



# GRAND SLAM

## 2020

*Datas de jogo – Formato de Jogo - Prémios*

**Gaelco Darts SL**

Tel. +34.629.160.464

C/ Escipión, 11  
08023 Barcelona

[www.radikalplayers.com](http://www.radikalplayers.com)  
[jandro@virtualdarts.org](mailto:jandro@virtualdarts.org)

## DATAS DE JOGO

Clasificatorios	FASE 1	FASE 2	FINAL
	INICIO Hora portuguesa	INICIO Hora portuguesa	
Prova 1	15/02/2020 0:00		29/02/2020 22:00
Prova 2	29/02/2020 22:01	01/03/2020 14:00	15/03/2020 22:00
Prova 3	15/03/2020 22:01	16/03/2020 14:00	31/03/2020 22:00
Prova 4	31/03/2020 22:01	01/04/2020 14:00	15/04/2020 22:00
Prova 5	15/04/2020 22:01	16/04/2020 14:00	30/04/2020 22:00
Prova 6	30/04/2020 22:01	01/05/2020 14:00	15/05/2020 22:00
Prova 7	15/05/2020 22:01	16/05/2020 14:00	31/05/2020 22:00
Prova 8	31/05/2020 22:01	01/06/2020 14:00	15/06/2020 22:00
Prova 9		16/06/2020 14:00	25/06/2020 22:00
REPESCA	16/03/2020 14:00		25/06/2020 22:00



### FINAIS ONLINE

4/07/2020 e 5/07/2020

## AS PROVAS

### Fase 1

- São 8 provas com uma duração de duas semanas cada uma.
- Há 16 categorias de jogadores.
- Os 3 primeiros de cada categoria de cada prova da Fase 1 passam á Fase 2.
- Joga-se a 501 open in / master out diana 25/50 com última oportunidade, 10 rondas.

### Fase 2

- Só podem jogar os classificados da Fase 1.
- São 8 provas com uma duração de duas semanas cada uma.
- Há 16 categorias de jogadores.
- Cada jogador vai para o mesmo nível que jogou na Fase 1.
- O primeiro classificado de cada categoria de cada prova da Fase 2 classifica-se directamente para a Final Online.
- O segundo classificado de cada categoria de cada prova da Fase 2 classifica-se para o Repesca.
- Joga-se a 501 open in / master out diana 25/50 com última oportunidade, 10 rondas.

*“Os 3 primeiros da Fase 1 passam para a Fase 2”*

*“O 1º da Fase 2 de cada prova de cada categoria joga a final online”*

*“O 2º da Fase 2 de cada prova de cada categoria joga a Repesca”*

*“Cada prova dura 15 días e 16 classificam-se para a final”*

*“Final de 160 jogadores”*

## Repesca

- Só para jogadores que terminaram em 2º na Fase 2 podem jogar.
- É um campeonato em 8 categorias.
- Os jogadores se enquadram nessa categoria com base no PPD da foto.
- Esses jogadores podem continuar jogando a Fase 2 e Repesca ao mesmo tempo e se qualificar apenas uma vez para a final online.
- Se um jogador se qualificar em ambas as competições (Fase 2 e Repesca), o próximo jogador do seu nível Repesca é classificado.
- No final da Repesca, os 4 primeiros de cada nível jogam a Final Online.
- Joga-se a 501 open in / master out diana 25/50 com última oportunidade, 10 rondas.

## Classificação

- Para a classificação conta a média dos **5 melhores jogos**.
- Em caso de empate na classificação, considera-se o seguinte melhor jogo.
- Um jogador só pode classificar-se uma vez para a final online. Ganhando uma prova na Fase 2 o jogador passa para a categoria de “Finalistas”.

## Categorias

- Na Fase 1 o jogador entra automaticamente na categoria que lhe corresponde segundo o seu PPD de foto.
- Na Fase 2 o jogador entra na mesma categoria em que jogou a Fase 1.
- Os jogadores classificados para as Finais online entrarão na categoria de “Clasificados Finales” e não precisam de continuar a jogar.

FASE 1 e 2	REPESCA	Categorias
0.01 – 17.00		16
17.01 – 18.50		15
18.51 – 20.00		14
20.01 – 21.00		13
21.01 – 22.00		12
22.01 – 22.50		11
22.51 – 24.50		10
24.51 – 26.00		9
26.01 – 27.50	0.01 – 19.00	8
27.51 – 29.00	19.01 – 22.00	7
29.01 – 30.50	22.01 – 25.00	6
30.51 – 32.00	25.01 – 27.00	5
32.01 – 33.50	27.01 – 29.00	4
33.51 – 35.50	29.01 – 31.00	3
35.51 – 37.00	31.01 – 34.00	2
37.01 – 60.00	34.01 – 60.00	1

## FINAIS ONLINE

*“8 finais online”*

Finais de 16 jogadores cada uma em quadrante com ajustamento posterior

- Level 1:
  - 501 open in/master out Bull 25/50 com limite de 15 rondas.
  - Joga-se ao melhor de 5 partidas (3 ganhas).
  - O sorteio do quadrante faz-se-á por cabeças-de-série segundo o PPD de cada jogador. O jogador da parte de cima do encontro fará o primeiro lançamento. Resto dos lançamentos de cada encontro serão alternados.
  - Estes são os cruzamentos no quadrante: 1vs9 – 8vs16 – 4vs12 – 5vs13 – 2vs10 – 7vs15 – 3vs11 – 6vs14
- Level 2 a 10:
  - Joga-se por rating:
  - 501 open in/master out Bull 25/50 com limite de 15 rondas.
  - Joga-se ao melhor de 3 partidas (2 ganhas).
  - O primeiro lançamento será feito pelo jogador de maior PPD, sendo os restantes alternados.

*“A categoria na final online não é igual á categoria em que jogaste as provas”*

*“Para as categorias da final online conta o PPD do jogador e os seus resultados nas últimas finais online”*

### Normas Finais:

- Os jogadores são ordenados por PPD e colocados nas categorias. Também se terá em conta os resultados das últimas finais online (ex. os primeiros de finais de nível 2 ou inferior em anteriores edições, são susceptíveis de subir de categoria ainda que a sua média não o indique assim).
- A categoria na final online não é igual á categoria em que se jogou as provas.
- Só são permitidos dois jogadores por máquina e por quadrante final, exceto no nível 1, que só uma máquina é permitida por jogador.
- Será desclassificado o jogador que estiver a jogar outro torneio durante a final online.
- Na final online se o jogador não aparecer ao primeiro encontro passará para o lado dos perdedores mas pode seguir jogando.
- Os telemóveis dos jogadores têm que estar disponíveis para serem contactados durante as finais online..
- Numa final online, as reclamações só serão atendidas durante o jogo porque uma vez finalizado este já não se terão em conta.
- Se a máquina de setas tiver problemas de conexão que não se resolvam, o jogador deverá mudar de máquina. Como máximo, dar-se-á uma tolerância de 1/2 hora para solucionar o problema já que em caso contrario dar-se-á o jogo perdido ao jogador cuja máquina não se conecte.

## PRÉMIOS FINAIS ONLINE



Pos.	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5	LEVEL 6	LEVEL 7	LEVEL 8	LEVEL 9	LEVEL 10
1º	200	200	200	200	200	200	100	100	100	100
2º	100	100	100	100	100	100	50	50	50	50
3º	50	50	50	50	50	50	30	30	30	30

- Há um prazo de 1 ano desde a finalização da competição para receber o prémio. Os que não sejam reclamados no prazo de 1 ano não serão pagos depois.

### VANTAGENS RADIKAL MEMBERS:

- Todos os jogadores que sejam Radikal Members em 6/7/2020 e tenham conseguido um prémio na Final Online, receberão um aumento de **30% sobre o prémio obtido**.

## LA CARRERA

- Os pontos contam só para jogadores que são Radikal Members em 6/7/2020.
- Tabela de pontos de "La Carrera" obtidos nas finais online do Grand Slam.

	1º	2º	3º	4º	5º-6º	7º-8º	9º-12º	13º-16º
Level 1	200	180	160	140	120	100	80	60
Level 2	110	100	90	80	70	60	50	40
Level 3 a 10	100	90	80	70	60	50	40	30

- Todos os jogadores classificados para as finais online do Grand Slam que cumpram os requisitos anteriores receberão pontos para La Carrera, mesmo que não cheguem a jogar as Finais Online.

## PENALIZAÇÕES

A ORGANIZAÇÃO  
RESERVA-SE O  
DIREITO DE  
MODIFICAR ESTAS  
NORMAS SEMPRE  
QUE SEJA ÚNICA  
E  
EXCLUSIVAMENTE  
PARA O BOM  
FUNCIONAMENTO  
DESTA  
COMPETIÇÃO

- FASE 1: Dentro de uma prova de Fase 1, todos os jogadores que aumentem a sua média pessoal (média de foto) alcançando uma média que corresponda a 2 ou mais categorias acima da categoria em que começaram a jogar, serão passados automaticamente à categoria que corresponda com a sua média actualizada.
- FASE 1 e FASE 2: Se um jogador exceder sua média de competição em 9 pontos acima do PPD máximo de sua categoria, ele subirá de categoria na Fase 1 e na Fase 2.
- REPESCA: Se um jogador exceder sua PPD de foto em 2 pontos acima do sua categoria, ele subirá de categoria. E se um jogador exceder sua média de competição em 9 pontos acima do PPD máximo de sua categoria, ele subirá de categoria.
- Os jogadores que não tenham media, serão passados para a categoria correspondente no dia seguinte ao que tenham conseguido essa média.
- Bater com a mão nos sectores do alvo ou em qualquer dardo ou objecto que esteja na máquina para conseguir um acerto será considerado batota.
- Lançar qualquer objecto que não seja um dardo regulamentar será considerado batota..
- Golpear com um dardo qualquer coisa que não seja um sector do alvo ou um dardo que se tenha espetado na mesma ronda que o dardo em questão, poderá ser considerado batota.
- Qualquer intenção de aumentar a media apoiando-se num jogador que não cumpra as normas, será considerado batota.
- Qualquer jogo com batota será invalidado e se houver reincidência neste tipo de batota a mesma pode ser motivo para expulsar o jogador da competição.
- Os jogadores que não joguem com o id correcto serão penalizados e não recebem nenhum prémio.
- Interferir na linha laser antes de soltar o dardo será considerado batota.
- Caso haja batota (bater com a mão, suplantar jogador...) na final online, o jogador ficará desclassificado da competição nesse mesmo momento, continuando o resto da competição a decorrer como estava.
- Quando se recupera um jogo depois de se ter perdido a ligação á internet, o jogo continuará desde donde a máquina o indicar.
- A máquina fará de árbitro em relação ás marcas que se consigam. Ou seja, se um dardo fica espetado na máquina e não é contabilizado, esse dardo não será válido. Se em algum momento o jogador bater com a mão no dardo para que este conte, será considerado batota. Excepção: se um dardo ficar 'empatado' durante uma final online "dardo empatado", o mesmo deve ser retirado e o jogo segue normalmente.