



REGLAMENTO DEPORTES

Redacción aprobada en Asamblea General de fecha 23 de mayo de 2023

Modificado artículo 13, Anexos futbol, dardos, domino, parchís, damas, ajedrez, futbolín y pingpong, aprobada en Asamblea General el 18 de Mayo de 2024.

ÁMBITO DE APLICACIÓN

El ámbito de aplicación del presente Reglamento se limita a la Villa de Paterna y a las fallas componentes de la Junta Local Fallera de Paterna.

DE LA POTESTAD ORGANIZADORA

ARTICULO 1º

Es la Junta Local Fallera de Paterna (J.L.F.P.) la organizadora de las competiciones reguladas por este Reglamento y, por tanto, la única con potestad para determinar las reglas de participación y comportamiento que deben seguir las comisiones participantes.

Asimismo, es la JLFP la única con facultad para suprimir cualquier modalidad de juego o competición regulada en este Reglamento si las circunstancias así lo aconsejaren.

DE LOS PARTICIPANTES

ARTICULO 2º

La participación, voluntaria, en las competiciones objeto del presente Reglamento implica la aceptación y cumplimiento del mismo por parte de los participantes y de sus respectivas comisiones.

Se podrá renunciar 30 días naturales por el juego que corresponda, por escrito al correo de secretaria de Junta Local.

ARTICULO 3º

Será condición indispensable para participar en las competiciones el estar censado en alguna comisión perteneciente a la Junta Local Fallera de Paterna, para lo cual la comisión deberá haber presentado, en tiempo y forma, el censo correspondiente.

De comprobar que algún participante no es fallero, se descalificará a la comisión de todos los juegos y deportes, en los que participe ese año.

DEL MATERIAL DEPORTIVO

ARTICULO 4º

En los "Juegos y deportes" cada comisión participante aportara el material para juegos o deportes como equipos presenten en ese evento, material reglamentario.

ARTÍCULO 5º

Para los "Juegos externos" la Junta Local Fallera gestionará el material necesario, así como las pistas para las distintas modalidades. Corresponde a los participantes aportar el vestuario y material complementario; para las modalidades de fútbol aportarán además un balón de juego y dos equipajes o un equipaje o un peto. En caso de que haya algún coste en la adquisición de material, pistas o árbitros, correrá a cargo de la fianza depositada por la respectiva comisión.

DEL HORARIO DE INICIO Y DEL TIEMPO DE CORTESIA

ARTÍCULO 6º

La convocatoria del sorteo de los juegos, será a las 8.45 , para empezar a jugar a las 9, quedando descalificado si no están a las 9. Corresponde a la organización de la Junta Local la modificación de los tiempos de las partidas y de los horarios.

DE LA FALTA DE COMPARECENCIA Y SUS SANCIONES

ARTÍCULO 7º

La falta de comparecencia en los juegos y deportes supondrá la pérdida de la partida correspondiente, con la consecuente pérdida de puntos, y la aplicación de una falta.

La primera falta o no comparecencia se descalificara de esa modalidad, la segunda falta se descalificara del juego y la tercera falta se descalificara a la comisión en todos los deportes y juegos.

Es la Junta Local Fallera de Paterna (J.L.F.P.) la organizadora de las competiciones reguladas por este Reglamento y, por tanto, la única con potestad para determinar las reglas de participación y comportamiento que deben seguir las comisiones participantes.

Asimismo, es la JLFP la única con facultad para suprimir cualquier modalidad de juego o competición regulada en este Reglamento si las circunstancias así lo aconsejaren.

Anexo al artículo 1 y al artículo 7, se comunica, que el abandono en el juego o deporte de la competición que se esté realizando antes de la finalización de la jornada, conlleve la sanción como no presentado, siendo la mesa de la delegación de deportes de Junta Local de Paterna, la única que puede decidir si es abandono o no.

ARTÍCULO 8º

La falta de comparecencia del delegado de las comisiones, o en su caso un sustituto debidamente acreditado por su comisión, la primera falta se amonestara y la segunda será eliminada la comisión en todos los juegos y deportes, a excepción de juegos, frontón, fútbolín, pingpong, futbol, será asistencia por sorteo.

DEL SISTEMA DE JUEGO Y LA PUNTUACIÓN DE LAS PARTIDAS

ARTÍCULO 9º

El sistema de juego será la denominada liga, salvo aquellas modalidades en las que por el número de participantes, la modalidad en sí o por decisión de la delegación de deportes se estime que sea el denominado campeonato por grupos, siendo 4 o más participantes competición. Toda modalidad que no tenga un mínimo de cuatro participantes no se organizará.

ARTÍCULO 10º

Para el trofeo a la regularidad no se tendrán en cuenta los puntos obtenidos en las partidas de desempate ni en los jugados en la germanor. Los juegos y deportes que se consideren exhibición no contabilizarán para el trofeo de la regularidad.

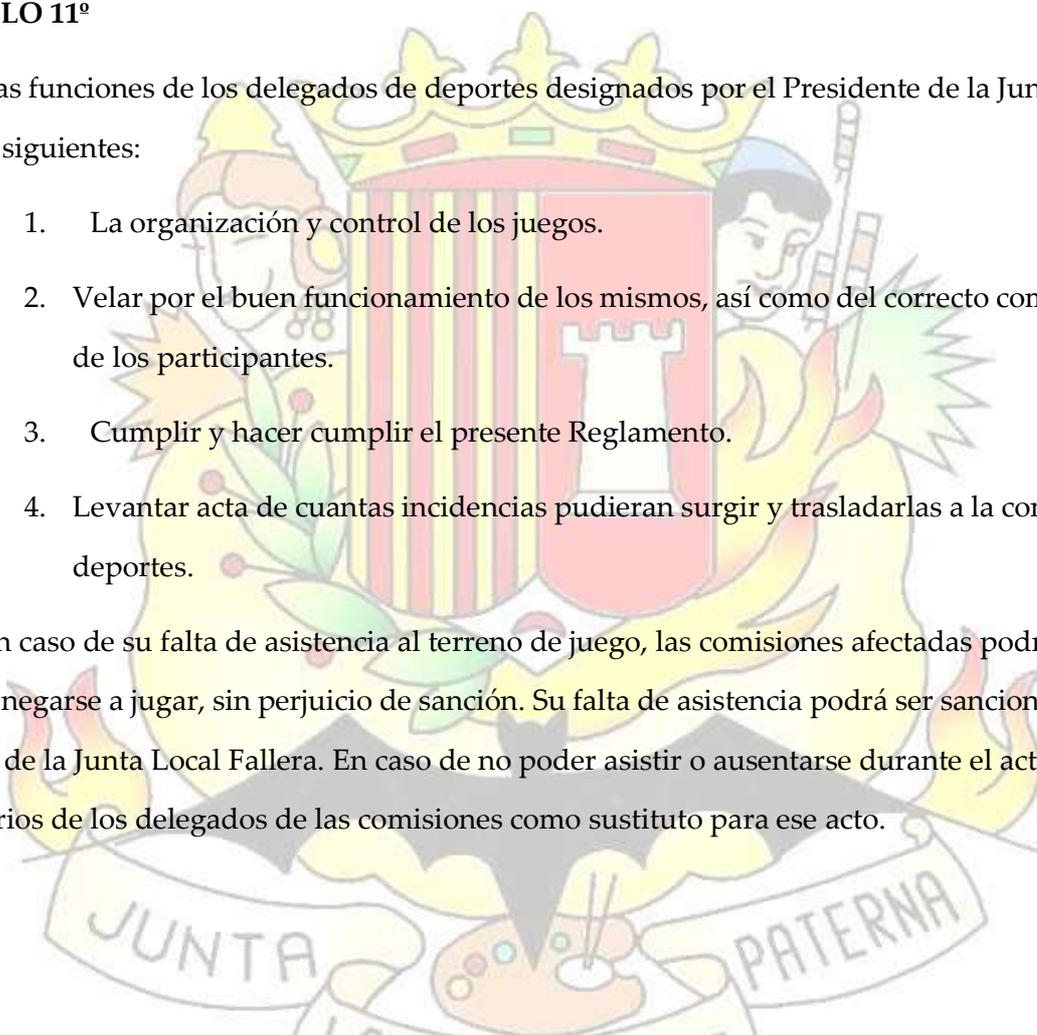
DE LOS DELEGADOS DE DEPORTES Y SUS FUNCIONES

ARTÍCULO 11º

Las funciones de los delegados de deportes designados por el Presidente de la Junta Local Fallera serán las siguientes:

1. La organización y control de los juegos.
2. Velar por el buen funcionamiento de los mismos, así como del correcto comportamiento de los participantes.
3. Cumplir y hacer cumplir el presente Reglamento.
4. Levantar acta de cuantas incidencias pudieran surgir y trasladarlas a la comisión de deportes.

En caso de su falta de asistencia al terreno de juego, las comisiones afectadas podrán, de mutuo acuerdo, negarse a jugar, sin perjuicio de sanción. Su falta de asistencia podrá ser sancionada por la junta directiva de la Junta Local Fallera. En caso de no poder asistir o ausentarse durante el acto designará a uno o varios de los delegados de las comisiones como sustituto para ese acto.



DE LOS DELEGADOS DE LAS COMISIONES Y SUS FUNCIONES

ARTÍCULO 12º

Todas las comisiones participantes designarán un delegado de deportes cuyas funciones serán:

1. Asistir a los delegados de deportes de la Junta Local Fallera en lo dispuesto en los apartados 2 y 3 del artículo anterior. Todo delegado tiene la obligación de cumplir este párrafo como delegado y no como jugador. En caso de que lo haga como jugador o no pudiese asistir la comisión deberá enviar una persona acreditada (se juntara plantilla para rellenar que se entregara al delegado de junta local antes del comienzo del campeonato)
2. Rellenar y firmar las actas de juego en presencia del delegado de la otra comisión.
3. Permanecer en el recinto desde el inicio del campeonato hasta su finalización, salvo que Junta Local decida que no son necesarios.

DE LAS REGLAS DE PARTICIPACION

ARTÍCULO 13º

En los juegos que requieran unas determinadas reglas de participación, tales como la edad, individualidad o grupo... se estará a lo que determine la delegación de deportes al inicio de la temporada y que se trasladará en tiempo y forma a las comisiones interesadas.

Sorteo de sedes de Juegos: Tendrá preferencia aquellas fallas que no hayan organizado ninguna modalidad el año anterior, se realizará un sorteo para cada modalidad, que dando descartadas las fallas que vayan obteniendo ser sede. Si no se completasen, se abriría al resto de fallas independientemente, si hubieran sido sede el año pasado, descartando la modalidad organizada el año anterior para no repetir y que sea rotativa para que todas las fallas puedan organizar cualquier juego. A excepción de las fallas que organizan pingpong y dardos

VALIDEZ DEL PRESENTE REGLAMENTO

ARTÍCULO 14º

La validez del presente reglamento es anual, prorrogable automáticamente si no media denuncia de alguna comisión o de la delegación de deportes de la Junta Local Fallera.

DISPOSICIONES FINALES

DISPOSICION PRIMERA

El plazo para presentar las cartas de participación será hasta el primer lunes del mes de julio, una vez concluido el plazo de presentación, se dará un plazo de un mes para modificar la participación en cualquier modalidad.

DISPOSICION SEGUNDA

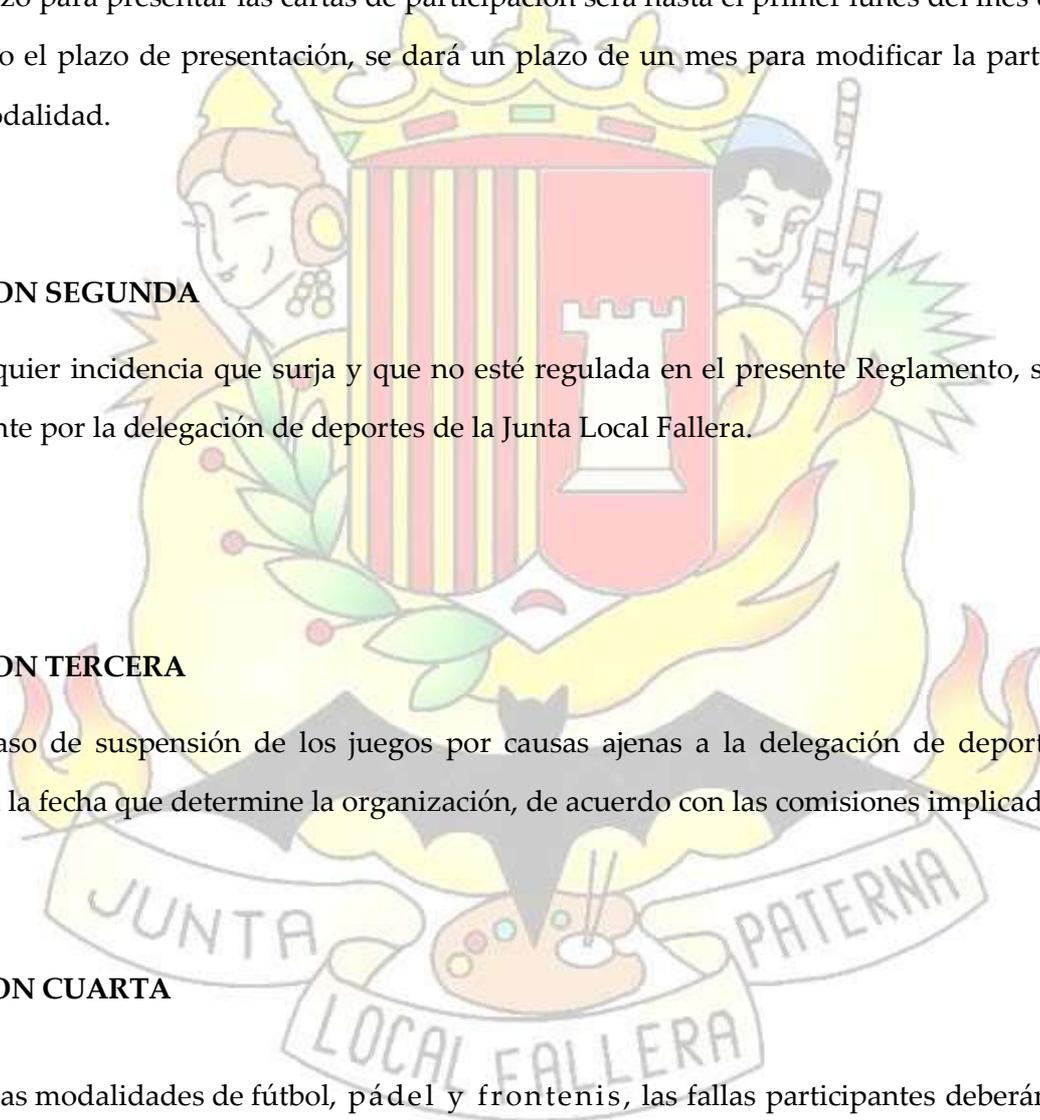
Cualquier incidencia que surja y que no esté regulada en el presente Reglamento, será resuelta exclusivamente por la delegación de deportes de la Junta Local Fallera.

DISPOSICION TERCERA

En caso de suspensión de los juegos por causas ajenas a la delegación de deportes, éstos se trasladarán a la fecha que determine la organización, de acuerdo con las comisiones implicadas.

DISPOSICION CUARTA

Para las modalidades de fútbol, pádel y frontenis, las fallas participantes deberán aportar una fianza cuya cuantía será determinada en reunión de delegados de deportes al inicio de cada temporada.



ANEXO I. FUTBOL

1. La competición se registrará por las normas internas de la Junta Local Fallera de Paterna.
2. Las decisiones del árbitro serán inapelables.
3. Categorías de participación:
 - a. INFANTIL: según censo y será exhibición.
 - b. MAYOR: según censo mayor.
4. Clasificación:
 - a. Según artículo 9, obtendrán trofeo los tres primeros clasificados.
 - b. Todos los jugadores deben estar censados como falleros en la Junta Local Fallera y haber sido rellenada la correspondiente ficha de participación, con nombre, apellidos y número de censo y de deberá ser entregado 10 días naturales antes del comienzo del campeonato, mandándolo a Secretaria
5. Método de clasificación: En caso de que sean menos de 6 las fallas participantes, se hará un liga de la que saldrá un campeón por puntos. En caso de ser más de 6, se harán varios grupos a sorteo, de los cuales saldrán los dos primeros en semifinales, el primero de un grupo con el segundo de otro y final los dos primeros para primer y segundo puesto y dos segundos para tercer y cuarto puesto. El sistema de grupo será de liguilla, victoria 3 puntos, empate 1 y derrota 0, y en caso de empate a puntos, (tanto para sí hay más), se medirá primero el enfrentamiento directo, después, en caso de empate, se medirá el diferencial de goles total de toda la competición de los equipos implicados, y después los goles marcados y si sigue empate, los recibidos. Si se pasasen todos estos filtros en empate, se haría una tanda de tres penaltis y si una vez los tres siguen empate, a muerte súbita hasta determinar un ganador.

En caso de haber dos grupos serían los dos primeros los que jugarían la final y los dos segundos para el tercer y cuarto puesto.
6. Se descalificará de todos los juegos externos a la comisión que tenga un comportamiento antideportivo (como peleas e insultos ya sea entre jugadores, público o a los árbitros o jugar bajo la influencia del alcohol o drogas). Esta decisión se tomará de forma con junta por la delegación de deportes y los delegados de las comisiones. El equipo descalificado o que abandone se le dará por perdido todos los partidos 3-0.
7. Queda prohibido acceder al recinto bebidas alcohólicas, bebidas con cristal o similares.
8. Cualquier variación en la competición, planificación o en los tiempos de juegos serán los que determinen los delegados de Junta Local.
9. Comportamiento muy grave, se someterá a jurado de incidencias.

ANEXO II. FRONTENIS

NUMERO DE JUGADORES

Dos por equipo.

REGLAS DE JUEGO

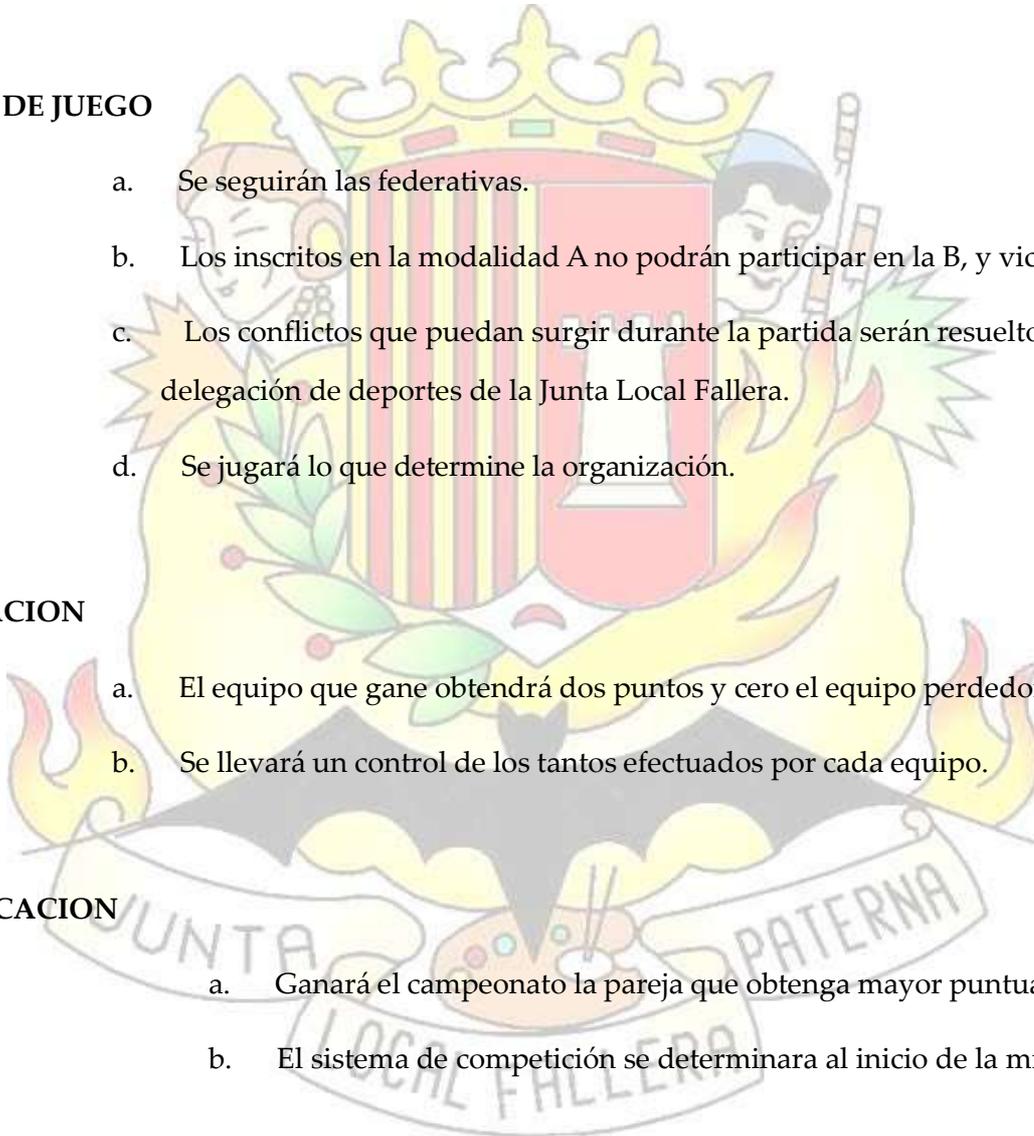
- a. Se seguirán las federativas.
- b. Los inscritos en la modalidad A no podrán participar en la B, y viceversa.
- c. Los conflictos que puedan surgir durante la partida serán resueltos por la delegación de deportes de la Junta Local Fallera.
- d. Se jugará lo que determine la organización.

PUNTUACION

- a. El equipo que gane obtendrá dos puntos y cero el equipo perdedor.
- b. Se llevará un control de los tantos efectuados por cada equipo.

CLASIFICACION

- a. Ganará el campeonato la pareja que obtenga mayor puntuación.
- b. El sistema de competición se determinara al inicio de la misma.



ANEXO III. DARDOS 5 0 1

INFANTIL

El juego será competición

NORMAS GENERALES

1. Una ronda o turno consistirá en tres dardos; cualquier dardo que rebote fuera o caiga fuera de la diana no se repetirá.
2. Todos los jugadores tiran en orden sucesivo, para decidir los turnos se tirará a la diana, el jugador que lance más cerca será el primero.
3. Las zonas individuales puntuarán como indica el número del segmento; los anillos dobles (o triples) puntuarán el doble (o triple) del valor del segmento; el anillo externo de la diana puntúa 25 puntos y el interno 50.
4. El ganador será el primero que cierre a 501 puntos, y el resto según puntuación en el momento del cierre.

QUITAR EL DARDO Y CAMBIO DE JUGADOR

1. Cada jugador lanza tres dardos en una ronda, incluso cuando los dardos sólo alcancen parcialmente el área de puntuación.
2. Cuando finalice ha de quitar los tres dardos y presionar el botón CAMBIO (CHANGE) para cambiar al próximo jugador.
3. Es más sencillo quitar los dardos de la diana si éste se gira ligeramente en la dirección de las agujas del reloj y se tira hacia afuera al mismo tiempo.

ANEXO IV. BALONTIRO

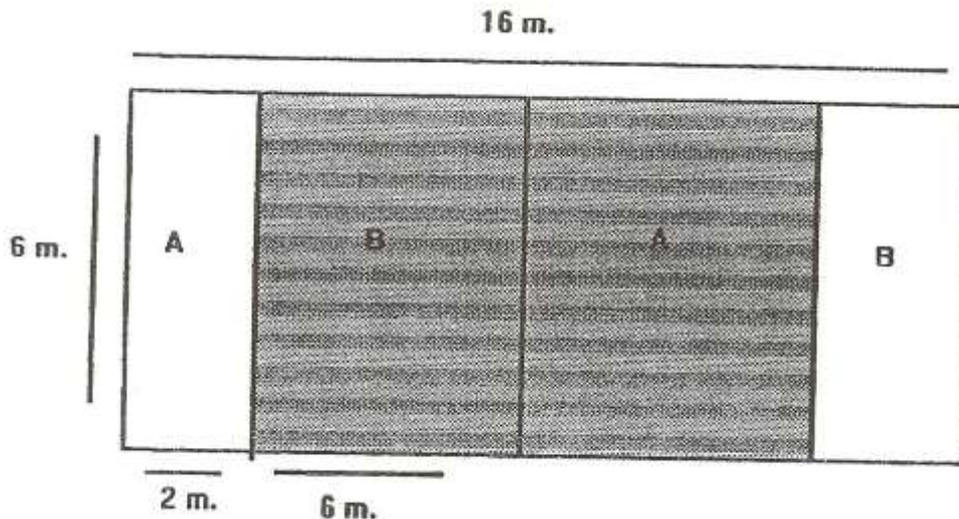
REFERENTE AL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego se divide en cuatro parcelas, las etiquetadas con la letra A corresponde a un equipo y las etiquetadas con la letra B al otro (ver esquema).

A cada una de las zonas en gris las denominaremos "zona de equipo activo" y a cada una de las zonas sin sombrear las denominaremos "zona de equipo pasivo".

Las dimensiones del terreno de juego son las que se pueden observar en el siguiente esquema y que son:

- Longitud del terreno de juego: 16 metros.
- Anchura del terreno de juego: 6 metros.



- La "zona de equipo activo" es de 6 metros de longitud, quedando una longitud de 2 metros para cada una de las "zonas de equipo pasivo".

REGLAS DEL JUEGO

Cada equipo estará formado por un máximo de 8 jugadoras, que han de permanecer a la comisión mayor. No siendo posible ninguna sustitución durante el transcurso de un partido.

Al inicio del encuentro todas las jugadoras se sitúan en su correspondiente "zona de equipo activo". Estando ésta, ampliada a la "zona de equipo pasivo" del equipo contrario (la situada a su espalda), hasta el momento en el que alguna jugadora contraria pase a dicha zona.

Se sorteará el campo y el equipo que lanzara en primer lugar. Decidido esto, una jugadora del equipo que inicia el juego tratará de "tocar" con la pelota a alguna jugadora del equipo contrario. Se considera que una jugadora ha sido "tocada" en los siguientes casos:

- Cuando el balón impacta en ella en cualquier parte del cuerpo por encima de la rodilla, rebotando posteriormente en el suelo sin que la jugadora "tocada" o cualquier otra compañera lo evite cogiéndolo.
- Cuando tras impactar en una jugadora da de rebote a otra, antes de que el balón caiga al suelo, y tras esto tampoco se evita que rebote en el suelo.
- Se entiende por rebotar en el suelo, no solo cuando el balón cae en el terreno de juego sino también en el exterior de éste.
- También se considerará como "tocada" aquella jugadora del equipo receptor que se salga del terreno de juego para evitar el impacto del balón. Siendo posible salir del terreno de juego solo para recoger el balón antes de que este impacte en el suelo y así evitar el tocado propio o de una compañera.

No se considera que una jugadora ha sido "tocada" en los siguientes casos:

- Cuando el balón impacta en el suelo antes de tocarla.
- Cuando el balón la toca por debajo de la rodilla.
- Cuando se impide que el balón caiga al suelo.
- Cuando es tocada por una propia compañera.

La jugadora "tocada" pasa inmediatamente a su "zona de equipo pasivo" correspondiente. La posesión del balón se otorga al equipo "receptor", es decir, al equipo de la jugadora "tocada", pudiendo hacer efectiva esta posesión cualquiera de las jugadoras situadas en la "zona de equipo activo".

Cualquier jugadora en el momento de posesión de balón no está obligada a lanzar el balón con intención de dar a las jugadoras contrarias, pudiendo simplemente pasarlo a una compañera situada en la "zona de equipo" contraria.

Un partido se juega al mejor de 5 sets, es decir, se proclamara campeón aquel equipo que consiga ganar tres sets. Un "SET" finaliza cuando todo un equipo ha sido enviado totalmente a su correspondiente "Zona de equipo pasiva".

LAS DESICIONES DE LOS ARBITROS SERAN INAPELABLES.

PÉRDIDA DE POSESIÓN

- Cuando una jugadora de cualquier equipo lanza el balón a cualquier adversaria, y éste sale fuera del terreno de juego sin tocar a nadie.
- Cuando una jugadora del equipo "tirador" sale de su zona para coger el balón.
- Cuando se tarda más de cinco segundos desde que se hace efectiva la posesión hasta que el balón se lanza.
- Cuando el árbitro lo considera pertinente como sanción.
- Cuando al hacer un lanzamiento, la jugadora que lanza invade el terreno del equipo contrario. Se considera invasión del terreno contrario, o salida del terreno de juego, a apoyar uno o los dos pies total o parcialmente en terreno contrario, o fuera del terreno respectivamente.

NOTAS ADICIONALES

- El campeonato lo ganará aquel equipo que obtenga más puntos (se otorgará dos puntos por partido ganado y uno por partido perdido).
- En caso de que dos o más equipos empaten a puntos, la delegación de deportes de Junta Local Fallera decidirá la forma de desempate.

ANEXO V. DOMINO

NUMERO DE JUGADORES

Dos por cada equipo.

REGLAS DURANTE EL JUEGO

1. Se establece las partidas se jugaran a 150 punto o una hora de tiempo máximo por partida, dando como ganador el que tenga más puntos. En el supuesto de empate a la conclusión se jugara una última mano.
2. La final de Domino se jugara a 200 puntos o una duración máxima de una hora y 15 minutos. En el supuesto de empate se jugará una última mano
3. Si al mover se vuelca una ficha, o un jugador ve cualquier ficha, se estaría obligado a remover todas de nuevo.
4. El último en coger fichas será el jugador que mueva.
5. Iniciará el orden de salida el que en la primera mano haya cogido el 6 doble, continuando las sucesivas manos por el sentido de la derecha. Excepto si en la primera mano se produjese empate de tantos, lo cual condicionará a volver a empezar de nuevo.
6. No podrán tocarse las fichas una vez puestas de pie durante el desarrollo de la partida, excepto la ficha que se va a jugar. Entiéndase por no tocar la ficha, el volcarlas, el jugar con ellas haciéndolas girar, cambiarlas de lugar, etc. Naturalmente sí podrá juntarlas si existiese un hueco entre ellas.
7. Los jugadores no podrán hacerse señas, ni golpear la mesa o cualquier otro gesto que se pueda considerar como señas al compañero.
8. No se podrá parar a pensar la jugada si de las fichas que tuviese el jugador sólo una cupiese en el juego y en una sola parte. Si ocurriese tendrá la obligación de indicar que no poseía otra ficha. Si omitiese decirlo se le penalizará restándole diez puntos al equipo que haya cometido la falta; además será nula la mano que se estaba jugando y se volverá a empezar esta, volviendo a mover y a salir el que anteriormente lo hiciera (esto será siempre que el contrario del infractor lo estime oportuno)
9. En caso de cierre, y si los dos equipos tuvieran los mismos puntos, se anulará dicha mano, volviendo a salir el que lo hubiera hecho anteriormente. Si al levantar los jugadores las fichas se vuelca alguna, la tendrá que levantar y ponerla al lado de las suyas.

PUNTUACIÓN

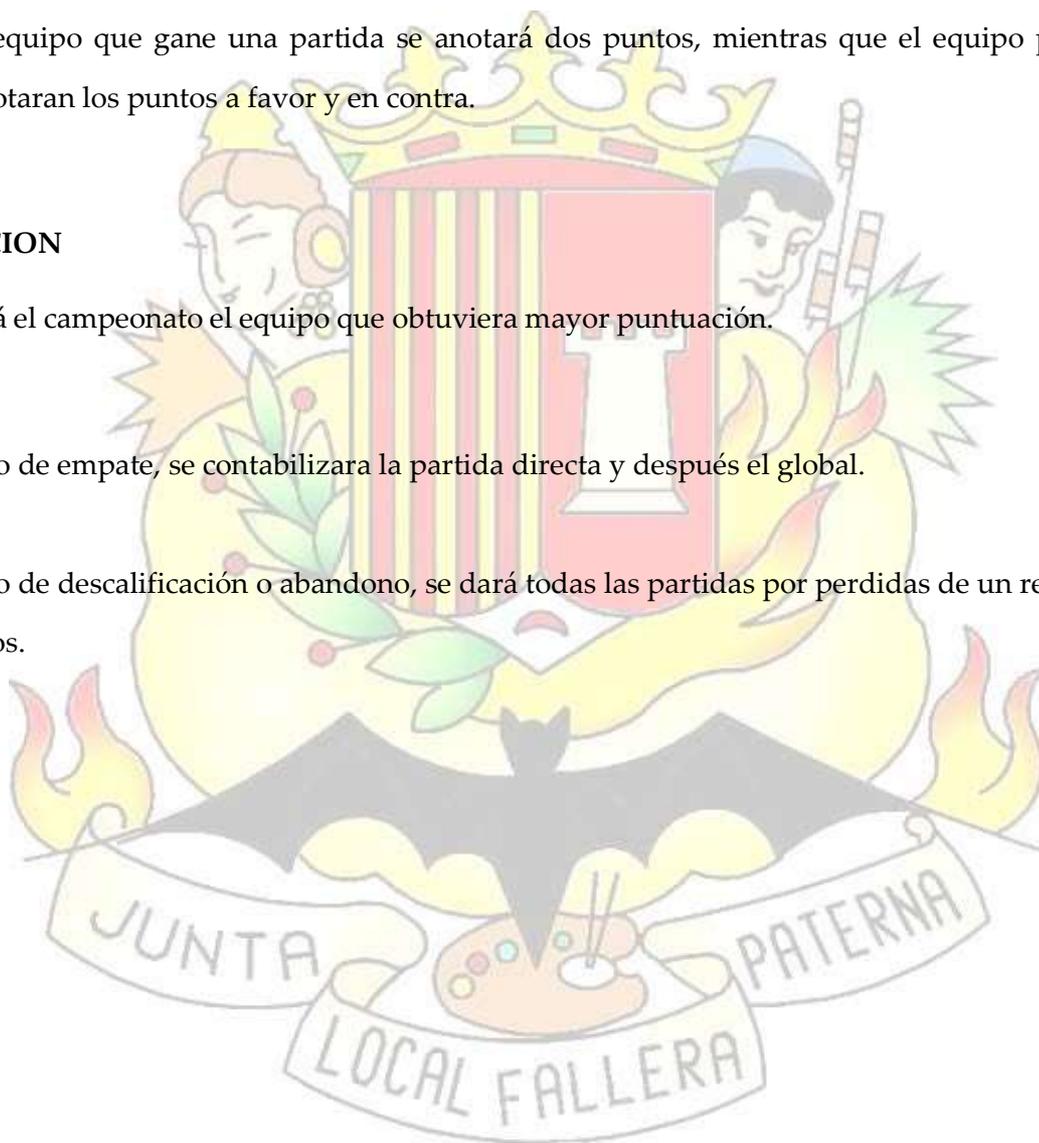
Cada equipo que gane una partida se anotará dos puntos, mientras que el equipo perdedor 0 puntos. Se anotaran los puntos a favor y en contra.

CLASIFICACION

Ganará el campeonato el equipo que obtuviera mayor puntuación.

En caso de empate, se contabilizara la partida directa y después el global.

En caso de descalificación o abandono, se dará todas las partidas por perdidas de un resultado de 0 a 200 puntos.



ANEXO VI. TRUC

NUMERO DE JUGADORES

Dos por equipo.

REGLAS DURANTE EL JUEGO

- Se jugará al mejor de 5 camas de 18 piedras. (9 malas y 9 buenas).
- Se repartirán las cartas de una en una y de derecha a izquierda, teniendo en cuenta que el que reparte se debe dar siempre la última carta.
- Nunca se podrá apuntar en una jugada de envite más piedras de las que le faltan al equipo que vaya por delante.
- No se puede jugar con carta tapada. En caso de que la segunda ronda sea parda, contara la tercera carta aunque este debajo de la segunda carta.
- La aceptación de un "JOC FORA" anulará el valor de la falta, si esta se hubiese lanzado, y tendrá valor total de las camas que faltasen para terminar al equipo que gane el "JOC FORA".

PUNTUACION

El equipo que gane antes (3) camas se adjudicará 2 puntos; mientras que el equipo perdedor 0 puntos. No será necesario llevar un control de las camas ganadas por los dos equipos. Se contabilizarán las camas a favor y en contra.

CLASIFICACION

Ganará el campeonato el equipo que consiga mayor puntuación.

En caso de empate entre varios equipos, se contabilizarán las camas en el enfrentamiento directo y si sigue el empate el total global.

ANEXO VII. PARCHIS

NUMERO DE JUGADORES

Dos por equipo.

INFANTILES

El juego será competición.

REGLAS DURANTE EL JUEGO

- Los dados han de ser iguales entre sí. En caso de no serlos, el equipo visitante elegirá dados en primer lugar.
- Cada jugador tocara sus propias fichas, nadie más.
- El equipo visitante tendrá derecho a elegir el color de sus fichas.
- Efectuará la salida el jugador que haya conseguido mayor puntuación en una sola tirada.
- Serán válidos los puntos únicamente cuando el dado ha sido tirado con el cubilete.
- Solo se considerará "puente" al formado par dos fichas del mismo color.
- Cuando un jugador que tenga mas de una ficha en juego, mate una ficha de otro color, podrá contar los 20 puestos, con cualquiera de las fichas que tenga en juego y pueda, no siendo obligatorio contar con la ficha con la cual mató.
- Si durante el transcurso de la partida un jugador sacara 3 seises seguidos, irá automáticamente a su "casa", excepto cuando, al contar el segundo seis la ficha entre en zona de su mismo color, (hay que tener en cuenta que el seguro no pertenece a dicha zona), entonces no contará el tercer seis, pero si al contar el segundo seis, introdujera la ficha de la zona en el casillero central, tendrá que contar 10 puestos, con cualquiera de las otras fichas, siendo esta ultima la que iría a "casa" al sacar el otro seis, siempre y cuando no hubiese entrado en la zona de su mismo color.
- Cuando el dado marque un seis, se avanzará seis casillas, excepto cuando el jugador no tenga ninguna ficha en su "casa", en cuyo caso avanzará siete casillas.
- Una vez movida una ficha (no tocada) deberá contarse con ella, no pudiendo volverse atrás para rectificar.
- Solamente serán válidos los puntos cuando el dado haya caído dentro del parchís, siempre y cuando el dado no esté total o parcialmente sobre una de las fichas o bordes del tablero.
- Ganará la partida el jugador de un equipo que antes consiga introducir las cuatro fichas en el casillero central de su color.

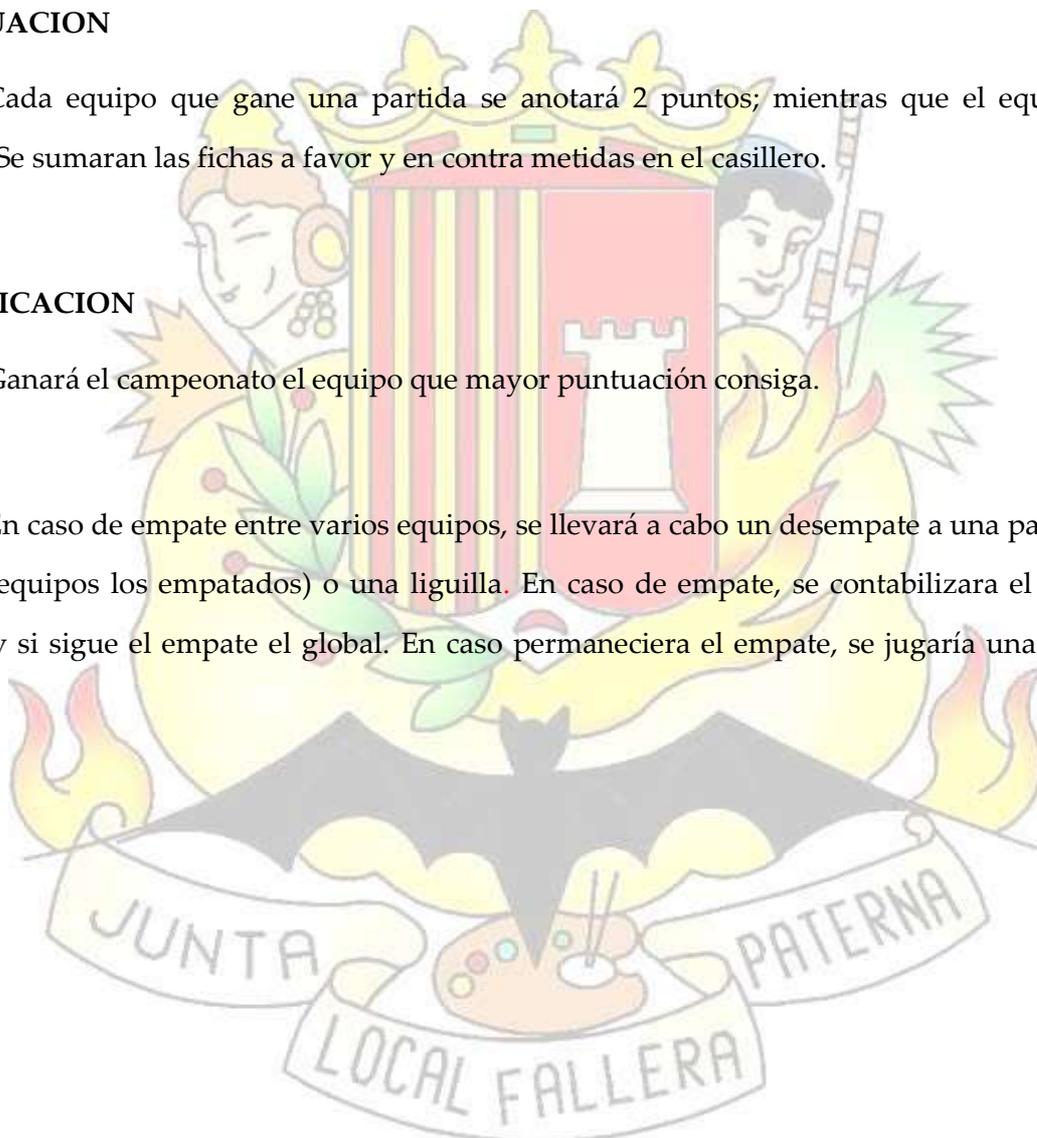
PUNTUACION

Cada equipo que gane una partida se anotará 2 puntos; mientras que el equipo perdedor 0 puntos. Se sumaran las fichas a favor y en contra metidas en el casillero.

CLASIFICACION

Ganará el campeonato el equipo que mayor puntuación consiga.

En caso de empate entre varios equipos, se llevará a cabo un desempate a una partida (en caso de ser dos equipos los empatados) o una liguilla. En caso de empate, se contabilizara el enfrentamientos directo y si sigue el empate el global. En caso permaneciera el empate, se jugaría una partida con dos fichas.



ANEXO VIII. DAMAS

NUMERO DE JUGADORES

Uno por equipo.

INFANTILES

El juego será competición

REGLAS DURANTE EL JUEGO

- El jugador que juegue en su casa será el que tenga las fichas blancas y por consiguiente el que iniciará el juego siempre en las tres partidas.
- Siempre será obligado comer, teniendo en cuenta que la DAMA tiene preferencia ante la FICHA normal. Entre dos fichas normales o dos damas, siempre tendrá preferencia para comer la que más fichas del contrario coma en una sola tirada.
- El no comer una ficha supone para el otro jugador:
 - Bien capturar sin más la pieza que ha infringido la norma, o
 - bien hacerle volver la jugada a su adversario obligándole a comer.
- La reclamación queda sin efecto si ambos jugadores han hecho un movimiento cada uno después de la incidencia.
- La partida se declarará tablas sólo por mutuo acuerdo entre los delegados de deportes.
- La posición del tablero será mirando de frente la primera hilera de cuadros, el cuadro blanco a la derecha.

PUNTUACION

- Se considera juego ganado, si el jugador gana al menos dos partidas.
- Se considera juego en tablas, si gana una partida y hace tablas en otra y pierde la restante.
- Se considera juego perdido, cuando pierde al menos dos partidas.

Si se hace tablas en las dos primeras partidas, el que gana la tercera es el ganador del juego; en cambio si se hace de nuevo tablas habrán empatado el juego.

Cada juego ganado valdrá 2 puntos para el jugador vencedor, un juego en tablas 1 punto para cada uno, y 0 puntos para el juego perdido.

CLASIFICACION

Ganará el campeonato aquel jugador que consiga mayor puntuación.

En caso de empate entre varios equipos, se llevará a cabo un desempate a una partida (en caso de ser dos equipos los empatados) o una liguilla. La Junta Local Fallera decidirá la fecha y el lugar de desempate y lo comunicará a las comisiones interesadas.



ANEXO IX. AJEDREZ

NUMERO DE JUGADORES

Uno por equipo.

INFANTIL

El juego será competición

REGLAS DURANTE EL JUEGO

- Cada jugador aportara un reloj de tiempo, según organización.
- Se jugara al mejor de una sola partida estando en juego dos puntos.
- El jugador que juegue en su casal será el que lleve las fichas blancas y por consiguiente el que inicie el juego.
- Se seguirán las reglas del Reglamento federativo.
- Habrá categoría infantil y categoría mayor (según censos).

PUNTUACION

Corresponden dos puntos para el ganador y un punto para cada jugador si se quedase en tablas.

CLASIFICACION

Ganará el campeonato aquel jugador que consiga mayor puntuación. En caso de empate entre varios equipos se procederá de igual forma que en los demás juegos.



ANEXO X RUMMIKUB

Objetivo: Utilizar todas tus fichas formando grupos del mismo número con diferentes colores o escaleras (número consecutivos) del mismo color.

Jugadores: dos parejas

Edades: fallero censado en el censo mayor

Contenido: 106 fichas 2 comodines 4 estantes

Descripción de las fichas:

- El juego contiene dos conjuntos de fichas numeradas del 1 al 13 en cuatro colores diferentes (azul, amarillo, negro y rojo).
- Los comodines tienen una cara dibujada y pueden tomar el valor de cualquier número o color.

Descripción de las jugadas

- Grupos: un conjunto de tres o cuatro números en colores diferentes.
- Secuencias: conjunto de tres o más fichas del mismo color con números consecutivos del 1 al 13.

REGLAS

Cada jugador aportará un reloj de arena de dos minutos.

Antes de comenzar

- Colocar todas las fichas en un saco de tela o bolsa no transparente, de la cual los jugadores sin mirar en el interior. Los jugadores cogerán las fichas que le corresponda en cada jugada.
- Cada jugador elige una ficha y el que obtenga el número mayor tiene la mano para iniciar el juego.
- Cada jugador tomará 14 fichas y las colocará en su estante.
- El resto de las fichas se mantienen en el saco de tela o bolsa no transparente
- La bolsa de las fichas estará encima de la mesa, o en su defecto la tendrá el delegado.

Desarrollo del juego

- Para poder tirar tu primera jugada los números deben sumar más de 30 puntos. Puede hacerlo con dos o más conjuntos.
- Una vez realizas la primera tirada no hay mínimo en los puntos.
- Puedes formar los conjuntos con tus fichas o con fichas que ya han sido lanzadas siempre y cuando se mantenga un conjunto válido. Tienes hasta dos minutos por turno para realizar tu jugada.

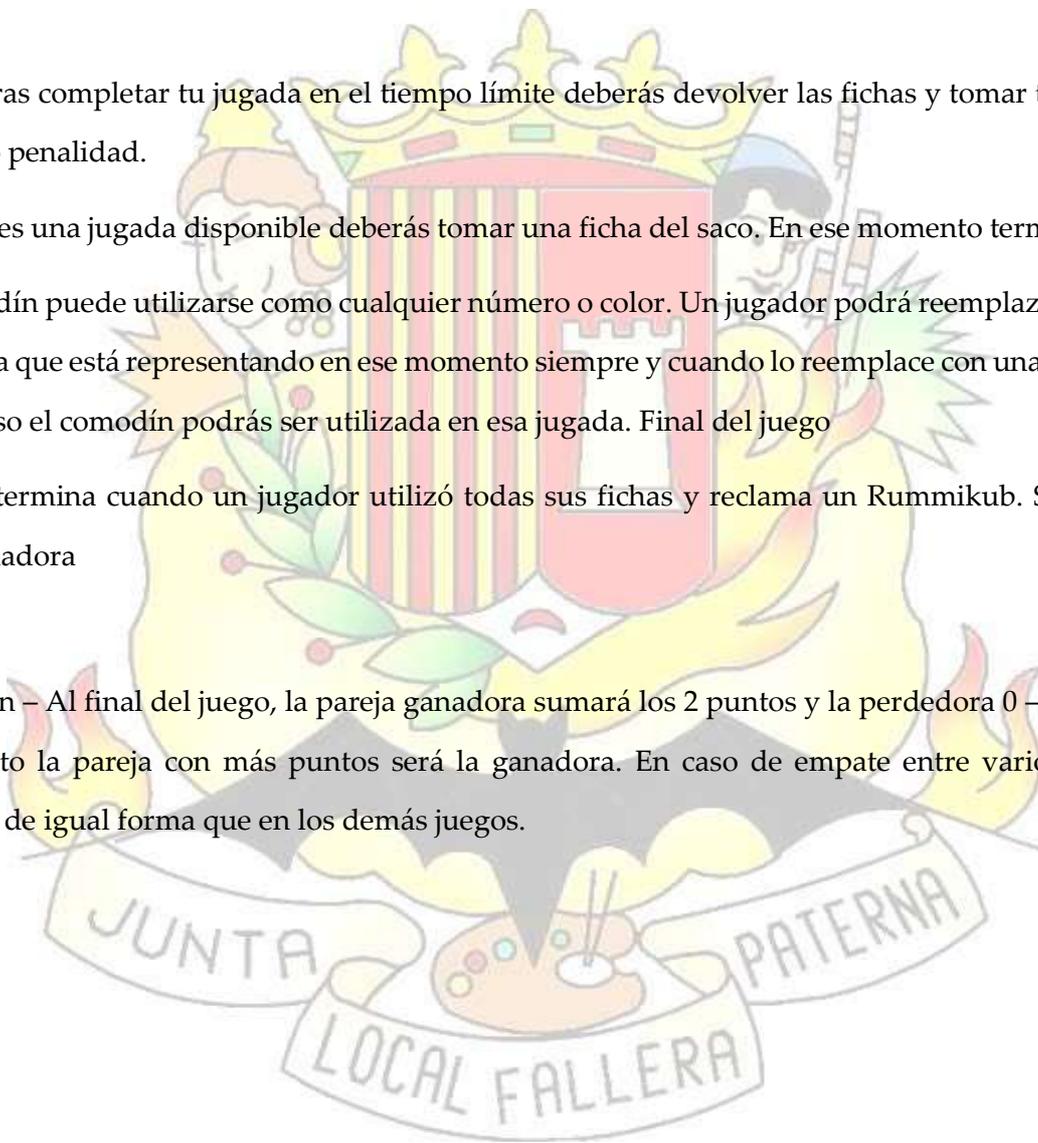
•Si no logras completar tu jugada en el tiempo límite deberás devolver las fichas y tomar tres fichas del saco como penalidad.

•Si no tienes una jugada disponible deberás tomar una ficha del saco. En ese momento termina tu turno.

•Un comodín puede utilizarse como cualquier número o color. Un jugador podrá reemplazar el comodín por la ficha que está representando en ese momento siempre y cuando lo reemplace con una de sus fichas. En este caso el comodín podrá ser utilizada en esa jugada. Final del juego

•El juego termina cuando un jugador utilizó todas sus fichas y reclama un Rummikub. Siendo esta la pareja ganadora

Puntuación – Al final del juego, la pareja ganadora sumará los 2 puntos y la perdedora 0 – a finalizar en campeonato la pareja con más puntos será la ganadora. En caso de empate entre varios equipos se procederá de igual forma que en los demás juegos.



ANEXO XI FUTBOLIN

REGLAS

- No se puede hacer sierra
- El pase, no se podrá realizar pases entre jugadores de la delantera, excepto el toque a banda lateral, fondo o jugador contrario.
- No se puede rular
- No se permite la parada, pero si, el arrastre en la delantera y chutar a gol.
- Las partidas serán un mínimo de 5 bolas y un máximo de 9 bolas.
- Saque de gol, tiene que haber dos toques antes de tirar a portería.
- El futbolín infantil seguirá siendo exhibición

PUNTUACION

- Partida ganada 2 puntos y el que pierda 0 puntos.
- En caso de eliminación o retirada, se contabilizara todas las partidas por perdidas 3 a 0.
- Se contabilizaran los goles en enfrentamiento directo y después global.

ANEXO XII PINGPONG

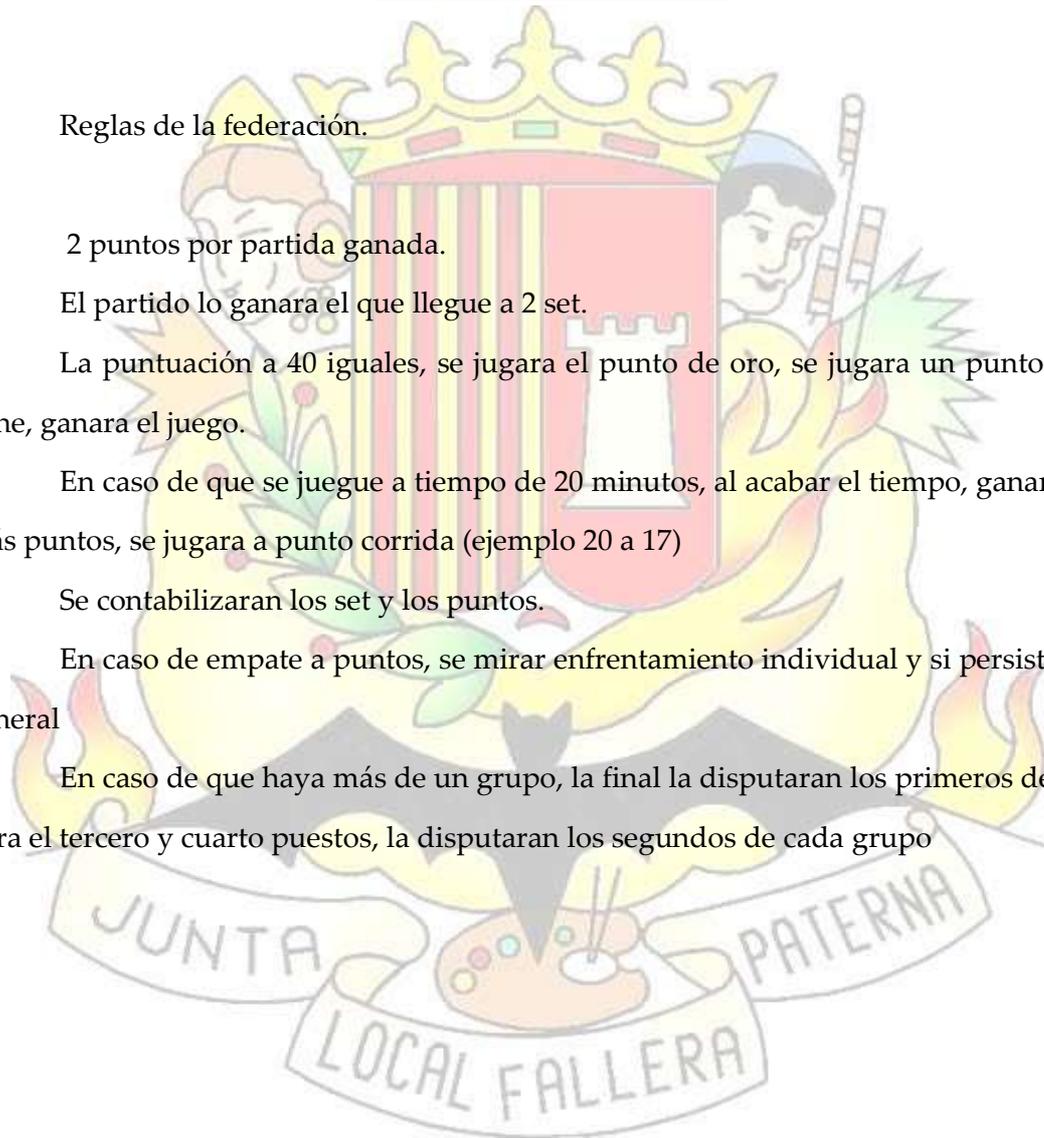
INFANTIL

El juego será competición

- Duración de la partida será determinada por la organización
- En caso de partidas a 11 puntos, el saque se cambiara a 3 puntos, y las partidas a 21 puntos, se cambiara el saque cada 5. En el de 11 puntos, se quedaran 10 a 10, seguirá sacando el que este en posesión del saque, al terminar su saque jugaran alternativamente por tanto. Las partidas a 21 puntos, si fueran 20 a 20, alternativamente por tanto.
- En caso de llegar 10 a 10, o 20 a 20, ganara por dos puntos de diferencia.
- En saque si toca la línea es buena.
- El saque será siempre cruzado.
- En el saque, si se comete una falta, será media y si se vuelve a cometer otra falta ser entera, es decir 1 punto para el participante contrario.
- Se comete falta en el saque de las siguientes maneras:
 - a. Si la pelota después de efectuar el saque y tocar el campo propio, no toca el campo contrario.
 - b. Si la pelota después del saque y tocar campo propio, da 2 botes en campo contrario.
 - c. Se repetirá el saque siempre que después del saque, y tocar campo propio, toca la red, y no comete ninguna infracción de las citadas como falta.
- No se puede tapan la pelota en saque.
- No se puede tocar la mesa por parte del jugador.

ANEXO XIII PADEL

- Reglas de la federación.
- 2 puntos por partida ganada.
- El partido lo ganara el que llegue a 2 set.
- La puntuación a 40 iguales, se jugara el punto de oro, se jugara un punto más, y el que gane, ganara el juego.
- En caso de que se juegue a tiempo de 20 minutos, al acabar el tiempo, ganara el que tenga más puntos, se jugara a punto corrida (ejemplo 20 a 17)
- Se contabilizaran los set y los puntos.
- En caso de empate a puntos, se mirara enfrentamiento individual y si persiste el empate, el general
- En caso de que haya más de un grupo, la final la disputaran los primeros de cada grupo y para el tercero y cuarto puestos, la disputaran los segundos de cada grupo



ANEXO XIV BILLAR AMERICANO

INICIO DE LA PARTIDA.

- Se sorteará quien inicia el saque.
- El saque se realizará en la parte contraria donde se coloque el triángulo con el total de las bolas (en el centro marcado en campo de juego).
- El jugador debe colocar todas las bolas (salvo la blanca) en el interior del triángulo, asegurándose de que la bola ocho quede en el centro y que en las esquinas inferiores haya una lisa en un lado y una rayada en el otro. La posición de las demás bolas en el triángulo es aleatoria, pero las mencionadas negra, y dos esquinas inferiores deben respetar ese orden.
- El juego consiste en introducir el grupo de bolas en su totalidad en los agujeros, y después de que no quede ninguna de este, se procederá a golpear la bola negra número ocho (8) para poder alzarse con la victoria. La bola negra deberá introducirse justo en la tronera contraria donde se ha introducido la última bola del grupo (lisa o rayada).
- Está totalmente prohibido golpear la bola blanca con el taco, sin al menos, tener un pie apoyado en el suelo.

CUANDO EL ADVERSARIO TIENE 2 TIROS

- No golpear ninguna de tus bolas.
- Introducir la bola blanca en una tronera.
- Golpear las bolas de tu oponente sin antes golpear una tuya.
- Tirar cualquier bola al suelo.
- Golpear la bola blanca cuando las demás continúan en movimiento.
- Golpear dos veces seguidas la bola blanca en un tiro.
- Tocar una bola con tu cuerpo o desplazarla con el taco.
- Introducir una bola de tu oponente en cualquier agujero.

NOTA ADICIONALES

El participante al que le quede solo introducir la bola negra número 8 nunca dispondrá de 2 tiros.

En el caso que se introduzca la bola blanca en una tronera, y que salga la bola blanca del campo de juego, la bola blanca se colocará para reiniciar la partida, en el centro marcado en el campo de juego (podrá desplazarse a lo largo de una línea imaginaria del centro marcado), y siempre se deberá golpear una bola que esté situada detrás de la mitad del campo de juego.



ANEXO XV PETANCA

NUMERO DE JUGADORES

- Dos por cada equipo.
- Cada jugador dispondrá de 3 bolas, y además habrá un boliche. Tanto las bolas como el boliche tendrán que ser los homologados.

NORMAS Y SISTEMA DE PUNTUACION.

- Al inicio de la partida se sorteará el lanzamiento del boliche.
- Se trazará una línea y en cualquier lanzamiento los jugadores no deberán sobrepasarla.
- La primera bola será lanzada por un jugador del equipo que ganó el sorteo. Seguidamente lanzará un jugador del otro equipo y seguirá lanzando bolas (da igual que jugador del equipo sea), hasta que su bola quede más cerca del boliche que la bola del equipo contrario.
- Puntuará el equipo que quede más cerca del boliche, y se llevarán un punto por cada bola de su equipo que esté más cerca del boliche.
- El equipo ganador será el primero en conseguir 5 juegos. Cada juego se consigue al lograr 10 puntos.

ANEXO XVI BOLOS

NORMAS GENERALES

- Se participara de manera individual.
- Se jugarán dos partidas y se anotarán las puntuaciones.
- El ganador será el de mayor puntuación de la suma de las dos partidas.
- En caso de empate, se contarán los plenos de ambas partidas. Si persiste el empate, se contarán los semi plenos y si se mantuviera el empate, habría partida de desempate.



REGULARIDAD

- El primer puesto de cada juego se llevara 10 puntos
- El segundo puesto de cada juego se llevara 7 puntos.
- El tercer puesto de cada juego se llevara 5 puntos.
- 2 puntos por cada participación.

Optar premio regularidad se debe participar en 8 juegos o deportes diferentes independientemente de la categoría.

