

TORNEO PROVINCIAL TANGA 2026

- Se han inscrito **13 equipos**.
- Cada equipo podrá inscribir a 5 jugadores, incluidos los suplentes.
- Los equipos inscritos se dividirán en **dos grupos**, que jugarán una Liga regular a única vuelta.

GRUPO I	GRUPO II
1. Aguilar de Campoo	1. Astudillo
2. Báscones de Ojeda	2. Baltanás
3. Collazos de Boedo	3. Baños de Cerrato
4. Santibañez de la Peña	4. Paredes de Nava
5. Sotobañado	5. Tariego de Cerrato
6. Villanuño de Valdavia	6. Villamuriel de Cerrato "A"
	7. Villamuriel de Cerrato "B"

- **Los cuatro primeros equipos clasificados de cada grupo se clasificarán para las semifinales, que se jugarán el 8 de junio, enfrentándose del siguiente modo:**

1º clasificado Grupo I vs 4º clasificado Grupo II
 1º clasificado Grupo II vs 4º clasificado Grupo I
 2º clasificado Grupo I vs 3º clasificado Grupo II
 2º clasificado Grupo II vs 3º clasificado Grupo I

*Los equipos que finalicen la fase regular como primeros o segundos jugarán sus partidos de semifinales como locales.

- **Los equipos vencedores de las semifinales disputarán la final, que se celebrará durante el mes de junio.**
- **En el desarrollo del juego, cada jugador, en su turno, lanzará dos "petacos", pudiendo obtener:**
 - ✓ Nada: Cuando un jugador lanza sus dos "petacos" y no consigue derribar la tanguilla o no consigue sacar la cama dejada por su compañero.
 - ✓ Cama: Cuando un jugador lanza un "petaco", derriba la tanguilla, pero la distancia desde la moneda al "petaco" es mayor que desde la moneda a la tanguilla. En este caso el jugador no obtiene punto.
 - ✓ Todo: Cuando un jugador consigue derribar la tanguilla y la distancia entre la moneda y el "petaco" es menor que desde la moneda a la tanguilla. En este caso se obtiene un punto.

- El delegado local deberá ponerse en contacto con el resto de delegados para acordar los horarios, y también deberá comunicar a ese Servicio el resultado el lunes siguiente a la partida. En todo caso, la liga ha de terminar, como máximo, el 7 de junio.
- **Cada jornada se disputará a 2 juegos de 15 puntos**, siendo válido el empate, adjudicándose 2 puntos para el ganador, 1 en caso de empate y 0 puntos al equipo derrotado.
- Para iniciar el juego se deberá utilizar el **sistema de "tirar a la mano"**, debiendo lanzar primero el equipo cuyo jugador se haya acercado más a la raya, que estará situada a 20 metros del punto de lanzamiento.