



DARDOS

REGLAS DEL JUEGO:

1º.- PARTIDO: Un partido entre individuales, parejas, tríos o equipos; está compuesto por una o más partidas. En el caso de utilizar un acta para controlar el encuentro se enfrentarán conforme el orden que se indique en la misma. Un partido se compone de partidas o sets.

PARTIDA/SET: Partida o set es completar un juego desde su inicio a su fin. La máquina indica el inicio y el final de la misma y muestra en los marcadores las puntuaciones obtenidas por cada jugador. Una partida se compone de rondas.

→ **Cada falla participará con un solo jugador, aunque los participantes podrán cambiarse durante las diferentes tiradas de la partida.**

2º.- El deporte del dardo exige a cada jugador espíritu de deportividad, para que todos pasemos un rato agradable.

3º.- Los jugadores deben realizar sus lanzamientos desde la línea de tiro pero no se puede sobrepasar esta antes que el dardo toque la diana.

4º.- La distancia a la que debe estar la diana y el jugador tiene que ser de 2,37 metros. La altura debe ser de 1,73 metros, medido desde el suelo hasta el centro de la diana.

5º.- Los dardos y las dianas serán proporcionados por la Agrupación.

6º.- Cada jugador lanzará un máximo de 3 dardos por ronda, todo por detrás de la línea de tiro, pudiendo inclinarse sobre esta, acercándose a la diana, siempre sin sobrepasar los pies la línea de tiro. Los dardos deben lanzarse sólo cuando la máquina indique que está preparada y los marcadores indiquen el turno correcto del jugador. Un dardo lanzado antes de tiempo no puntuará y no podrá repetirse el lanzamiento.

7º.- No es necesario que se realicen los 3 lanzamientos por ronda. Se puede pasar de ronda sin tirar o lanzar menos de 3 dardos. Al jugador siempre le está permitido realizar los 3 lanzamientos.

8º.- Todo dardo lanzado contará como válido tanto si la máquina lo registra como si no. Un lanzamiento se considerará válido aunque no toque la

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

diana o rebote. El jugador en tal caso no podrá repetir el lanzamiento. En el caso que el jugador estando en disposición de lanzar se le caiga accidentalmente un dardo al suelo, este no contará como lanzado.

- 9º.- Ningún participante podrá tocar la diana, la manipulación de la misma sólo será realizada por miembros de la Agrupación.
- 10º.- La zona de lanzamiento es el área situada frente a la diana y hasta un metro por detrás de la línea de tiro (zona de seguridad), delimitada por dos líneas imaginarias en las proyecciones laterales de la máquina. El jugador durante el transcurso de su ronda de lanzamiento no debe abandonar esa zona. En el caso de salir de esta zona se considera que ha finalizado voluntariamente su ronda. Sobrepasar la zona durante una ronda de lanzamientos no constituye falta.
- 11º.- La zona situada por detrás de la línea de seguridad está reservada para los componentes de los equipos que participan en el partido.
- 12º.- En caso de empate, se deshará, lanzando solo un jugador de cada Falla. Tirarán los 3 dardos cada jugador, y ganará la mejor puntuación. En caso de volver a empatar, se repetirá hasta que se deshaga el empate.

PUNTUACIONES

PUNTUACIONES DE LA MAQUINA

- La puntuación registrada en la máquina es la que la obtiene el jugador en sus lanzamientos. Estos aceptan que la máquina siempre puntúa correctamente.
- No obstante, en el caso de tratarse de una máquina averiada, que falle de una forma continuada y verificable, se debe trasladar el partido a otra máquina o aplazarlo. El dardo que se clava en la diana pero no registra su puntuación NO puede ser marcado manualmente.
- Si un dardo lanzado rebota se considera lanzado aunque la máquina no lo registre. No se puede repetir el lanzamiento.
- Si hay cualquier cuestión respecto al correcto funcionamiento de una máquina se debe parar la partida. No se deben manipular los dardos ni tocar ninguno de los botones. Los capitanes de los equipos deberán intentar ponerse de acuerdo. En caso de no encontrar una solución se informará al árbitro, si lo hubiera. En el caso de no poder solucionarse el

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

problema se trasladará a otra máquina o se aplazará, estableciendo nueva fecha. Se continuará la partida con las mismas puntuaciones y resultados que había en el momento de la avería.

PUNTUACION "DARDO GANADOR"

- La única excepción en cuanto a la puntuación de una máquina es el caso del "dardo ganador". El último dardo lanzado y que cierre la partida será considerado válido, siempre que quede clavado en la diana y no se registre en la máquina. Únicamente en este caso no importa que la máquina no registre la puntuación correctamente se comprobará visualmente que el dardo se considera ganador y se dará por ganada la partida.

Ejemplo: Durante una partida de 301, la puntuación que le queda a un jugador es 24. Su primer dardo se clava en el 15 sencillo y la máquina lo registra. Su segundo lanzamiento se clava en el 9 sencillo pero la máquina no lo registra. Al comprobar que este dardo está clavado en el 9 sencillo y supone el cierre de la partida se considera válido.

FALTAS

- La Agrupación se reserva el derecho de penalizar a las fallas en los momentos que crea oportunos ante cualquier incidencia.
- Es obligatorio el cumplimiento de todas las reglas por parte de los jugadores.
- Distraer al adversario mientras realiza sus lanzamientos constituye una falta.
- Si un jugador lanza sus dardos cuando los marcadores de la máquina indican el turno de su adversario se considera falta. Es responsabilidad de cada jugador controlar que los marcadores de la máquina indiquen el turno correcto al iniciar el turno.
- Si un jugador lanza sus dardos cuando la máquina indica el turno de su compañero de equipo se considera falta.
- Cualquier fallo de la máquina debido a la acción intencionada o no de algún jugador, tendrá como resultado la pérdida de la partida para el equipo del jugador infractor.
- Cualquier jugador o equipo que realice tres faltas en un partido perderá el partido.

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

.- La organización podrá determinar, la eliminación de cualquier participante de cualquier comisión o la eliminación de la participación de la falla en el campeonato, por la falta de respeto o comportamiento inadecuado en el mismo

MODALIDADES DE JUEGO

REGLAS DE JUEGO "01"

Todos los jugadores empiezan la partida con 301,501...etc. Y finaliza cuando el primero de ellos llega exactamente a cero puntos. Si un jugador puntúa más de lo requerido para llegar a cero (equivalente a tener una puntuación negativa) vuelve a tener los puntos que tenía al iniciar turno. El objetivo es que en cada tirada el jugador vaya restando la mayor cantidad de puntos hasta llegar a cero. La partida la gana aquel que antes alcance cero puntos.

REGLAS DE JUEGO "CRICKET"

El objetivo del Cricket es cerrar varios números asignados obteniendo la máxima puntuación al final de la partida. En el Cricket normal los números a cerrar son el 20, 19, 18, 17, 16, 15 y *bull* (diana). Un número se considera cerrado cuando tiene tres marcas (un triple hace tres marcas, un doble dos marcas y un sencillo una marca). Para puntuar hay que cerrar antes que lo que haga el resto de los jugadores y una vez cerrado es cuando empieza a sumar ese número. Si se llega al final de las rondas y ningún participante ha cerrado todos los números, ganará quién más números tenga cerrados y ostente la mayor puntuación. Prevalece quién más números tenga cerrados, ante otro jugador con más puntos y menos números cerrados, ya que la finalidad del juego es cerrar todos los números indicados.

NOTAS:

- .- La participación es por Falla. Solo tirará un jugador por falla en cada ronda, pero podrán cambiarse los jugadores entre rondas.
- .- El número de rondas dependerá del número de participantes.
- .- Los mayores jugarán una partida de 301 y una de Cricket.

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

- Los infantiles jugarán al 301.
- La participación en este campeonato supone la aceptación de las normas.
- Se ruega a los jugadores que durante cualquier tipo de competición tengan un comportamiento correcto y deportivo, el abuso y maltrato de las dianas, del resto del equipo puesto a disposición de los jugadores; así como una conducta poco ética o poco deportiva por parte de los participantes, público o responsables, podrá constituir una falta grave.
- En la modalidad infantil, la edad de los participantes deberá estar comprendida entre los 8 y 14 años, por motivos de seguridad.
- Los árbitros del juego serán miembros de la organización.
- La organización se reserva el derecho a modificar las normas de este juego según el desarrollo del mismo.
- En www.agrupacionfallasmaritimo.com tenemos los formularios para descargarlos (en documentación).

EVENTOS: TEXTO POR EL QUE LOS ASISTENTES DAN SU CONSENTIMIENTO AL TRATAMIENTO DE SU IMAGEN. En el transcurso de la celebración del campeonato de DARDOS podrían tomarse fotografías de los participantes o asistentes, que podrán aparecer en el libro de Memoria Anual de la Agrupación, en nuestra web o bien podrán subirse a otros sitios web que tengan como finalidad crear un álbum de fotografías al que puedan acceder otros usuarios. Le informamos que las fotografías que se difundan no serán ofensivas ni atentaran contra la moral, el honor y la imagen de los participantes ni terceros, y que su difusión se enmarca dentro del contexto de la celebración del evento. El participante presta su consentimiento para este tratamiento en las condiciones indicadas. En cualquier caso, usted podrá exigir sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición por medio de correo electrónico dirigido a la siguiente dirección lopd@agrupacionfallasmaritimo.com, o, a la siguiente

Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI



Agrupació de Fallas del Marítim

Delegación de Festejos e Infantiles

dirección de correo postal: AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO,
Calle Méndez Núñez, 2-4 46024 Valencia Tlf.960218452
6024 Valencia Tlf.960218452



Agrupación de Fallas del Marítimo

Avda. Blasco Ibáñez, 198-39ª – 46022 Valencia Tlf.: 653659525

*De acuerdo con lo establecido por la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD), le informamos que sus datos están incorporados en un fichero del que es titular **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO** con la finalidad de realizar la gestión administrativa, así como enviarle comunicaciones comerciales sobre eventos, productos y/o servicios falleros. Asimismo, le informamos de la posibilidad de ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de sus datos en el domicilio fiscal de AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL MARÍTIMO sito en Avda. Blasco Ibáñez 198-39ª - 46022 VALENCIA. Adjuntar fotocopia del DNI*