



Acta 03/2025 14/05/2025

ACTA DE LA REUNIÓ DE DELEGATS/DES D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT CORRESPONENT AL 14 DE MAIG DEL 2025

VICEPRESIDENT

HÉCTOR MARTÍNEZ ZABALLOS

DELEGATS/DES FJFS

ROSANA MUÑOZ CAMACHO
JOSE VICENTE PÉREZ ARJONA
JORGE MUNDI MARTÍN
JOSÉ MANUEL LÓPEZ GARCÍA
JOSE VIZCAINO JIMENEZ
MARINA TERUEL LORENTE
ANTONIO GOMEZ PÉREZ
ÁLVARO ALCAIDE SÁNCHEZ

DELEGATS/DES PRESENTS

02.- LA PALMERETA
03.- EDUARDO MERELLO
04.- XURRUCA-HISPANITAT
05.- SANTA ANNA
07.- LA VILA
08.- SANT FRANCESC
09.- LA MARINA
10.- LUIS CENDOYA
11.- DOCTOR PALOS
12.- EL REMEI
15.- TEODORO LLORENTE
17.- EL MOCADOR
18.- EL PALLETER
19.- EL ROMANO
20.- LA PALMERA
22.- GILET
24.- LA VICTORIA
26.- PLAÇA IBÈRICA
29.- EL MERCAT
31.- EL TABALET
32.- AVINGUDA
33.- EL TRONAOR
34.- PLAÇA MARE NOSTRUM
35.- PLAÇA DEL SOL
37.- PLAÇA RODRIGO
38.- BALADRE
39.- VILA DE FAURA
41.- AVDA. 3 DE ABRIL
44.- NOU MONTÍBER
45.- ELS VENTS

Sent les 19,35 hores del dia indicat prèviament, es reuneixen al Museu Faller, concretament a la seu de Federació Junta Fallera de Sagunt, els membres d'aquesta, que al marge es relacionen a fi de constituir la Reunió Ordinària de delegats d'Esports i Jocs de taula.

Oberta la sessió pel vicepresident d'Esports de FJFS Sr. Héctor Martínez Zaballos es passen a tractar els temes que a continuació s'indiquen.

1. APROVACIÓ DE L'ACTA ANTERIOR

Es consulta als delegats/des si existeix alguna objecció a l'última acta de la reunió extraordinària del passat 16 d'abril aprovant la mateixa per unanimitat.

2. VOTACIÓ DE PROPOSTES

Pren la paraula Héctor, indicant que en primera instància votarem les propostes aportades:

- **Regles Dominó** (adjunta en annexos): vots a favor 27, en contra 0, abstencions 3. Queda aprovada.
- **Regles Parxís** (adjunta en annexos): vots a favor 28, en contra 0, abstencions 2. Queda aprovada.
- **Proposta Rodrigo** (adjunta en annexos): vots a favor 26, en contra 1, abstencions 3. Queda aprovada
- **Proposta Marina/Palmera** (adjunta en annexos): vots a favor 21, en contra 3, obtencions 6.

1. Participació per edat: Opció A 4 vots, Opció B 20 vots. S'aprova l'opció B.
2. Aplicació de puntuació: Opció A 16 vots, Opció B 0 vots, Opció C 6 vots. S'aprova l'opció A.

Abans de la votació de la proposta de Rodrigo, la delegada de FJFS Marina Teruel exposa si fora possible votar individualment els diferents punts que aquesta proposta exposa. Després de diverses intervencions i no havent-hi per part de la falla que la presenta intenció i tampoc exposició d'aquesta possibilitat, en el mateix escrit s'entén que es vota tot en conjunt.

Falla la Marina comenta que, després de les votacions, s'han aprovat dos propostes on existeix conflicte entre les mateixes quant a la participació de les dones en esports mixtos i exclusivament femenins.

Héctor indica que com són aplicables les dos propostes, haurà de ser la taula qui decidisca els punts exclusivament en conflicte.

Marina consulta per l'orde la votació de les propostes assenyalant que el mateix podria haver influït en el resultat.

Héctor contesta que no ha existit cap causa motivada, sent ell mateix qui no ha decidit. Es dona l'opció de traslladar a les falles la proposta per resoldre la problemàtica existent. Es votaria en 15 dies.

Nou Montíber assenyala que, en cas de portar la votació a 15 dies, s'hauria d'avaluar la proposta prèviament mencionada. Comenta que siga la delegació qui redacte una proposta per a portar-la a les falles i votar-la d'ací a 15 dies.

3. NOVES PROPOSTES DE REGLAMENTACIÓ DE JOCS DE TAULA I ESPORTS

Pren la paraula la Falla Santa Anna per a informar que s'ha redactat una proposta respecte al reglament de bolot, que s'envia en el mateix instant al grup de delegats (annexos). Aquesta és avalada i es votarà en la pròxima reunió.

Jose Vizcaino comenta el propi respecte a la reglamentació de Guinyot. A més, s'envia al grup de delegats (en annexos). És avalada i es votarà en pròxima reunió.

Falla Santa Anna també explica la proposta per a Dards (en annexos). És avalada i es votarà en la pròxima reunió.

4. INFORMACIÓ GENERAL

Héctor informa que la jornada inaugural dels jocs de taula serà el pròxim 13 de juny en el casal de la Fallera Major Infantil de FJFS, a la Falla Els Vents. L'horari encara està per determinar.

Comenta que es passa pel grup el nou full d'inscripció, incloent els nous esports aprovats. S'estableix un termini màxim de lliurament el dia anterior a la pròxima reunió d'esports del dia 28 de maig. S'indica a més que en esta reunió es realitzaren els sortejos de la jornada inaugural, jocs de taula i vòlei platja.

Es recorda que les falles que desitgen agrupar esports en la mateixa jornada en el seu casal, hauran d'informar a la delegació de FJFS per a tindre'l en compte en el quadrant.

Prossegueixen informant que s'ha dut a terme una reunió amb el regidor d'esports, Javier Timón, qui li va traslladar que des de gener del present any tots els usuaris/es de les instal·lacions municipals han de pagar. S'ha realitzat una estimació i tenint en compte la despesa arbitral per a aquells esports que el precisen, s'haurà de considerar una despesa de 20€/hora per a totes les instal·lacions excepte per a Futbol/Futbol 7, que seran de 50€/hora.

Per part de FJFS s'estan valorant opcions i s'intentarà buscar-ne la millor. Quant al pagament establert, es troba recollit en una ordenança municipal.

Palmera indica que s'ha de pressionar a l'Ajuntament.

Faura comenta que en la seua localitat entén que no hi hauria cap problema de realitzar el torneig de Futbol Sala. En el cas del Futbol 7 no seria possible, a causa de la demanda d'aquestes instal·lacions.

Continua Héctor informant que les dates provisionals de la carrera solidària i Gala de l'Esport no són vàlides. Es buscaran noves dates i s'informarà.

Finalment comenta que s'ha dut a terme altra reunió d'esports a escala provincial a Utiel, on es va informar que el pròxim 1 de juny en la localitat de la Pobla de Vallbona, es celebrarà un campionat de Truc on aniran els millors de cada junta local. S'informa a la Falla de Gilet que, com van resultar guanyadors de la passada edició, són els que hauran de participar. Després de diversos comentaris s'indica que en cas de no poder acudir passaria al 2n, 3r, etc.

5. PRECS I PREGUNTES

Marina comenta que, ja que es vol incloure tot en el reglament, s'hauria d'incloure a més una nota on s'expose que en cas d'acord entre les falles que estiguen disputant una partida/partit, es podran modificar les regles establides. S'indica que és obvi, que hi hauria problema en aquesta situació.

José Vizcaino li indica que no cal que existisca aquesta indicació, ja que ja existeixen les regles del *Fair Play*.

Finalment, i després de diversos comentaris s'indica que quede reflectit en la reglamentació general de l'ús dels jocs de taula i esports. S'avalua la proposta de Marina i es votarà en 15 dies.

Sense més assumptes per tractar, es dona per finalitzada la reunió, a les 20.20 hores.

ANNEX I

REGLAMENTO DE DOMINÓ:

- Participan 2 parejas de jugadores, situados alternativamente.
- Cada jugador utiliza 7 fichas. Por tanto, se reparten las 28 fichas del juego.
- La primera ronda de cada partida se sale con el 6 doble.
- El turno de salida pasa al siguiente jugador en cada mano.
- Se puede abrir con cualquier doble, en caso de que no tener ninguno, con cualquier ficha.
- La pareja del jugador que coloca todas sus fichas obtiene la suma de los puntos de todas las fichas sin colocar del rival.
- En caso de cierre, gana la mano la pareja cuya suma de puntos sea inferior, y obtiene el total de los puntos.
- Las partidas se disputan a 151 puntos.
- El enfrentamiento se disputa al mejor de 3 partidas.
- -En caso de cierre si las fichas de ambas parejas sin colocar suman la misma cantidad de puntos, gana la ronda el jugador de la pareja que haya comenzado la ronda, sumando así el total de las fichas sin colocar del rival.
- -Si un jugador posee 5 dobles entre sus 7 fichas, dicho jugador enseñará sus 5 dobles respectivos y podrá renunciar a la ronda. Al darse este caso, las fichas se volverán a barajar y se reiniciará dicha ronda sin cambios en la puntuación y sin cambios en la mano de salida.

Proposta regles dominó

ANNEX II

1. Jugadores y elementos del juego:

1.1 El parchís es un juego donde se pueden jugar dos a cuatro jugadores. No obstante, para disputar las partidas de la competición de parchís de FJFS, se debe jugar con 2 jugadores de cada falla que formarán una "pareja" y las cuales se enfrentarán entre ellas. Los miembros de cada pareja se dispondrán en el tablero enfrentándose, es decir, existirá la pareja rojo-amarillo y la pareja azul-verde.

1.2 Para jugar se emplea un tablero formado por 4 colores, en el que se pueden diferenciar las siguientes zonas: Rojo, verde, amarillo y azul en las esquinas del tablero, denominadas "casas", en las que cada jugador guarda las fichas que no tiene en juego.

Además, existen 68 casillas que forman el camino común que todas las fichas tendrán que recorrer. De estas casillas, 12 serán lo que se denominan "seguros".

Formando una cruz en el centro encontramos un grupo de casillas de los colores del tablero, que serán recorridas solo por las fichas del color correspondiente llamadas "pasillo".

Finalmente, encontramos en la zona central las "metas" de cada color.

1.3 Es necesario un dado de seis caras en cada lado un número, del uno al seis, 4 fichas de cada uno de los colores que forman el tablero (cuatro verdes, cuatro rojas, cuatro azules y cuatro amarillas) y cuatro cubiletes, uno de cada color para agitar y tirar el dado desde su interior.



2- Objetivo del juego

2.1 Ser el primero en mover todas las fichas de tu respectivo color asignado alrededor del tablero y llevarlas todas ellas a su "meta".

3- Reglamento de juego

3.1 Cada jugador comienza dejando las cuatro fichas en la "casa" correspondiente de su color. A continuación, tiran el dado cada uno de los jugadores para determinar quién comienza a jugar. El jugador con la tirada mayor será el que inicie el juego. Los turnos seguirán el sentido contrario al de las agujas del reloj.

3.2 El jugador que inicia el juego tira el dado. Si saca un 5, saca una ficha de "casa". Si no lo saca, pasa el turno al siguiente jugador. La ficha que se saca se coloca en la casilla de salida (que es la casilla de su color emplazada al lado de su "casa").

En el momento en que un jugador tiene una ficha fuera de "casa", esta avanzará (en sentido inverso al de las agujas del reloj) tantas casillas como puntos se saquen con el dado.

3.3 Si todas las fichas de un jugador están fuera de su "casa", cuando dicho jugador saque un 6, avanzará 7 casillas. En caso de sacar un 5, si alguna de las fichas está en "casa", el jugador se verá obligado a sacarla (salvo que no sea posible porque tenga 2 fichas suyas en la casilla emplazada al lado de su "casa").

3.4 Si un jugador tiene más de una ficha en juego, deberá decidir cuál mueve.

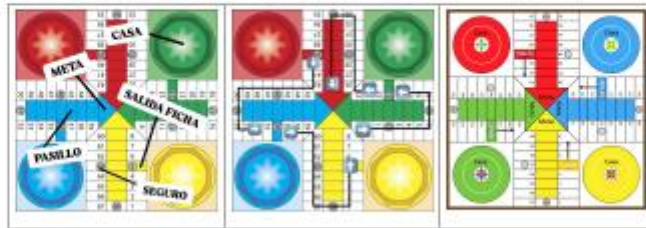
3.5 Una vez realizado el movimiento, el turno pasa al siguiente jugador, excepto si ha sacado un 6 con el dado. En este caso el jugador repite su tirada, hasta un máximo de 3 veces. En caso de obtener 3 seises seguidos, la última ficha movida irá a "casa", salvo que ésta esté en las casillas de su color que forman el camino de entrada a "meta" o en la propia "meta".

3.6 Cuando una ficha cae en una casilla ocupada por una ficha de un color diferente, la primera "come" a esta última, que se va a "casa". Además, el jugador que "come" avanzará con cualquiera de sus fichas 20 casillas (si es posible).

3.7 Si la ficha que ocupaba primero la casilla, lo hacía en un "seguro", esta ficha no será "comida". Esta casilla será compartida por un máximo de 2 fichas.

3.8 Si una ficha, al realizar el movimiento, cae en una casilla ocupada por 2 fichas, no podrá realizar dicho movimiento.

3.9 Las casillas de salida de cada color son "seguros", pero si esta casilla está ocupada por 2 fichas (y alguna de ellas, o ambas, son de un color distinto al de la casilla), y además el jugador de ese color saca un 5 y tiene que sacar una ficha de "casa", este movimiento si se realizará, "comiendo" a la última ficha de color diferente que haya llegado a la casilla y contando 20 con cualquiera de las fichas que estén fuera de casa siempre y cuando se pueda realizar el movimiento.



4- Puentes o Barreras:

4.1 Si dos fichas de un mismo color ocupan la misma casilla forman una barrera o puente. Ambas fichas no podrán ser "comidas", y además bloquean el paso a cualquier otra ficha (sea de su color o no).

4.2 Si la barrera o puente está situada en la casilla de "salida" de un color (y está formada por fichas de ese color), bloquea la salida de fichas de ese color de "casa" si sacara un 5 con el dado.

Si un jugador saca un 6 con el dado y tiene una (o varias) barreras o puente, se verá obligado a mover una ficha que forme parte de la misma (salvo que el movimiento no sea posible).

FICHAS ROJAS EN BARRERA/ PUENTE , IMPIDIENDO PASO DE FICHA AZUL.	FICHA ROJA IMPIDIENDO LA SALIDA DE SU PROPIA "CASA" AL TENER DOS FICHAS EN BARRERA/ PUENTE EN SU CASILLA DE SALIDA.	FICHAS DEL MISMO COLOR EN UN SEGURO HACIENDO UN PUENTE/ BARRERA	FICHAS DE DISTINTO COLOR EN UN SEGURO HACIENDO UN PUENTE/ BARRERA

5- Meta:

5.1 Cuando una ficha ha dado toda la vuelta al tablero, entrará por el "pasillo" de su color que le lleva a "meta". Para entrar en la casilla de "meta", será necesario que el jugador saque con el dado la puntuación exacta que lleve a una de sus fichas a la misma. Si la puntuación obtenida con el dado sobrepasa las casillas que le faltan a la ficha para llegar a "meta", el movimiento no será posible. Al introducir una de sus fichas en "meta", el jugador contará 10 con cualquier otra ficha (de su color) que esté en juego y sea posible el movimiento.

Proposta regles parxís



PROPUESTA ANTE LA MESA DE DEPORTES:

Desde la A.C Falla Plaza Rodrigo, realizamos la siguiente propuesta para que se incluyan dentro del reglamento de deportes los siguientes apartados:

- En los deportes donde no exista la participación infantil específica, los falleros/as infantiles de las comisiones de FJFS podrán participar en los deportes de adultos siempre y cuando haya una autorización firmada por parte del/la padre/madre o tutor legal del mismo.
- En los deportes que no sean específicos femeninos, las mujeres podrán participar de forma mixta con los hombres.

(cosa que se hace hasta ahora en años anteriores, pero no está reglado en ningún lugar de dicho reglamento)

- En los deportes que sean para los infantiles, solo podrán participar, los falleros/as censados como infantiles de las comisiones de FJFS.

(Es una cosa obvia, pero no viene reglada en el reglamento de deportes).

Por ello firmo la presente propuesta para que quede constancia por parte de la A.C Falla Plaza Rodrigo.

En Sagunto a 30 de abril de 2025

Proposta Falla Plaza Rodrigo

PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO DE DEPORTES FEDERACIÓN JUNTA FALLERA DE SAGUNTO

Lugar: Museo Fallero de Federación Junta Fallera de Sagunto
Comisiones proponentes: A.C. Falla la Marina y Falla la Palmera



1. OBJETO DE LA PROPUESTA

La presente propuesta tiene como finalidad introducir modificaciones en el Reglamento de deportes vigente de Federación Junta Fallera de Sagunto. Su objetivo es ampliar las disciplinas vigentes, fomentar una mayor participación femenina y mixta, dándole mayor peso al deporte en el mundo fallero.

2. AMPLIACION DE DISCIPLINAS DEPORTIVAS

Se propone la ampliación del número de disciplinas deportivas vigentes, pasando de las 22 actuales a un total, de 26, mediante la incorporación de las siguientes modalidades:

• Disciplinas exclusivamente femeninas:

- Baloncesto 3x3
- Fútbol 7

• Disciplina mixta:

- Travesía a nado
- Balonmano playa

2.1. No se eliminará ninguna disciplina deportiva actualmente existente. Por el contrario, se fomentará la creación y promoción de nuevas modalidades, (las anteriormente mencionadas en el punto 2). Así el deporte tener mayor peso y relevancia. Esta ampliación estará sujeta a la capacidad organizativa y compromiso de Federación Junta Fallera de Sagunto con los Ayuntamientos de Sagunto, Faura y Gilet, garantizando una correcta planificación y ejecución de las actividades.

3. PARTICIPACIÓN

3.1 PARTICIPACIÓN SOBRE LA EDAD

- La participación en las dos disciplinas deportivas anteriormente mencionadas exclusivamente femeninas y las dos mixtas, estará limitada la participación solamente a mujeres y hombres en el censo adulto de sus respectivas comisiones falleras, podrán inscribirse solo personas a partir de 14 años en adelante.

3.2 PARTICIPACION MÚLTIPLE O SIMPLE DE LAS MUJERES

- Se elaboran diversas propuestas de participación con el fin de determinar, por mayoría de la mesa, cuáles de ellas deben integrarse en la propuesta general.

- OPCIÓN A:

Las mujeres que participen en competiciones mixtas de baloncesto 3x3 o fútbol 7 podrán también formar parte de los equipos exclusivamente femeninos de dichas disciplinas, sin que esto afecte su elegibilidad o participación. Esto garantiza que la participación en equipos mixtos no limite su derecho a jugar en equipos femeninos ni viceversa.

PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO DE DEPORTES FEDERACIÓN JUNTA FALLERA DE SAGUNTO

- OPCIÓN B:

Las mujeres deberán optar entre participar en fútbol 7 y baloncesto 3x3 femenino, o fútbol 7 y baloncesto 3x3 mixto. No podrán inscribirse en dos modalidades distintas dentro del mismo deporte.

4. REGLAMENTO CONCRETO DE CADA DEPORTE

- Se aplicarán a ambas disciplinas femeninas y mixtas que presenta el punto 2, el reglamento de juego oficial correspondiente a dicho deporte. Real federación española de fútbol, Real federación española de balonmano, Federación Española de Baloncesto.

5. CRITERIOS DE PUNTUACION PARA LAS MODALIDADES DEPORTIVAS FEMENINAS MENCIONADAS EN EL PUNTO 2

- OPCIÓN A — Aplicación del sistema de puntuación vigente en deportes mixtos

- Se adoptará el mismo sistema de puntuación utilizado en el resto de las disciplinas deportivas mixtas actualmente reconocidas por Federación Junta Fallera de Sagunto.
- La inscripción en disciplinas deportivas exclusivamente femeninas estará condicionada a la existencia de un número mínimo de solamente mujeres según la disciplina. En caso de no disponer del mínimo de mujeres exigidas para poder participar en dicha modalidad, la comisión no podrá formalizar la inscripción, aplicándose el mismo criterio que en las disciplinas mixtas donde se exige un número mínimo de jugadores, dependiendo de lo que la modalidad requiera.
- En el supuesto de que una comisión fallera no alcance el número mínimo requerido para la participación y, como consecuencia, solicite su incorporación de jugadoras a una comisión fallera ya inscrita, se establece que el punto de participación y los puntos correspondientes a la clasificación final (en caso de alcanzar primero, segundo o tercer puesto) serán adjudicados únicamente a la comisión fallera que figure oficialmente como inscrita.

- OPCIÓN B — Reparto general

- Toda comisión fallera que participe en alguna de las nuevas disciplinas exclusivamente femeninas ya sea de forma individual o como parte de un equipo conjunto, obtendrá un punto por participación.
- Si un equipo conjunto, conformado por varias fallas, obtiene una clasificación entre los tres primeros puestos, cada una de las comisiones integrantes recibirá la totalidad de los puntos correspondientes a dicha posición.
- Si el equipo estuviera compuesto exclusivamente por una sola comisión, los puntos serán adjudicados únicamente a dicha comisión.

- OPCIÓN C—Reparto proporcional por número de participantes

- En el caso de equipos conformados por dos o más comisiones falleras, el punto de participación será asignado de forma proporcional entre las fallas integrantes del equipo, en función del número de personas inscritas por cada comisión en dicho equipo.
- Del mismo modo, en caso de que el equipo obtenga una clasificación entre los tres primeros puestos, los puntos correspondientes a la posición alcanzada serán distribuidos proporcionalmente, siguiendo el mismo criterio anteriormente mencionado: se otorgará a cada comisión fallera un porcentaje del total de puntos en función de la proporción de participantes inscritos por cada falla.

5.1 A las modalidades mixtas se le aplicará el sistema de puntuación actual que hay para el resto de los deportes mixtos.

**PROPUESTA DE MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO DE DEPORTES
FEDERACIÓN JUNTA FALLERA DE SAGUNTO**

6. JUSTIFICACION DE PROPUESTA:

La Falla la Palmera y A.C Falla la Marina responden al compromiso con los principios de equidad, inclusión y promoción de la práctica deportiva en el ámbito fallero. De tal manera que haya igualdad de condiciones independientemente de sexo. Y dar un pequeño incentivo a la participación de niñas en el deporte. Se presenta la propuesta, para que los presentes en la mesa avalen, o no, dicha propuestas, en el caso de salir avalada, se votaría en 15 días.

Sagunto, miércoles 30 de Abril 2025.

A.C. Falla la Marina
Firma

Falla la Palmera
Firma

JUEGO DEL BOLOT

Se juega por parejas entre 4 jugadores utilizando una baraja española de la que se habrán apartado los 2, 4, 5 y 6 de todos los palos. El objetivo del juego es llegar a una cantidad de puntos fijada de antemano (normalmente 1000 o 1500) acumulándolos en las distintas partidas. Gana el juego la pareja que antes llega a esta cantidad.

Orden de las cartas

El [palo de triunfo](#) de menor a mayor: Siete, Ocho, Caballo, Rey, Tres, As, Nueve (se llama Catorce), Sota (se le llama Valet).

Los otros palos de menor a mayor: Siete, Ocho, Nueve, Sota, Caballo, Rey, Tres y As.

Puntuación de las cartas

- El palo de triunfo:
 - El Valet(sota) vale 20 puntos.
 - El Catorce(nueve) vale 14 puntos.
 - El As vale 11 puntos.
 - El Tres vale 10 puntos.
 - El Rey vale 4 puntos.
 - El Caballo vale 3 puntos.
 - Los otros palos:
 - El As vale 11 puntos.
 - El Tres vale 10 puntos.
 - El Rey vale 4 puntos.
 - El Caballo vale 3 puntos.
 - La Sota vale 2 puntos.
-

Los cantes

- Bolot y rebolot.
 - Se canta bolot y rebolot cuando se posee el Caballo y el Rey del palo de triunfos. Se debe decir "bolot" en el momento de jugar la primera de las dos cartas y "rebolot" en el momento de jugar la segunda. La puntuación de bolot y rebolot es de 20 puntos.
 - Cantes con cartas del mismo palo.
 - Tercera: Se considera tercera tres cartas seguidas de un mismo palo dentro de la secuencia siete, ocho, nueve, tres, sota, caballo, rey y as. La puntuación de una tercera es de 20 puntos. Las terceras se deben cantar antes de empezar la segunda baza y se mostrarán las cartas que lo componen para comprobar su autenticidad. Solo puede cantar una o más terceras una de las dos parejas. En caso de que ambas parejas posean tercera se decidirá quien la canta siguiendo tres criterios que se aplicarán en este orden: 1.º gana la tercera que alcanza un valor más alto dentro de la secuencia anterior; 2.º gana la tercera del palo de triunfo; 3.º gana la tercera de la pareja que es mano. Cuando una pareja tenga más de una tercera, se sumarán los puntos.
 - Cincuenta: Se canta 50 cuando un jugador posee cuatro cartas seguidas de un mismo palo dentro de la secuencia descrita para las terceras. Su puntuación es de 50 puntos.
 - Cien: Se canta 100 cuando un jugador posee cinco o más cartas seguidas de un mismo palo dentro de la secuencia descrita para las terceras. Su puntuación es de 100 puntos.
 - Cantes con cartas de igual número.
 - Cien: Se canta 100 cuando un jugador posee cuatro Treses, cuatro Caballos, cuatro Reyes o cuatro Ases. Los cantes con cartas de igual número se deben hacer antes de que empiece la segunda baza y se mostrarán las cartas que lo componen para comprobar su autenticidad.
 - Ciento cincuenta: Se canta 150 cuando un jugador posee los cuatro Nueves.
 - Doscientos: Se canta 200 cuando un jugador posee las cuatro Sotas.
 - El cante de 100 en figuras ira por delante del cante 100 de escalera.
 - Se cantará en la primera baza por orden de tirada y si hubiera más cantes se hablará por orden de tirada e indicando el valor del cante.
-

El juego

La partida

El objetivo de cada partida es conseguir la mayor cantidad de puntos en juego. Los puntos en juegos son 162, 152 + 10 de las 'últimas', aunque mediante el 'cante' puede haber más puntos en juego. Gana la partida la pareja que consigue llegar o superar a la mitad más uno de los puntos en juego. En el caso de que una pareja no haga ninguna baza ("hacerles capote"), se le añadirán 100 puntos a la otra pareja; en este caso, no se contabilizarán las 10 de "últimas" para la pareja que ha hecho todas las bazas. En caso de que hubiera CAPOTE el cante se le sumaría a la pareja que lo halla cantado (aunque le hayan hecho CAPOTE).

El reparto

Se reparten cinco cartas a cada jugador en sentido contrario a las agujas del reloj y se sitúa una boca arriba en el centro de la mesa. El palo de esta carta marca el triunfo "de primeras". De manera ordenada y empezando por el jugador inmediatamente a la derecha del que ha repartido (a este jugador se le llama mano) se indicará si se aceptan o no ese palo como triunfo. Para aceptar el palo se dirá "voy", para rechazarlo, "no voy". Si todos los jugadores rechazan tomar ese palo como triunfo, se repetirá el proceso "de segundas". En esta segunda vuelta el jugador que decide "ir" propone el palo que será triunfo. El jugador que "va" se queda con la carta que se ha colocado sobre la mesa y se repartirán siguiendo el orden inicial dos cartas al jugador que "ha ido" y tres al resto. La pareja que "va" asume la responsabilidad de ganar la partida y en caso de no conseguirlo (lo que se llama "estar puestos") todos los puntos en juego pasarán a la otra pareja.

La dinámica

La partida tiene ocho bazas. La primera baza la iniciará el jugador que es mano tirando una carta. El resto deberá tirar una carta siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj. Siempre es obligatorio seguir el palo de la carta que inicia la baza. Cuando el palo es triunfo no solo es obligado seguirlo, sino que también es obligatorio, si se puede, jugar una carta que supere a las que están sobre la mesa. Si no se posee carta del palo (y el palo no es triunfo) se debe tirar una carta del palo de triunfo (lo que se llama "fallar"). En el caso anterior y cuando la mano la esté ganando el otro miembro de la pareja, se puede tirar una carta que no sea del palo de triunfo. En cualquier circunstancia que se deba tirar triunfo y un jugador no posea carta de este palo, se puede tirar una carta de cualquier otro palo. El jugador que haya ganado la baza anterior, deberá iniciar la siguiente.

**** GANA EL JUEGO LA PAREJA QUE LLEGUE A TENER 3 PARTIDAS GANADAS.**

**** LA PAREJA QUE ANTES LLEGUE A 1000 PUNTOS GANARÀ LA PARTIDA**

Proposta regles Bolot

REGLAS DEL GUIÑOTE PARA FJFS

El Guiñote se juega con una baraja española de 40 cartas. Se reparten 6 cartas a cada jugador, y se deja junto al mazo la carta que marca el **triunfo**.

Se juegan sucesivas **bazas** hasta agotar la baraja.

La primera baza de cada mano la abre el jugador siguiente a quien hubiera conseguido la última baza en la mano anterior. En sucesivas bazas, abre el jugador que gana la baza anterior.

Las cartas de un mismo palo siguen la siguiente jerarquía de mayor a menor es: *As, Tres, Rey, Sota, Caballo, Siete, Seis, Cinco, Cuatro y Dos*.

Fase libre

Mientras quedan cartas en el mazo, al final de cada baza los jugadores toman una carta del mazo, de forma que mantienen seis cartas en la mano.

En esta fase los jugadores pueden jugar cualquier carta de su mano, **la que ellos quieran**.

La fase se prolonga durante las 4 primeras bazas en caso de jugar por parejas, y 14 bazas en las partidas individuales.

Antes de robar una carta del mazo, el ganador de la baza (o su pareja) pueden **intercambiar la carta de triunfo**. (La carta de intercambio será el 7 de triunfo)

La carta a intercambiar puede marcarse previamente a llevarse la baza, de modo que el intercambio se hace antes del reparto de una nueva carta.

Fase de arrastre

Una vez agotado el mazo comienzan a jugarse las 6 últimas bazas, y las normas para jugar las cartas varían:

- El jugador que abre la baza puede seguir jugando libremente cualquiera de sus cartas.
- Los demás jugadores deben, en este orden, **montar, asistir o fallar**.
- En caso de jugar por parejas, el tercer y cuarto jugadores solamente tienen la obligación de **asistir** cuando es su compañero quien hasta ese momento va ganando la baza.

Cánticos

Los jugadores pueden **cantar las 40** o **cantar las 20** inmediatamente después de lograr una baza, hasta empezar la baza siguiente.

En caso de cantar las 20 durante la fase de arrastre, no se indica el palo al que corresponde el cántico.

En el Guiñote se canta con **el rey y la sota**,

Mano de vuelta

Si al finalizar una mano y hacer el recuento de tantos los participantes **no superan los 100 tantos** en una mano, se debe jugar una mano más, una *mano de vuelta*.

Tras el recuento de puntuación y se tiene que empezar la Mano de vuelta, se dirá en voz alta la puntuación obtenida por cada pareja, no pudiendo repetir esa cifra ni el sumatorio en ninguna otra ocasión hasta finalizar la mano.

En el transcurso de La *mano de vuelta* no se juegan todas las cartas, sino que finaliza en el momento en que, tras lograr una baza, uno de los jugadores o parejas logra, sumando los tantos de la mano anterior y los logrados durante la mano de vuelta, superar los 100 tantos.

Recuento de los tantos

Cada jugador o pareja suma los tantos de las cartas según los siguientes valores:

- **As: 11**
- **Tres: 10**
- **Rey: 4**
- **Sota: 3**
- **Caballo: 2**
- Las demás cartas (7,6,5,4,2) no tienen valor.

Además, se suman los cánticos y las **10 de últimas**.

Una vez contados los tantos, para decidir quién vence la mano (un punto) se procede del siguiente modo:

- **Gana el jugador o pareja que supera los 100 tantos.**
- Si ambos superan los 100 tantos y uno de ellos no llega a 30 tantos mediante las cartas (sin cánticos), gana el rival.
- Si ambos superan los 100 y ambos llegan 30 tantos mediante las cartas, gana quien se ha llevado la última baza.
- Si ambos han quedado por debajo de 100 tantos, se juega una mano de vuelta.

Cuando un jugador o pareja gana **3 puntos** consigue **1 coto**.

Y la partida de acaba al mejor de **3 cotos**

PROPUESTA CAMPEONATO DE DARDOS

Buenas tardes, como delegado de la A.C. Falla Santa Anna, propongo dos modificaciones para el campeonato de dardos.

1- Propongo que en las semifinales y finales del torneo se añada el juego del cricket alternando con el 501

La partida se realizaria de tal manera:

- Primera partida 501 Master Out. Diana 50/50.
- Segunda partida cricket
- En caso de desempate el ganador de la primera partida elige juego

2- Propongo que la final en vez de hacerse al mejor de 3, se amplie y se haga al mejor de 5. En el cual el los juegos de la final puedan ser:

- Si no sale aceptada la propuesta anterior, todo a 501
- Si la propuesta anterior sale aprobada el reparto del juego seria empezando por 501 Master Out. Diana 50/50 y alternando con cricket.

Ejemplo: 1 partida 501

2 partida Cricket

Alternando asi entra ambos juegos hasta el final del torneo.

Proposta regles dards