf American Board Verhältnisse umgerechnet.
- Ein Spieler mit weniger als 200 Spielen in seinem aktuellen Profil (PPD und MPR zusammen) erhält für die Meisterschaft eine höheres Ranking. Um herauszufinden, ob Sie diese Voraussetzung erfüllen, wenden Sie sich bitte an Ihren Betreiber.
- Das Ranking für diese Meisterschaft basiert nicht auf dem PPD in seinem Profil. Das System erstellt für jeden Spieler einen Code, der auf mehreren Faktoren basiert: dem höchsten Durchschnitt zwischen PPD und MPR (HCP), der Anzahl der Spiele in ihrem Profil und ihrer Platzierung in früheren Meisterschaften.
- Ein einzelner Spieler, ein Doppel oder ein Team, das die vorherige internationale Meisterschaft auf einer bestimmten Stufe gewonnen hat, steigt in die nächste Stufe auf. Diejenigen, die in einer Kategorie bei früheren Meisterschaften unter den ersten drei gelandet sind, erhalten für diese Meisterschaft einen erhöhten Durchschnittswert.
- In Teams oder Doppel kommt jedes Team, in dem ein Spieler die für seine Spielklasse festgelegte Durchschnittspunktzahl überschreitet, in die nächsthöhere Kategorie.

VS

VORHERIGE GRUPPEN A & B

- Innerhalb einer Stufe kann es zwei vorherige Gruppen geben, z. B. 4A und 4B. Diese Gruppen sind nicht das Finale des Levels, sondern die Erstplatzierten jeder vorherigen Gruppe kommen ins Finale des Levels.
- Die Position, die in der App angezeigt wird, ist die der vorherigen Runde, aber es handelt sich nicht um die endgültige Platzierung des Levels. Nur diejenigen, die die letzte Runde des Levels spielen, sind für Preise qualifiziert.



IDENTIFIZIERUNG

- Alle Spieler müssen einen Ausweis mitbringen (Personalausweis, Führerschein usw.).
- Spieler, deren Ausweis nicht mit dem Ausweis übereinstimmt, den sie am Gerät verwenden, müssen dies vor der Registrierung nachweisen und den richtigen Ausweis vorlegen. Die Nichtbeachtung dieses Verfahrens führt zum Verlust aller Preise. Wird dies während des Wettbewerbs festgestellt, werden die Spieler sofort disqualifiziert, und der Rest der Spielpaarungen bleibt unverändert. Darüber hinaus dürfen sie an keinen anderen Wettbewerben teilnehmen, die im Rahmen dieser Veranstaltung organisiert werden.
- **Alle Spieler müssen ein Foto in ihrem Profil haben.**



KAPITÄN

- Jedes Team muss einen Kapitän haben, der als Einziger mit der Organisation und den Schiedsrichtern sprechen darf.

+50

SCORE

MÖGLICHE SITUATIONEN

- Ein Dart, der stecken geblieben ist, aber keine Punkte erzielt hat: Ein Schiedsrichter kann ihn reindrücken, sofern er sich vergewissert hat, dass er gültig ist und nicht vor Spielbeginn geworfen wurde.
- Ein Dart bleibt stecken, trifft jedoch ein anderes Segment oder ist „Out“: Er zählt und das Spiel geht weiter.
- Ein Dart, der abprallt, aber keine Punkte erzielt: Er zählt, und das Spiel geht weiter.
- Ein Dart ist „STUCKED“: Er wird entfernt und das Spiel wird fortgesetzt. Wenn der Spieler das Stucked nicht bemerkt und weiter Darts wirft, zählen diese nicht, werden entfernt und das Spiel wird fortgesetzt.
- Ein mit der Hand gewerteter Dart: Korrigieren Sie den Dart indem Sie Dart zurücknehmen drücken und lassen Sie die Punktzahl unverändert.
- Ein Spieler darf keine weiteren Darts werfen, es sei denn, er lässt während seines Zuges Darts auf den Boden fallen; in diesem Fall dürfen sie geworfen werden, auch wenn sie die Wurflinie überschritten haben.

CHECK-DART

- Wenn der Checkdart im richtigen Segment landet, das Gerät jedoch eine andere oder keine Punktzahl registriert, gilt der Wurf als gültig und das Team gewinnt.
- Wenn der Checkdart zwischen der Spinne und einem Segment landet (auch außerhalb des Boards), gilt die Punktzahl des Gerätes als gültig.
- Wenn der letzte Dart manuell gewertet wird, kann er nicht korrigiert werden und die gegnerische Mannschaft wird zum Sieger erklärt.



DAS WERFEN AUF EINEN FALSCHEN SCORE

- Wenn weniger als 3 Darts geworfen wurden, werden die Darts vom Schiedsrichter korrigiert.
- Wenn mehr als 3 Darts geworfen wurden und kein Dart korrigiert werden konnte, dann:
 - Wenn der Spieler auf der Position des Gegners gepunktet hat, wird die Runde bis zum Zug des Gegners weitergedrückt.
 - Und wenn er dies auf der Position seines Partners getan hat, wird das Spiel fortgesetzt, aber beide Spieler verlieren den nächsten Zug (jeder 3 Darts).
 - Wenn eine Runde bereits vorbei ist und sie dies später bemerken, kann der Fehler nicht korrigiert werden und das Spiel wird normal fortgesetzt.

Wenn beide Teams die Anzeigetafel falsch lesen und sich darauf einigen, das Spiel fortzusetzen, tun sie dies auf eigenes Risiko. Alle Streitigkeiten bezüglich des Spielstands werden anhand der auf dem Gerät angezeigten Punktzahl entschieden.



VERSCHIEDENE REGELN

- Wenn ein Spieler die Abwurfline überschreitet, erhält er eine Verwarnung vom gegnerischen Kapitän. Wenn das Problem weiterhin besteht, sollte ein Schiedsrichter benachrichtigt werden, um die Aktion zu beobachten. Wenn der Schiedsrichter feststellt, dass ein Foul vorliegt, erhält der Spieler eine Verwarnung. Wenn der Spieler dieses Verhalten fortsetzt, verliert er seinen nächsten Zug. Unter keinen Umständen werden Videoaufnahmen zur Überprüfung herangezogen. Während eines Wurfs muss der Dart das Gerät treffen, bevor der Fuß des Spielers den Boden vor der Wurfline berührt.
- Spieler, die Rollstühle oder Gehstöcke benutzen, müssen einen gültigen Nachweis über deren Verwendung vorlegen. Darüber hinaus müssen Oberkörper und Füße aller dieser Teilnehmer hinter der Linie bleiben.
- Wenn ein Geräteausfall die Wiederholung oder Anzeige des laufenden Spiels verhindert, wird das Spiel an dem von der Maschine angegebenen Punkt neu gestartet.
- Die Endspiele auf der Bühne werden in der Reihenfolge der Ankunft in den dafür vorgesehenen Gruppen ausgetragen.
- Spieler oder Mannschaften, die während eines Spiels Zeit schinden, werden zuvor von den Schiedsrichtern verwarnt. Wenn dieses Verhalten fortgesetzt wird, wird das Spiel ohne Möglichkeit einer Schlichtung abgebrochen.
- **Respektlosigkeit gegenüber den Mitarbeitern der Organisation kann zum Ausschluss aus der Meisterschaft und zum Verweis aus der Spielstätte führen, wenn dies beschlossen wird.**
- Das Finale jeder Gruppe wird entsprechend der Anzahl der Spiele ausgetragen, die für die Gewinnergruppe dieser Gruppe festgelegt wurden. Dies gilt auch dann, wenn ein zweites Spiel erforderlich ist. Wenn beispielsweise die Gewinnergruppe auf Best-of-Five und die Verlierergruppe auf Best-of-Three spielt, werden beide Spiele des Finales auf Best-of-Five ausgetragen.
- Beschwerden werden nur während des Spiels entgegengenommen; nach Spielende werden sie nicht mehr berücksichtigt.
- Kleidung oder Gegenstände, die als beleidigend oder respektlos empfunden werden oder eine visuelle oder akustische Belästigung für Spieler oder Betreiber darstellen, werden von der Organisation geahndet. Unsportliches Verhalten wird von der Organisation überprüft und führt zu einer Verwarnung oder zum Ausschluss vom Wettbewerb oder der Veranstaltung. Die Organisation behält sich das Recht vor, die oben genannten Bestimmungen je nach den während des Wettbewerbs auftretenden Situationen zu ändern.
- Mit der Anmeldung zum Turnier erteilen die Teilnehmer Radikal Darts die Erlaubnis, die Namen und Bilder der Spieler in Berichten, Werbeanzeigen, gedruckten oder elektronischen Materialien, sozialen Medien usw. zu verwenden.

BEI JEDER AUSLEGUNG DER REGELN HAT DER SCHIEDSRICHTER DAS LETZTE WORT.

**SEINE ENTSCHEIDUNG IST ENDGÜLTIG
UND MUSS VON BEIDEN PARTEIEN AKZEPTIERT WERDEN.**

Die Organisation behält sich das Recht vor, diese Regeln nur dann zu ändern, wenn dies ausschließlich zum ordnungsgemäßen Ablauf dieses Wettbewerbs erforderlich ist.

**WEITERE INFORMATIONEN ZU UNSEREN
WETTBEWERBEN UND DER MEISTERSCHAFT**



Radikal Darts



Radikal_Darts



Radikal Darts

WWW.RADIKALPLAYERS.COM