

# COPA



# RADIKAL

## FECHAS DE JUEGO

- Fecha límite de inscripción **2 de Marzo**

Jornadas	Inicio	Hora Peninsular	Final	Hora Peninsular
Jornada 1	20/03/2025	08:00	03/04/2025	23:00
Jornada 2	03/04/2025	23:01	17/04/2025	23:00
Jornada 3	17/04/2025	23:01	24/04/2025	23:00
Jornada 4	24/04/2025	23:01	01/05/2025	23:00
Jornada 5	01/05/2025	23:01	08/05/2025	23:00
Jornada 6	08/05/2025	23:01	15/05/2025	23:00
Jornada 7	15/05/2025	23:01	22/05/2025	23:00
Jornada 8	22/05/2025	23:01	29/05/2025	23:00
Jornada 9	29/05/2025	23:01	05/06/2025	23:00
Jornada 10	05/06/2025	23:01	12/06/2025	23:00
Jornada 11	12/06/2025	23:01	19/06/2025	23:00
Jornada 12	19/06/2025	23:01	26/06/2025	23:00
Jornada 13	26/06/2025	23:01	03/07/2025	23:00
Jornada 14	03/07/2025	23:01	10/07/2025	23:00

REPESCA	11/07/2025 (16:00) al 17/07/2025 (23:00)
FINALES ONLINE	06-07 y 13-14/09/2025

## LA LIGA

### Normas Generales

- **Equipos de 4 jugadores y máximo 7.**
- Liga virtual en grupos de 8 equipos ida y vuelta.
- Por jornada mínimo 5 partidas y hasta 20 partidas + 5 partidas Kers + las partidas Kers acumuladas en jornadas anteriores.
- Las 5 mejores partidas de cada jugador cuentan para media cada jornada.
- Para configurar los grupos de liga se tendrá en cuenta la media de cada jugador según un algoritmo que cuenta con varios factores como su mpr, su ppp, nº de partidas e historial.
- Los equipos con jugadores sin media podrán jugar en grupos sin media o bien en grupos con media. Los jugadores de diferentes grupos no podrán jugar juntos.
- Un jugador solo puede jugar en un equipo en la liga.
- No se puede cambiar el nombre del equipo durante la competición.

## Formato de juego

- Jornadas impares: 501 Open in/Master out diana 50/50 a 15 rondas con última oportunidad (grupos 1 y 2 Open In/Double Out diana 25/50).
- Jornadas pares: Cricket 200 15 rondas.

## Clasificación

- **1º, 2º y 3º** de cada grupo: Clasificados para la Final (en los grupos 1 y 2 también el 4º).
- **4º a 8º** de cada grupo: Clasificados para la Repesca siempre que no hayan sido descalificados y que hayan jugado la última jornada de la liga.

## Aplazamientos

- No se permite aplazar ningún partido.
- Está permitido adelantar un máximo de 2 jornadas durante la liga, y no más de 30 días antes.
- **ATENCIÓN:** Se recomienda no esperar al último día para jugar las partidas, ya que en caso de fallo de la máquina no se aplazará el partido de la jornada.

## Fichajes

- Los equipos pueden hacer fichajes (como máximo 7 jugadores por equipo), no superando en media al equipo con menor media del grupo superior.
- Durante la liga se permite sustituir a un jugador del equipo. El jugador sustituido seguirá visible en el equipo, pero estará deshabilitado y no se le permitirá jugar a partir de la fecha en la que fue sustituido.
- No se podrá fichar en las 2 últimas jornadas de liga.
- Los jugadores fichados en cualquier momento de la competición deben tener media MPR y media PPD.
- Si un fichaje tiene menos de 50 partidas de MPR o PPD en su historial reciente de Radikal, podrá fichar si entra en la media del grupo, pero con la condición que su MPR o PPD de foto durante la liga no puede exceder el del peor jugador del equipo. Si lo supera no podrá seguir jugando la liga en ese equipo.
- Una vez finalizada la liga, se permitirá un único cambio para la repesca o la final, siempre que sea un jugador nuevo que no haya jugado con otra pareja en la liga o en las finales.

## Puntuación

- En cada jornada hay 16 puntos en juego: 4 puntos por jugador como máximo, puntuando como máximo 4 jugadores de un equipo.
- Un jugador obtiene un punto superando en media a uno de los cuatro mejores jugadores del equipo contrario.
- El resultado final solamente será válido siempre que haya finalizado la jornada y se hayan arbitrado las partidas.
- Para puntuar un jugador tiene que jugar el mínimo de partidas sin haber hecho trampas (partida con trampa no puntúa).
- En caso de empate en la media de dos o más jugadores dentro de una misma jornada, se mirará quien tiene la sexta mejor partida, si continua el empate se mirará la séptima partida y así sucesivamente hasta llegar a un desempate.

## Criterio de Desempate

1. Mayor número de partidos ganados (PG).
2. Mayor puntuación en los enfrentamientos particulares entre los equipos implicados.
3. Equipo que tenga el jugador con mayor media de liga.

## Partidos contra un “Bye” o un “Descalificado”

- Un partido contra un “Bye” o un equipo “Descalificado”, no es obligatorio jugarlo. Los puntos de ese enfrentamiento se obtendrán una vez finalizada la jornada.
- En la 1ª jornada de Liga los "Byes" se rellenarán con nuevos equipos

## No Presentados

- Un partido se considera no presentado cuando ninguno de los jugadores del equipo han jugado las mínimas partidas esa semana.
- Un equipo se considera como presentado tan solo con que uno de los jugadores cumpla con las mínimas 5 partidas.

## Descalificados

- El equipo que no presente a ningún jugador (con el mínimo de partidas) a dos enfrentamientos, será descalificado de la liga y se dará 16 a 0 a todos los partidos de dicha vuelta y las sucesivas si las hubiese. EXCEPCION: si un equipo es descalificado en una de las dos últimas jornadas de liga se mantendrán todos los resultados de los partidos que ya hubieran finalizado. Los equipos contrarios han de presentarse a los partidos que queden por jugar, con el mínimo de partidas para poder puntuar esa jornada.

# LA REPESCA

---

## Cada jugador recibirá 10 partidas gratis para jugar la Repesca.

Las partidas kers no se acumulan para la repesca, solo se pueden usar durante la liga.

- Es un campeonato en grupos de 6 equipos al Cricket 200.
- Los equipos son ordenados en grupos según el algoritmo de liga de los 4 jugadores de más nivel.
- Máximo de 30 partidas por jugador.
- La media de cada equipo estará formada por los 4 jugadores del equipo que consigan mejor MPR.
- La media MPR de cada jugador estará formada por sus 5 mejores partidas.
- Para clasificarse al menos cuatro jugadores del equipo han de jugar el mínimo de 5 partidas.
- **El 1º de cada grupo de repesca se clasifica para la final Online.**

# FINALES ONLINE

---

Todos los equipos son ordenados en niveles según la media HCP de los 4 jugadores de más nivel y los resultados de finales online anteriores (ej. los 3 primeros de las finales en anteriores ediciones pueden subir de nivel).

## Nivel 1

- Se juega sin rating al mejor de 5 partidas.
  - Partidas 1 y 2: 501 Team diana 25/50 Master Out.
  - Partidas 3 y 4: Cricket Team cierra uno.
  - Partida 5: 701 Stacked (los 4 jugadores en el mismo marcador) diana 25/50 Master Out.
- Salida: El sorteo del cuadrante se hará por cabezas de serie según los puntos conseguidos en la liga (en caso de empate se mirará la posición y si persiste se mirará el equipo con mayor nivel). Estos son los cruces del cuadrante de nivel 1: 1vs5, 4vs7, 3vs8, 2vs6.
- El equipo en la parte de arriba del encuentro será el que tenga el primer saque, el resto de saques de cada encuentro será alternativo.

## Nivel 2

- Se juega con rating al mejor de 5 partidas por ganadores y mejor de 3 por perdedores.
  - Partidas 1 y 2: 501 Team diana 25/50 Master Out.
  - Partidas 3 y 4: Cricket Team cierra uno.
  - Partida 5: 701 Stacked (los 4 jugadores en el mismo marcador) diana 25/50 Master Out.
- El sorteo del cuadrante se hace aleatorio. El primer saque en la primera partida lo hará el equipo con más media, el resto de saques serán alternativos.

## Nivel 3

- Se juega con rating al mejor de 5 partidas por ganadores y mejor de 3 por perdedores.
  - Partidas 1 y 2: 501 Team diana 50/50 Master Out.
  - Partidas 3 y 4: Cricket Team cierra uno.
  - Partida 5: 701 Stacked (los 4 jugadores en el mismo marcador) diana 50/50 Master Out.
- El sorteo del cuadrante se hace aleatorio. El primer saque en la primera partida lo hará el equipo con más media, el resto de saques serán alternativos.

## Normas Finales Online

- Las finales pueden tener una ronda previa al doble KO en cuadrantes de 16 equipos. De cada cuadrante previo se clasificarán equipos para la Final de su nivel.
- Se permiten como máximo 1 equipo por máquina y por cuadrante.
- Un equipo no presentado pasa al lado de perdedores donde podrá seguir jugando.
- Los teléfonos de los jugadores han de estar disponibles para poder contactarles.
- En una final online si hay alguna reclamación solo se atenderá durante el partido, una vez finalizado no se tendrá en cuenta.
- Un equipo puede fichar a un jugador siempre que no varíe la media del nivel del equipo.
- Si la diana da problemas de conexión y no se soluciona, el equipo deberá cambiar diana. Como máximo se dará un margen de 1/2 hora para solucionarlo, en caso contrario se dará el partido por perdido al equipo.
- El nº de niveles en las finales se harán según el nº de equipos inscritos a las ligas.

## Premios Finales Online

Pos.	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
1º	800€	500€	400€
2º	400€	300€	300€
3º	200€	200€	200€

- Para canjear el premio entrar en la web [www.radikalplayers.com](http://www.radikalplayers.com) y en tu perfil en el apartado "Becas" te la puedes descargar.
- Hay un año de plazo desde la finalización de la competición para canjear el premio. Los que no se hayan reclamado pasado el año, no se abonarán.
- Los premios son en bruto y están sujetos a retenciones según la vigente ley fiscal española.

## Radikal Members

Regalamos **10 partidas kers** gratis a todos los Radikal Members al cierre de inscripción (02/03/2025).

## LA CARRERA

- Todos los jugadores que jueguen las finales online, obtendrán puntos para La Carrera.
- Además, todos los jugadores que finalicen la liga habiendo jugado el mínimo de 5 partidas en 5 o más jornadas, recibirán un extra de 200 puntos, para la clasificación de “La Carrera”, independientemente de la posición obtenida en su grupo de liga.
- Esta es la tabla de los puntos obtenidos en las finales online de la Copa Radikal.

	1º	2º	3º	4º	5º-6º	7º-8º	9º-12º	13º-16º
Level 1	240	220	200	180	160	140	120	100
Level 2	220	200	180	160	140	120	100	80
Otros	200	180	160	140	120	100	80	60

## PENALIZACIONES

- Si un jugador aumenta su MPR de foto en 0,5 puntos, o su PPD de foto en 4,0 puntos, quedará descalificado del equipo, teniendo que buscar otro jugador que cumpla las medias del grupo para seguir jugando (excepto en los grupos sin media donde no se aplica).
- Tirar por otro jugador será considerado trampa si el tiro realizado fue un acierto.
- Dar con la mano a los sectores de la diana o a cualquier dardo u objeto que hubiera en ella para conseguir un acierto será considerado trampa.
- Lanzar cualquier objeto que no sea un dardo reglamentario será considerado trampa.
- Golpear con un dardo cualquier cosa que no sea un sector de la diana o un dardo que se hubiera clavado en la misma ronda que el dardo en cuestión, podrá ser considerado trampa.
- Cualquier intento de incrementar la media apoyándose en un jugador que incumpla las normas, será considerado trampa.
- Cualquier partida con trampa será invalidada y si se reincide en este tipo de partidas puede ser motivo para expulsar al jugador de la competición.
- Interferir en la línea láser antes de soltar el dardo será considerado trampa.
- La máquina hará de árbitro con respecto a las marcas que se consigan, es decir, lo que marque la diana será aceptado como correcto.
- Puntuar con la mano u otro objeto que no sea el dardo lanzado desde la línea de tiro a los sectores de la diana, será considerado trampa y el equipo perderá dicho encuentro.
  - Excepción 1: Si un dardo se atasca y marca como “dardo atascado”, se permite retirarlo y seguir jugando normalmente.
  - Excepción 2: Si la máquina no marca un dardo, se permite tirar otro dardo.
  - Excepción 3: Si durante su turno al jugador se le caen dardos al suelo podrán ser lanzados de nuevo, aunque en su caída hayan rebasado la línea de tiro.
- Lanzar en la posición de otro jugador es falta y la partida en juego se considera perdida (la partida en juego, no el partido entero).
- Cuando se recupera una partida después de haber perdido la conexión a internet, se continua desde donde indica la máquina.
- Los jugadores que no empiecen a jugar la liga con su id correcto serán penalizados y no obtendrán ningún premio.
- En caso de que fuera adelantada una jornada, los jugadores no podrán gastar en las jornadas cronológicamente anteriores a la adelantada las partidas Kers conseguidas en dicha jornada adelantada, en caso contrario dichas partidas Kers serán invalidadas.
- En las finales online el campeón de nivel 2 o inferior de pasadas ediciones, jugará en un nivel superior en caso de clasificarse para la final online de futuras temporadas.
- Si no se ve la cámara del contrincante es porque no hay buena conexión de internet en uno de los locales. Las partidas se tienen que jugar de todos modos y posteriormente se revisarán los vídeos al acabar el partido completo.
- Las infracciones que sean contrastadas a través de los vídeos podrán ser sancionadas. Aquellas que no aparezcan en los vídeos no podrán ser arbitradas.
- Si durante las finales online un jugador está jugando otra competición que no sea de RDOI en la máquina de juego, el equipo será descalificado del partido en juego.

### Partidas Kers

- Son las 5 partidas gratuitas que el jugador recibe por jornada cuando llega al máximo de 20 partidas, estas partidas Kers se pueden acumular durante todas las jornadas que se desee, solamente podrán ser gastadas una vez que se haya superado el máximo de 20 partidas de una jornada.
- Para utilizarlas es necesario el carnet de jugador Radikal. NO SE PUEDEN GASTAR LAS KERS SI NO TIENES LA TARJETA RADIKAL, para solicitarla hablar con el operador.
- También se pueden traspasar partidas Kers a otros miembros del equipo. Ejemplo: en el caso que un jugador hubiera llegado al máximo de partidas de una jornada y no tuviera más Kers, uno de sus compañeros le podría traspasar tantas partidas Kers como tuviera acumuladas para que intentará conseguir mejor media en dicho encuentro.

**LA ORGANIZACION SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR ESTAS NORMAS SIEMPRE QUE SEA UNICA Y EXCLUSIVAMENTE PARA EL BUEN FUNCIONAMIENTO DE ESTA COMPETICION**