



REGLAMENTO CAMPEONATO DE DARDOS

Artículo 1. ZONA DE LANZAMIENTO.

La «**zona de lanzamiento**» es el espacio situado frente a la diana, limitado por la línea de tiro y la línea de falta, que está situada a un metro por detrás de la primera. Zona que a su vez está delimitada por dos líneas imaginarias paralelas a los bordes laterales de la máquina. Al jugador, durante el transcurso de uno de sus turnos, no le está permitido abandonar esta zona. En el caso de que salga se entiende que ha finalizado su turno y pierde los lanzamientos que no haya realizado. El sobrepasar parcialmente esta zona durante alguno de los lanzamientos no constituye falta.

La zona situada detrás de la línea de falta está reservada para los componentes de los equipos que participan en el encuentro.

Los jugadores deben realizar sus lanzamientos desde la línea de tiro, situada a una distancia de 2.44 metros en horizontal a la diana. Está permitido realizar los lanzamientos pisando la línea de tiro pero sin poder sobrepasarla antes de que el dardo toque la diana.

No se puede **traspasar la línea de lanzamiento** antes de que el dardo toque la diana y la máquina registre el lanzamiento, tanto cuando se arrima como durante toda la partida.

Un jugador no puede abandonar la Zona de Lanzamiento en su turno.

Artículo 2. CALENTAMIENTO

Antes de comenzar la primera partida se permite a cada jugador que participa en el encuentro realizar tres lanzamientos de calentamiento y adaptación a la diana.

Este período de calentamiento está limitado a un máximo de un minuto por jugador.

Artículo 3. DURANTE LA PARTIDA.

Antes de lanzar su primer dardo, cada jugador es responsable de que el marcador esté correctamente posicionado en el turno que le corresponde.

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Cada jugador lanza un máximo de tres dardos por turno. Los dardos deben lanzarse sólo cuando la máquina indique que está preparada.

No es necesario que el jugador realice los tres lanzamientos en cada turno. Un jugador puede no lanzar ningún dardo o lanzar menos de tres dardos. Al jugador siempre le está permitido realizar los tres lanzamientos.

Todo dardo lanzado cuenta como jugado, tanto si el marcador lo registra como si no. Un lanzamiento cuenta aunque no toque la diana o rebote. El jugador no podrá repetir su lanzamiento. Sin embargo, en el caso de que al jugador accidentalmente se le caiga el dardo al suelo no cuenta como dardo lanzado.

Artículo 4. REGLAS DE JUEGO.

- **"301, 301 TEAM, 501 y 501 TEAM"**

- En la modalidad individual de 301y 501, el jugador de cada una de las parejas que se enfrentan empieza la partida con 301 puntos y finaliza cuando un jugador deje a 0 su marcador.
- En la modalidad 301 TEAM y 501 TEAM, cada pareja juega con dos marcadores, uno por jugador, y un jugador no puede terminar la partida si su puntuación que le falta a su compañero es superior a la suma de las puntuaciones que les quedan a los dos jugadores contrarios. En el caso que un jugador no pueda cerrar la partida porque la puntuación de su compañero sea superior a la suma de la de los dos adversarios se considera que está "bloqueado" y no puede cerrar. Si un jugador alcanza el cero cuando el equipo está «bloqueado», el equipo adversario ganará la partida.

El Bull será de 50 la parte central (diana/doble).

En todo caso antes de comenzar la partida se informará que modalidad se ha escogido para jugar.

- **“CRICKET”**

El objetivo de este juego es ‘cerrar’ todos los números del 15 al 20, además de la diana, con mayor puntuación que nuestros adversarios.

Para cerrar un número hemos de alcanzarlo tres veces, valiendo para ello x2 los dobles y x3 los triples.

Para puntuar tenemos que alcanzar un número abierto. Un número abierto es aquel que ya tenemos cerrado, pero que algún otro jugador todavía no ha

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

cerrado. Es decir, que en particular aunque un número esté cerrado (alcanzado 3 veces por un jugador), este puede estar en conjunto abierto para todos los jugadores que lo tengan cerrado (por no estar cerrado por todos los jugadores).

Si un jugador cerrara todos sus números (diana incluida) pero quedara por detrás en puntuación, entonces dicho jugador deberá continuar sumando puntos en los números abiertos. Si el jugador no compensara su déficit de puntos antes de que su adversario o adversarios cierren todos los números, este perdería.

El juego continúa indefinidamente hasta que alguien que haya cerrado todos los números obtenga la mayor puntuación.

Artículo 5. REGLAS PARA LA COMPETICIÓN

Los equipos se deben formar con 2 personas, que son los requeridos para poder jugar un enfrentamiento.

Cada municipio dispondrá de tres parejas para competir.

Cada equipo debe tener un capitán como responsable y cabeza visible del equipo. Será el encargado de cualquier labor propia de administración y gestión de actas.

El capitán debe responsabilizarse de comprobar y firmar el acta al término del enfrentamiento.

Artículo 6. FORMATO DE LOS ENFRENTAMIENTOS Y ACTA

En total entran en juego 24 parejas, que se obtienen de cada pueblo/s participante/s, es decir 3 parejas por pueblo.

Se realizan 8 grupos y jugarán todos contra todos en enfrentamientos de 5 partidas a 3 ganadas.

Posteriormente se clasifican los primeros de cada grupo que jugarán la fase final.

La fase de grupos se jugará a la modalidad de Cricket y 301, mientras que la fase final se jugará a Cricket y a 501 , siendo en esta fase a 7 partidas y 4 ganadas.

Antes de comenzar, para determinar el orden de juego se tirará un dardo al centro de la diana. El que de en el centro o lo más cercano al centro será el que comenzará las partidas de 301 individuales.

Para la partida de 301 TEAM se volverá a centrar para determinar el orden de salida. Quedando siempre el orden de manera escalonada entre los equipos.

EQUIPO A: Marcadores 1 y 3.

EQUIPO B: Marcadores 2 y 4.

En la primera fase, cada pareja identificará a cada jugador con los números 1 y 2, de tal manera que las 5 partidas a jugar serán de la siguiente manera:

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

A1/B2 en modalidad 301 individual.

A2/B1 en modalidad 301 individual.

A1/B1 en modalidad Cricket individual.

A2/B2 en modalidad Cricket individual.

A1A2/B1B2 en modalidad 301 TEAM o Cricket (se realizará un sorteo para determinar la modalidad a la que se juega).

En la fase final, cada pareja identificará a cada jugador con los números 1 y 2, de tal manera que las 7 partidas a jugar serán de la siguiente manera:

A1/B2 en modalidad 501 individual.

A2/B1 en modalidad 501 individual.

A1/B1 en modalidad Cricket individual.

A2/B2 en modalidad Cricket individual.

A1A2/B1B2 en modalidad 501 TEAM.

A1A2/B1B2 en modalidad Cricket.

A1A2/B1B2 en modalidad 501 TEAM o Cricket (se realizará un sorteo para determinar la modalidad a la que se juega).

Se debe anotar en el acta los nombres de los dos equipos, fecha del enfrentamiento, nombre y apellidos de los jugadores titulares y el resultado de la partida.

No rellenar de manera legible cualquiera de los datos arriba indicados puede causar confusión y por lo tanto provocar que el enfrentamiento sea rechazado.

Artículo 7. PUNTUACIÓN.

El equipo ganador en los enfrentamientos de la fase de grupos entre cada municipio sumará 1 victoria o punto, mientras que el perdedor no sumará.

Artículo 8. EMPATES.

En caso de empate a victorias en la fase de grupos entre dos o más equipos serán aplicadas las siguientes normas:

- Primero, se tiene en cuenta las partidas ganadas y partidas perdidas (porcentaje de efectividad).
- Se comprueban los enfrentamientos directos entre dichos equipos.
- Si aun así existe empate se procedería de la siguiente manera:
 - Tres o más equipos empatados: se jugará una ligüilla entre los equipos afectados con las mismas normas de la fase de grupos.

Artículo 9. NORMATIVA VIGENTE

Cualquier incidencia debe quedar reflejada en el acta del enfrentamiento, en caso de no hacerlo no se aceptará ninguna reclamación a posteriori.

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Todas las observaciones reflejadas en un acta y susceptibles de un análisis y/o decisión al respecto, serán estudiadas por un comité de competición anónimo e imparcial que en un tiempo prudencial notificará se decisión.

Si un equipo se retira antes de finalizar todas las partidas de un enfrentamiento, se le dará como “no presentado” aunque fuese ganando dicho enfrentamiento.

Artículo 10 – Periodo de inscripción.

El periodo de inscripciones finalizará el sábado 21 de mayo de 2022. Finalizado el periodo de inscripción no se admitirá a ninguna pareja.

Serán inscritas 3 parejas por municipio.

Se deberá indicar la pareja N°1, la pareja N°2 y la pareja N°3 de la localidad pertinente.

Artículo 11 – Sorteo y condicionantes.

El sorteo se realizará en la localidad de Oropesa el día 23 de mayo de 2022.

- Categoría Absoluta: las 24 parejas inscritas se repartirán en 8 Grupos de tres parejas.

Condicionantes del Sorteo:

- ✓ No podrán coincidir 3 parejas del mismo municipio en el mismo grupo.
- ✓ Habrá equidad en el número de parejas 1, 2 y 3 en los grupos.
- ✓ Los grupos de la A a la H tendrán tres parejas 1, 2 y 3.

Artículo 12 – Fecha y lugar del Campeonato de Dardos.

Se disputará los días 27 y 28 de mayo en la localidad de Oropesa.

Horarios:

- Viernes 27 de mayo: a partir de las 20:00 horas, pudiendo acordar la organización una parada para comer de un máximo de 2 horas.
- Sábado 28 de mayo: a partir de las 14:00 horas.

Artículo 13 – Cambios de horarios y partidos.

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

Las parejas que disputen el Torneo tendrán de plazo hasta el comienzo del sorteo para comunicar en que horarios no podrán disputar sus partidos y así poder realizar los cambios pertinentes, **debiendo en todo caso tener disponibilidad los dos días**. Una vez realizado el sorteo no se cambiará ningún partido que no haya sido notificado con anterioridad al sorteo.

Los horarios que se establezcan a partir de semifinales serán inamovibles.

Artículo 14 – Desarrollo del Torneo.

- **Categoría Absoluta.**
 - Fase de Grupos.
 - ✓ Jugarán todos contra todos dentro del mismo.
 - ✓ Se clasifican la primera pareja de cada grupo para cuartos de final.
 - Cuartos de final.
 - ✓ La pareja ganadora se clasifica para semifinales y la perdedora va a la lucha por el 5º al 8º puesto.
 - Lucha 5º al 8º puesto (**dichos partidos podrán ser eliminados en función de la gestión de tiempo, determinándose el puesto en la clasificación final conforme al cociente más alto del histórico de resultados; número de partidas ganadas menos número de partidas perdidas dividido por el número total de partidas**).
 - ✓ Los partidos se disputarán al 301 a 5 partidas.
 - ✓ La pareja ganadora se clasifica a la lucha por el 5º al 6º puesto y la perdedora va a la lucha por el 7º al 8º puesto.
 - Semifinales.
 - ✓ La pareja ganadora se clasifica para la Gran Final y la perdedora va a la lucha por el 3º y 4º puesto.
 - 3º y 4º puesto.
 - Gran Final.

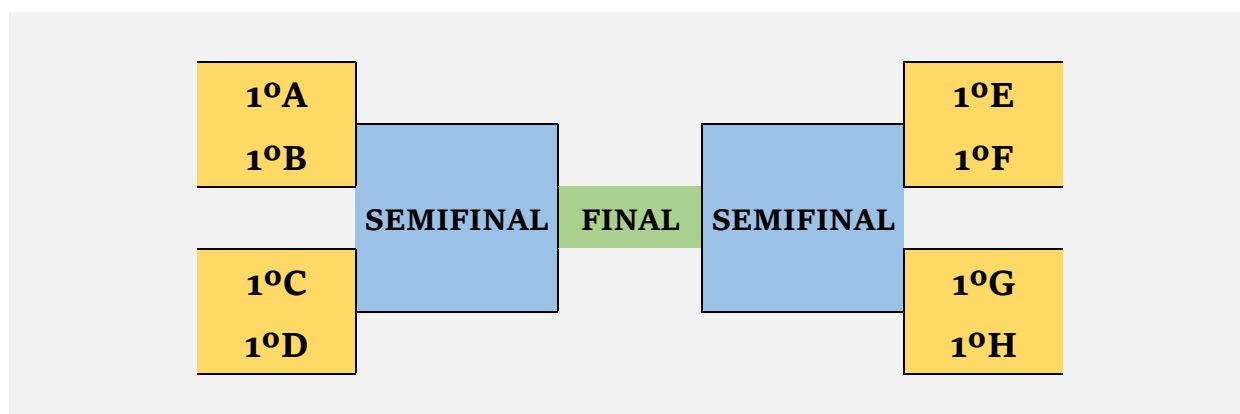
Artículo 15 – Cuadro del Torneo.

- Categoría Absoluta.

Fase de Grupos

A	B	C	D	E	F	G	H
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3

Fase Final



Artículo 16 – Premios.

Las 3 primeras parejas clasificadas de cada categoría ganarán medallas de Oro, Plata y Bronce respectivamente; las cuales serán entregadas el sábado 18 de junio en la Ceremonia de Clausura en Las Ventas de San Julián.

Artículo 17 – Puntuación por municipio.

De las 3 parejas que representan a cada municipio, solamente podrá obtener puntuación para su pueblo la mejor clasificada.

Asociación Cultural y Deportiva “Juegos de la comarca”

- Las puntuaciones son:

POSICIÓN	PUNTUACIÓN
1	25
2	20
3	16
4	13
5	11
6	10
7	9
8	8

- Si dentro de las 8 parejas clasificadas para cuartos de final no estuvieran representados los 8 municipios que obtienen puntuación entonces para determinar el orden de la clasificación con esos municipios que no están representados habría que dictaminar los puestos hasta el 8 atendiendo a lo sucedido en las fases anteriores utilizando la fórmula señalada de los cocientes para determinar del 5º al 8º.