

## Start des Ligaspieles:

### Dateneingabe & Spielablauf - folgende Vorgehensweise:

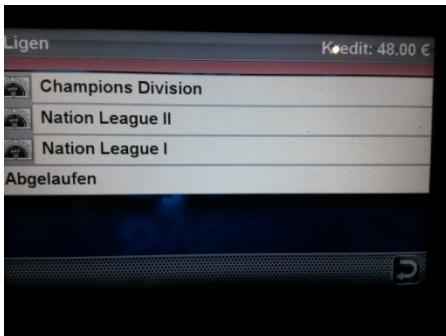
Der Kapitän der im Terminplan als „Heimteam“ bezeichneten Mannschaft wählt am Touchscreen des Radikal Dart den Punkt **LIGEN** aus, es erscheinen sämtliche Ligen, die am Gerät gespielt werden.

**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.

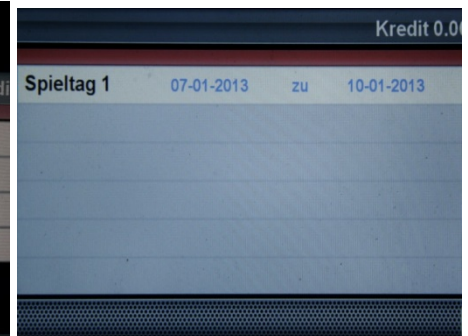
#### **Divisionen**



#### **„Match spielen“**



#### **Auswahl Spieltag**

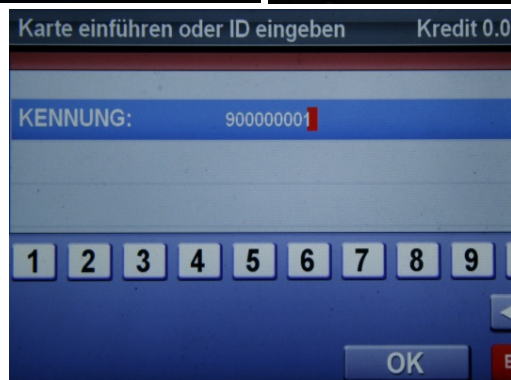
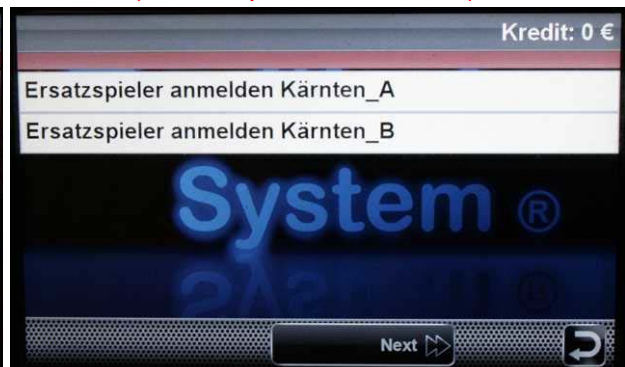
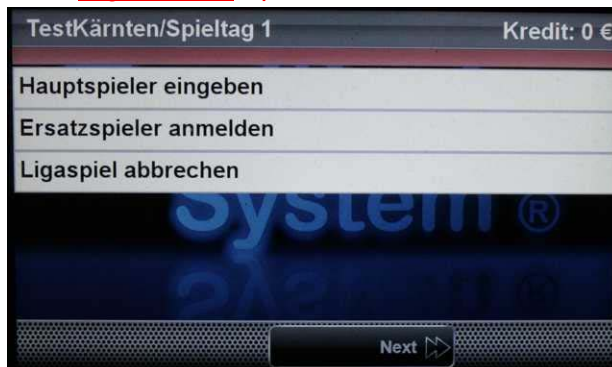


Es erscheinen die möglichen Spieltage (Runden) der Liga, korrekte Begegnung auswählen.

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**

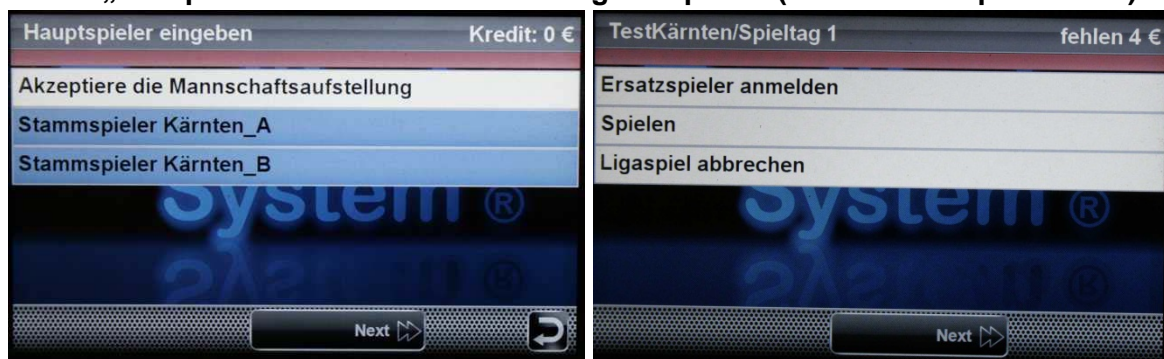
Falls in den beteiligten Teams kein Spieler nachzumelden ist, Punkt „Hauptspieler eingeben“ auswählen Über den Punkt Hauptspieler eingeben werden die Spieler beider Teams entsprechend ihrer Position auf dem Scoresheet ausgewählt und abschließend mit „Akzeptiere die Mannschaftsaufstellung“ bestätigt.

## Auswahl: 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)



**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 Verklemmen 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.

### Reihenfolge der einzelnen Legs (als Beispiel, alle Legs sind vom Gerät vorgegeben):

Leg 1 – 8: 501 MO / DO

Leg 9 – 10: 501 MO/ DO Team (League – Modus mit "Sperrern")

Leg 11 – 14: Cricket Cut Throat Team / Cricket Split Stats

**Direkt nach Abschluss können sofort die Ergebnisse eingesehen werden.**

**Ausserdem lässt sich der gesamte Spielverlauf im Internet ([www.radikalplayers.com](http://www.radikalplayers.com)) – Button „LIVE“ in Echtzeit mitverfolgen.**

**Die Throw Dart- Liga wünscht einen erfolgreichen Verlauf und**

# **GOOD DARTS!**