

**JUEGOS DE MESA Y DEPORTES**

# **REGLAMENTO**



**FEDERACION JUNTA FALLERA DE SAGUNTO**

APROBADO POR JUNTA DE DELEGADOS  
NOVIEMBRE 2010  
ULTIMA MODIFICACION EL 16 DE JUNIO DE  
2021 POR JUNTA DE DELEGADOS (ACTA 03/22)

# REGLAMENTO DE LOS JUEGOS

1º.- Todas las fallas delegarán en un fallero/a para que éste/a represente a su falla en las reuniones que ésta Delegación organiza para los juegos de mesa y deportes.

2º.- En el caso de no poder asistir el representante de la falla a la reunión. Ésta podrá delegar en otra persona de su propia falla, que tendrá voz y voto en las reuniones de delegados/as como la tiene el titular.

3º.- En las reuniones de delegados, cuando uno de éstos haga una propuesta, ésta tendrá que ser avalada, como mínimo por dos delegados más. Todas las propuestas que se voten, necesitarán para su aprobación tener mayoría, es decir, tener el apoyo de la mitad más uno de los delegados presentes en el momento de la votación.

4º.- En el caso de empate en cualquier votación, el Delegado de Junta Fallera ejercerá el voto de calidad declinando la votación en un sentido u otro.

5º.- En aquellos juegos donde sea necesaria la presencia de una persona para que actúe de arbitro, las fallas tendrán asignadas a una o más personas cualificadas para éste fin.

6º.- En las reuniones de delegados se notificará la falla que tiene que arbitrar el encuentro. La falla nombrada mandará a su representante para tal cometido. Si no tuviera personas cualificadas estará obligada a buscarlos incluso entre árbitros federados.

7º. El límite de actividades que realizara la delegación de deportes de FJFS será de 22, incluyéndose deportes y juegos de mesa, no pudiéndose incluir mas juegos una vez presentada la hoja de participación al inicio del ejercicio.  
Asimismo, para que un juego pueda ser incluido dentro de los juegos de mesa y deportes, tendrá que ser presentado, **como mínimo, por 4 fallas** (*modificación aceptada en reunión 7 junio de 2023*).

8º.- En el caso de que una falla cause baja una vez confeccionado el calendario y antes de iniciarse la competición, el calendario no sufrirá modificación alguna y a la falla que le toque jugar con la que ha causado baja, se tomará ésta jornada como descanso y el calendario de competición seguirá su curso.

9ª.- En los juegos de una participación. A partir de que se cierre el calendario, la falla que no se presente le constará como un juego eliminado y además se le penalizará sin jugar el año siguiente.

En los restantes juegos, si se retiran con una falta no se penaliza, si se retiran con dos al año siguiente no se podrá participar en esos juegos.

10°.- Cuando una falla, una vez iniciada la competición, se dé de baja en tres o más juegos de mesa o deportes, aunque todavía no hayan iniciado, ésta falla quedará eliminada de toda competición que sea organizada por ésta Delegación para el año en curso y se le retiraran todos los premios ya obtenidos.

**11°.- La confirmación en la participación a un deporte o juego de mesa se dará como confirmada si no se ha renunciado el día anterior al sorteo (comunicación por e-mail o por el grupo de Whatsapp). Sólo se permitirá renunciar el mismo día del sorteo en 2 ocasiones por Falla, a partir de la tercera acarreará sanción en los deportes afectados (misma sanción que si abandona después del sorteo). (modificación aceptada en reunión 7 junio de 2023).**

12°.- En caso de cualquier contradicción meteorológica o causa adversa, FJFS podrá suspender el deporte o jornada, aplazándose en otra fecha, si esta completamente seguro de su cancelación. Cuando FJFS considere que si que se puede jugar, los delegados de las comisiones decidirán si jugar a dicho deporte, en dicha jornada, mediante votación, suspendiéndose solo si están de acuerdo por unanimidad. De lo contrario, tendrá que jugarse. Y por lo contrario, en caso de que se negara a jugar, por cualquier motivo, quedaría como partida/jornada perdida sin sanción.

# **NORMATIVA DE JUEGOS DE MESA**

1°.- El delegado deberá estar presente en los juegos de mesa cuando estos se realicen en su Casal. En caso de no poder asistir, su falla asumirá la responsabilidad mandando a otro en su lugar. El delegado deberá hacer acta firmada de la competición y entregarla al delegado de FJFS en los plazos convenidos.

2°.- Cuando un Casal no abra sus puertas para que se celebren los encuentros de juegos de mesa, sin haberlo comunicado previamente en la reunión de delegados, se considerará falta grave y se sancionará anotando una falta de asistencia a su delegado.

3°.- Todos los juegos de mesa darán comienzo a las 19 horas 30 minutos en el Casal correspondiente y en los días que figuren en el calendario. Se dará un margen de espera de 15 minutos, transcurridos éstos, se dará ganador de la partida al equipo presentado y perdedor al no presentado o que se presente fuera del plazo señalado.

4°.- Cuando un equipo esté presente a la hora señalada y el equipo rival se presente fuera del horario marcado, se podrá disfrutar la partida, solamente si ambos equipos llegan a un acuerdo y éste se comunica a la persona encargada de anotar los resultados e incidencias. Todos los acuerdos entre fallas se anotarán antes del inicio de la partida para evitar malos entendidos. El delegado del casal determinará si la falla que llegue fuera del horario se ha presentado dentro de los 15 minutos de cortesía, indicándolo en el acta, si no fuera el caso.

5°.- Como norma, los juegos de mesa lo serán a dos partidas ganadas. El equipo ganador se le puntuará con dos puntos, el perdedor un punto, y el equipo que no se presente ( solo se presente 1 persona ) 0 puntos.

6°.- La falla que cometa una falta de asistencia a un juego de mesa será sancionada con la pérdida (resta) de dos puntos de los conseguidos en ese mismo juego o deporte.

7°.- Si una falla hace acto de presencia en el Casal donde se realizan las partidas, pero ésta no juega su correspondiente partida, se le sancionará con la pérdida de la partida.

8°.- Las partidas ganadas por no presentación del contrario se anotarán como 2/0.

9°.- Únicamente se admite el aplazamiento de las partidas por Proclamación, Presentación e Inauguración de Semana Cultural debiendo informar previamente a la mesa de delegados y jugando las partidas aplazadas antes de la siguiente reunión, pudiendo incluso jugarla de mutuo acuerdo antes de la fecha en principio prevista.

10°.- Si a la reunión de delegados no se traen los resultados de las partidas aplazadas porque no se han jugado, se dará perdida la partida a la falla que pidió el aplazamiento.

11°.- En caso de que exista un solo grupo, la clasificación final será la correlativa. Cuando existan dos grupos, los primeros de cada uno se enfrentarán entre ellos para decidir campeón y subcampeón. Asimismo los segundos de cada grupo se enfrentarán para decidir el tercer puesto.

12°.- En caso de existir tres grupos, los primeros de cada uno se enfrentarán entre ellos para decidir la clasificación final.

13°.- En caso de empate de dos o más fallas, aquella que no haya cometido ninguna o menos faltas de asistencia al juego, será la que se clasifique en primer lugar.

14°.- En el caso de que dos o más fallas lleguen a un empate en la clasificación final de algún juego de mesa, y tengan las mismas asistencias a las partidas, el desempate se decidirá en primer lugar por el resultado que hubo entre ellas y en segundo lugar por la diferencia entre partidas ganadas y perdidas.

15°.- En las actas donde se anotan los resultados e incidencias, llevarán reflejados los nombres apellidos y DNI de los participantes, así como las posibles incidencias y el resultado final de las partidas.

16°. El acto de inauguración de juegos de mesa se realizara en el casal de la falla de la FMI de FJFS, y el acto de finales de juegos de mesa se realizara en el casal de la falla de la FM de FJFS.

Las fechas de dichos actos se presentaran el reunión de delegados de deportes.

## **PUNTUACION JUEGOS DE MESA**

1°- Las partidas finalizaran cuando una falla alcance la puntuación establecida para cada juego.

BOLOT: 1500 PUNTOS

DOMINO: 150 PUNTOS

GUIÑOTE: Los cotos serán de 4 juegos ganados.

TRUC: 24 PUNTOS

# REGLAS DEL PARCHIS

- Al comienzo de cada partida las fichas son colocadas en la casa del color correspondiente, salvo una ficha de cada color, situada en su correspondiente casilla de salida.
- Los jugadores irán incorporando fichas en la zona de juego sólo cuando en su tirada les salga un cinco, y a razón de una sola ficha por tirada. Esta incorporación será obligatoria cada vez que a un jugador en su turno le salga un cinco y tenga alguna ficha en casa.
- Si se tiene más de una ficha en juego, puede optarse por mover la que más interese al jugador.
- Cuando ninguna de las cuatro fichas a mover estén en su casa, el valor 6 del dado se traducirá en el tablero en un avance de 7 casillas.
- Cuando en el turno se saque un 6, se repetirá hasta un máximo de tres tiradas.
- Si un jugador en una tirada coloca una ficha en una casilla ya ocupada por otra del mismo color, constituirá una barrera.
- Constituye igualmente barrera la situación de dos fichas de diferente color en un seguro.
- La barrera hace imposible el paso de cualquier ficha. Si no se puede completar el avance por el número total de casillas que corresponda, el movimiento no se realizará, nunca se contará un número menor de casillas.
- Es obligado abrir la barrera cuando el jugador saque un 6.
- Cuando al contar el número correspondiente la ficha caiga en una casilla ocupada por una ficha de color diferente, está obligado a comer la ficha (excepto si se encuentra en un seguro) volviendo la ficha comida a casa, no saliendo hasta que saque un nuevo 5.
- El jugador que come ficha deberá avanzar 20 casillas. Si no pudiera hacerlo con la última movida lo hará con cualquiera de las suyas.
- Si la casilla de inicio está ocupada por dos fichas y alguna de ellas, o ambas, es de color diferente al de la casilla, si el jugador que juega saca un 5 y tiene ficha en casa, la sacará y se comerá la última que haya llegado.
- Si salen tres 6 consecutivos, la ficha que se haya movido en el segundo movimiento volverá a casa, excepto si se encuentra en el pasillo de llegada de su color, no realizando en ese caso ningún movimiento, (no se considera pasillo de llegada el último seguro).
- Si con el segundo movimiento ha metido ficha, y ha contado 10 con otra de sus fichas, en caso de sacar otro 6 la última ficha movida volverá a casa.
- Para entrar en la casilla de meta habrá de hacerse contando el número exacto de casillas.
- Cuando una ficha alcanza la meta, el jugador avanzará otra de sus fichas en 10.
- Cuando un jugador ha metido todas sus fichas, moverá las fichas del otro jugador de su equipo.
- La partida finaliza cuando todas las fichas de los dos jugadores del equipo logran completar el recorrido.

# **FALTAS EN LOS JUEGOS DE MESA**

1º.- Si transcurrido el tiempo señalado de espera, una o más fallas no hacen acto de presencia en el Casal correspondiente, se les pondrá falta de no asistencia y pérdida de la partida.

2º.- Si no se presentan en el Casal correspondiente porque hayan acordado entre ellas el aplazamiento de las partidas, sin notificarlo previamente, se les impondrá una falta de asistencia y la pérdida de la partida, a ambas.

3º.- La no entrega de las Actas de resultados e incidencias en la siguiente reunión de delegados será causa de falta para el delegado.

# **NORMATIVA DE DEPORTES**

1°.- Se confeccionarán los calendarios de acuerdo a los equipos preinscritos.

**2°.- El criterio para cualquier sorteo de calendario será puro en todos los casos, no habiendo privilegios ni excepciones para los mejores clasificados en la competición del año anterior.** *(modificación aceptada en reunión 7 junio de 2023).*

3°.- Los encuentros darán comienzo a la hora prevista en el correspondiente calendario. Si transcurridos 5 minutos, del tiempo acordado, no hace acto de presencia un equipo o ambos, se les dará por perdido el partido.

**4°.- En caso de tener que desempatar dos o varias fallas en una clasificación en cualquier deporte o juego de mesa, el criterio sería el siguiente:**

- a. **Número de partidas ganadas.**
- b. **Enfrentamiento directo.**
- c. **Sets ganados (sólo en caso de Padel).**
- d. **Mayor diferencia de puntos (a favor).**
- e. **Mayor número de puntos a favor.**
- f. **Sorteo**

*(modificación aceptada en reunión 7 junio de 2023).*

5°.- Si un equipo hace acto de presencia en el terreno de juego, siempre que asistan mas del 50 % de los jugadores que deban estar en pista, y no juega por la causa que fuere, se le dará el partido por perdido, pero no se le anotará falta de asistencia.

En caso contrario, se le anotara una falta de asistencia en el deporte, o la eliminación en caso de eliminatoria única.

6°.- La competición de tenis será individual. En frontenis y pádel por parejas, siendo necesaria la presencia de los dos jugadores para iniciar la partida.

**7°.- En las competiciones que una falla tenga que jugar varias partidas (sean o no el mismo día), podrán cambiarse los participantes. Pero este cambio de participantes nunca se podrá realizar durante el transcurso de una misma partida.** *(modificación aceptada en reunión 7 junio de 2023).*

8°.- Estando censados de falleros se puede participar en el deporte de una falla que no sea la suya. Es decir, que se puede integrar en un equipo de participación deportiva de otra falla siempre y cuando su falla no participe en dicho deporte deporte y no este eliminada en el mismo.

9°.- Para los encuentros por equipos, será necesario que haya un representante de la falla que hará las veces de delegado del equipo, teniendo la responsabilidad de que los



jugadores se comporten con el debido respeto y en caso contrario el encargado de sustituirlos del terreno de juego.

10°.- Se considerará que el fallero esta censado en la falla, cuando el momento de iniciarse la competición, se encuentre censado. Se determinara su situación mediante el censo actualizado que llevara el Delegado de FJFS. En todo momento de la competición, y siempre antes de iniciarse el partido, cualquier falla podrá solicitar la revisión del censo de un fallero.

11°.- Se establecerán en reunión de deportes unos plazos para altas y bajas de falleros en el censo que tramitará Secretaria General de FJFS, fuera de los plazos establecidos por la misma para los censos oficiales, y sólo a efectos de poder participar en las actividades que realiza la Delegación de deportes.

Se deberá comunicar a los responsables de la Delegación de deportes las altas y bajas realizadas para su comprobación.

# **FALTAS EN DEPORTES**

1°.- La no asistencia al juego, significará una falta.

2°.- La no asistencia de la persona que tiene que arbitrar el encuentro, significará una falta a su falla en dicho deporte, y la consiguiente eliminación de la falla en el mismo.

3°.- El jugador que acumule tres tarjetas amarillas, será sancionado con la suspensión de un partido. Éste partido será el siguiente a jugar.

4°.- Cuando a un jugador se le muestren dos tarjetas en un partido, significará su expulsión del mismo y no jugar el siguiente.

5°.- Cuando a un jugador se le muestre una tarjeta roja durante el partido, significará su expulsión inmediata y no jugar el siguiente.

6°.- La gravedad de las posibles incidencias ocurridas en los encuentros, serán estudiadas y valoradas en la Junta de Delegados, que será la encargada de decidir las posibles sanciones.

7°.- Una falla será eliminada del campeonato que éste participando, si en dicho deporte tiene jugadores que no están censados como falleros.

# **FALTAS QUE ELIMINAN DE LOS** **JUEGOS DE MESA Y DEPORTES**

1º.- Tres faltas consecutivas o alternas, eliminarán a la falla del juego donde las ha cometido.

2º.- La falla que quede eliminada en un juego de mesa o deporte, por falta de asistencia, no podrá participar a ese mismo juego o deporte en el ejercicio siguiente.

3º.- Si una falla, comete tres faltas en un juego de mesa o deporte, y ya tiene un juego de mesa o deporte retirado por el mismo concepto, ésta quedará eliminada de toda participación en los juegos de mesa y deportes que organiza ésta Delegación y al año siguiente no podrá participar en esos dos juegos.

4º.- Cinco faltas consecutivas o alternas de un delegado (a las reuniones), equivale a ser eliminada la falla que representa, de todos los juegos de mesa y deportes el año en curso y el siguiente. También se considerara como falta de asistencia cuando no se presente las actas en la forma antes mencionada.

Se considerará falta de asistencia de un delegado la llegada a la reunión con un retraso superior a 15 minutos a la hora de citación y el abandono de la misma antes de llegar a ruegos y preguntas, excepto causa de fuerza mayor acordada por la Junta de delegados.

5º.- Aunque estén finalizados los juegos de mesa y deportes, si las reuniones de delegados continúan celebrándose, seguirán contándose las faltas de delegados a los que no acudan a ellas.

6º.- A la falla que su delegado haya cometido tres faltas de asistencia a las reuniones de delegados, aunque los juegos de mesa y deportes estén finalizados, se les retirarán los premios obtenidos.

7º.- Si a una falla, por la causa que fuere, se le retira algún premio, éste pasará al siguiente clasificado.

8º.- Caso de existir agresión durante el desarrollo de los juegos o deportes, la falla del agresor quedará eliminada el año en curso de todos los juegos de mesa y deportes que organice FJFS y el año siguiente no podrá participar en ese juego.

El agresor en caso de ser su primera sanción será sancionado durante el ejercicio en curso y dos ejercicios más en la participación de todos los deportes de FJFS, y en caso de ser reincidente tras cumplir dicha sanción será sancionado de por vida.

# **REGLAMENTO BALONCESTO 3 X 3**

Sólo se utiliza medio campo, y una canasta.

Los equipos estarán compuestos como mínimo por cuatro jugadores, jugarán tres jugadores de inicio, el resto comenzarán como suplentes.

Cada equipo debe nombrar un capitán que será el representante único.

El juego será a 21 puntos con 2 de ventaja y tendrá una duración máxima de 20 minutos. Al final de este tiempo, ganará el encuentro el equipo que vaya por delante en el marcador.

En caso de que el partido finalice en empate, cada jugador tendrá que lanzar un tiro libre y ganará el equipo que más canastas enceste.

Cada canasta vale un punto, excepto aquellas conseguidas desde más allá de la línea de triple, que valdrán 2 puntos.

La primera posesión de balón será sorteada.

Después de cada cambio de posesión, rebote defensivo o balón recuperado, el balón deberá salir más allá de la línea de triple.

Después de cada canasta el balón cambia de posesión y se inicia el juego desde medio campo.

Cuando el balón salga fuera, deberá ponerse en juego desde la banda.

Las luchas suponen, siempre, la posesión del balón para el equipo que se defendía.

Las faltas se sacarán siempre de banda, a partir de la octava falta de equipo, todas las faltas se sancionarán con un tiro libre y posesión de balón para el equipo que la reciba.

Los jugadores serán eliminados al cometer su quinta falta personal. El juego puede continuar hasta que uno de los equipos se quede con un solo jugador.

Las faltas intencionadas no se permitirán y serán penalizadas con un tiro libre y la posesión del balón al equipo sobre el que recaiga la falta.

El principio fundamental del 3X3 es el "fair-play", o juego limpio. Cada partido se regirá por este principio y los participantes actuarán como árbitros. Cada jugador debe declarar las faltas que comete.

## **CAMPO**

Sólo se utiliza la mitad del campo.

El balón parte de medio campo al inicio del juego, y después de cada canasta.

A partir de la línea de tres puntos, las canastas valen dos puntos.

Todas las faltas se sacan de banda.

## **DIFERENCIAS CON EL BALONCESTO**

Se trata de un deporte simplificado derivado del baloncesto. Básicamente contempla las mismas reglas, aunque se han reducido las formalidades respecto a lo que se puede y lo que no se puede hacer. Por su menor duración y simplicidad, además de por la no necesidad de árbitro, se practica en colegios y campeonatos informales. Las principales diferencias son:

- Campo: Sólo se utiliza la mitad y una sola canasta. Por lo demás, las medidas son las mismas.
- Puntuación: Cada canasta vale un solo punto. Si se encesta desde detrás de la línea de triples, la canasta vale doble.
- Se juega a 21 puntos.

# **REGLAMENTO FRONTENIS**

## MODALIDAD DE JUEGO:

- Las partidas serán arbitradas por un miembro del equipo ganador de la partida anterior . Para la primera partida la organización decidirá como asignar el árbitro de a dicha partida.

El árbitro rellenará el acta de la partida y llevara el control del los puntos y el tiempo del juego.

- El saque se sorteará a cara o cruz por el árbitro de la partida.

- La modalidad de juego elegida es al mejor de 3 sets, es decir el que gana dos sets .

- La puntuación de los dos primeros sets serán a 15 puntos, el primer equipo que haga los 15 puntos gana el set y no es necesario ganar por una diferencia de 2 puntos.

- Cada set se medirá en tiempos de 20 minutos cada uno.

Transcurridos los 20 minutos ganará el equipo que va por delante en puntuación y en caso de empate a puntos se seguirá jugando ese tanto hasta que termine ,dando por vencedor del set el equipo que ha ganado ese punto.

- En caso de empate a sets , se disputará un tercer set para desempatar a 20 minutos igual pero a 10 puntos , de manera idéntica que los dos sets anteriores.

- Durante el juego de cada set se podrá solicitar un minuto de tiempo muerto por parte de cada equipo , a tiempo parado del juego.

## REGLAMENTO VOLEY PLAYA

- Se realizará en un campo con las dimensiones de 16m x 8m (largo x ancho).
  - Se jugará al mejor de 3. A 21 puntos. En caso de empate 1-1 en sets el ultimo set se jugará a 15 puntos.
- Entre set y set se realizará un cambio de campo, y si se llega al tercer set, cada 5 puntos se cambiará de campo.
- Antes de comenzar la partida se jugará un punto para ver quien saca primero. El que gane comenzará sacando en la partida.
  - Se podrá hacer un máximo de 3 toque por equipo, pudiendo hacer 4 toques si en el tercer toque toca red, pero nunca podrá ser el mismo jugador que haya hecho el tercer toque.
  - Bajo ningún concepto se puede tocar la red, en el caso de tocarla tanto para bloquear un ataque como para atacar será punto del contrario.
  - El saque se podrá devolver directamente al campo contrario, siempre y cuando no se considere bloqueo de dicho saque.
  - Los propios jugadores serán los árbitros de sus propias partidas por lo que se tiene que demostrar el fair-play de los jugadores, y llegar a un consenso en las jugadas polémicas. Si no hay consenso se repetirá el punto.
  - Antes de comenzar la partida un capitán de cada equipo será el encargado de llevar la puntuación de la partida.
  - No hay medias en los saques, aunque toque red donde entre será punto para el equipo o mala y punto para el otro equipo. Y siempre los saques se realizaran desde fuera de la línea de los 16m.
- El número de jugadores por equipo será de un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 jugadores en el campo.**

## **REGLAMENTO F SALA**

- **Imprescindible participar con un calzado apto para jugar en pista. No se permite la opción de calzado multitaco.**

## **REGLAMENTO PÁDEL**

- **Al final el partido, el acta deberá ser revisada y firmada por un participante de cada falla. El resultado que figure en la misma será el que considerará la Delegación de Deportes para incluirlo en las clasificaciones.**

## **REGLAMENTO BOLOS**

- **Cada falla es responsable de verificar su puntuación anotada al finalizar su jornada. Delegación de Deportes dará como válidas las puntuaciones recibidas por el Personal de la Bolera.**
- **Si una falla tiene que jugar en un horario distinto al que nos da la bolera, tiene que avisar a la Delegación de Deportes. En caso de jugar en un horario que no le corresponde sin avisar, su puntuación no se considerará.**
- **En caso de no contabilizar bien los puntos en una jugada, es obligación de la Falla participante contactar con el Personal de la bolera, para corregir el error.**

## **REGLAMENTO FUTBOLÍN**

- **No se puede hacer ruleta con los jugadores.**
- **No se puede hacer vaselina con el portero.**
- **Al ser el futbolín de 5 delanteros, no se permite hacer pase entre los mismos.**
- **La primera bola se echa al medio, el resto la saca el equipo que ha recibido el gol en la línea que prefiera (media o defensa).**



## REGLAMENTO POKER

- N° máximo participantes por mesa → 9
- Se jugará con una puntuación inicial de 4000 puntos por participante, salvo que:
  - No todas las mesas tengan el mismo n° de participantes. Entonces las mesas con menos participación recibirán repartido el excedente para igualar los puntos de la mesa que más tenga.
- Los 4000 puntos se repartirán en fichas de la siguiente forma:
  - 1000 puntos → 1 ficha (morada)
  - 500 puntos → 2 fichas (negro)
  - 200 puntos → 5 fichas (azul)
  - 100 puntos → 5 fichas (blanco)
  - 50 puntos → 10 fichas (rojo)
- Se pasará a la segunda mesa (los que se clasifiquen), con las fichas acumuladas en la primera partida.