



NORMATIVA III CAMPEONATO DE CASTILLA Y LEÓN



1. INFORMACIÓN GENERAL	3
2. MEDIDAS	3
3. CLASIFICACIÓN Y NIVELES DE JUEGO.....	3
3.1. CLASIFICACIÓN	3
3.2. NIVELES DE JUEGO	4
4. IDENTIFICACIÓN	4
5. CÓDIGO DE CONDUCTA	4
6. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	5
6.1. FORMATOS	5
6.2. AVISOS.....	5
6.3. LÍMITE DE RONDAS	5
6.4. DIANA DE JUEGO.....	5
6.5. DARDO DE CORTESÍA	5
6.6. ACTA DE JUEGO	6
6.7. EQUIPOS	6
6.8. CENTRAR A DIANA	6
6.9. INICIO DE LA PARTIDA	6
6.10. RESULTADOS	6
6.11. DARDO DE CIERRE	7
6.12. FUNCIÓN “DARDO NO TIRADO”	7
6.13. ANOTACIÓN DE PUNTUACIÓN POR UN ÁRBITRO.....	7
7. MODALIDADES DE COMPETICIÓN	8
7.1. ROUND ROBIN	8
7.2. K.O. DIRECTO	8
8. RECLAMACIONES.....	9
9. FALTAS.....	9

1. INFORMACIÓN GENERAL

Este documento contiene el reglamento deportivo del III CAMPEONATO DE CASTILLA Y LEÓN

Esta normativa está dirigida a todos los jugadores que participen en este campeonato. Es obligación de los/as jugadores/as conocer este reglamento y acatarlo. Los/as jugadores/as que no acaten este reglamento quedarán expulsados inmediatamente.

Esta normativa es aplicable única y exclusivamente a este campeonato.

PHOENIX CASTILLA Y LEÓN se reserva el derecho de cambiar cualquier norma que crea oportuna para mejorar el desarrollo del campeonato, así como a sancionar a los equipos o jugadores que crea oportuno de la manera que mejor considere para el correcto desarrollo de la misma.

La organización tiene la potestad de imponer las sanciones pertinentes (aunque estén o no estén publicadas), las cuales serán de obligado cumplimiento para todos los participantes.

2. MEDIDAS

Los jugadores se colocan en la línea de tiro sin sobrepasarla, 3 metros medida transversal desde el centro de la diana. Está permitido inclinarse sobre la línea de tiro y pisarla. Traspasar la línea puede conllevar sanción.

3. CLASIFICACIÓN Y NIVELES DE JUEGO

3.1. Clasificación

El campeonato es exclusivo para jugadores que hayan jugado la LIGA EQUIPOS 25-26, SUPERLIGA INDIVIDUAL 2026, LIGA EQUIPOS 2026 y SUMMER CUP 2026, en cualquier local de juego de CASTILLA Y LEÓN.

Podrán participar en el campeonato "POR EQUIPOS" los jugadores que hayan participado en la LIGA EQUIPOS 25-26 o LIGA EQUIPOS 2026 de esta organización con una participación efectiva en la liga de al menos el mínimo de sets para optar al Top Gun en su grupo, y además tener un mínimo de 35 partidas jugadas entre las ligas: LIGA EQUIPOS 25-26; LIGA EQUIPOS 2026, SUPERLIGA INDIVIDUAL 2026 y SUMMER CUP 2026.

Si algún jugador a participado en equipos diferentes en las dos ligas clasificatorias para este campeonato (LIGA EQUIPOS 25-26; LIGA EQUIPOS 2026), solo podrá participar con uno de ellos.

También, podrán jugar en las competiciones de triples, parejas e individuales todos aquellos jugadores que tengan un mínimo de 35 partidas jugadas entre todas las competiciones antes citadas (siempre antes del 5 de octubre del 2026, por el cierre de inscripción al campeonato).

Además, para poder jugar el “GOLDEN PLAYER INDIVIDUAL” con precio de inscripción reducido (20€) es necesario haber jugado o estar inscrito en TODAS las competiciones anteriores, con el mismo criterio de mínimos. El resto de jugadores podrá jugar con coste normal 80€

3.2. Niveles de juego

Todos los jugadores con derecho a participar en este torneo tendrán registrada su media de juego cricket (MPR) y 501 (PPD) de la liga que da acceso al torneo, que será el punto de partida para determinar en qué grupo jugará.

A parte de la media MPR y PPD, también se tendrá en cuenta la trayectoria deportiva del jugador, hecho que podrá variar el grupo de juego.

Una vez realizados los cortes el jugador no podrá retirar su inscripción.

4. IDENTIFICACIÓN

Todos los jugadores deberán llevar su identificación personal (DNI, NIE, carnet de conducir o pasaporte) que podrá ser requerida por el personal de la organización en cualquier momento.

5. CÓDIGO DE CONDUCTA

El comportamiento apropiado, la conducta y el espíritu deportivo es requerido para todos los jugadores y acompañantes en todo momento.

Hay TOLERANCIA CERO en los casos de agresión física, abuso o insultos a otros jugadores. Esta actitud supondrá la expulsión inmediata de la competición y del recinto de celebración del campeonato, y en su caso aviso a la autoridad pertinente.

Cualquier jugador expulsado del campeonato será propuesto para sanción por parte del comite sancionador de Phoenix Castilla y León. Cada caso se valorará individualmente según la gravedad de los hechos.

El maltrato de las instalaciones y máquinas serán motivo de amonestación al jugador, en caso de que se dé un segundo aviso por la misma circunstancia el jugador será expulsado de la competición. Los casos graves supondrán la expulsión inmediata sin aviso previo o amonestación.

Por respeto a los jugadores, no se permite realizar fotografías con flash durante la competición.

Un jugador NO APTO se define como un jugador que no está en condiciones de competir. Esto será valorado por la organización y su decisión es inapelable.

6. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

6.1. Formatos

Los formatos de juego serán determinados por la organización en cada tipo de evento y categoría.

Antes de cada competición se explicará el modo de juego, que estará disponible en la cartelería dentro del evento.

6.2. Avisos

Los jugadores podrán ser avisados por megafonía y/o a través de las pantallas o carteles. La organización no es responsable en el caso de que un jugador alegue no haber escuchado la llamada.

Es responsabilidad del jugador saber dónde y a qué hora tiene que jugar.

Una vez que el número de diana para la primera ronda de partidos ha sido asignado los jugadores deben dirigirse a dicha diana, cada uno con su propia acta. Pasado 5 minutos del inicio oficial del partido, si el oponente no se encuentra en la diana asignada para el partido, se debe dirigir a isla con el acta. Se procederá a llamar por megafonía al participante no presente. Se darán 2 avisos, transcurridos los cuales con intervalos de 5 minutos si el oponente no se ha presentado, se le dará el partido por perdido, dándole al ganador el resultado máximo fijado para esa competición, en el caso de cuadrante K.O. Directo supondrá la descalificación del campeonato.

6.3. Límite de rondas

El límite de rondas para 501 y Cricket es de 15 rondas. Al finalizar la última ronda, si el set (partida) no se ha conseguido cerrar, en los sets (partidas) de 501 gana el set (partida) el marcador con menos puntuación, mientras que en los sets (partidas) de Cricket gana el set (partida) el marcador con mayor puntuación. En caso de empate a puntos se procederá a determinar el desempate centrado a diana. El jugador que gane el centre ganará este set (partida).

6.4. Diana de juego

Una vez que un partido es asignado a una diana determinada, el partido tiene que ser jugado en la diana asignada. Solo un árbitro tiene la potestad de cambiarla. No hay excepciones.

El incumplimiento tendrá como resultado la pérdida del set (partida) para ambos participantes.

6.5. Dardo de cortesía

Se concede nueve dardos de calentamiento para los jugadores que vayan a jugar. El jugador que supere este límite recibirá una amonestación.

6.6. Acta de juego

El acta de juego es el único documento oficial que indica que partido se ha de jugar y en que diana.

Es obligación de los jugadores recoger el acta y cumplimentarla debidamente. En caso de duda se acudirá al árbitro de sala.

Es obligación del jugador entregar el acta del partido debidamente cumplimentada e inmediatamente después de terminar el partido. El participante que no entregue el acta inmediatamente después de terminar recibirá una amonestación. Y si persiste en esa actuación podrá ser expulsado de la competición.

6.7. Equipos

Si hay menos de tres jugadores presentes quince minutos después de la hora de inicio programada, el equipo perderá el partido.

Si a un equipo le falta un jugador después del periodo de gracia de cinco minutos, se puede comenzar el partido con tres jugadores. El cuarto jugador podrá incorporarse a su correspondiente set (partida), incluso en un set (partida) en curso.

Si algún miembro de un equipo es considerado no apto (punto 5 de la normativa) para la competición, el equipo está obligado a realizar su sustitución. En caso de no disponer de sustituto, el equipo jugará el partido con tres jugadores.

6.8. Centrar a diana

Cuando se centre siempre se contarán los agujeros excepto que un jugador clave su dardo en el agujero central de la doble diana (negro), en este caso tendrá que retirar su dardo para que el segundo jugador tenga la misma oportunidad. Si un dardo se cae, por rebote o punta rota, se puede lanzar otro dardo hasta que se clave, aun en el caso de que la punta rota quede visible en la diana.

Si al lanzar ambos jugadores, continua el empate, tendrán que volver a lanzar en orden inverso hasta que haya un ganador. Los dardos hay que dejarlos clavados a excepción del agujero central de la doble diana.

6.9. Inicio de la partida

El jugador que lanza el primer dardo en un partido debe anunciar a su oponente que él está empezando el juego. Si la máquina se encuentra en el juego incorrecto y el juego ha comenzado, el juego se iniciará de nuevo.

6.10. Resultados

Los resultados de cada ronda de juego del equipo no serán oficiales hasta que cada equipo haya sido revisado por el comité de torneo. A los equipos que han demostrado la capacidad de competir en un nivel superior, o hayan engañado a su operador de liga, el comité de torneo

puede descalificarlos o ponerlos en un nivel superior. No se reembolsará el dinero de las inscripciones de los equipos descalificados. Todas las decisiones tomadas por el comité de torneo se considerarán definitivas y no pueden ser apeladas por los jugadores.

6.11. Dardo de cierre

No es necesario que el último dardo esté clavado en la diana, si está registrada la puntuación será considerada como válida.

Si un jugador tira en un turno que no le corresponda y cierra la partida, esta se le dará por perdida.

Si un jugador marca manualmente el dardo de cierre se le dará por perdida la partida, bien sea en el marcador propio o el de su compañero, a excepción de que se haga con el consentimiento del oponente y bajo la presencia de un árbitro.

Si la diana reconoce el dardo, pero falla la puntuación del mismo, se deberá avisar a un árbitro quien comprobará que el dardo está clavado en el número de cierre. Dando la partida por ganada al equipo o jugador que haya efectuado el lanzamiento.

6.12. Función “DARDO NO TIRADO”

Es responsabilidad de cada jugador ver que la máquina está exhibiendo el número de jugador apropiado antes de tirar los dardos. Se debe interrumpir el juego en el momento en que se den cuenta de una infracción o error en el orden de lanzamiento.

La función de retroceder dardos debe ser utilizada para corregir los siguientes errores:

- Tiro fuera de turno.
- Anotado manual de dardos.
- Dardo clavado marcado erróneamente.

La corrección se debe hacer cuando se produjo el error, antes de que el siguiente jugador lance sus dardos. Los dos capitanes deben aceptar el error y proceder a la retrocesión del dardo. En caso de no saber cómo se accede a esta opción se avisará a un árbitro.

6.13. Anotación de puntuación por un árbitro

Cualquier dardo que se clave en la diana, y no haya puntuado o haya marcado una puntuación errónea, la puntuación será corregida manualmente. Ambos equipos deben estar de acuerdo. Sin embargo, un árbitro debe ser llamado a dar testimonio de la situación. Solo el árbitro puede hacer la corrección necesaria a la puntuación con la función de retroceder dardo o marcando manualmente.

Si hay alguna duda en cuanto a si la máquina está anotando o funciona correctamente, deje de jugar. No quite los dardos o active el cambio de jugador (pulsar el botón para pasar ronda). Los capitanes de los equipos deben tratar de resolver el problema. Si no son capaces de hacerlo, tendrán que avisar a un árbitro. Si la situación no se puede resolver, tendrá que ser trasladado

a una partida nueva. Las puntuaciones se volverán a introducir manualmente (siempre que sea posible) y el juego continuará.

Si un dardo impacta contra la diana, se considera un dardo lanzado, incluso si no anota. No se puede lanzar de nuevo.

Si un dardo se lanza antes de que la maquina mande lanzar dardos, el dardo no marcará y se considera un dardo lanzado. No se puede lanzar de nuevo.

7. MODALIDADES DE COMPETICIÓN

7.1. Round Robin

Modalidad de competición en la que se organizan grupos, generalmente de cuatro participantes, en la que jugarán todos contra todos.

Antes de comenzar, se determinarán el número de partidas y modalidad de juego que se disputarán. En Round Robin es necesario jugar todos los enfrentamientos.

En la fase de Round Robin se puntuará por partido ganado, asignando un punto al equipo ganador del encuentro. Una vez que el partido está decidido no se puede seguir jugando. El partido finaliza cuando uno de los equipos ha alcanzado los sets necesarios para ganar. En caso de empate a puntos en la clasificación se tendrán en cuenta los sets ganados en cada enfrentamiento.

- En caso de empate entre dos equipos/jugadores, se decidirá por el resultado particular entre ambos.
- En caso de empate entre tres equipos/jugadores se tendrán en cuenta la diferencia entre los sets ganados y perdidos entre todos los equipos/jugadores del grupo.
- Si persiste el empate se procederá a jugar una partida de desempate.
- Si algún equipo no se presenta a algún partido quedará descalificado de la competición y se anularán todos los sets conseguidos.

Por lo general, salvo que la organización ANTES DE COMENZAR LA COMPETICIÓN determine otra cosa, se clasificarán a la siguiente fase el primero y el segundo clasificado del Round Robin.

Si la organización considera que un enfrentamiento no se ha realizado deportivamente con el fin de favorecer a otro equipo o manipular la clasificación, la organización se reserva el derecho de descalificar a el/los equipos implicados.

7.2. K.O. Directo

La organización determina el número de sets y la modalidad de juego, pudiendo ser diferente según la ronda del cuadrante.

El participante que pierde en cuadrante de K.O. directo queda eliminado de la competición.

8. RECLAMACIONES

Solo se podrán realizar reclamaciones durante el enfrentamiento, nunca después. En caso de querer reclamar deberán avisar a un árbitro y explicarle con claridad lo ocurrido. El árbitro determinará si la reclamación es correcta o nula. Una vez tomada la decisión y comunicada a los jugadores el árbitro determinará como proceder.

No se podrá reclamar ninguna alineación indebida, dardos no reglamentarios, ni cualquier circunstancia de la partida una vez que haya terminado la misma.

9. FALTAS

Los siguientes elementos constituyen faltas. La comisión de una falta puede conducir a la pérdida del turno, la pérdida de juego, pérdida de partido, expulsión del torneo, expulsión del recinto o de la expulsión de las ligas o torneo futuros. Los árbitros del torneo tomarán todas las decisiones relativas a faltas sin sanciones específicas.

Las faltas solo serán aplicadas por un árbitro.

La sanción por una falta, a menos que se indique otra cosa, es la pérdida del turno por el jugador que la provoca. Las faltas deberán ser comunicadas a un árbitro dentro de la ronda en la que se cometió la infracción y este comprobar que la falta se ha producido para imponer la sanción.

Distraer a los oponentes durante su turno de lanzamiento no está permitido y supone una falta.

La alineación indebida conlleva sanción de partido perdido (0 sets a favor del equipo infractor). No se podrá reclamar ninguna alineación indebida una vez haya finalizado el partido.

Sobrepasar la línea de tiro reiteradas veces podrá ser motivo de descalificación de la competición.

Cualquier espectador causando distracciones puede ser retirado de la zona de juego por un árbitro.

En un dardo lanzado, el dardo debe haber impactado con la diana antes de que el pie del jugador haga contacto con el suelo delante de la línea de tiro. El jugador infractor podrá recibir una advertencia del capitán contrario. Si el problema continúa, un árbitro debe ser llamado a ser testigo de la falta. Si el árbitro determina que hay una falta el jugador perderá sus próximos tres dardos.

Es responsabilidad de cada jugador ver que la máquina está mostrando el número de jugador apropiado antes de tirar los dardos. El jugador será parado inmediatamente cuando se den cuenta del error. El árbitro podrá retroceder los dardos de esa ronda a fin de restablecer el juego correctamente. Si un mismo jugador reitera su error, cometerá una falta y perderá la ronda.

La conducta antideportiva o no ética, a juzgar por un árbitro, puede constituir una falta.

Si se reinicia la máquina debido a un fallo en el suministro eléctrico el juego deberá comenzar de nuevo (desde el principio), siempre que el fallo no sea provocado por algún jugador de manera voluntaria.

Si un jugador cierra la partida en una ronda en la que dicho jugador o pareja de este cometieron una falta, ese equipo pierde el juego.

Cualquier jugador que cometa tres faltas perderá el juego. El hacer caso omiso de las normas puede constituir una falta.

No disputar los enfrentamientos de manera deportiva con el fin de favorecer o manipular la clasificación podrá acarrear la descalificación del equipo o equipos implicados.

Cada jugador tira un máximo de tres dardos por turno. Los dardos deben ser lanzados cuando la máquina ordena lanzar los dardos y se enciende el número del jugador adecuado. El tiempo estipulado para lanzar será de 15 segundos máximo entre dardo y dardo. A excepción de los jugadores con minusvalías que serán valorados por la organización.

No es necesario que un jugador lance los tres dardos en cada turno. Un jugador puede pasar o tirar menos de tres dardos. Un jugador siempre estará autorizado a lanzar sus tres dardos a menos que ocurra una falta.

Cualquier dardo arrojado cuenta como tiro, tanto si se ha registrado en la máquina como no. Un tiro contará, si se lanza a la diana y rebota hacia fuera o si traspasa la línea de la diana (línea vertical de la diana) o impacta en la pared.

Un jugador no puede lanzar ningún dardo de nuevo. Los dardos caídos, no tirados, podrán ser lanzados de nuevo, aun cuando en su caída hayan rebasado la línea de tiro.

Los dardos en la diana no pueden ser tocados hasta que el turno se haya terminado, a excepción de que un dardo esté clavado en la diana y la máquina muestre el mensaje de sector atascado. En ese caso el dardo debe ser retirado por un árbitro antes de que otro dardo sea lanzado.

Es obligación de los jugadores comprobar la correcta configuración de la máquina antes de empezar una partida, en caso de empezar una partida con una configuración incorrecta, se volverá a empezar la partida sin tener en cuenta las marcas realizadas.

Si a juicio de los árbitros una partida no se está disputando de manera adecuada, esto es, de manera antideportiva condicionada por resultados de terceros enfrentamientos durante la fase de Round Robin, serán expulsados de la competición.

RESERVADO EL DERECHO DE ADMISIÓN:

En virtud de lo dispuestos en el art. 59.1 e) del Real Decreto 2816/1982, de 27 de agosto, por el que se aprueba el Reglamento de Policía de Espectáculos Públicos y Actividades Recreativas.

QUEDA PROHIBIDA LA ENTRADA Y/O PERMANENCIA EN EL RECINTO DE TODA PERSONA QUE:

- Se encuentre en estado de embriaguez.
- Porte cualquier objeto susceptible de causar daño a personas o cosas.
- Porte o consuma cualquier tipo de drogas o sustancias psicotrópicas.
- Falta de aseo personal.
- Alborotadores comprobados.
- Provoque o incite cualquier desorden en la sala.