

Dateneingabe & Spielablauf - folgende Vorgehensweise:

Wichtig: Um an einem Ligaspiel teilnehmen zu können, müssen alle Spieler VORHER am Radikal registriert sein (siehe letzte Seite)

Der Kapitän der im Terminplan als „Heimteam“ bezeichneten Mannschaft wählt am Touchscreen des Radikal Dart den Punkt **LIGEN** aus, es erscheinen sämtliche Ligen, die am Gerät gespielt werden.

Der weitere Ablauf gestaltet sich wie folgt:

Auswahl der Division: (Champions Division / Double Out Division, etc...)

Über die verschiedenen dargestellten Punkte können der Spielstand, die Informationen zur Liga und weitere Punkte am Touchscreen und am Bildschirm angezeigt werden.

Divisionen

„Match spielen“

Auswahl Spieltag

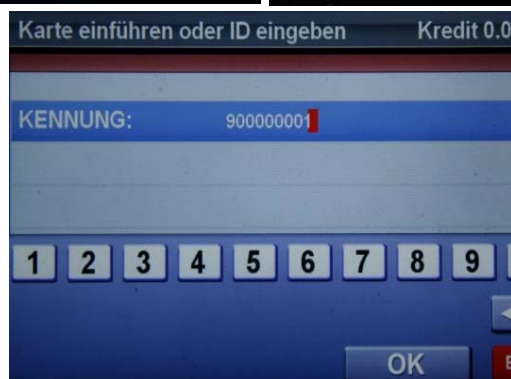
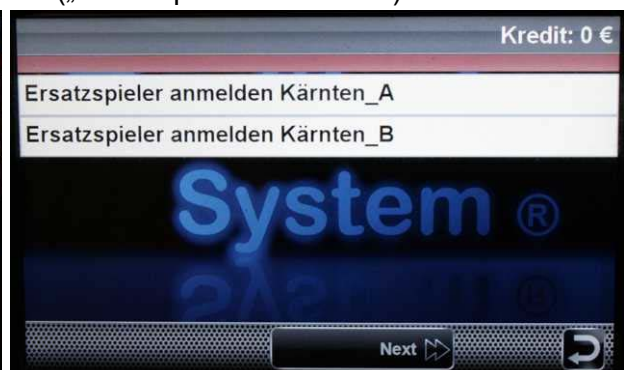
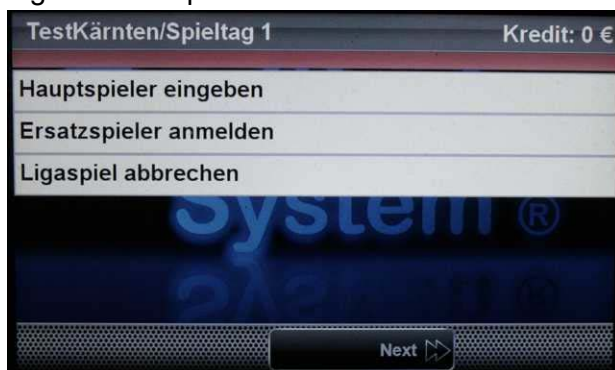


Es erscheinen die möglichen Spieltage (Runden) der Liga, korrekte Begegnung auswählen.

Auswahl des zu bestreitenden Spieles (Teamnamen werden angezeigt) Beide Kapitäne scannen jetzt ihre Spielerkarte ein, als Alternative kann auch die Karte eines anderen in der Mannschaft gemeldeten Spielers verwendet werden oder die Radikal ID per Touch eingegeben werden.

WICHTIG:

Nur zu diesem Zeitpunkt besteht die Möglichkeit einen neuen, bereits am Radikal Dart registrierten Spieler in der Mannschaft anzumelden („Ersatzspieler anmelden“)



Nachgemeldete Ersatzspieler verbleiben für die gesamte Saison fix in der Mannschaft

Falls in den beteiligten Teams kein Spieler nachzumelden ist, Punkt „Hauptspieler eingeben“ auswählen

Über den Punkt Hauptspieler eingeben werden die Spieler beider Teams entsprechend ihrer Position auf dem Scoresheet ausgewählt und abschließend mit „Akzeptiere die Mannschaftsaufstellung“ bestätigt.

Auswahl der 4 Spieler für die Begegnung: (Haupt) = Stammspieler eingeben

Durch Antippen der einzelnen Spielernamen in der gewünschten Reihenfolge, werden die 4 Spieler dem Spielplan hinzugefügt. Bei etwaigen Fehlern kann die Auswahl durch Antippen rechts nochmals abgewählt und verändert werden oder nach Abschluss der Eingabe aller 4 Hauptspieler durch das Pfeilsymbol (erscheint nach der Eingabe) rückgängig gemacht bzw. letztmalig geändert werden.

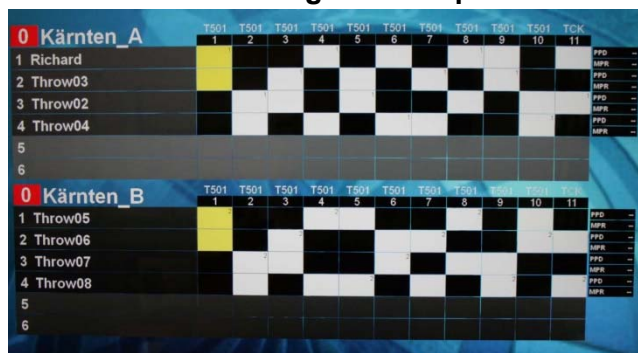


Auswahl „Akzeptiere Mannschaftsaufstellung“ Spielen (oder Startknopf drücken)



Bis zur Bestätigung kann man bei Unsicherheiten oder Änderungen mit „Ligaspiel abbrechen“, oder Ausfahrt aus dem Spiel “ jederzeit aussteigen und neu beginnen. Nach der Bestätigung „Akzeptiere Mannschaftsaufstellung“ ist keine Änderung der beteiligten Spieler mehr möglich!

Oberer Bildschirm nach Eingabe der Spieler beider Teams:



Hier ist bereits das erste Leg farblich unterlegt und zeigt die Aufstellung mit den Positionen der Spieler am Gerät an.

Haben beide Teams den Anmeldeprozess durchlaufen und sind die nötigen Münzen eingeworfen, wird mit dem ersten Leg begonnen. Wir empfehlen, den erforderlichen Gesamtbetrag zu Beginn der Begegnung einzuwerfen.

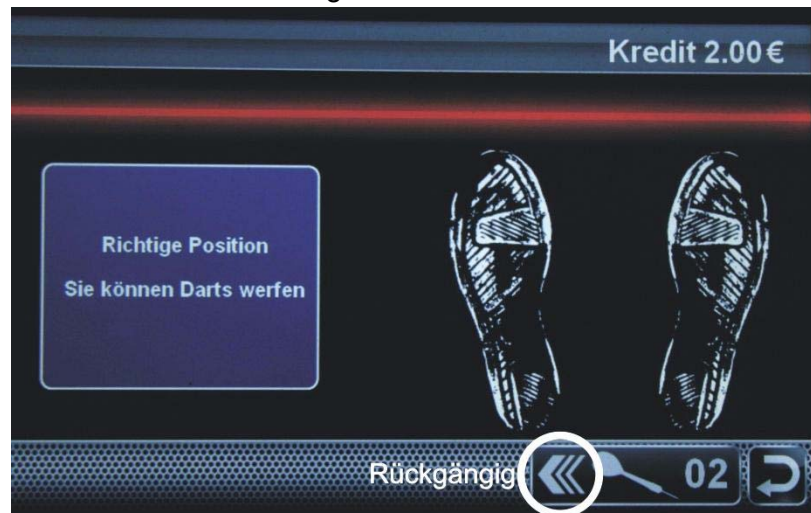
Somit beginnt das erste Leg, jedes weitere wird durch Auswahl von „Spielen“ oder Drücken des Startknopfes gestartet.


Zwischen den einzelnen Legs:

Im Kopfbereich wird der jeweilige Spielstand angezeigt, ebenso die Abfolge der nächsten Legs. Auch hier könnte nochmals ein Ersatzspieler nachgemeldet werden, dies hat jedoch **keinen** Einfluss auf die laufende Begegnung. Über den Punkt „Aus der Liga austreten“ wird die Begegnung abgebrochen, sämtliche Spielstände werden gespeichert. Falls diese Auswahl irrtümlich getroffen wird, kann die Begegnung durch erneutes Einlesen der Mannschaftskarten (siehe oben) in gleicher Besetzung fortgesetzt werden.

Korrekturen während der Begegnung:

Sollten während der Begegnung Fehler auftreten (z. B. Spieler auf der falschen Bahn, versehentliches Auslösen der Punktwertung,...) so besteht in Ausnahmefällen die Möglichkeit – nur nach **Rücksprache mit dem gegnerischen Kapitän** - eine einzelne Punktwertung rückgängig zu machen. Siehe weißer Kreis in der Abbildung:



Anmerkung: Sollte während einer Begegnung ein technischer Defekt, z.B. durch Verkleben einer Dartspitze oder eines Segments auftreten, empfehlen wir die Begegnung abubrechen (Ligaspiel verlassen ) , den Defekt nach Möglichkeit zu beheben und wieder in das Ligaspiel einzusteigen. Die Begegnung wird nach Wiedereinstieg immer genau dort fortgesetzt, wo abgebrochen wurde, das heißt, der aktuelle Spielstand bleibt immer erhalten, auch während eines aktiven Legs.

Die Reihenfolge der einzelnen Legs sind entsprechend dem Spielbericht vorgegeben!

**Direkt nach Abschluss können sofort die Ergebnisse eingesehen werden.
Ausserdem lässt sich der gesamte Spielverlauf im Internet (aut.radikalplayers.com)
Button „LIVE“ in Echtzeit mitverfolgen.**

Die Throw Dart- Liga wünscht einen erfolgreichen Verlauf und

GOOD DARTS!

Registrierung am Radikal Dart – Info und Ablauf:

Im Frühjahr 2020 wurde Art und Ablauf der Registrierung am Radikal umgestellt. Jeder Spieler, der an einem Radikalbewerb – und darunter fällt auch ein Ligaspiel der Throw Dart- Liga am Radikal - teilnimmt, muss seine E-Mail-Adresse hinterlegen und verifizieren. Das hat den einfachen Grund, dass in der Vergangenheit Spieler/Innen an Ranglisten oder Turnieren teilgenommen haben und dann für einen etwaigen Sportförderpreis oder Sonstiges (Qualifikation, Turnierteilnahme, ...) nicht zu erreichen waren. Radikal Spielerkarten können nur nach abgeschlossener Registrierung bearbeitet werden.

Ablauf der Registrierung am Radikal Dart:

Auswahl des Menüs Erstanmeldung (Zu erreichen über das Infosymbol am Startbildschirm, Bildmitte, unten). Dann wird die Datenschutzerklärung mit „Next“ durchgeblättert und abgesegnet. Als nächste macht das Radikal Gerät ein Foto (Abstand vom Gerät 1 – 2 Meter) von euch. Wenn das Foto in Ordnung ist, geht es weiter mit euren persönlichen Daten: Vorname, Nachname, Geburtsdatum, etc. Aufgrund eurer Angaben wird die Kennung für den Radikal automatisch erstellt.

Wichtig: Hier muss unbedingt eine gültige Mailadresse eingegeben werden, diese benötigt ihr dann zum Abschluss der Registrierung (siehe weiter unten). Abschließend folgt eine Zusammenfassung, **wir empfehlen diesen Bildschirm unbedingt abzufotografieren**, denn dort steht erstmals eure Radikal-ID, die ihr zur Anmeldung bei den Bewerbungen benötigt (z.B.: MM01011990). Die Kennung wird automatisch vergeben und kann nicht geändert werden. Bis zur Zusendung eurer Radikalkarte könnt ihr sie am Touchscreen eingeben.

Auch wenn ihr bei eurer früheren Erstregistrierung am Radikal keine Mailadresse eingeben musstet, werdet ihr bei eurer nächsten Ligapartie / Ranglistenspiel zur Eingabe aufgefordert.

Fertigstellung der Registrierung:

Ihr bekommt dann in weiterer Folge ein Mail gesandt und müsst damit eure Registrierung innerhalb 24 Stunden abschließen (Link im Mail: Registrierung beenden), ansonsten werdet ihr bei der nächsten Anmeldung erneut aufgefordert.

Damit seid ihr vollständig registriert und könnt alle Funktionen des Radikal Dart Systems verwenden. Dann können wir auch eure Spielerkarten drucken.

Die Registrierung ist wichtig, wenn ihr alle Funktionen des Systems (Statistiken im Internet, Radikal App, Download von Hintergründen, ...) nutzen wollt. Auch könnt ihr dann mit der Radikal App jederzeit die Terminplanung eurer Division einsehen, den nächstgelegenen Radikal Dart finden, anstehende Bewerbe entdecken sowie live aktuelle Ligaspiele (auch die eurer Gegner) verfolgen.

Das geht auch ohne App & Handy, die Website dazu ist: aut.radikalplayers.com, hier könnt ihr euch mit eurer Kennung und dem zugesendeten Passwort anmelden.

Weiterhin viel Erfolg und Good Darts am Radikal Dart System wünscht euch das Team der Throw Dart- Liga Salzburg.