

-- Lovverk for ligaspill --

Info: Radikal Dart er elektroniske dart maskiner, av typen Amerikansk, med "store" dobbel og trippel soner.

Radikal Dart maskiner brukes til å avvikle ligaspill, der lag av spillere møtes for avvikling av ligaspill i elektronisk dart.

For at spillet skal avvikles på en rettferdig måte er det utarbeidet spilleregler. Disse er utarbeidet av en egen gruppe (lovkomité) sammen med Radikal Dart Norge.

Alt spill i regi av Radikal Dart Norge skal foregå under "Fair play" ideologi.

§01 Det kastes pil fra oppmerket laserlinje som maskinen tegner opp på gulv. Denne skal ikke krysses under kast.

Kryssing av linje medfører at alle tre piler i spillerens runde blir regnet som bom.

Skal dette kunne registreres og endres under spillets gang, må motstander protestere umiddelbart, da det ikke er mulig å slette kastede piler etter at rød knapp for spillerbytte er trykket.

I spillet 501, med dobbel inn/dobbel ut er det kun anledning til å benytte dobbel-feltet for å "gå inn". Kast mot bull gir tap av resterende piler, og spilleren står fremdeles på start-summen. Det går fint å avslutte med bull.

I 501 dobbel (2 spillere mot 2 spillere) benyttes det frys-regel.

Hvis en spiller på et fryst lag går ut/setter sin utgang, er legget tapt.

§02 All form for distrahering under spillets gang er ikke lov. Enhver spiller har rett til å be om ro under sitt kast.

§03 Det er maskinen som er dommer, i form av hva som registreres som kast. Selv om en pil står i en annen sektor enn det maskinen viser som truffet, er det ikke lov å kaste denne pil på nytt.

Skulle det allikevel vise seg at maskinen konsekvent viser feil pga en teknisk feil, kan begge lag velge om kampen skal avvikles, eller utsettes til et senere tidspunkt, slik at feilen kan rettes.

Velger kun et lag at kampen skal utsettes, og det andre ønsker at den skal avvikles, er det laget som ønsker kampen utsatt sin stemme som teller først.

§04-1 Alle kamper skal avvikles til avtalt tid og sted. Møter ikke et lag opp, og ingen utsettelse er avtalt og godkjent, får det lag som møter opp registrert alle leg som vunnet, og motstanderen blir registrert med 0.

§04-2 For at ligaen skal kunne avvikles i henhold til terminliste, og at det ikke skal bli kamper som ikke blir avviklet, skal alle utsettelser avtales innenfor samme uke som kamp er satt opp til, og avvikles innen utgangen av neste uke.

§04-3 Utsettelse av kamp må være sendt til motstanderlaget innen kl. 12:00 dagen FØR kamp. Beskjed etter dette blir på motstanderlagets goodwill. Vi vil oppfordre alle til å være så fleksible som mulig. Kopi/melding skal også sendes Radikal Dart Norge.

§04-4 Alle avtaler må sendes Radikal Dart Norge så fort som mulig, slik at ny kamp blir registret på maskinen. Ellers er det ikke mulig å avvikle kampen, da alle ligakamper er låst til respektive uke.

§04-5 Blir to lag ikke enige om ny dato, må de velge én ny dato hver innenfor hva regelverket bestemmer, og det blir trukket hva ny spillerdato blir av en nøytral part. (Spiller fra annet lag f.eks)

Andre avtaler og tidspunkter for utsettelse må godkjennes av Spillerutvalget

Siste kamp i terminlisten kan ikke utsettes, da avslutning og premieutdeling blir planlagt ut ifra terminliste.

§05 Vinneren av ligaen avgjøres på antall poeng vunnet. Hver vunnet kamp gir 1 poeng, og tap gir 0 poeng.

Skulle to eller flere lag havne på samme poengsum, er det antall vunnet legg som avgjør. Er det ikke mulig å avgjøre plassering ut fra dette, må det avvikles en ekstra kamp for å avgjøre vinneren innen utgangen av påfølgende uke for ligaavslutning.

§06 Ligaopprykk og nedrykk er som følger:
Siste lag i gruppen rykker ned. Nr 2 fra bunn spiller mot andre plasseren i underliggende gruppe. Vinner av en gruppe rykker direkte opp.

§07 Om et lag trekker seg under ligaen, eller blir utestengt, blir resterende kamper i sesongen satt til 0 - 0. Allerede avviklede kamper beholder sine resultat.

Ingen skal tape eller vinne på at et lag forsvinner fra ligaen, annet enn de plasser det enkelte lag vinner på tabellen, da det lag som forsvinner ikke tilegner seg nye poeng.

§08 Bruk av reserver begrenses til det antall spillere som kan registreres på et lag. Det er begrenset til 8 spillere.

Om en spiller har spilt en kamp, kan ikke denne byttes ut i løpet av sesongen, og er dermed låst både til laget, og kan heller ikke benyttes på et annet lag i samme ligagruppe.

En reservespiller kan kun hentes hvis personens snitt ikke overskrider følgende:

Spiller som ønskes lånt til B må ikke ha høyere HCP enn **25,88**

Spiller som ønskes lånt til C må ikke ha høyere HCP enn **21,70**

Spiller som ønskes lånt til D må ikke ha høyere HCP enn **20,82**

Snittgrensene forandres hver sesong, og beregnes etter forrige sesongsnitt.

HCP regnes ut slik: $\text{Cricket snitt} \times 8,25 + 501 \text{ snitt (pr pil) legg sammen tallet \& \text{ del p\à } 2 = \text{HCP}$

Det er ikke anledning til å registrere inn en ny spiller på laget, i forbindelse med avsluttende kamp, som kan være avgjørende for noen av partene, og i forbindelse med kvalikkamper.

Snitt for ønsket brukt spiller er personens personlige snitt, som alltid er oppdatert på www.radikalplayers.com

§08 Denne ligaen støtter spill mot motstander via internett, slik at lag med stor geografisk avstand kan spille mot hverandre.

Interne oppgjør innenfor byområder avgjøres på maskinen til hjemmelaget.

§09 Det spilles ligaspill i følgende format:

Liga/gruppe med 6 lag møter hverandre 3 ganger i løpet av 1 sesong. Det er tilfeldig valgt hvem som får flest "hjemmekamper"

liga/gruppe med 8 lag møter hverandre 2 ganger i løpet av 1 sesong.

Det spilles 13 legg, der hvert lag stiller med 2 spillere hver.

Legg 1-2 Team Cricket 400

legg 3-6 Singel Cricket 200

legg 7-8 Team 501 DI/DO m/frys

Legg 9-12 Singel 501 DI/DO

Legg 13 Team 701 OI/DO stacked (Spillerene på laget deler score.)