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 dos jugadores, aunque los participantes podrán cambiarse durante las diferentes rondas 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

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.

Federació Agrupació Falles Marítim

Carrer Pere Monsoriu 4 - 3º – 46022 Valencia Tlf.: 675509421

A los efectos previstos Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27/04/2016 en lo relativo a la Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que los datos personales proporcionados se incorporarán a los ficheros de **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO** con dirección en Méndez Núñez, 2-4 de 46024 Valencia y serán tratados con la finalidad de llevar a cabo la gestión y control de las distintas actividades, talleres y concursos que lleva a cabo la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo.

En cualquier momento podrá revocar su consentimiento y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo presentando el DNI correspondiente o mediante correo electrónico dirigido a *secretaria@agrupacionfallasmaritimo.com*

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 debeabandonar esa zona. En el caso de salir de esta zona se considera que hafinalizado 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 realizará una tercera partida con las fallas empatadas con un 301, de esta forma la posibilidad de ese empate será en un ultimo partido final.

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 podrá ser marcado manualmente únicamente por un miembro de la agrupación, así mismo si se debiera llegar a un acuerdo entre participantes y agrupación por mal funcionamiento se determinaría el cambiar de tablero o aplazar la partida, respetando las puntuaciones hasta el momento.
- Si un dardo lanzado rebota se considera lanzado, aunque la máquina no lo registre. No se puede repetir el lanzamiento.

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

A los efectos previstos Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27/04/2016 en lo relativo a la Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que los datos personales proporcionados se incorporarán a los ficheros de **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO** con dirección en Méndez Núñez, 2-4 de 46024 Valencia y serán tratados con la finalidad de llevar a cabo la gestión y control de las distintas actividades, talleres y concursos que lleva a cabo la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo.

En cualquier momento podrá revocar su consentimiento y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo presentando el DNI correspondiente o mediante correo electrónico dirigida a *secretaria@agrupacionfallasmaritimo.com*

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 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.

.- 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

A los efectos previstos Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27/04/2016 en lo relativo a la Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que los datos personales proporcionados se incorporarán a los ficheros de **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO** con dirección en Méndez Núñez, 2-4 de 46024 Valencia y serán tratados con la finalidad de llevar a cabo la gestión y control de las distintas actividades, talleres y concursos que lleva a cabo la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo.

En cualquier momento podrá revocar su consentimiento y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo presentando el DNI correspondiente o mediante correo electrónico dirigida a *secretaria@agrupacionfallasmaritimo.com*

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 máspuntos 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 las fallas participantes.
.- Los mayores jugarán una partida de 301 y una de Cricket.
.- En caso de posible empate, habrá un desempate con una de 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

A los efectos previstos Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27/04/2016 en lo relativo a la Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que los datos personales proporcionados se incorporarán a los ficheros de **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO** con dirección en Méndez Núñez, 2-4 de 46024 Valencia y serán tratados con la finalidad de llevar a cabo la gestión y control de las distintas actividades, talleres y concursos que lleva a cabo la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo.

En cualquier momento podrá revocar su consentimiento y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo presentando el DNI correspondiente o mediante correo electrónico dirigido a secretaria@agrupacionfallasmaritimo.com

deportiva por parte de los participantes, público o responsables, podrá constituir una falta grave.

.- 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

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

A los efectos previstos Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27/04/2016 en lo relativo a la Protección de Datos de Carácter Personal, se le informa que los datos personales proporcionados se incorporarán a los ficheros de **AGRUPACIÓN DE FALLAS DEL DISTRITO MARÍTIMO** con dirección en Méndez Núñez, 2-4 de 46024 Valencia y serán tratados con la finalidad de llevar a cabo la gestión y control de las distintas actividades, talleres y concursos que lleva a cabo la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo.

En cualquier momento podrá revocar su consentimiento y ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose por escrito a la Agrupación de Fallas del Distrito Marítimo presentando el DNI correspondiente o mediante correo electrónico dirigida a *secretaria@agrupacionfallasmaritimo.com*