Campeonato Nacional de Dardos por Equipos, Parejas e Individual, Open Tripletas.

Organizado por **GDR DOBLEBULL**

26 de noviembre al 29 de noviembre 2026

Lugar de juego:

Palau Municipal d'Esports L'Illa de Benidorm

Partida Salto del Agua s/n
Benidorm 03502
Alicante

La ceremonia de entrega de trofeos y el pago de los premios en metálico serán el sábado a las 23:00h.

No habrá parada ni para comer ni para cenar en ninguna modalidad ni categoría.
No se puede estar participando en dos eventos a la vez.
Todas las dianas estarán abiertas.

Jueves 26 de noviembre 2026

CAMPEONATO INDIVIDUAL CRICKET

Inscripción: 20€ por jugador
Categoría Master Top: jugadores liga 20€ otros 40€[i]
exclusivamente para jugadores con un ranking certificado de *Bullshooter Dart Federatión* y organizaciones certificadas.
Inicio: **17:00h – 17:40h** (según categoría).

Categoría MASTER TOP
Categoría A – MPR 4,19 Máximo
Categoría B – MPR 3,19 Máximo
Categoría C – MPR 2,39 Máximo
Categoría F

MODO DE JUEGO

Cricket 3 partidas en la fase de liguilla y mejor de 3 partidas en la fase de cuadrante ko directo

Primera fase: liguilla con grupos de 4 (o 3) clasificando 2 equipos por grupo para la segunda fase
Segunda fase: Cuadrante Ko directo

Las mujeres podrán jugar en la categoría según su ranking o en la femenina.
Los boletines se recogen y se llevan a la máquina.
No se hará ninguna llamada.
El jugador que esté en la máquina con el boletín, después de esperar 10 minutos al contrincante, en el minuto 15 desde la hora de lanzamiento se anotará una partida como ganada.
En el minuto 20 se anotará una segunda partida como ganada.
En el minuto 25 se anotará una tercera partida ganada.
Los jugadores tienen la obligación de ver la máquina en la que juegan en los kioscos de información (PIM´s)
Será responsabilidad de cada jugador estar pendiente de su cuadrante y su turno de juego (no se llamará por megafonía)

LIGUILLA INDIVIDUALES

Master Top	Categoría A MPR 4,19 máximo	Categoría B MPR 3,19 Máximo	Categoría C MPR 2-39 Máximo	Categoría Femenina
Inicio y fin: 17:40h - 18:20h	Inicio y fin: 17:40h - 18:20h	Inicio y fin: 17:00h - 17:40h	Inicio y fin: 17:40h - 18:20h	Inicio y fin: 17:00h - 17:40h
2º Ronda: 19:00h - 19:40h	2º Ronda: 19:00h - 19:40h	2ª Ronda: 18:20h - 19:00h	2º Ronda: 19:00h - 19:40h	2ª Ronda: 18:20h - 19:00h
3º Ronda: 20:20h - 21:00h	3º Ronda: 20:20h - 21:00h	3º Ronda: 19:40h - 20:20h	3º Ronda: 20:20h - 21:00h	3º Ronda: 19:40h - 20:20h

KO DIRECTO INDIVIDUAL

Master -pro	Categoría A	Categoría B	Categoría C	Categoría femenina
Inicio & fín 21:30h – 22:00h	Inicia & fin 21:30h – 22:00h	Inicia & fin 20:40h – 21:10h	Inicia & fin 21:20h – 21:50h	Inicia & fin 21:00h – 21:30h

*** En el cuadrante KO directo las ronda 2ª, 3ª, 4ª,5ªy 6ª, se lanzarán al finalizar la ronda anterior**
*** Cada ronda del cuadrante se jugará en 30 minutos, pasado este tiempo se recogerá el acta y se dará por ganador al jugador que lleve mas partidas ganadas**

PREMIOS

Premios	Categorías				
	Master Top	A	B	C	Femenina
1º	700€	450€	350€	250€	250€
2º	350€	250€	200€	150€	150€
3º	200€	150€	120€	100€	100€
4º	100€	100€	80€	50€	50€

Viernes 27 de noviembre 2026

CAMPEONATO OPEN TRIPLETAS

Inscripción: Para las tripletas de ***Bullshooter Dart Federation*** inscritos hasta el 30 de octubre la inscripción será 45€ por tripleta, para los inscritos hasta el 15 de noviembre será de 55€ y a partir del 16 de noviembre será de 60€. Para las demás tripletas de organizaciones certificadas por ***Bullshooter Dart Federation*** la inscripción será de 90€ por tripletas. **Cualquier tripleta podrá darse de baja hasta el 25 de noviembre y se le devolverá la inscripción.**

Inicio: 09:00h

MODO DE JUEGO

Acta de 5 partidas jugando a **701 DO cada tripleta en un marcador (diana: 25/50)**.
Primera fase: LIGUILLA con grupos de 4 (o 3) clasificando 2 equipos por grupo para la segunda
Segunda fase: cuadrante KO DIRECTO
Los jugadores que no tengan ranking de liga juegan con un MPR DE 5,5

Categoría A - MPR 11,50 máximo
Categoría B - MPR 9,30 máximo
Categoría c- MPR 7,00 máximo

Se asignarán dos puntos al ganador de cada encuentro y cero puntos al perdedor, clasificando los dos equipos con más puntos. En el caso de un empate en puntos, se sumarán las partidas ganadas en total por cada tripleta, clasificando la tripleta con la puntuación mayor. En el caso de que persista un empate después de sumar las partidas ganadas se clasificará el ganador del encuentro entre las dos tripletas empatados. En el caso de un triple empate después de aplicar estos criterios, el director del campeonato podrá especificar un método adicional de desempate, a su discreción, como por ejemplo jugar una partida de "High Score".

Segunda fase: un cuadrante KO directo al mejor de 3 partidas (no es necesario completar el acta).

- Las tripletas no serán llamados en el transcurso del campeonato
- Los capitanes tienen la obligación de ver la máquina en la que juegan en los kioscos de información (PIM's).
- El equipo tendrá que estar en la máquina a la hora indicada en cada ronda.
- El acta debe estar terminada 15 minutos antes del comienzo de la ronda siguiente.
- Estos horarios son orientativos, pudiendo ser modificados por la organización durante el transcurso del torneo.Será responsabilidad de cada jugador estar pendiente de su cuadrante y su turno de juego (no se llamará por megafonía)

LIGUILLA TRIPLETAS

Categoría A -MPR 11,50 máximo	Categoría B - MPR 9,30 máximo	Categoría C - MPR 7,00 máximo
Inicio y fin: de **09:20h** a **10:20**	Inicio y fin: de **09:00h** a **10:00h**	Inicio y fin: de **09:10h** a **10:10h**
2º Ronda: de **10:30** a **11:15h**	2ª Ronda: de **10:10h** a **11:00h**	2ª Ronda: de **10:20h** a **11:10h**
3º Ronda: de **11:30** a **12:15h**	3º Ronda: de **11:10h** a **12:00h**	3º Ronda: de **11:20** a **12:10h**

KO DIRECTO TRIPLETAS

Categoría A	Categoría B	Categoría C
Inicio y fin: de **12:30h** a **13:15h**	Inicio y fin: de **12:15h** a **13:00h**	Inicio y fin: de **12:40h** a **13:20h**

PREMIOS

Premios	A	B	C
1º	**600€**	**400€**	**300€**
2º	**400€**	**200€**	**200€**
3º	**200€**	**150€**	**150€**
4º	**100€**	**100€**	**100€**

- En el cuadrante KO directo las ronda 2ª, 3ª, 4ª y 5ª, se lanzarán al finalizar la ronda anterior
- Cada ronda del cuadrante se jugará en 45 minutos pasado este tiempo se recogerá el acta y se dará por ganador a la tripleta que lleve más partidas ganadas

CAMPEONATO PAREJAS CRICKET

Inscripción: **20 € por jugador para jugadores liga** Exclusivamente para jugadores con un ranking certificado por **Bullshooter Dart Federatión** y organizaciones certificadas.

Jugadores otras organizaciones **40 € otros**

Inicio: **17:00h – 17:40h** (según categoría)

Los jugadores que no tengan ranking de liga jugarán con un MPR DE 5,5

Categoría MASTER TOP

Categoría A – MPR 7,20 Máximo
Categoría B – MPR 5,60 Máximo
Categoría C – MPR 4,00 Máximo

MODO DE JUEGO

Cricket 3 partidas en la fase de liguilla y mejor de 3 partidas en la fase de cuadrante KO directo

Primera fase: Liguilla con grupos de 4 (o 3) clasificando 2 equipos por grupo para la segunda fase.

Segunda fase: Cuadrante KO directo

Ambos jugadores jugarán en el mismo marcador.

NOTA: la categoría de la pareja será la resultante de la suma del ranking/media de los dos componentes.

Los boletines se recogen y se llevan a la máquina.

No se hará ninguna llamada.

El jugador que esté en la máquina con el boletín, después de esperar 10 minutos, en el minuto 15 desde la hora de lanzamiento se anotará una partida como ganada.

En el minuto 20 se anotará una segunda partida como ganada.

En el minuto 25 se anotará una tercera partida ganada

Los jugadores tienen la obligación de ver la máquina en la que juegan en los kioscos de información (PIM´s)

Será responsabilidad de cada jugador estar pendiente de su cuadrante y su turno de juego (no se llamará por megafonía)

LIGUILLA PAREJAS

Master- Top	Categoría A MPR 7,20 máximo	Categoría B MPR 5,60 Máximo	Categoría C MPR 4,0 Máximo
Inicio y fin: 17:00h - 17:40h	Inicio y fin: 17:40h - 18:20h	Inicio y fin: 17:00h - 17:40h	Inicio y fin: 17:40h - 18:20h
2º Ronda: 18:20h - 19:00h	2º Ronda: 19:00h - 19:40h	2º Ronda: 18:20h - 19:00h	2º Ronda: 19:00h - 19:40h
3º Ronda: 19:40h - 20:20h	3º Ronda: 20:20h - 21:00h	3º Ronda: 19:40h - 20:20h	3º Ronda: 20:20h - 21:00h

KO DIRECTO PAREJAS

Master -TOP	Categoría A	Categoría B	Categoría C
Inicia & fin 20:40h – 21:20h	Inicia & fin 21:20h – 21:50h	Inicia & fin 20:50h – 21:20h	Inicia & fin 21:30h – 22:00h

- En el cuadrante KO directo las ronda 2ª, 3ª, 4ª,5ªy 6ª, se lanzarán al finalizar la ronda anterior
- Cada ronda del cuadrante se jugará en 30 minutos pasado este tiempo se recogerá el acta y se dará por ganador a la pareja que lleve más partidas ganadas

PREMIOS

Premios	Master- pro	A	B	C
1º	800€	500€	400€	300€
2º	400€	300€	200€	150€
3º	200€	150€	120€	100€
4º	100€	80€	50€	50€

Sábado 28 de noviembre 2026

CAMPEONATO NACIONAL EQUIPOS

Inscripción: Exclusivamente para equipos de **Bullshooter Dart Federation preinscritos**
Inicio: **09:00h – 09:45h** (según categoría)

MODO DE JUEGO

Primera fase: Liguilla con grupos de 3 (o 4) clasificando 2 equipos por grupo para la segunda fase.
Categorías A, B y Femenino: acta mixta de 5 partidas jugando a Cricket- 501 DO Team (diana: 25/50).
Categoría C: acta mixta de 5 partidas jugando a Cricket- 301 DO Team (diana: 25/50).

Se asignarán dos puntos al ganador de cada encuentro y cero puntos al perdedor, clasificando los dos equipos con más puntos. En el caso de un empate en puntos, se sumarán las partidas ganadas en total por cada equipo, clasificando el equipo con la puntuación mayor. En el caso de que persista un empate después de sumar las partidas ganadas se clasificará el ganador del encuentro entre los dos equipos empatados. En el caso de un triple empate después de aplicar estos criterios, el director del campeonato podrá especificar un método adicional de desempate, a su discreción, como por ejemplo jugar una partida de "*High Score*".

- Los equipos no serán llamados en el transcurso de las liguillas
- Los capitanes tienen la obligación de ver la máquina en la que juegan en los kioscos de información (PIM's).
- El equipo tendrá que estar en la máquina a la hora indicada en cada ronda.
- El acta debe estar terminada 15 minutos antes del comienzo de la ronda siguiente.
- Estos horarios son orientativos, pudiendo ser modificados por la organización durante el transcurso del torneo.

LIGUILLA EQUIPOS

Categoría A	Categoría B	Categoría C	Categoría Femenina
Inicio y fin: de **09:30h** a **11:00h**	Inicio y fin: de **09:15h** a **10:45h**	Inicio y fin: de **09:00h** a **10:30h**	Inicio y fin: de **09:45h** a **11:15h**
2º Ronda: de **11:15h** a **12:45h**	2ª Ronda: de **11:00h** a **12:30h**	2ª Ronda: de **10:45h** a **12:15h**	2ª Ronda: de **11:30h** a **13:00h**
3º Ronda: de **13:00h** a **14:30h**	3º Ronda: de **12:45h** a **14:15h**	3º Ronda: de **12:30h** a **14:00h**	3º Ronda: de **13:15h** a **14:45h**
Inicio cuadrante final 15:30h	**Inicio cuadrante final 14:45h**	**Inicio cuadrante final 14:30h**	**Inicio cuadrante final 15:30**

Segunda fase: Cuadrante KO directo al mejor de 5 partidas (no es necesario completar el acta). **La final se juega en acta de 7 partidas.**
En el caso de asignar dos dianas para un enfrentamiento, será obligatorio jugar las partidas de forma simultánea.

KO DIRECTO EQUIPOS

Categoría A	Categoría B	Categoría C	Categoría Femenina
Inicio Y fin 15:30h a 16:30h	**Inicio Y fin 14:45h a 15:45h**	**Inicio Y fin 14:30h a 15:30h**	**Inicio Y fin 15:30 a 16:15h**

- En el cuadrante KO directo las ronda 2ª, 3ª, 4ª,5ªy 6ª, se lanzarán al finalizar la ronda anterior
- Cada ronda del cuadrante se jugará en 60 minutos pasado este tiempo se recogerá el acta y se dará por ganador al equipo que lleve más partidas ganadas

PREMIOS CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS

Cada uno de los equipos campeones de las categorías de Nacional (A, B, C, y Femenina) ganarán **4 PLAZAS INDIVIDUALES** para participar en un **CAMPEONATO EUROPEO**, incluyendo el **alojamiento y las inscripciones para los eventos oficiales**. En caso de que un jugador de un equipo campeón no pueda viajar, podrá ser sustituido por otro(a) jugador(a) de **Bullshooter Dart Federation** del mismo club.

REPESCA EQUIPOS

(SOLO PARA JUGADORES QUE HAYAN PARTICIPADO EN EL CTO DE EQUIPOS)

Inscripción: 50 € por EQUIPO. Exclusivamente para jugadores con un ranking certificado **Bullshooter Dart Federation** y organizaciones certificadas.

MINIMO 16 EQUIPOS POR CATEGORIA

Categoría A	Categoría B	Categoría C
Inicio Y fin 16:30h a 17:30h	Inicio Y fin 15:45h a 16:45h	Inicio Y fin 15:30h a 16:30h

A	B	C
400€	300€	300€
200€	200€	200€
100€	100€	100€
50€	50€	50€

- Los equipos pueden estar formados por jugadores de distintos equipos clubs, zonas
- Solo para jugadores eliminados del campeonato de equipos oficial
- En el cuadrante KO directo las ronda 2ª, 3ª, 4ª,5ªy 6ª, se lanzarán al finalizar la ronda anterior
- Cada ronda del cuadrante se jugará en 60 minutos pasado este tiempo se recogerá el acta y se dará por ganador al equipo que lleve más partidas ganadas

Sábado 28 de noviembre 2026
noche

CEREMONIA DE ENTREGA DE TROFEOS – 23:00 h

En la entrega de trofeos y a la hora de subir al pódium los participantes no podrán exhibir ninguna publicidad, logo y/o parche que no sea compatible con los patrocinadores y organizadores del campeonato. Asimismo, todos los miembros de los equipos premiados, deberán ir vestidos de forma similar. El incumplimiento de esta norma podrá ocasionar la reducción de hasta el 50% del premio.

REGLAS DEL CAMPEONATO

Los jugadores deberían familiarizarse con todas las Reglas del Campeonato, consultando la página Web https://tododardos.com/reglas-campeonatos. En la mesa de control se podrá consultar un resumen de las reglas en un formato escrito.
Se resaltan a continuación, en formato resumido, algunas de las normas más importantes:

REGLAS DEL CAMPEONATO

Inscripción

1. Todas las **inscripciones** se realizarán a través de los kioscos de información verdes (PIM's) con la tarjeta/ficha de jugador, y no manualmente en la mesa de control. Es responsabilidad exclusiva de los participantes estar en posesión de su **ficha de jugador** personal para poder inscribirse en los PIM's. Si no la tienen o la han extraviado podrán solicitar una copia en la mesa de control; el valor por cada una de las copias realizadas será de **2€**.
2. Para validar a un equipo al comienzo de un encuentro la **ficha** del jugador carece de valor si no va acompañada del **DNI**, pasaporte o carné de conducir, y debe presentarse solo antes del inicio del enfrentamiento. Se sancionará al equipo que solicite la documentación durante el enfrentamiento con la pérdida de la partida en curso y la siguiente, si la hubiera.
3. **Solo se podrá estar jugando en una competición a la vez** (excepto el viernes en el campeonato de parejas cricket en caso de que fuera necesario).

Boletines y actas

4. El acta del partido no puede salir de la **sala de juego**. Tiene que estar en la mesa de control o en la máquina. El equipo que no cumpla esta normativa será descalificado.
5. En el boletín individual y de parejas debe constar el resultado del enfrentamiento y únicamente la **firma del ganador** en su casilla correspondiente. La organización no se hace responsable de los errores en la cumplimentación de los datos. (*Ejemplo: firma del ganador en la casilla del contrincante*). En el campeonato por equipos, el acta del partido deberá llevar la firma de los **dos capitanes** y en el boletín, que se encuentra al dorso del acta, solamente deberá **firmar el capitán** del equipo ganador.
6. No se puede **falsificar** un acta en sus componentes o en sus medias parcial o totalmente, así como firmarla para dar como finalizado un enfrentamiento que en realidad no se ha jugado. Se podrá sancionar a los jugadores/equipos con la expulsión del campeonato.
7. Todas las actas en el campeonato por equipos deberán estar debidamente rellenadas con las **medias detalladas** de cada jugador.
8. Si un jugador quita las medias antes de que puedan apuntarse en el acta, su equipo pierde esa partida o, en caso de ser el perdedor, la siguiente. **NOTA: Esta norma solo se aplicará en el caso que el mismo equipo la infrinja más de dos veces durante el transcurso del campeonato. EN LAS CATEGORÍAS MASCULINA A Y FEMENINA no se aplicará la sanción, pero sí se deben apuntar las medias.**

Avisos en las ligas de equipos

9. Durante la liguilla los equipos no tendrán ni llamada de lanzamiento ni aviso. La organización establecerá unos horarios de juego por cada ronda. Los capitanes tienen la obligación de ver la máquina en la que juegan en los kioscos de información (PIM's). El equipo tendrá que estar en la máquina a la hora indicada en cada ronda. El acta deberá estar terminada 15 minutos antes del comienzo de la ronda siguiente.
10. Aquel equipo que no esté presente en la máquina pasados 10 minutos de la hora de inicio de cada encuentro, perderá una partida cada 5 minutos hasta que se complete el acta. *Ejemplo: 09:30h inicio, 09:40: equipo reclama falta de contrincante en la mesa de control, donde se sella y se pone la hora en el acta. El equipo contabiliza: 09:45 (5 minutos más) dará una partida por perdida, 09:50 (5 minutosmás) dará otra partida perdida, y así sucesivamente hasta completar el acta o ganar el enfrentamiento.*
11. Si un equipo no termina todos los encuentros de su fase de la liga, se asignarán 2 puntos y un resultado de 5-0 a todos los demás equipos del grupo.

Avisos en cuadrantes de individual, parejas y equipos

12. El tiempo entre llamada de lanzamiento y aviso es de **5 minutos**.
13. Aquel jugador que sea llamado **2 veces (lanzamiento + 1 aviso)** y no se presente, será eliminado pasados 5 minutos de la segunda llamada.
14. Aquel equipo que sea llamado 2 veces (lanzamiento + 1 aviso) y no se presente pasados 5 minutos de la segunda llamada, perderá una partida cada 5 minutos hasta ser eliminado. *Ejemplo: 12:05h: llamada de lanzamiento. 12:10: equipo reclama falta de contrincante enla mesa de control, donde se sella y se pone la hora en el acta. El equipo contabiliza: 12:15: (5 minutos más) dará una partida perdida, 12:20 (5 minutos más) dará otra partida perdida, y así sucesivamente hasta ganar el enfrentamiento.*

Horarios y tiempos de juego

15. Periodo de calentamiento: Antes de comenzar la primera partida se permite a cada jugador realizar tres lanzamientos de calentamiento y adaptación a la diana. Este periodo de calentamiento está limitado a un máximo de 1 minuto por jugador. En el caso de una demora no justificada se podrá solicitar la intervención de un árbitro, quien podrá aplicar una sanción consistente en la pérdida de un turno. Si el jugador continúa con la infracción se le sancionará con la pérdida de una partida y si reincide con la pérdida del enfrentamiento.
16. La duración máxima de juego de un enfrentamiento individual/parejas es de **30 minutos** (contabilizado desde la hora de lanzamientoque aparece en el boletín/acta) y de un enfrentamiento por equipos es de **1 hora y cuarto** (contabilizado desde la hora preestablecida por la organización para cada ronda). Si transcurrido este tiempo no se ha finalizado el encuentro, se dictaminará como ganador al jugador, pareja o equipo que tenga más puntos.
17. En el campeonato por equipos la organización podrá asignar **dos dianas** para un mismo encuentro, lo que implica la obligatoriedad de usarlas de forma simultánea.
18. La organización se reserva el derecho de modificar los horarios.

Eliminados y descalificados

19. Los equipos que superen **un 20% la media** de corte de su categoría, serán eliminados.
20. Los equipos que se presenten al Campeonato con menos de 4 jugadores no podrán jugar (serán eliminados y perderán el derecho a la devolución de la fianza). Los equipos de 5 jugadores inscritos que se presenten a un enfrentamiento con **4 componentes** podrán jugar, pero perderán el derecho a la devolución de la fianza.
21. No se devolverá la fianza al equipo que no se presente a algún encuentro del campeonato, o haya sido descalificado por incumplimiento de las normas.

Pago de premios en metálico

22. Todos los premios en metálico serán entregados durante la ceremonia de entrega de trofeos el sábado a las 23:00 h.

i