

7. Virtuelle DartsBundesLiga 2015/16

Virtuell bedeutet, 2 Mannschaften spielen innerhalb einer Woche die notwendigen Spiele. Jede Mannschaft spielt zusammen, jeder einzeln oder der Einzelne in der Gaststätte sogar gegen ligafremde Darter. Der fremde Spieler kann sogar das Spiel gewinnen, aber ein Mannschaftsmitglied muss es beenden. Von jedem Spieler fließt der in den 4 besten Ligaspielen erspielte PPD (Points per Dart) in die Mannschaftswertung ein. Man trifft die gegnerische Mannschaft nicht direkt, auch nicht online. Somit gibt es auch keine Abstimmungsprobleme wegen Termenschwierigkeiten. Jede Mannschaft spielt unabhängig von der Gegnerischen, man vergleicht sich über den PPD der 4 besten Ligaspiele der 4 stärksten Spieler der Spielwoche.

Der Aufbau:

Liga-Gruppen werden nach **Mannschafts-PPD-Stärke** in Bundesliga K-J-I-H-G-F-E-D-C-B und A eingeteilt. Klassifizierungen anderer Dart-Ligen werden nicht berücksichtigt. Jeder Spieler **muss** bereits über einen **eigenen PPD** verfügen. Die einzelnen Ligagruppen haben bis zu 14 Teams. Die Saison startet am **11.09.2015** und endet am **09.06.2016**. (Der Spielplan ist eine Woche vor Ligastart auf www.rdto.de und an allen RadikalDarts zu sehen) Über Aufstieg, Abstieg oder Verbleib in der Spielklasse entscheidet zu Beginn der nächsten Saison wieder der Mannschafts-PPD (Durchschnitt der 4 besten Spieler). Es gibt somit keinen Auf- oder Abstiegszwang wie in anderen Ligen.

Die Teams:

Ein RadikalDarts-Liga-Team besteht aus **4 bis 7** Spielern. **Maximal 2** Spieler dürfen zusätzlich ersetzt werden. Nachmeldungen (erst nach der 1. Spielwoche möglich) erfolgen online und werden werktags binnen 24 Stunden ausgeführt (An-/Ummeldung elektronisch unter: www.rdto.de). Durch nachgemeldete Spieler darf sich der Mannschafts-PPD nicht über den PPD der stärksten Mannschaft der Gruppe hinaus verbessern. Der jeweilige aktuelle Stand wird bei jeder Nachmeldung ermittelt. Spieler deren PPD sich nach dem Einwechseln außergewöhnlich stark erhöht (unechter Start-PPD) können gesperrt werden.

Ligaspiel:

4 Spieler müssen pro Woche mindestens 6 Spiele spielen, dann ist die Ligapflicht erfüllt. Es dürfen sogar alle Spieler spielen. Die Ergebnisse der 4 Spieler die in der jeweiligen Woche den höchsten Durchschnitt in ihren 4 besten Spielen erzielt haben, kommen in die Wertung. Mit jedem weiteren Spiel (**bis max. 26**) kann jeder Spieler das Gesamtergebnis seiner Mannschaft verbessern (nicht verschlechtern). Falls ein (angeblicher) Ersatz-Spieler also ein gutes Wochenenergebnis liefert, kommt er in die Mannschaftswertung. Antritt mit weniger als 4 Spielern bedeutet, dem Gegner werden nur die erspielten Punkte gegeben, der eigenen Mannschaft werden sie jedoch nicht gutgeschrieben. Also haben auch unvollständige Teams Einfluß auf das Spielergebnis. Teams die **4 Mal** nicht antreten (**0 Spiele**) werden in allen Spielen mit **0:16** gewertet und es verfällt der Anspruch auf Preisgeld. Teams, die am vorletzten und letzten Spieltag nicht antreten, bekommen pro Spieltag 3 Wochenpunkte abgezogen.

Bundesliga Super Cup / Champions-Qualifikation:

Bei mehreren Gruppen in einer Spielklasse spielen die Gruppensieger vom **17.06.2016** bis zum **23.06.2016** den Bundesliga-Super-Cup als Mannschaftsrangliste. Die Spieler (mindestens 4) spielen mindestens 6, maximal 26 Spiele. Die 4 besten Spiele der 4 besten Spieler werden gewertet. Die Mannschaft mit dem besten Mannschafts-PPD ist **Deutscher Meister** ihrer Klasse.

Die Gruppenersten und Gruppenzweiten sind für die **Champions-Qualifikation** (siehe gesonderte Ausschreibung) spielberechtigt. Der Sieger der **Champions-Qualifikation** gewinnt Flug- und Hotelkosten sowie Start- und Münzgelder für die Internationale Meisterschaft in Spanien.

Startgelder:

Das Startgeld beträgt **250 €** und wird dem Automatenaufsteller berechnet. Das Startgeld wird zu **100%** als Sportförderpreis ausgezahlt. Bei weniger Mannschaften in einer Gruppe als unten aufgelistet verändert sich das Preisgeld entsprechend.

B
U
N
D
E
S

Platz	1	2	3	4	5
14 Mannschaften (Ausz. 3.500,- €)	636,00 €	573,00 €	509,00 €	445,00 €	382,00 €
13 Mannschaften (Ausz. 3.250,- €)	650,00 €	578,00 €	506,00 €	433,00 €	361,00 €
12 Mannschaften (Ausz. 3.000,- €)	600,00 €	533,00 €	467,00 €	400,00 €	333,00 €
11 Mannschaften (Ausz. 2.750,- €)	611,00 €	535,00 €	458,00 €	382,00 €	306,00 €
10 Mannschaften (Ausz. 2.500,- €)	625,00 €	536,00 €	446,00 €	357,00 €	268,00 €

Platz	6	7	8	9	10
14 Mannschaften (Ausz. 3.500,- €)	318,00 €	255,00 €	191,00 €	127,00 €	64,00 €
13 Mannschaften (Ausz. 3.250,- €)	289,00 €	217,00 €	144,00 €	72,00 €	-,-- €
12 Mannschaften (Ausz. 3.000,- €)	267,00 €	200,00 €	133,00 €	67,00 €	-,-- €
11 Mannschaften (Ausz. 2.750,- €)	229,00 €	153,00 €	76,00 €	-,-- €	-,-- €
10 Mannschaften (Ausz. 2.500,- €)	179,00 €	89,00 €	-,-- €	-,-- €	-,-- €

L
I
G
A



PPD-Einteilungs-System 2015/2016

Mannschaften können beliebig gebildet werden bzw. sich willkürlich zusammensetzen. Die Mannschaftsspielstärke ist der Durchschnitt der 4 stärksten Spieler der Mannschaft (**schwarz**). So kann ein sehr starker Spieler mit mehreren schwachen Dartsspieler in einer Mannschaft spielen (Beispiel 1) oder mehrere ähnlich starke Dartsspieler eine Mannschaft bilden (Beispiel 2).

Beispiel 1:

Spieler	PPD
Jochen	35,21
Gerhard	13,80
Uli	13,32
Gisela	12,98
Klaus	11,30
Werner	10,60
Durchschnitt der 4 stärksten Spieler	18,83

Spielstärken bzw. Kategorien aus anderen Ligen werden nicht berücksichtigt. Die Einteilung erfolgt nach dem Durchschnitt der stärksten Spieler der Mannschaft. Nach Ligaende erfolgt somit auch kein Zwangsauf- oder Abstieg, denn in der nächsten Saison geht es bei der Einteilung wieder um den Durchschnitt der 4 stärksten Spieler der Mannschaft.

Beispiel 2:

Spieler	PPD
Toni	19,12
Markus	19,01
Doris	18,89
Patrick	18,66
Georg	18,32
Angelika	18,24
Matthias	16,90
Durchschnitt der 4 stärksten Spieler	18,92



Spiel klasse	PPD	Einteilung	Spiel	bei zwei Spieloptionen wöchentlich wechselnd
A	über 26,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Double In / Double Out u. Cricket (no score)
B	ab 24,00 bis 26,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Double Out und Cricket (no score)
C	ab 23,00 bis 24,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Double Out und Cricket (no score)
D	ab 22,00 bis 23,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Double Out und Cricket (no score)
E	ab 21,00 bis 22,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Master Out und Cricket (no score)
F	ab 20,00 bis 21,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Master Out und Cricket (no score)
G	ab 19,00 bis 20,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Master Out und Cricket (no score)
H	ab 18,00 bis 19,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	501	Master Out
I	ab 17,00 bis 18,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	301	Master Out
J	ab 16,00 bis 17,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	301	Master Out
K	bis 16,00	Schnitt 4 stärksten Spieler	301	Open Out



Punkte-System Virtuelle BundesLiga

Beispiel:

Team 1 (**rot**) besteht aus 6 und Team 2 (**schwarz**) aus 7 Dartsspielern.

Von beiden Teams kommen jeweils die 4 Spieler mit dem höchsten PPD der Spielwoche (Durchschnitt der 4 besten Spiele) in die Wertung.

Der Spieler mit dem besten PPD der Spielwoche erhält für jeden **gegnerischen** Spieler der hinter ihm bis Rang 8 platziert ist, einen Spielerpunkt.

Der Spieler mit dem zweitbesten PPD erhält ebenfalls für jeden **gegnerischen** Spieler der hinter ihm bis Rang 8 platziert ist, je einen Spielerpunkt, usw...

Die Mannschaft mit den meisten Spielerpunkten hat das Spiel gewonnen und erhält 3 Wochenpunkte.

Bei Gleichstand der Spielerpunkte erhält jede Mannschaft jeweils einen Wochenpunkt.



1	Jochen	(Team 1)	26,7	PPD	4	Spielerpunkte
2	Toni	(Team 2)	26,5	PPD	3	Spielerpunkte
3	Markus	(Team 2)	26,3	PPD	3	Spielerpunkte
4	Doris	(Team 2)	26,0	PPD	3	Spielerpunkte
5	Gerhard	(Team 1)	25,1	PPD	1	Spielerpunkt
6	Georg	(Team 2)	24,9	PPD	2	Spielerpunkte
7	Uli	(Team 1)	24,3	PPD	0	Spielerpunkte
8	Gisela	(Team 1)	23,8	PPD	0	Spielerpunkte
9	Patrick	(Team 2)	24,1	PPD	0	außerhalb der Wertung
10	Klaus	(Team 1)	23,1	PPD	0	außerhalb der Wertung
11	Werner	(Team 1)	23,0	PPD	0	außerhalb der Wertung
12	Angelika	(Team 2)	22,1	PPD	0	außerhalb der Wertung
13	Matthias	(Team 2)	21,9	PPD	0	außerhalb der Wertung

Wertung für diese Spielwoche:

Team 1: **5** Spielerpunkte und **0** Wochenpunkte

Team 2: **11** Spielerpunkte und **3** Wochenpunkte

Teilnahmebedingungen für Wettbewerbe

Einführung:

Die RDTO organisiert Wettbewerbe an RadikalDarts-Geräten, für diese Wettbewerbe ist eine Internetverbindung erforderlich. Wenn am Gerät keine Internetverbindung besteht, können Spieler keine Ansprüche daraus ableiten. Nachteile, die Spielern durch schlecht oder nicht funktionierende Geräte oder unkontrollierbare Videos (schlechte Beleuchtung, Kamerafehler) entstehen, können nicht der RDTO angelastet werden. Dafür ist allein der Aufsteller zuständig. Gewünschte Änderungen an Wettbewerben, wie z.B. Spielort in Live-Turnieren, müssen 24 Stunden vorher (werktags) per Mail an **turnier@rdto.de** erfolgen.

Teilnehmerrichtlinien:

Wenn in der Wettbewerbsbeschreibung am Gerät bzw. im Internet ein anderer Veranstalter als die RDTO benannt ist, bitte Rückfragen dort stellen. Um an RDTO-Wettbewerben teilnahmeberechtigt zu sein, ist eine vollständige Registrierung auf www.rdto.de notwendig. Für die Aktualität dieser Daten ist der Spieler selbst verantwortlich. Falsche Angaben oder fehlende Registrierung können zum Ausschluss, auch aus bereits gestarteten Wettbewerben, führen. Manipulationen oder Unregelmäßigkeiten, die Spielern bekannt werden, müssen bis spätestens 3 Tage nach Ende eines Wettbewerbes an **einspruch@rdto.de** gemeldet werden. Später eingehende Beschwerden können nicht berücksichtigt werden, ausgenommen Betrugshinweise.

Bei Streitigkeiten zwischen Spielern und der RDTO tritt binnen 4 Wochen ein Schiedsgremium zusammen, zusammengesetzt aus Mitgliedern der RDTO und der weltweiten Turnierorganisation für RadikalDarts, und trifft eine Entscheidung. Diese Entscheidung ist bindend. Das Schiedsgremium kann unter **einspruch@rdto.de** kontaktiert werden.

Informationen zu Wettbewerben, insbesondere Live-Turnieren, werden an den beteiligten Geräten und auf www.rdto.de veröffentlicht. Seitens der RDTO besteht keine Verpflichtung Spieler gesondert zu informieren.

Sportförderpreise/Gewinne:

Sportförderpreise bzw. Gewinne werden binnen 2 Wochen nach Ende des Wettbewerbes versendet. Sportförderpreise, die durch Manipulationen gewonnen und bereits ausgezahlt wurden, sind zurückzuzahlen. Spieler unter 16 Jahren sind nicht gewinnberechtigt. Die Einhaltung des geltenden Jugendschutzgesetzes obliegt den Betreibern der jeweiligen Spielstätte.

Ranglisten

In Ranglisten mit Endturnieren bitte unbedingt Teilnehmerrichtlinien für **Live-Turniere** (siehe unten) beachten! Nach Ende einer Rangliste werden die Wertungsspiele der Spieler, die sich auf Gewinnplatzierungen gespielt haben, durch Fernschiedsrichter geprüft. Die Ergebnisse sind in den Punktetabellen auf www.rdto.de und am Gerät sichtbar. In Ranglisten mit Kategorien gilt der Bereich NEWCOMER **nicht** als Kategorie. Spieler deren Langzeit-PPD sich während der Rangliste ungewöhnlich stark erhöht ("unechter" Start-PPD) werden vom System entsprechend hochgestuft. In Qualifizierungsranglisten gilt: Falls im Grenzbereich (z.B. Platz 8) mehrere Spieler (z.B. Platz 7 bis 11) den gleichen Durchschnitt in den Wertungsspielen haben, werden automatisch die nachfolgenden Spiele auf Unterschiede geprüft. Der Spieler der zuerst ein schwächeres Folgespiel abgeliefert hat fällt auf den letzten Rang (11), der nächste auf den zweitletzten (10) usw., dadurch ist gewährleistet dass immer der mit den sportlich stärkeren Spielen den höheren Rang besetzt.

Farbcodierung in Ergebnistabellen:

- **Blau:** Nicht alle Wertungsspiele wurden geprüft.
- **Schwarz:** Alle Wertungsspiele wurden geprüft und sind korrekt.
- **Rot:** Ein oder mehrere Wertungsspiele sind ungültig. Der Spieler hat bis 6 Tage nach Wettbewerbsende Zeit Einspruch einzulegen.

Nach 6 Tagen fällt das (die) ungültige(n) Spiel(e) aus der Wertung. Das (die) nächstbeste(n) Spiel(e) des Spielers kommt (kommen) in die Wertung. Dadurch kann sich die Platzierung des Spielers verschlechtern, bzw. die der nachfolgenden Spieler verbessern.

Live-Turniere

Für die Erreichbarkeit seines Turniergerätes zu Live-Turnieren ist der jeweilige Spieler selbst verantwortlich. **Standardmäßig** spielt der Spieler das Endturnier einer Rangliste in der Spielstätte, in der er das **letzte Spiel** der Qualifizierungsrangliste gespielt hat. Das ist auch das Gerät das in der Punktetabelle der Rangliste angezeigt wird. In freien Wettbewerben kann der Spieler sich per Mail (mind. 24 Stunden, werktäglich) an **turnier@rdto.de** eine andere Spielstätte zuweisen lassen. Die Turnierpläne von Live-Turnieren sind bereits einige Tage vorher auf www.rdto.de einsehbar (im Bereich WETTBEWERBE, Live-Turniere). Hier kann man bereits die Startzeiten (bei Folgespielen ungefähr) und die Begegnungen einsehen. Sollten sich Spieler nach Ablauf einer Rangliste bis zum Endturnier zu stark verbessert haben, behält sich die RDTO vor, das Endturnier im Handikap-Modus spielen zu lassen. Verbessert sich der PPD durch das Endturnier zu stark ("unechter" Start-PPD), kann dem Spieler der Gewinn aberkannt werden. Spielstättennamen in ROT weisen auf Fehler in der Internetkonfiguration des Gerätes hin. Hier kann nur der Betreiber (Aufsteller/Wirt) Abhilfe schaffen. Spieler an solchen Geräten müssen mit Problemen während des Turniers rechnen, und können ausgeschlossen werden (eventuell vorher Kontakt mit dem Betreiber aufnehmen). Sollte ein Turnier neu angesetzt werden müssen stellt die RDTO 3 vergleichbare Termine zur Auswahl. Der Termin mit der häufigsten Zustimmung wird als neuer Termin festgesetzt.

FAIR GEHT VOR

Teilnehmer die nicht antreten können, werden gebeten sich bis max. 2 Tage vor Beginn per Mail (**turnier@rdto.de**) abzumelden, damit andere Spieler nachrücken können.

Ligen:

Die Details der aktuellen Ligen sind aus den jeweiligen Flyern ersichtlich und auch auf www.rdto.de zu finden. Spieler deren Langzeit-PPD sich während einer Liga ungewöhnlich stark erhöht ("unechter" Start-PPD) können gesperrt werden. Mannschaften in Begegnungsligen haben 30 min. Zeit sich am Gerät anzumelden. Nach Ablauf dieser Frist bekommt das angetretene Team die zu erspielenden Punkte gutgeschrieben. Falls Fernschiedsrichter Videos nicht eindeutig prüfen können, weil die Kameras schlecht bzw. nicht funktionieren, oder z.B. die Beleuchtung in der Spielstätte nicht ausreicht, nimmt die Technik der RDVO (RadikalDarts Vertriebs Organisation, **www.rdvo.de**) Kontakt zum Aufsteller und betroffenen Spieler auf. Wenn keine Abhilfe geschaffen wird, geht das Risiko zu Lasten des Spielers, seine Spiele werden auf UNGÜLTIG gesetzt.

Für alle Wettbewerbe gilt:

Die Basis der Wettbewerbe sind die RadikalDarts der jeweiligen Aufsteller und die serverbasierte und internetgestützte Wettbewerbssoftware der Firma Gaelco Darts SL, Barcelona, Spanien. Die Ergebnisse der verschiedenen Wettbewerbe werden aktuell auf www.rdto.de angezeigt. Bei Anzeigefehlern wegen technischer Probleme, insbesondere wegen fehlender Internetverbindung können keine Ansprüche gegen die RDTO gestellt werden.

