



REGLAMENT INTERN DE JOCS DE TAULA I ESPORTS

APROVAT PER JUNTA DE DELEGATS I DELEGADES (NOVEMBRE 2010)
ÚLTIMA MODIFICACIÓ: 27/05/2026



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

ÍNDEX

REGLAMENT GENERAL	3
Faltes eliminatòries dels jocs de taula i esports	5
NORMATIVA DELS JOCS DE TAULA	6
Puntuació dels jocs de taula	8
Accions en cas de no assistència	9
Reglament del parxís	9
Jugadors i elements joc	9
Objectiu del joc.....	10
Reglament del joc	10
Ponts o barreres	11
Meta	12
Reglament del dòmino	12
Reglament del guinyot	13
Fase lliure.....	13
Fase d'arrossegament.....	14
Càntics	14
Mà de tornada.....	15
Recompte de punts.....	15
Reglament del bolot	16
Ordre de les cartes.....	16
Els cantes.....	16
El joc.....	17
Reglament del truc	18
Valor de les cartes i dels senyals.....	18
Desenvolupament del joc	20
Valors de les jugades	21
Variants de les regles.....	22
NORMATIVA DELS ESPORTS	23
Esport femení	25



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Faltes en els esports	26
Reglament del bàsquet 3x3.....	26
Diferències amb el bàsquet	26
Reglament del futbol 7	27
Reglament de l'handbol platja	27
Reglament del frontenis	27
Reglament del voleibol platja	28
Reglament del futbol sala	29
Reglament del pàdel	29
Reglament de les bitles	29
Reglament del futbolí	30
Reglament del pòquer	30
Reglament dels dards.....	31



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENT GENERAL

1. Totes les falles delegaran un faller/a perquè aquest/a represente la seua falla en les reunions que aquesta delegació organitza per als jocs de taula i esports.
2. En el cas de no poder assistir el/la representant de la falla a la reunió, aquesta podrà delegar una altra persona de la seua mateixa falla, que tindrà veu i vot en les reunions de delegats/ades com té el titular.
3. En les reunions de delegats, quan un/a d'aquests faça una proposta haurà de ser avalada, com a mínim, per dos delegats més. Totes les propostes que es voten necessitaran per a la seua aprovació tindre majoria, és a dir, tindre el suport de la meitat més un dels delegats/ades presents en el moment de la votació.
4. En el cas d'empat en qualsevol votació, el delegat de la Federació Junta Fallera de Sagunt (FJFS) exercirà el vot de qualitat declinant la votació en un sentit o un altre.
5. En aquells jocs on siga necessària la presència d'una persona perquè actue d'àrbitre, les falles tindran assignades una o més persones qualificades per a aquesta finalitat.
6. En les reunions de delegats es notificarà la falla que ha d'arbitrar la trobada. La falla nomenada enviarà el seu representant per a la comesa. Si no tinguera persones qualificades, estarà obligada a buscar-les, fins i tot entre àrbitres federats.
7. El límit d'activitats que realitzarà la delegació d'Esports de la FJFS serà de 26, incloent-hi esports i jocs de taula, no podent-se incloure més jocs una vegada presentada la fulla de participació en l'inici de l'exercici. Així mateix, perquè un joc puga ser inclòs dins dels jocs de taula i esports, haurà de ser presentat, com a mínim, per 4 falles.
8. En el cas que una falla siga baixa una vegada confeccionat el calendari i abans d'iniciar-se la competició, el calendari no patirà cap modificació i a la falla que li toque jugar amb la que ha sigut baixa es prendrà aquesta jornada com a descans i el calendari de competició seguirà el seu curs.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

9. En els jocs de participació, a partir de que es tanque el calendari la falla que no es presente li constarà com un joc eliminat i, a més, se la penalitzarà sense jugar l'any següent. En els restants jocs, si es retiren amb una falta no es penalitza, si es retiren amb dos a l'any següent no es podrà participar en eixos jocs.
10. Quan una falla, una vegada iniciada la competició, es done de baixa en tres o més jocs de taula o esports, a pesar que encara no hagen iniciat, aquesta falla quedarà eliminada de tota competició que siga organitzada per aquesta delegació per a l'any en curs i se li retiraran tots els premis ja obtinguts.
11. La confirmació en la participació en un esport o joc de taula es donarà com confirmada si no s'ha renunciat el dia anterior al sorteig (comunicació per correu electrònic o pel grup de *WhatsApp*). Només es permetrà renunciar el mateix dia del sorteig en dos ocasions per falla, a partir de la tercera implicarà sanció en els esports afectats (mateixa sanció que si abandona després del sorteig).
12. En cas de qualsevol contradicció meteorològica o causa adversa, la FJFS podrà suspendre l'esport o la jornada, ajornant-se a una altra data si s'està completament segur de la seua cancel·lació. Quan la FJFS considere que sí que es pot jugar els delegats i delegades de les comissions decidiran si jugar aquest esport en aquesta jornada mitjançant votació, suspentent-se només si estan d'acord per unanimitat. En cas contrari, haurà de jugar-se. I, al contrari, en cas que es negara a jugar per qualsevol motiu, quedaria com partida/jornada perduda sense sanció.
13. En els esports on no existisca la participació infantil específica, els fallers/es infants de les comissions de la FJFS podran participar en els esports d'adults sempre que hi haja una autorització signada per part del pare, la mare, o el tutor legal d'aquest.
14. En els esports que siguen per als infants, només podran participar els fallers/es censats com a infants de les comissions de la FJFS.
15. Abans de començar qualsevol enfrontament entre falles, sense distinció de la modalitat, les falles implicades podran acordar modificar la normativa que s'aplica durant el transcurs de la partida o el partit a través del seu delegat/a o representant designat.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

16. Les actes dels jocs de taula s'han d'entregar abans de la pròxima reunió de taula d'Esports que hi haja immediatament després de la jornada de jocs de taula.
17. Les puntuacions dels jocs de taula i esports són les següents: 6 punts per al primer classificat, 4 punts per al segon classificat, 3 punts per al tercer classificat, 2 punts per al quart classificat i 1 punt per a la resta de participants.

5

FALTES ELIMINATÒRIES DELS JOCS DE TAULA I ESPORTS

1. Tres faltes consecutives o alternes eliminaran la falla del joc on les ha comeses.
2. La falla que quede eliminada en un joc de taula o esport per falta d'assistència no podrà participar en eixe mateix joc o esport en l'exercici següent.
3. Si una falla comet tres faltes en un joc de taula o esport i ja té un joc de taula o esport retirat pel mateix motiu, aquesta quedarà eliminada de tota participació en els jocs de taula i esports que organitza aquesta delegació i, l'any següent, no podrà participar en eixos jocs.
4. Cinc faltes consecutives o alternes d'un delegat o delegada (a les reunions) equival a ser eliminada la falla que representa de tots els jocs de taula i esports de l'any en curs i el següent. També es considerarà com falta d'assistència quan no es presenten les actes en la forma abans esmentada.

També es considerarà com falta d'assistència quan no es presente l'acta una vegada passada la data esmentada; cada reunió que es tarde a enviar l'acta comptarà com una falta més.

Es considerarà falta d'assistència d'un delegat o delegada l'arribada a la reunió amb un retard superior a 15 minuts respecte de l'hora de citació i l'abandó de la mateixa abans d'arribar a precís i preguntes, excepte causa de força major acordada per la junta de delegats.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

5. Encara que estiguen finalitzats els jocs de taula i esports, si les reunions de delegats continuen celebrant-se, continuaran aplicant-se les faltes de delegats als qui no acudisquen.
6. A la falla que el seu delegat haja comés tres faltes d'assistència a les reunions de delegats, encara que els jocs de taula i esports hagen finalitzat, se'ls retiraran els premis obtinguts.
7. Si a una falla, per la causa que fora, se li retira algun premi, aquest passarà al següent classificat.
8. En cas de cometre una agressió durant el desenvolupament dels jocs o els esports, la falla agressora quedarà eliminada automàticament de tots els jocs de taula i els esports que organitze la FJFS en aquest curs i l'any següent, impedit la participació en eixe joc.
9. En cas de ser la primera sanció, la persona serà sancionada durant l'exercici en curs i dos exercicis més en la participació de tots els esports de la FJFS. I, en cas de ser reincident després de complir aquesta sanció, serà sancionat per a tota la vida.

NORMATIVA DELS JOCS DE TAULA

1. El/la delegat/ada haurà de estar present en els jocs de taula quan aquests es realitzen al seu casal. En cas de no poder assistir-hi, la seua falla assumirà la responsabilitat manant a una altra persona en el seu lloc. El/la delegat/ada haurà de fer acta signada de la competició i entregar-la al delegat de la FJFS en els terminis convinguts.
2. Quan un casal no òbriga les portes quan se celebren les trobades de jocs de taula sense haver-lo comunicat prèviament en la reunió de delegats es considerarà falta greu i se sancionarà anotant una falta d'assistència al seu delegat/ada.
3. Tots els jocs de taula començaran a les 19.30 hores al casal corresponent i en els dies que figuren en el calendari. Es donarà un marge d'espera de 15 minuts. Una vegada transcorreguts, es declararà guanyador de la partida a



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

l'equip presentat i com a perdedor al no presentat o que es presente fora del termini assenyalat.

4. Quan un equip estiga present en l'hora assenyalada i l'equip rival es presente fora de l'horari marcat, es podrà disputar la partida només si els dos equips arriben a un acord i aquest es comunica a la persona encarregada d'anotar els resultats i les incidències. Tots els acords entre falles s'anotaran abans de l'inici de la partida per a evitar confusions. El delegat del casal determinarà si la falla que arribe fora de l'horari s'ha presentat dins dels 15 minuts de cortesia, indicant-ho en l'acta, si no fora el cas.
5. Com a norma, els jocs de taula es jugaran al millor de tres partides, és a dir, que guanyarà el primer equip a guanyar dos partides. L'equip guanyador es puntuarà amb 2 punts i el perdedor amb 1. L'equip que no es presente (o que no siguen els necessaris per a jugar) rebrà 0 punts.
6. La falla que cometa una falta d'assistència a un joc de taula serà sancionada amb la pèrdua (resta) de dos punts dels aconseguits en eixe mateix joc o esport.
7. Si una falla fa acte de presència en el casal on es juguen les partides, però aquesta no juga la seua corresponent partida se la sancionarà amb la pèrdua de la partida.
8. Les partides guanyades per no presentació del contrari s'anotaran com 2-0.
9. Únicament s'admet l'ajornament de les partides per proclamació, presentació i inauguració de la setmana cultural, havent d'informar prèviament en la mesa de delegats i jugant les partides ajornades abans de la següent reunió, podent fins i tot jugar-la de mutu acord abans de la data en principi prevista.
10. Si a la reunió de delegats no es porten els resultats de les partides ajornades perquè no s'han jugat es donarà per perduda la partida a la falla que va demanar l'ajornament.
11. En el cas que existisca un sol grup, la classificació final serà la correlativa. Quan existisquen dos grups, els primers de cadascun s'enfrontaran entre ells per a decidir el campió i el subcampió. Així mateix, els segons classificats de cada grup s'enfrontaran per a decidir el tercer lloc. En cas



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

d'existir tres grups, els primers de cadascun s'enfrontaran entre ells per a decidir la classificació final.

12. En cas d'empat de dos o més falles aquella que no haja comés cap o menys faltes d'assistència al joc serà la que es classifique en primer lloc.
13. En el cas que dos o més falles arriben a un empat en la classificació final d'algun joc de taula i tinguen les mateixes assistències a les partides, el desempat es decidirà, en primer lloc, pel resultat que va haver-hi entre elles i, en segon lloc, per la diferència entre partides guanyades i perdudes.
14. En les actes on s'anoten els resultats i les incidències s'indicaran els noms, els cognoms i el DNI de les persones participants, així com les possibles incidències i el resultat final de les partides.
15. L'acte d'inauguració dels jocs de taula es realitzarà al casal de la falla de la Fallera Major Infantil de la FJFS, mentre que la clausura tindrà lloc al casal de la falla de la Fallera Major de la FJFS. Les dates d'aquests actes es presentaran en la reunió de delegats/ades d'Esports.

8

PUNTUACIÓ DELS JOCS DE TAULA

JOCS DE TAULA	PUNTUACIÓ
Parxís	El primer que porte totes les fitxes a la meta
Dòmino	151 punts
Guinyot	Cada vedat serà de 3 punt i, per a guanyar, 3 vedats
Bolot	1.000 punts/partida. Guanyar 3 partides
Truc	30 punts



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

ACCIONS EN CAS DE NO ASSISTÈNCIA

1. Si transcorregut el temps assenyalat d'espera una o més falles no fan acte de presència al casal corresponent, se'ls posarà falta de no assistència i pèrdua de la partida.
2. Si no es presenten al casal corresponent perquè hagen acordat entre elles l'ajornament de les partides, sense notificar-ho prèviament, se'ls imposarà una falta d'assistència i la pèrdua de la partida a les dos falles.
3. La no entrega de les actes de resultats i incidències en la següent reunió de delegats serà causa de falta per al delegat.

9

REGLAMENT DEL PARXÍS

Jugadors i elements del joc

1. El parxís és un joc on es poden jugar de dos a quatre jugadors. No obstant això, per a disputar les partides de la competició de parxís de la FJFS s'ha de jugar amb 2 jugadors de cada falla que formaran una “parella” i les quals s'enfrontaran entre elles. Els membres de cada parella es disposaran en el tauler enfrontant-se, és a dir, existirà la parella roig-groc i la parella blau-verd.
2. Per a jugar, s'empra un tauler format per 4 colors en el qual es poden diferenciar les següents zones: roig, verd, groc i blau a les cantonades del tauler, anomenades “cases”, en les quals cada jugador guarda les fitxes que no té en joc. A més, existeixen 68 caselles que formen el camí comú que totes les fitxes hauran de recórrer. D'aquestes caselles, 12 seran el que es denominen “segurs”.

Formant una creu en el centre trobem un grup de caselles dels colors del tauler, que seran recorregudes només per les fitxes del color corresponent anomenades “passadís”.

3. És necessari un dau de sis cares; en cada costat un número, de l'u al sis, 4 fitxes de cadascun dels colors que formen el tauler (quatre verdes, quatre roges, quatre blaves i quatre grogues) i quatre gobelets, un de cada color per a agitar i tirar el dau des del seu interior.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

TABLERO DE PARCHÍS	FICHAS DE PARCHÍS	CUBILETES PARA DADO	DADO

10

Objectiu del joc

Ser el primer a moure totes les fitxes del teu respectiu color assignat al voltant del tauler i portar totes elles a la seua “meta”.

Reglament del joc

1. Cada jugador comença deixant les quatre fitxes a la “casa” corresponent del seu color. A continuació, tiren el dau cadascun dels jugadors per a determinar qui comença a jugar. El jugador amb la tirada major serà el que iniciï el joc. Els torns seguiran el sentit contrari al de les agulles del rellotge.
2. El jugador que inicia el joc tira el dau. Si trau un 5, trau una fitxa de “casa”. Si no el trau, passa el torn al següent jugador. La fitxa que es trau es col·loca en la casella d'eixida (que és la casella del seu color emplaçada al costat de la seua “casa”). En el moment en què un jugador té una fitxa fora de “casa”, aquesta avançarà (en sentit invers al de les agulles del rellotge) tantes caselles com punts es traguen amb el dau.
3. Si totes les fitxes d'un jugador estan fora de la seua “casa”, quan aquest jugador trau un 6, avançarà 7 caselles. En cas de traure un 5, si alguna de les fitxes està en “casa”, el jugador es veurà obligat a traure-la (llevat que no siga possible perquè tinga 2 fitxes seues en la casella emplaçada al costat de la seua “casa”).
4. Si un jugador té més d'una fitxa en joc, haurà de decidir quina mou.
5. Una vegada fet el moviment, el torn passa al següent jugador, excepte si ha tret un 6 amb el dau. En aquest cas, el jugador repeteix la seua tirada fins a

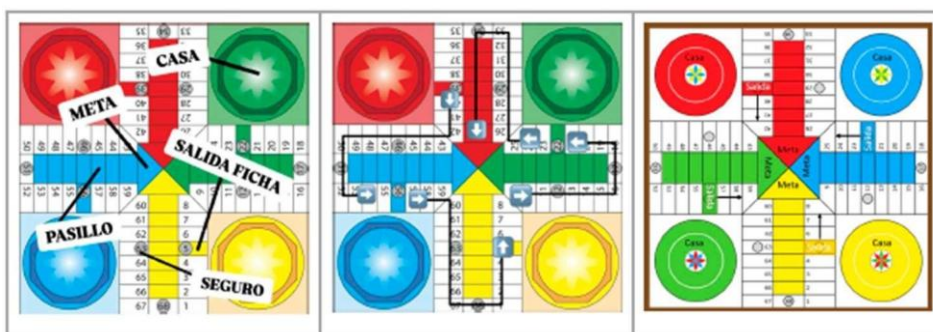


DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

un màxim de 3 vegades. En cas d'obtindre 3 sis seguits, l'última fitxa moguda anirà a “casa”, llevat que aquesta estiga en les caselles del seu color que formen el camí d'entrada a “meta” o en la mateixa “meta”.

6. Quan una fitxa cau en una casella ocupada per una fitxa d'un color diferent, la primera “menja” aquesta última, que se'n va a “casa”. A més, el jugador que “menja” avançarà amb qualsevol de les seues fitxes 20 caselles (si és possible).
7. Si la fitxa que ocupava primer la casella, ho feia en un “segur”, aquesta fitxa no serà “menjada”. Aquesta casella serà compartida per un màxim de 2 fitxes.
8. Si una fitxa, en realitzar el moviment, cau en una casella ocupada per 2 fitxes, no podrà fer aquest moviment.
9. Les caselles d'eixida de cada color són “segurs”, però si aquesta casella està ocupada per 2 fitxes (i alguna d'elles, o ambdues, són d'un color distint al de la casella), i a més el jugador d'eixe color trau un 5 i ha de traure una fitxa de “casa” aquest moviment si es realitzarà, “menjant” l'última fitxa de color diferent que haja arribat a la casella i comptant 20 amb qualsevol de les fitxes que estiguen fora de casa sempre que es puga realitzar el moviment.

11



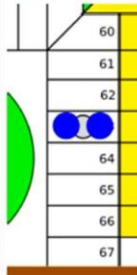
Ponts o barreres

1. Si dos fitxes d'un mateix color ocupen la mateixa casella formen una barrera o pont. Totes dos fitxes no podran ser “menjades”, i a més bloquegen el pas a qualsevol altra fitxa (sigua del seu color o no).
2. Si la barrera o pont està situada en la casella de “eixida” d'un color (i està formada per fitxes d'eixe color), bloqueja l'eixida de fitxes d'eixe color de “casa” si traguera un 5 amb el dau. Si un jugador trau un 6 amb el dau i té una



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

(o diverses) barreres o pont, es veurà obligat a moure una fitxa que forme part de la mateixa (llevat que el moviment no siga possible).

			
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

12

Meta

Quan una fitxa ha donat tota la volta al tauler, entrarà pel "passadís" del seu color que la porta a "meta". Per a entrar en la casella de "meta", serà necessari que el jugador servei amb el dau la puntuació exacta que porte a una de les seues fitxes a aquesta. Si la puntuació obtinguda amb el dau sobrepassa les caselles que li falten a la fitxa per a arribar a "meta", el moviment no serà possible. En introduir una de les seues fitxes en "meta", el jugador comptarà 10 amb qualsevol altra fitxa (del seu color) que estiga en joc i siga possible el moviment.

REGLAMENT DEL DÒMINO

1. Participen 2 parelles de jugadors, situats alternativament.
2. Cada jugador utilitza 7 fitxes, es reparteixen les 28 fitxes del joc.
3. La primera ronda de cada partida s'ix amb el 6 doble.
4. El torn d'eixida passa al següent jugador en cada mà.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

5. Es pot obrir amb qualsevol doble. En cas de no tindre cap, amb qualsevol fitxa.
6. La parella del jugador que col·loca totes les seues fitxes obté la suma dels punts de totes les fitxes sense col·locar del rival.
7. En cas de tancament, guanya la mà la parella la suma de punts de la qual siga inferior, i obté el total dels punts.
8. Les partides es disputen a 151 punts.
9. L'enfrontament es disputa al millor de 3 partides.
10. En cas de tancament, si les fitxes de totes dues parelles sense col·locar sumen la mateixa quantitat de punts, guanya la ronda el jugador de la parella que haja començat la ronda, sumant així el total de les fitxes sense col·locar del rival.
11. Si un jugador posseeix 5 dobles entre les seues 7 fitxes, aquest jugador ensenyarà els seus 5 dobles respectius i podrà renunciar a la ronda. En donar-se aquest cas, les fitxes es tornaran a remenar i es reiniciarà aquesta ronda sense canvis en la puntuació i sense canvis a la mà d'eixida.

13

REGLAMENT DEL GUINYOT

El guinyot es juga amb una baralla espanyola de 40 cartes. Es reparteixen 6 cartes a cada jugador i es deixa al costat de la pila la carta que marca el triomf. Es juguen successives bases fins a esgotar la baralla. La primera basa de cada mà l'obri el jugador següent a qui haguera aconseguit l'última basa a la mà anterior. En successives bases, obri el jugador que guanya la basa anterior.

Les cartes d'un mateix pal segueixen la següent jerarquia de major a menors: as, tres, rei, sota, cavall, set, sis, cinc, quatre i dos.

Fase lliure

1. Mentre queden cartes en la pila, al final de cada basa els jugadors prenen una carta de la pila, de manera que mantenen sis cartes a la mà.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

2. En aquesta fase els jugadors poden jugar qualsevol carta de la seua mà, la que ells vulguen.
3. La fase es prolonga durant les 4 primeres bases en cas de jugar per parelles, i 14 bases en les partides individuals.
4. Abans de robar una carta de la pila, el guanyador de la basa (o la seua parella) poden intercanviar la carta de triomf. (La carta d'intercanvi serà el 7 de triomf). La carta a intercanviar pot marcar-se prèviament a emportar-se la basa, de manera que l'intercanvi es fa abans del repartiment d'una nova carta.

14

Fase d'arrossegament

Una vegada esgotat el mall comencen a jugar-se les 6 últimes bases i les normes per a jugar les cartes varien:

1. El jugador que obri la basa pot continuar jugant lliurement qualsevol de les seues cartes.
2. Els altres jugadors deuen, en aquest ordre, muntar, assistir o fallar.
3. En cas de jugar per parelles, el tercer i habitació jugadors solament tenen l'obligatorietat d'assistir quan és el seu company qui fins a eixe moment va guanyant la basa.

Càntics

1. Els jugadors poden cantar les 40 o cantar les 20 immediatament després d'aconseguir una basa, fins a començar la basa següent.
2. En cas de cantar les 20 durant la fase d'arrossegament, no s'indica el pal al qual correspon el càntic.
3. En el guinyot es canta amb el rei i la sota.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Mà de tornada

1. Si en finalitzar una mà i fer el recompte de tants els participants no superen els 100 punts en una mà, s'ha de jugar una mà més, una mà de tornada.
2. Després del recompte de puntuació i s'ha de començar la mà de tornada, es dirà en veu alta la puntuació obtinguda per cada parella, no podent repetir eixa xifra ni el sumatori en cap altra ocasió fins a finalitzar la mà.
3. En el transcurs de la mà de tornada no es juguen totes les cartes, sinó que finalitza en el moment en què, després d'aconseguir una basa, un dels jugadors o parelles aconsegueix, sumant els punts de la mà anterior i els reeixits durant la mà de tornada, superar els 100 punts.

15

Recompte dels punts

Cada jugador o parella suma els punts de les cartes segons els següents valors: as (11), tres (10), rei (4), sota (3) i cavall (2). Les altres cartes (7, 6, 5, 4, 2) no tenen valor.

1. A més, se sumen els càntics i les 10 d'últimes.
2. Una vegada comptats els punts, per a decidir qui venç la mà (un punt) es procedeix del següent mode:
 - a. Guanya el jugador o parella que supera els 100 tants
 - b. Si tots dos superen els 100 punts i un d'ells no arriba a 30 punts mitjançant les cartes (sense càntics), guanya el rival
 - c. Si tots dos superen els 100 i tots dos arriben 30 punts mitjançant les cartes, guanya qui s'ha emportat l'última basa
 - d. Si tots dos han quedat per davall de 100 punts, es juga una mà de tornada
3. Quan un jugador o parella gana 3 punts aconsegueix 1 vedat. La partida es disputa al millor de 3 vedats.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENT DEL BOLOT

Es juga per parelles entre 4 jugadors utilitzant una baralla espanyola de la qual s'hauran apartat els 2, 4, 5 i 6 de tots els pals. L'objectiu del joc és arribar a una quantitat de punts fixada per endavant (normalment 1.000 o 1.500) acumulant-los en les diferents partides. Guanya el joc la parella que abans arriba a aquesta quantitat.

16

Ordre de les cartes

1. El pal de triomf de menor a major: set, huit, cavall, rei, tres, as, nou (es diu catorze), cota (se'n diu valet).
2. Els altres pals de menor a major: set, huit, nou, sota, cavall, rei, tres i as.

Pal de Triomf: valet (sota) (20 punts), catorze (nou) (14 punts), as (11 punts), tres (10 punts), rei (4 punts) i cavall (3 punts).

Els altres pals: as (11 punts), tres (10 punts), rei (4 punts), cavall (tres punts), sota (dos punts).

Els cantes

1. Bolot i rebolot: Es canta bolot i rebolot quan es posseeix el cavall i el rei del pal de triomfs. S'ha de dir "bolot" en el moment de jugar la primera de les dues cartes i "rebolot" en el moment de jugar la segona. La puntuació de bolot i rebolot és de 20 punts.
2. Cantes amb cartes del mateix pal:
Tercera: Es considera tercera tres cartes seguides d'un mateix pal dins de la seqüència set, huit, nou, tres, sota, cavall, rei i as. La puntuació d'una tercera és de 20 punts. Les terceres s'han de cantar abans de començar la segona basa i es mostraran les cartes que ho componen per a comprovar la seua autenticitat. Només pot cantar una o més terceres una de les dues parelles. En cas que totes dos parelles posseïsquen tercera es decidirà qui la canta seguint tres criteris que s'aplicaran en aquest ordre: 1r - guanya la tercera que aconseguix un valor més alt dins de la seqüència anterior; 2n - guanya la tercera del pal de triomf; 3r - guanya la tercera de la parella que és mà. Quan una parella tinga més d'una tercera, se sumaran els punts.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Cinquanta: Es canta 50 quan un jugador posseeix quatre cartes seguides d'un mateix pal dins de la seqüència descrita per a les terceres. La seua puntuació és de 50 punts.

Cent: Es canta 100 quan un jugador posseeix cinc o més cartes seguides d'un mateix pal dins de la seqüència descrita per a les terceres. La seua puntuació és de 100 punts.

17

3. Cantes amb cartes del mateix pal:

Es cantarà en la primera basa per ordre de tirada i, si hi haguera més cantes, es parlarà per ordre de tirada i indicant el valor del cante.

Cent: Es canta 100 quan un jugador posseeix quatre tres, quatre cavalls, quatre reis o quatre asos. Els cantes amb cartes d'igual número s'han de fer abans que comence la segona basa i es mostraran les cartes que ho componen per a comprovar la seua autenticitat. El cante de 100 en figures ira per davant del cante 100 d'escala.

Cent cinquanta: Es canta 150 quan un jugador posseeix els quatre nou.

Dos-cents: Es canta 200 quan un jugador posseeix les quatre sotes.

El joc

1. La partida: L'objectiu de cada partida és aconseguir la major quantitat de punts en joc. Els punts en jocs són 162, 152 + 10 de les 'últimes', encara que mitjançant el 'cante' pot haver-hi més punts en joc. Guanya la partida la parella que aconsegueix arribar o superar a la meitat més un dels punts en joc. En el cas que una parella no faça cap basa ("fer-los capot"), se li afegiran 100 punts a l'altra parella; en aquest cas, no es comptabilitzaran les 10 de "últimes" per a la parella que ha fet totes les bases. En cas que hi haguera CAPOT el cante se li sumaria a la parella que ho troba cantat (encara que li hagen fet CAPOT).
2. El repartiment: Es reparteixen cinc cartes a cada jugador en sentit contrari a les agulles del rellotge i se situa una boca amunt en el centre de la taula. El pal d'aquesta carta marca el triomf "de primeres". De manera ordenada i començant pel jugador immediatament a la dreta del qual ha repartit (a



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

18

aquest jugador se'n diu mà) s'indica si s'accepten o no eixe pal com a triomf. Per a acceptar el pal es dirà "vaig", per a rebutjar-lo, "no vaig". Si tots els jugadors rebutgen prendre eixe pal com a triomf, es repetirà el procés "de segones". En aquesta segona volta el jugador que decideix "anar" proposa el pal que serà triomf. El jugador que "va" es queda amb la carta que s'ha col·locat sobre la taula i es repartiran seguint l'ordre inicial dues cartes al jugador que "ha anat" i tres a la resta. La parella que "va" assumeix la responsabilitat de guanyar la partida i en cas de no aconseguir-ho (el que es diu "estar posats") tots els punts en joc passaran a l'altra parella.

3. La dinàmica: La partida té huit bases. La primera basa la iniciarà el jugador que és mà tirant una carta. La resta haurà de tirar una carta seguint el sentit contrari a les agulles del rellotge. Sempre és obligatori seguir el pal de la carta que inicia la basa. Quan el pal és triomf no sols és obligat seguir-lo, sinó que també és obligatori, si es pot, jugar una carta que supere a les que estan sobre la taula. Si no es posseeix carta del pal (i el pal no és triomf) s'ha de tirar una carta del pal de triomf (el que es diu "fallar"). En el cas anterior i quan la mà l'estiga guanyant l'altre membre de la parella, es pot tirar una carta que no siga del pal de triomf.

En qualsevol circumstància que s'haja de tirar triomf i un jugador no posseeix carta d'aquest pal, es pot tirar una carta de qualsevol altre pal. El jugador que haja guanyat la basa anterior, haurà d'iniciar la següent.

4. La parella que abans arribe a 1.000 punts guanyarà la partida, necessitant guanyar 3 partides per a emportar-se el joc.

REGLAMENT DEL TRUC

Valor de les cartes i els senyals

Les cartes més importants tenen nom específic i senyal propi. A València la varietat més estesa és la que es juga amb 22 cartes (els 7, 6, 5, 4, 3 i els asos d'espases i bastos, si bé en zones com la Safor es juga amb els dotze i els altres dos asos, l'anomenat "True Negre") i 4 jugadors, l'ordre d'importància dels quals per a jugar-se els punts al "true" és el següent:



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

CARTA		SENYAL
	As d'espases (<i>La Majar</i>)	Alçar les celles
	As de bastos (<i>El Basto</i>)	Guiñar ojo
	Siete de espadas (<i>La Manilla</i>)	Córrer la boca cap a la dreta
	Set d'ors (<i>També Manilla</i>)	Córrer la boca cap a l'esquerra
	Set de copes i de bastos (Sets roïns o falsos)	Sense senyals
	Els tres	Mossegar-se el llavi
	Els dos	Un bes
	Uns falsos	Badall ràpid
	33 d'envit	Unflar les galtes
	32 d'envit	Pujar un muscle
	Cartes roïnes o poc envit (Cec)	Es tanquen els dos ulls



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Desenvolupament del joc

1. En el truc, hi ha dos maneres de jugar-se els punts: a l'envit i/o al truc (true).
2. Per a l'envit s'han de tindre 2 cartes del mateix pal (si hi ha tres del mateix pal només es compten les dos majors), se suma el seu valor i se li afig vint. En el cas de tindre una carta de cada pal, s'usa la de valor més alt (per exemple, un 7 de bastos seria 7 d'envit, si no tens més bastos). Si es té una carta del mateix pal, però alguna d'elles o ambdues són figures (10, 11 o 12), no se suma el valor de la carta sinó 0 (per exemple, $5 + 11 + 20 = 25$). El màxim que es pot tindre és 33 ($6 + 7 + 20$) i el mínim 0, tenint tres cartes de figures.
3. Per a començar a jugar es reparteixen 3 cartes a cada jugador, si una de les cartes es volteja mentre es reparteixen, el jugador que és mà d'eixa jugada és el que decidirà si es continua repartint els naips faltes, en cas contrari el que estava donant perdrà 2 punts i passarà la mà (en cap cas es canviarà el naip que genere el mal don) també perdrà 2 punts aquell que done més o menys de 3 naips per jugador. Una vegada tenen totes les seues cartes, se li fan els senyals al company, es juga la primera ronda atesos els valors de les cartes. L'envit li ho han de jugar els segons jugadors per a aprofitar possibles voltes, si no li ho juga ningú, eixos punts no compten per a ningú. No es pot trucar abans de finalitzar la ronda d'envits, en cas contrari s'haurà de passar en espera de si algun altre jugador desitja envidar.
4. La parella que guanya la primera ronda comença la segona i el que guanya la segona comença la tercera, sempre el jugador que ha guanyat dels 2. En el cas que es emparden (empat) la primera mà (es diu empardar quan tots dos jugadors juguen la mateixa carta amb el mateix valor i cap d'elles decideix la ronda Ex. tres de bastos i tres de copes, dues d'espases i dues de copes, onze d'ors i onze de bastos, etc.) es decidirà per qui jugue la carta major en valor del truc en la segona mà, si es torna a produir una empardada guanyara qui tinga la carta de major valor del truc, si es produeix la tercera empardada guanyara el jugador que és mà del joc.
5. Els punts del truc es poden jugar en qualsevol moment de la partida. Si una parella vol jugar-li'ls, diu en veu alta "truc!", si l'altra parella creu que podrà guanyar dues de les tres rondes, pot acceptar l'aposta i contesta "vull" o "ho veig". Es pot continuar pujant l'aposta amb les exclamacions: "replique" ("retruc"), "val quatre" ("quatre val") o "joc fora" ("joc fora") amb la qual es



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

guanya el joc. També està l'"envide", sumant dues cartes del mateix pal, atorgant dos punts al guanyador; "falta envide" igual que "l'envide", però en lloc de dos punts, sumes el que li falta a l'altre per a guanyar.

Valors de les jugades

1. L'envit (envit): Pot ser acceptat, pujat o no. Si és acceptat, es juga i s'emporta els punts el guanyador; si no s'accepta, el que va apostar s'emporta cert puntaje.

Jugada	Punts per al guanyador (en cas que l'oponent veja l'aposta)	Punts per a l'apostador (en cas que l'oponent no veja l'aposta)
Envido (envit)	2 pedres	1 pedra
Vuelvo (torne)	4 pedres	2 pedres
Envido (envit)	N pedres	Pedres acumulades en l'envit
Envit fins a igualar	Es juga la diferència de pedres entre els jugadors sempre que aquestes no superen les que falten	-
La falta	La quantitat de pedres que li falten a l'oponent per a acabar el llit	1 pedra

On *N* és tantes pedres com vulga l'apostador, sempre que aquestes no excedisquen a les que li falte al que vaja guanyant. Si es desestima l'aposta es perden les pedres acumulades a la mà d'envit.

2. El truc: Els passos es poden saltar en l'envit tirant la falta directament. Depenent del nombre de passos serà el nombre de pedres, en cas de no anar la parella que no va perd el nombre de pedres equivalent a l'última aposta acceptada. Tirant la falta directament, sinó te la veuen t'emportes una pedra.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

En cas d'un final apurat sempre valdran més els punts obtinguts en l'envit que en el truc. Pel que, faltant 1 pedra per a cada parella, guanyarà qui aconseguisca l'envit, encara que perda la ronda del truc.

Jugada	Punts per al guanyador (en cas que l'oponent veja l'aposta)	Punts per a l'apostador (en cas que l'oponent no veja l'aposta)
Truc	2 pedres	1 pedra
Retruc	3 pedres	2 pedres
Val quatre	4 pedres	3 pedres
Joc fora	El llit se juga la partida	4 pedres

22

Variants de les regles

1. És totalment il·legal fer senyals falsos per a distraure el contrari o inventar-se nous senyals que no són els estàndards.

Així i tot, la paraula "truc" ve de trucar-se les cartes i de mentir, aquest és un joc de mentiders i amants del negoci brut. Mentre no enganyes amb els senyals, pots mentir tot el que vulgues i marejar, al contrari, de fet, eixa és la clau, intentar aconseguir que la parella contrària crega alguna cosa de la quantitat de mentides que es diuen al llarg de la partida.

A més, no és rar que la gent intente fer paranys de tota mena, així que cal estar molt atent.

2. Guanya el joc aquell que arriba a la màxima puntuació de 30 punts, o més, finalitzada l'última mà. Si tots dos jugadors arriben a més de 30 punts després de finalitzada l'última mà, guanyarà aquell que obtinga el major puntaje. En cas d'empat es jugarà una pròxima mà fins que la diferència de punts siga major a 2.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

NORMATIVA DELS ESPORTS

1. Es confeccionaran els calendaris d'acord amb els equips preinscrits.
2. El criteri per a qualsevol sorteig de calendari serà pur en tots els casos, no havent-hi privilegis ni excepcions per als millors classificats en la competició de l'any anterior.
3. Els partits començaran a l'hora prevista en el corresponent calendari. Si transcorreguts 5 minuts del temps acordat no fa acte de presència un equip o els dos, se'ls donarà per perdut el partit.
4. En cas d'haver de desempatar dos o diverses falles en una classificació en qualsevol esport o joc de taula, el criteri serà el següent:
 - a. Nombre de partides guanyades
 - b. Enfrontament directe
 - c. Sets guanyats (només en cas del pàdel)
 - d. Major diferència de punts (a favor)
 - e. Major nombre de punts a favor
 - f. Sorteig
5. Si un equip fa acte de presència en el terreny de joc, sempre que assistisquen més del 50 % dels jugadors/es que hagen d'estar en la pista, i no juga per la causa que fora, se li donarà el partit per perdut, però no se li anotarà falta d'assistència. En el cas contrari, se li anotarà una falta d'assistència en l'esport o l'eliminació en cas d'eliminàtoria única.
6. La competició de tennis serà individual. En frontenis i pàdel, per parelles sent necessària la presència dels dos jugadors/es per a iniciar la partida.
7. En les competicions que una falla haja de jugar diverses partides (siguen o no el mateix dia) podran canviar-se els participants. Però aquest canvi de participants mai es podrà realitzar durant el transcurs d'una mateixa partida.
8. Estant censats com a fallers es pot participar en l'esport d'una falla que no siga la seua. És a dir, que es pot integrar en un equip de participació esportiva d'una altra falla sempre que la seua falla no participe en aquest esport i/o no estiga eliminada d'aquest.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

24

- a. En els esports de fins a 5 jugadors de camp (voleibol platja, bàsquet 3x3 mixt i femení, handbol platja, futbol sala...)
 - Les falles amb un cens entre 0 i 150 no tindran límit per a jugar amb fallers provinents d'altres falles que no participen en el campionat.
 - Les falles amb un cens entre 150 i 250 solament podran jugar amb 2 fallers provinents d'altres falles que no participen en el campionat.
 - Les falles amb un cens de 250 o superior solament podran jugar amb 1 faller provinent d'una altra falla que no participe en el campionat.
 - b. En esports de més de 5 jugadors de camp (fútbol 7 mixt i femení, handbol...)
 - Les falles amb un cens entre 0 i 150 no tindran límit per a jugar amb fallers provinents d'altres falles que no participen en el campionat.
 - Les falles amb un cens entre 150 i 250 solament podran jugar amb 3 fallers provinents d'altres falles que no participen en el campionat.
 - Les falles amb un cens de 250 o superior solament podran jugar amb 2 fallers provinents d'una altra falla que no participe en el campionat.
 - c. Les falles sancionades no podran ajuntar-se amb una altra falla per a jugar el campionat en el qual estan sancionats.
 - d. Els esports infantils queden exclosos d'aquesta norma.
9. Per als partits per equips serà necessari que hi haja un representant de la falla que farà de delegat de l'equip, tenint la responsabilitat que els jugadors/es es comporten amb el degut respecte i, en cas contrari, l'encarregat de substituir-los del terreny de joc.
10. Es considerarà que el faller està censat en la falla quan en el moment d'iniciar-se la competició es trobe censat. Es determinarà la seua situació mitjançant el cens actualitzat que portarà el delegat o delegada de la FJFS. En tot moment de la competició, i sempre abans de començar el partit, qualsevol falla podrà sol·licitar la revisió del cens d'un faller.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

11. S'establiran en reunió d'Esports uns terminis per a altes i baixes de fallers i falleres en el cens que tramitarà la Secretaria General de la FJFS. Fora dels terminis establits per la mateixa per als censos oficials, i només a l'efecte de poder participar en les activitats que realitza la delegació d'Esports. S'haurà de comunicar als responsables de la delegació d'Esports les altes i les baixes realitzades per a la seua comprovació.

25

ESPORT FEMENÍ

1. La participació en les disciplines esportives exclusivament femenines estarà limitada la participació solament a dones en el cens adult de les seues respectives comissions falleres, podran inscriure's només persones a partir de 14 anys.
2. En els esports que no siguen específics femenins, les dones podran participar de manera mixta amb els homes no sent exclouent la seua participació en els esports femenins.
3. S'aplicaran a les disciplines femenines, el reglament de joc oficial corresponent a aquest esport.
4. S'adoptarà el mateix sistema de puntuació utilitzat en la resta de les disciplines esportives mixtes actualment reconegudes per Federació Junta Fallera de Sagunt. La inscripció en disciplines esportives exclusivament femenines estarà condicionada a l'existència d'un número mínim de solament dones segons la disciplina.

En cas de no disposar del mínim de dones exigides per a poder participar en aquesta modalitat, la comissió no podrà formalitzar la inscripció, aplicant-se el mateix criteri que en les disciplines mixtes on s'exigeix un nombre mínim de jugadors, depenent del que la modalitat requereisca.

En el cas que una comissió fallera no aconseguisca el número mínim requerit per a la participació i, com a conseqüència, sollicita la seua incorporació de jugadores a una comissió fallera ja inscrita, s'estableix que el punt de participació i els punts corresponents a la classificació final (en cas d'aconseguir primer, segon o tercer lloc) seran adjudicats únicament a la comissió fallera que figure oficialment com inscrita.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

FALTES EN ELS ESPORTS

1. La no assistència al joc significa una falta.
2. La no assistència de la persona que ha d'arbitrar el partit significarà una falta a la seua falla en aquest esport, i la consegüent eliminació de la falla.
3. El jugador que acumule tres targetes grogues serà sancionat amb la suspensió d'un partit. Aquest partit serà el següent a jugar-se.
4. Quan a un jugador li trauen dos targetes en un partit comporta la seua expulsió del mateix i no podrà jugar la següent jornada.
5. Quan a un jugador se li mostre una targeta roja durant el partit significarà la seua expulsió immediata i no jugar el següent.
6. La gravetat de les possibles incidències ocorregudes en els partits seran estudiades i valorades en la Junta de Delegats, que serà l'encarregada de decidir les possibles sancions.
7. Una falla serà eliminada del campionat en el qual estiga participant si en aquest esport té jugadors que no estan censats com a fallers.

26

REGLAMENT DEL BÀSQUET 3x3

Les competicions esportives de bàsquet 3x3 es regiran basant-se en el reglament oficial de la Federació Espanyola de Bàsquet (FEB).

Més concretament, la modalitat es fonamenta en l'apartat de Reglament, 3x3 Regles del joc mostrat en les pàgines 10-12 del següent document: [https://www.feb.es/documentos/enlaces/\[6542\]BBCC%20CE%20Clubes%203X3%20U17%202024-2025%20-%20Limpio.pdf](https://www.feb.es/documentos/enlaces/[6542]BBCC%20CE%20Clubes%203X3%20U17%202024-2025%20-%20Limpio.pdf).

Diferències amb el bàsquet

Es tracta d'un esport simplificat derivat del bàsquet. Bàsicament, contempla les mateixes regles, encara que s'han reduït les formalitats respecte al que es pot i el que no es pot fer. Per la seua menor duració i simplicitat, a més de per la no necessitat d'àrbitre, es practica en col·legis i campionats informals. Les principals diferències són:



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

- Camp: només s'utilitza la meitat i una sola cistella. D'altra banda, les mesures són les mateixes.
- Puntuació: cada encistellada val un sol punt. Si s'encistella des de darrere de la línia de triples, l'encistellada val doble. El primer equip que arribe als 21 punts es converteix en el guanyador del partit.

27

REGLAMENT DEL FUTBOL-7

Les competicions esportives de futbol 7 es regiran basant-se en el reglament oficial de la Real Federació Espanyola de Futbol (RFEF).

El següent document explica la diferència existent entre el reglament de Futbol 11 i Futbol 7:

<https://rfef.es/sites/default/files/u81/normas%20Reguladoras%20de%20F%C3%BAtbol-7.pdf>.

REGLAMENT DE L'HANDBOL PLATJA

Les competicions esportives d'handbol platja es regiran basant-se en el reglament oficial de la Real Federació Espanyola d'Handbol (RFEBM), la normativa es pot visualitzar a través de l'enllaç: <https://www.rfebm.com/download/779/estatutos-y-reglamentos/46370/reglas-de-juego-de-bm-playa-edicion-2016.pdf>.

REGLAMENT DEL FRONTENIS

Modalitat de joc: Bola lenta

1. Les partides seran arbitrades per un membre de l'equip guanyador de la partida anterior. Per a la primera partida, l'organització decidirà com assignar l'àrbitre d'aquesta partida. L'àrbitre emplenarà l'acta de la partida i portarà el control dels punts i el temps de joc.
2. El servei se sortejarà a cara o creu per l'àrbitre de la partida.
3. La modalitat de joc triada és al millor de 3 sets, és a dir que l'equip que guanye dos sets guanyarà la partida.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

4. Les puntuacions dels dos primers sets seran a 15 punts. El primer equip que aconseguisca anotar 15 punts guanya el set i no és necessari guanyar per una diferència de 2 punts.
5. Cada set tindrà una duració de 20 minutos. Transcorregut eixe temps, guanyarà l'equip que vaja per davant en puntuació i, en cas d'empat a punts, es continuarà jugant eixe punt fins que acabe, donant per vencedor del set l'equip que guanye eixe punt.
6. En cas d'empat a sets, es disputarà un tercer set per a desempatar a 20 minuts igual, però a 10 punts, de manera idèntica que els dos sets anteriors.
7. Durant el joc de cada set es podrà sol·licitar un minut de temps mort per part de cada equip, a temps aturat del joc.

28

REGLAMENT DEL VOLEIBOL PLATJA

1. Es realitzarà en un camp amb les dimensions de 16x8 metres (llarg x ample).
2. Es jugarà al millor de 3 sets. Els dos primers seran fins a 21 punts. En cas d'empat a sets 1-1, es jugarà el tercer set a 15 punts.
3. Entre set i set es farà un canvi de camp. I, si s'arriba al tercer set, cada 5 punts es canviarà de camp.
4. Abans de començar la partida es jugarà un punt per a determinar qui trau primer. L'equip que guanye començarà el partit.
5. Es podrà fer un màxim de 3 tocs per equip. Realitzar més dels indicats significarà punt per a l'equip rival.
6. En cap cas es pot tocar la xarxa. En el cas de tocar-la tant per a bloquejar un atac com per a atacar serà punt per a l'equip contrari.
7. El servei es podrà retornar directament al camp contrari, sempre que no es considere bloqueig.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

8. Els mateixos jugadors seran els àrbitres de les seues partides, i per això s'ha de demostrar el joc net dels i les participants i arribant a un consens en les jugades polèmiques. Si no hi ha consens, es repetirà el punt.
9. Abans de començar la partida un capità de cada equip serà l'encarregat de portar la puntuació de la partida.
10. No hi ha mitjanes en els serveis. Encara que toque la xarxa, i segons on entre, serà punt per a l'equip que trau o per al rival. Els serveis sempre es realitzaran des de fora de la línia de 16 metres.
11. El nombre de jugadors per equip serà d'un mínim de 2 jugadors i un màxim de 4 en el camp.

29

REGLAMENT DEL FUTBOL SALA

És imprescindible participar amb un calçat apte per a jugar en pista i no es permet l'opció de calçat multitac.

REGLAMENT DEL PÀDEL

Al final del partit, l'acta haurà de ser revisada i firmada per un participant de cada falla. El resultat que figure en la mateixa serà el que considerarà la delegació d'Esports per a incloure'l en les classificacions.

REGLAMENT DE LES BITLES

1. Cada falla és responsable de verificar la seua puntuació anotada en finalitzar la seua jornada. La delegació d'Esports donarà com a vàlides les puntuacions rebudes pel personal de la pista de bitles.
2. Si una falla ha de jugar en un horari diferent del que ens dona la pista de bitles ha d'avisar a la delegació d'Esports. En cas de jugar en un horari que no li correspon sense avisar la seua puntuació no es considerarà.
3. En cas de no comptabilitzar bé els punts en una jugada, és obligació de la falla participant contactar amb el personal de la pista de bitles per a corregir l'error.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENT DEL FUTBOLÍ

1. No es pot fer una ruleta amb els jugadors ni vaselina amb el porter. En ser el futbolí de 5 davanters, no es permet realitzar passades entre ells.
2. El servici inicial es realitza en la meitat del futbolí. La resta els realitza l'equip que ha rebut el gol des de la línia que preferisca (porter, defensa o mig del camp).

30

REGLAMENT DEL PÒQUER

1. Les taules estan limitades com a màxim a 9 persones.
2. Es jugarà amb una puntuació inicial de 4.000 punts per participant, llevat que no totes les taules tinguen el mateix nombre de participants. Llavors, les taules amb menys participació rebran l'excedent de manera equitativa.
3. Els 4.000 punts es repartiran en fitxes de la següent manera:
 - a. 1 fitxa morada – 1.000 punts
 - b. 2 fitxes negres – 500 punts
 - c. 5 fitxes blaves – 200 punts
 - d. 5 fitxes blanques – 100 punts
 - e. 10 fitxes roges – 50 punts

COLOR	NOMBRE DE FITXES	VALOR DE LA FITXA	VALOR TOTAL
Morat	1	1.000	1.000
Negre	2	500	1.000
Blau	5	200	1.000
Blanc	5	100	500
Roig	10	50	500

4. Es passarà a la segona taula (els jugadors que es classifiquen) amb les fitxes acumulades en la primera partida.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENT DELS DARDS

1. Les falles es dividiran en 3 grups i jugaran en mode lliga segons el calendari sortejat.
2. Es classificaran per al GRUP FINAL els 2 primers classificats de cada grup i els 2 millors tercers. S'enfrontaran a mode eliminatòries.
3. En la fase de grups es jugaran 2 partides en cada enfrontament en la modalitat de 301 Màster Out.
4. S'atorgarà un punt a cada partida guanyada i, a més, el guanyador s'apuntarà a favor els punts que haja deixat al contrari en la partida.
5. Les semifinals es jugaran al millor de 3 partides. La modalida de les partides serà:
 - a. 1a partida: 501 Màster Out. Diana 50/50
 - b. 2a partida: Criquet
 - c. 3a partida (en cas d'empat): el guanyador de la primera partida triarà la modalitat
6. La final es jugarà al millor de 5 partides. La modalitat de les partides serà:
 - a. 1a partida: 501 Màster Out. Diana 50/50
 - b. 2a partida: Criquet
 - c. 3a partida: 501 Màster Out. Diana 50/50
 - d. 4a Partida: Criquet
 - e. 5a partida (en cas d'empat: el guanyador de la primera partida elegirà la modalitat
7. Si alguna falla no es presenta se li donarà la partida per perduda.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO INTERNO DE JUEGOS DE MESA Y DEPORTES

ÍNDICE

32

REGLAMENTO GENERAL	34
Faltas eliminatorias de los juegos de mesa y deportes.....	36
NORMATIVA DE LOS JUEGOS DE MESA.....	37
Puntuación de los juegos de mesa	40
Acciones en caso de no asistencia.....	40
Reglamento del parchís.....	41
Jugadores y elementos del juego.....	41
Objetivo del juego	42
Reglamento del juego.....	42
Puentes o barreras.....	43
Meta	44
Reglamento del dominó.....	45
Reglamento del guiñote.....	46
Fase libre	46
Fase de arrastre.....	46
Cánticos	47
Mano de vuelta	47
Recuento de los tantos.....	47
Reglamento del bolot	48
Orden de las cartas	48
Los cantes.....	48
El juego	48
Reglamento del truc	49
Valor de las cartas y de las señas	51
Desarrollo del juego	52



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Valores de las jugadas.....	53
Variantes de las reglas	54
NORMATIVA DE LOS DEPORTES	55
Deporte femenino	57
Faltas en los deportes	58
Reglamento del baloncesto 3x3	59
Diferencias con el baloncesto.....	59
Reglamento del fútbol 7.....	59
Reglamento del balonmano playa	59
Reglamento del frontenis.....	60
Reglamento del vóley playa	60
Reglamento del fútbol sala	61
Reglamento del pádel.....	61
Reglamento de los bolos	62
Reglamento del fútbolín	62
Reglamento del póquer	62
Reglamento de los dardos	63



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO GENERAL

1. Todas las fallas delegarán un fallero/a para que este/a represente su falla en las reuniones que esta delegación organiza para los juegos de mesa y deportes.
2. En el caso de no poder asistir el/la representante de la falla a la reunión, esta podrá delegar otra persona de su misma falla, que tendrá voz y voto en las reuniones de delegados/as como tiene el titular.
3. En las reuniones de delegados, cuando uno/a de estos haga una propuesta 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/as presentes en el momento de la votación.
4. En el caso de empate en cualquier votación, el delegado de la Federació Junta Fallera de Sagunt (FJFS) ejercerá el voto de calidad declinando la votación en un sentido u otro.
5. En aquellos juegos donde sea necesaria la presencia de una persona para que actúe de árbitro, las fallas tendrán asignadas una o más personas cualificadas para esta finalidad.
6. En las reuniones de delegados se notificará la falla que tiene que arbitrar el encuentro. La falla nombrada enviará su representante para el cometido. Si no tuviera personas cualificadas, estará obligada a buscarlas, incluso entre árbitros federados.
7. El límite de actividades que realizará la delegación de Deportes de la FJFS será de 26, incluyendo deportes y juegos de mesa, no pudiéndose incluir más juegos una vez presentada la hoja de participación en el inicio del ejercicio. Así mismo, para que un juego pueda ser incluido dentro de los juegos de mesa y deportes, tendrá que ser presentado, como mínimo, por 4 fallas.
8. En el caso de que una falla sea baja una vez confeccionado el calendario y antes de iniciarse la competición, el calendario no sufrirá ninguna modificación y a la falla que le toque jugar con la que ha sido baja se tomará



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

esta jornada como descanso y el calendario de competición seguirá su curso.

9. En los juegos de participación, a partir de que se cierre el calendario la falla que no se presente le constará como un juego eliminado y, además, se la 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, a pesar de que todavía no hayan iniciado, esta falla quedará eliminada de toda competición que sea organizada por esta delegación para el año en curso y se le retirarán todos los premios ya obtenidos.
11. La confirmación en la participación en un deporte o juego de mesa se dará como confirmada si no se ha renunciado el día anterior al sorteo (comunicación por correo electrónico o por el grupo de *WhatsApp*). Solo se permitirá renunciar el mismo día del sorteo en dos ocasiones por falla, a partir de la tercera implicará sanción en los deportes afectados (misma sanción que si abandona después del sorteo).
12. En caso de cualquier contradicción meteorológica o causa adversa, la FJFS podrá suspender el deporte o la jornada, aplazándose a otra fecha si se está completamente seguro de su cancelación. Cuando la FJFS considere que sí que se puede jugar los delegados y delegadas de las comisiones decidirán si jugar este deporte en esta jornada mediante votación, suspendiéndose solo si están de acuerdo por unanimidad. En caso contrario, tendrá que jugarse. Y, al contrario, en caso de que se negara a jugar por cualquier motivo, quedaría como partida/jornada perdida sin sanción.
13. En los deportes donde no exista la participación infantil específica, los falleros/as infantiles de las comisiones de la FJFS podrán participar en los deportes de adultos siempre y cuando haya una autorización firmada por parte del padre, la madre, o el tutor legal del mismo.
14. En los deportes que sean para los infantiles, solo podrán participar los falleros/as censados como infantiles de las comisiones de la FJFS.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

15. Antes de comenzar cualquier enfrentamiento entre fallas, sin distinción de la modalidad, las fallas implicadas podrán acordar modificar la normativa que se aplica durante el transcurso de la partida o el partido a través de su delegado/a o representante designado.
16. Las actas de los juegos de mesa se deben entregar antes de la próxima reunión de mesa de Deportes que haya inmediatamente después de la jornada de juegos de mesa.
17. Las puntuaciones de los juegos de mesa y deportes son las siguientes: 6 puntos para el primer clasificado, 4 puntos para el segundo clasificado, 3 puntos para el tercer clasificado, 2 puntos para el cuarto clasificado y 1 punto para el resto de participantes.

36

FALTAS ELIMINATORIAS DE LOS JUEGOS DE MESA Y DEPORTES

1. Tres faltas consecutivas o alternas eliminarán la falla del juego donde las ha cometido.
2. La falla que quede eliminada en un juego de mesa o deporte por falta de asistencia no podrá participar en ese mismo juego o deporte en el ejercicio siguiente.
3. 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 motivo, esta quedará eliminada de toda participación en los juegos de mesa y deportes que organiza esta delegación y, el año siguiente, no podrá participar en esos juegos.
4. Cinco faltas consecutivas o alternas de un delegado o delegada (a las reuniones) equivale a ser eliminada la falla que representa de todos los juegos de mesa y deportes del año en curso y el siguiente. También se considerará como falta de asistencia cuando no se presenten las actas en la forma antes mencionada.

También se considerará como falta de asistencia cuando no se presente el acta una vez pasada la fecha mencionada; cada reunión que se tarde en enviar el acta contará como una falta más.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Se considerará falta de asistencia de un delegado o delegada la llegada a la reunión con un retraso superior a 15 minutos en 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.

5. Aunque estén finalizados los juegos de mesa y deportes, si las reuniones de delegados continúan celebrándose, continuarán aplicándose las faltas de delegados a quienes no acudan.
6. A la falla que su delegado haya cometido tres faltas de asistencia a las reuniones de delegados, aunque los juegos de mesa y deportes hayan finalizado, se les retirarán los premios obtenidos.
7. Si a una falla, por la causa que fuera, se le retira algún premio, este pasará al siguiente clasificado.
8. En caso de cometer una agresión durante el desarrollo de los juegos o los deportes, la falla agresora quedará eliminada automáticamente de todos los juegos de mesa y los deportes que organice la FJFS en este curso y el año siguiente, impidiendo la participación en ese juego.
9. En caso de ser la primera sanción, la persona será sancionada durante el ejercicio en curso y dos ejercicios más en la participación de todos los deportes de la FJFS. Y, en caso de ser reincidente después de cumplir esta sanción, será sancionado para toda la vida.

37

NORMATIVA DE LOS JUEGOS DE MESA

1. El/la delegado/a tendrá que estar presente en los juegos de mesa cuando estos se realizan en su casal. En caso de no poder asistir, su falla asumirá la responsabilidad mandando a otra persona en su lugar. El/la delegado/a tendrá que hacer acta firmada de la competición y entregarla al delegado de la FJFS en los plazos convenidos.
2. Cuando un casal no abra las puertas porque se celebran 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/a.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

3. Todos los juegos de mesa empezarán a las 19:30 horas en el casal correspondiente y en los días que figuran en el calendario. Se dará un margen de espera de 15 minutos. Una vez transcurridos, se declarará ganador de la partida al equipo presentado y como perdedor al no presentado o que se presente fuera del plazo señalado.
4. Cuando un equipo esté presente en la hora señalada y el equipo rival se presente fuera del horario marcado, se podrá disputar la partida solo si los dos equipos llegan a un acuerdo y este se comunica a la persona encargada de anotar los resultados y las incidencias. Todos los acuerdos entre fallas se anotarán antes del inicio de la partida para evitar confusiones. 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 se jugarán al mejor de tres partidas, es decir, que ganará el primer equipo en ganar dos partidas. El equipo ganador se puntuará con 2 puntos y el perdedor con 1. El equipo que no se presente (o que no sean los necesarios para jugar) recibirá 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 juegan las partidas, pero esta no juega su correspondiente partida se la 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 la semana cultural, teniendo que informar previamente en 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.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

10. Si a la reunió de delegados no se llevan los resultados de las partidas aplazadas porque no se han jugado se dará por perdida la partida a la falla que pidió el aplazamiento.
11. En el supuesto 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 el campeón y el subcampeón. Así mismo, los segundos clasificados de cada grupo se enfrentarán para decidir el tercer lugar. En caso de existir tres grupos, los primeros de cada uno se enfrentarán entre ellos para decidir la clasificación final.
12. 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.
13. En el supuesto 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.
14. En las actas donde se anotan los resultados y las incidencias se indicarán los nombres, los apellidos y el DNI de las personas participantes, así como las posibles incidencias y el resultado final de las partidas.
15. El acto de inauguración de los juegos de mesa se realizará en el casal de la falla de la Fallera Mayor Infantil de la FJFS, mientras que la clausura tendrá lugar en el casal de la falla de la Fallera Mayor de la FJFS. Las fechas de estos actos se presentarán en la reunión de delegados/as de Deportes.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

PUNTUACIÓ DE LOS JUEGOS DE MESA

JUEGOS DE MESA	PUNTUACIÓ
Parchís	El primero que lleve todas las fichas a la meta
Dominó	151 puntos
Guiñote	Cada coto será de 3 puntos y, para ganar, 3 cotos
Bolot	1.000 puntos/partida. Ganar 3 partidas
Truc	30 puntos

40

ACCIONES EN CASO DE NO ASISTENCIA

1. 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.
2. 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 las dos fallas.
3. La no entrega de las actas de resultados e incidencias en la siguiente reunión de delegados será causa de falta para el delegado.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

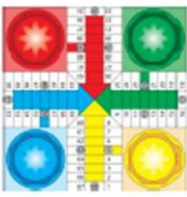
REGLAMENTO DEL PARCHÍS

Jugadores y elementos del juego

1. El parchís es un juego donde se pueden jugar de dos a cuatro jugadores. No obstante, para disputar las partidas de la competición de parchís de la 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.
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, llamadas “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”.

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.

			
TABLERO DE PARCHÍS	FICHAS DE PARCHÍS	CUBILETES PARA DADO	DADO



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Objetivo del juego

Ser el primero en mover todas las fichas de tu respectivo color asignado alrededor del tablero y llevar todas ellas a su “meta”.

Reglamento del juego

42

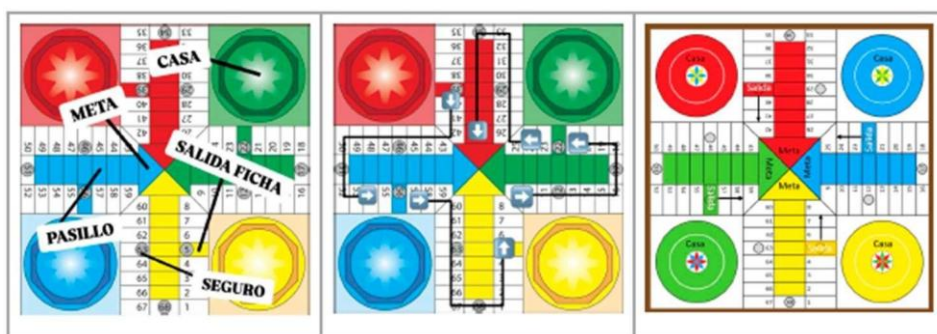
1. Cada jugador comienza dejando las cuatro fichas en la “casa” correspondiente de su color. A continuación, tiran el dado cada uno de los jugadores para determinar quién comienza a jugar. El jugador con la tirada mayor será el que inicie el juego. Los turnos seguirán el sentido contrario al de las agujas del reloj.
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. 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”).
4. Si un jugador tiene más de una ficha en juego, deberá decidir cuál mueve.
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 esta esté en las casillas de su color que forman el camino de entrada a “meta” o en la propia “meta”.
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).



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

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

43



Puentes o barreras

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).



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

- 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/ BSRREARA	FICHAS DE DISTINTO COLOR EN UN SEGURO HACIENDO UN PUENTE/ BARRERA

Meta

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.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DEL DOMINÓ

1. Participan 2 parejas de jugadores, situados alternativamente.
2. Cada jugador utiliza 7 fichas, se reparten las 28 fichas del juego.
3. La primera ronda de cada partida se sale con el 6 doble.
4. El turno de salida pasa al siguiente jugador en cada mano.
5. Se puede abrir con cualquier doble. En caso de no tener ninguno, con cualquier ficha.
6. La pareja del jugador que coloca todas sus fichas obtiene la suma de los puntos de todas las fichas sin colocar del rival.
7. En caso de cierre, gana la mano la pareja cuya suma de puntos sea inferior, y obtiene el total de los puntos.
8. Las partidas se disputan a 151 puntos.
9. El enfrentamiento se disputa al mejor de 3 partidas.
10. 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.
11. 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.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DEL GUIÑOTE

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 menores: as, tres, rey, sota, caballo, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

46

Fase libre

1. 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.
2. En esta fase los jugadores pueden jugar cualquier carta de su mano, la que ellos quieran.
3. La fase se prolonga durante las 4 primeras bazas en caso de jugar por parejas, y 14 bazas en las partidas individuales.
4. 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:

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



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Cánticos

1. Los jugadores pueden cantar las 40 o cantar las 20 inmediatamente después de lograr una baza, hasta empezar la baza siguiente.
2. En caso de cantar las 20 durante la fase de arrastre, no se indica el palo al que corresponde el cántico.
3. En el guiñote se canta con el rey y la sota.

47

Mano de vuelta

1. 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.
2. 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.
3. 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) y caballo (2). Las demás cartas (7, 6, 5, 4, 2) no tienen valor.

1. Además, se suman los cánticos y las 10 de últimas.
2. Una vez contados los tantos, para decidir quién vence la mano (un punto) se procede del siguiente modo:
 - a. Gana el jugador o pareja que supera los 100 tantos
 - b. Si ambos superan los 100 tantos y uno de ellos no llega a 30 tantos mediante las cartas (sin cánticos), gana el rival



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

- c. Si ambos superan los 100 y ambos llegan 30 tantos mediante las cartas, gana quien se ha llevado la última baza
 - d. Si ambos han quedado por debajo de 100 tantos, se juega una mano de vuelta
3. Cuando un jugador o pareja gana 3 puntos consigue 1 coto. La partida se disputa al mejor de 3 cotos.

48

REGLAMENTO 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 1.000 o 1.500) acumulándolos en las distintas partidas. Gana el juego la pareja que antes llega a esta cantidad.

Orden de las cartas

1. El palo de triunfo de menor a mayor: siete, ocho, caballo, rey, tres, as, nueve (se llama catorce), cota (se le llama valet).
2. Los otros palos de menor a mayor: siete, ocho, nueve, sota, caballo, rey, tres y as.

Palo de Triunfo: valet (sota) (20 puntos), catorce (nueve) (14 puntos), as (11 puntos), tres (10 puntos), rey (4 puntos) y caballo (3 puntos).

Los otros palos: as (11 puntos), tres (10 puntos), rey (4 puntos), caballo (tres puntos), sota (dos puntos).

Los cantes

1. 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.
2. Cantes con cartas del mismo palo:



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

49

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: 1º - gana la tercera que alcanza un valor más alto dentro de la secuencia anterior; 2º - gana la tercera del palo de triunfo; 3º - 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.

3. Cantes con cartas del mismo palo:

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.

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. El cante de 100 en figuras ira por delante del cante 100 de escalera.

Ciento cincuenta: Se canta 150 cuando un jugador posee los cuatro nueves.

Doscientos: Se canta 200 cuando un jugador posee las cuatro sotas.

El juego

1. 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



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

50

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).

2. 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.
3. 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.

4. La pareja que antes llegue a 1.000 puntos ganará la partida, necesitando ganar 3 partidas para llevarse el juego.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DEL TRUC

Valor de las cartas y las señas

Las cartas más importantes tienen nombre específico y seña propia. En Valencia la variedad más extendida es la que se juega con 22 cartas (los 7, 6, 5, 4, 3 y los ases de espadas y bastos, si bien en zonas como La Safor se juega con los doces y los otros dos ases, el llamado "True Negre") y 4 jugadores, cuyo orden de importancia para jugarse los puntos al "true" es el siguiente:

51

CARTA		SEÑA
	As de espadas (<i>La Majar</i>)	Levantar las cejas
	As de bastos (<i>El Basto</i>)	Guiñar ojo
	Siete de espadas (<i>La Manilla</i>)	Correr la boca hacia la derecha
	Siete de oros (<i>También Manilla</i>)	Correr la boca hacia la izquierda
	Siete de copas y de bastos (<i>Sietes malos o falsos</i>)	Sin señas
	Los tres	Morderse el labio
	Los dos	Un beso
	Unos falsos	Bostezo rápido
	33 de envite	Inflar mofletes



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

	32 de envite	Subir un hombro
	Mal cartas o poco envite (Ciego)	Se cierran los dos ojos

Desarrollo del juego

52

1. En el "truc", hay dos formas de jugarse los puntos: al envido (envit) y/o al truco (true).
2. Para el envite se han de tener 2 cartas del mismo palo (si hay tres del mismo palo solo se cuentan las dos mayores), se suma su valor y se le añade veinte. En el caso de tener una carta de cada palo, se usa la de valor más alto (por ejemplo, un 7 de bastos sería 7 de envite, si no tienes más bastos). Si se tiene una carta del mismo palo, pero alguna de ellas o ambas son figuras (10, 11 o 12), no se suma el valor de la carta sino 0 (por ejemplo, $5 + 11 + 20 = 25$). El máximo que se puede tener es 33 ($6 + 7 + 20$) y el mínimo 0, teniendo tres cartas de figuras.
3. Para empezar a jugar se reparten 3 cartas a cada jugador, si una de las cartas se voltea mientras se reparten, el jugador que es mano de esa jugada es el que decidirá si se continúa repartiendo los naipes faltos, en caso contrario el que estaba dando perderá 2 puntos y pasará la mano (en ningún caso se cambiará el naipe que genero el mal don) también perderá 2 puntos aquel que dé más o menos de 3 naipes por jugador. Una vez tienen todas sus cartas, se le hacen las señas al compañero, se juega la primera ronda atendiendo a los valores de las cartas. El envite se lo deben jugar los segundos jugadores para aprovechar posibles vueltas, si no se lo juega nadie, esos puntos no cuentan para nadie. No se puede trucar antes de finalizar la ronda de envites, en caso contrario se deberá pasar en espera de si algún otro jugador desea envidar.
4. La pareja que gana la primera ronda empieza la segunda y el que gana la segunda empieza la tercera, siempre el jugador que ha ganado de los 2. En el caso de que se emparden (empate) la primera mano (se llama empardar cuando ambos jugadores juegan la misma carta con el mismo valor y ninguna de ellas decide la ronda Ej. tres de bastos y tres de copas, dos de espadas y dos de copas, once de oros y once de bastos, etc.) se decidirá por quien juegue la carta mayor en valor del truco en la segunda mano, si se vuelve a producir una empardada ganara quien tenga la carta de mayor valor



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

del truco, si se produce la tercera empardada ganara el jugador que es mano del juego.

- Los puntos del "truc" se pueden jugar en cualquier momento de la partida. Si una pareja quiere jugárselos, dice en voz alta "¡truco!" ("truque"), si la otra pareja cree que va a poder ganar dos de las tres rondas, puede aceptar la apuesta y contesta "quiero" ("vull") o "lo veo". Se puede seguir subiendo la apuesta con las exclamaciones: "retruco" ("retruque"), "vale cuatro" ("quatre val") o "juego fuera" ("jocfora") con la que se gana el juego. También está el "envido", sumando dos cartas del mismo palo, otorgando dos puntos al ganador; "falta envido" igual que el "envido", pero en lugar de dos puntos, sumas lo que le falta al otro para ganar.

53

Valores de las jugadas

- El envite (envit): Puede ser aceptado, subido o no. Si es aceptado, se juega y se lleva los puntos el ganador; si no se acepta, el que apostó se lleva cierto puntaje.

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
Envido (envite)	2 piedras	1 piedra
Vuelvo (torne)	4 piedras	2 piedras
Envido (envite)	N piedras	Piedras acumuladas en el envida
Envido hasta igualar	Se juega la diferencia de piedras entre los jugadores siempre que estas no superen las que faltan	-
La falta	La cantidad de piedras que le faltan al contrario para terminar la cama	1 piedra



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Donde N es tantas piedras como quiera el apostante, siempre que estas no excedan a las que le falte al que vaya ganando. Si se desestima la apuesta se pierden las piedras acumuladas en la mano de envite.

3. El truco "truc": Los pasos se pueden saltar en el envite tirando la falta directamente. Dependiendo del número de pasos será el número de piedras, en caso de no ir la pareja que no va pierde el número de piedras equivalente a la última apuesta aceptada. Tirando la falta directamente, sino te la ven te llevas una piedra.

En caso de un final apurado siempre valdrán más los puntos obtenidos en el envite que en el "truc". Por lo que, a falta de 1 piedra para cada pareja, ganará quien consiga el envite, aunque pierda la ronda del "truc".

Jugada	Puntos para el ganador (en caso de que el rival vea la apuesta)	Puntos para el apostador (en caso de que el rival no vea la apuesta)
Truco (truque)	2 piedras	1 piedra
Retruco (Retruque)	3 piedras	2 piedras
Vale cuatro ("Val quatre")	4 piedras	3 piedras
Juego fuera ("Jocfor")	La cama se juega la partida	4 piedras

Variantes de las reglas

3. Es totalmente ilegal hacer señas falsas para distraer al contrario o inventarse nuevas señas que no son los estándares.

Aun así, la palabra "truc" viene de trucarse las cartas y de mentir, este es un juego de mentirosos y amantes del negocio sucio. Mientras no engañes con las señas, puedes mentir todo lo que quieras y marear, al contrario, de hecho, esa es la clave, intentar conseguir que la pareja contraria crea algo de la cantidad de mentiras que se dicen a lo largo de la partida.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

Además, no es raro que la gente intente hacer trampas de todo tipo, así que hay que estar muy atento.

4. Gana el juego aquel que llega a la máxima puntuación de 30 puntos, o más, finalizada la última mano. Si ambos jugadores llegan a más de 30 puntos luego de finalizada la última mano, ganará aquel que obtenga el mayor puntaje. En caso de empate se jugará una próxima mano hasta que la diferencia de puntos sea mayor a 2.

55

NORMATIVA DE LOS DEPORTES

1. Se confeccionarán los calendarios de acuerdo con 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.
3. Los partidos empezarán en la hora prevista en el correspondiente calendario. Si transcurridos 5 minutos del tiempo acordado no hace acto de presencia un equipo o los dos, 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 será el siguiente:
 - a. Número de partidas ganadas
 - b. Enfrentamiento directo
 - c. Sets ganados (solo en caso del pádel)
 - d. Mayor diferencia de puntos (a favor)
 - e. Mayor número de puntos a favor
 - f. Sorteo
5. Si un equipo hace acto de presencia en el terreno de juego, siempre que asistan más del 50 % de los jugadores/as que tengan que estar en la pista, y no juega por la causa que fuera, se le dará el partido por perdido, pero no se le anotará falta de asistencia. En el caso contrario, se le anotará 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/as para iniciar la partida.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

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.
8. Estando censados como 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 que su falla no participe en este deporte y/o no esté eliminada del mismo.
 - a. En los deportes de hasta 5 jugadores de campo (vóley playa, basket 3x3 mixto y femenino, balonmano playa, fútbol sala...)
 - Las fallas con un censo entre 0 y 150 no tendrán límite para jugar con falleros provenientes de otras fallas que no participen en el campeonato.
 - Las fallas con un censo entre 150 y 250 solamente podrán jugar con 2 falleros provenientes de otras fallas que no participen en el campeonato.
 - Las fallas con un censo de 250 o superior solamente podrán jugar con 1 fallero proveniente de otra falla que no participe en el campeonato.
 - b. En deportes de más de 5 jugadores de campo (fútbol 7 mixto y femenino, balonmano...)
 - Las fallas con un censo entre 0 y 150 no tendrán límite para jugar con falleros provenientes de otras fallas que no participen en el campeonato.
 - Las fallas con un censo entre 150 y 250 solamente podrán jugar con 3 falleros provenientes de otras fallas que no participen en el campeonato.
 - Las fallas con un censo de 250 o superior solamente podrán jugar con 2 falleros proveniente de otra falla que no participe en el campeonato.
 - c. Las fallas sancionadas no podrán juntarse con otra falla para jugar el campeonato en el cual están sancionados.
 - d. Los deportes infantiles quedan excluidos de esta norma.
9. Para los partidos por equipos será necesario que haya un representante de la falla que hará de delegado del equipo, teniendo la responsabilidad que los jugadores/as se comporten con el debido respeto y, en caso contrario, el encargado de sustituirlos del terreno de juego.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

10. Se considerará que el fallero está censado en la falla cuando en el momento de iniciarse la competición se encuentre censado. Se determinará su situación mediante el censo actualizado que llevará el delegado o delegada de la FJFS. En todo momento de la competición, y siempre antes de empezar 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 y falleras en el censo que tramitará la Secretaría General de la FJFS. Fuera de los plazos establecidos por la misma para los censos oficiales, y solo a efectos de poder participar en las actividades que realiza la delegación de Deportes. Se tendrá que comunicar a los responsables de la delegación de Deportes las altas y las bajas realizadas para su comprobación.

57

DEPORTE FEMENINO

1. La no asistencia al juego significa una falta. La participación en las disciplinas deportivas exclusivamente femeninas estará limitada a la participación solamente a mujeres en el censo adulto de sus respectivas comisiones falleras, podrán inscribirse solo personas a partir de 14 años en adelante.
2. En los deportes que no sean específicos femeninos, las mujeres podrán participar de forma mixta con los hombres no siendo excluyente su participación en los deportes femeninos.
3. Se aplicarán a las disciplinas femeninas, el reglamento de juego oficial correspondiente a dicho deporte.
4. 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



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

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.

58

FALTAS EN LOS DEPORTES

1. La no asistencia al juego significa una falta.
2. La no asistencia de la persona que tiene que arbitrar el partido significará una falta a su falla en este deporte, y la consiguiente eliminación de la falla.
3. El jugador que acumule tres tarjetas amarillas será sancionado con la suspensión de un partido. Este partido será el siguiente en jugarse.
4. Cuando a un jugador le sacan dos tarjetas en un partido comporta su expulsión del mismo y no podrá jugar la siguiente jornada.
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 partidos 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 en el que esté participando si en este deporte tiene jugadores que no están censados como falleros.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DEL BALONCESTO 3x3

Las competiciones deportivas de baloncesto 3x3 se regirán basándose en el reglamento oficial de la Federación Española de Baloncesto (FEB).

Más concretamente, la modalidad se fundamenta en el apartado de Reglamento, 3x3 Reglas del juego mostrado en las páginas 10-12 del siguiente documento: [https://www.feb.es/Documentos/Enlaces/\[6542\]BBCC%20CE%20Clubes%203X3%20U17%202024-2025%20-%20Limpio.pdf](https://www.feb.es/Documentos/Enlaces/[6542]BBCC%20CE%20Clubes%203X3%20U17%202024-2025%20-%20Limpio.pdf).

59

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 innecesariedad de árbitro, se practica en colegios y campeonatos informales. Las principales diferencias son:

- Campo: solo se utiliza la mitad y una sola canasta. Por otro lado, las medidas son las mismas.
- Puntuación: cada canasta vale un solo punto. Si se encesta desde atrás de la línea de triples, la canasta vale doble. El primer equipo que llegue a los 21 puntos se convierte en el ganador del partido.

REGLAMENTO DEL FÚTBOL-7

Las competiciones deportivas de futbol 7 se regirán basándose en el reglamento oficial de la Real Federación Española de Futbol (RFEF).

El siguiente documento explica la diferencia existente entre el reglamento de Futbol 11 y Futbol 7: <https://rfef.es/sites/default/files/u81/Normas%20Reguladoras%20de%20F%C3%BAtbol-7.pdf>.

REGLAMENTO DEL BALONMANO PLAYA

Las competiciones deportivas de balonmano playa se regirán basándose en el reglamento oficial de la Real Federación Española de Balonmano (RFEBM), la normativa se puede visualizar a través del enlace: <https://www.rfebm.com/download/779/estatutos-y-reglamentos/46370/reglas-de-juego-de-bm-playa-edicion-2016.pdf>.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DEL FRONTENIS

Modalidad de juego: Bola lenta

1. 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 esta partida. El árbitro rellenará el acta de la partida y llevará el control de los puntos y el tiempo de juego.
2. El servicio se sorteará a cara o cruz por el árbitro de la partida.
3. La modalidad de juego elegida es al mejor de 3 sets, es decir que el equipo que gane dos sets ganará la partida.
4. Las puntuaciones de los dos primeros sets serán a 15 puntos. El primer equipo que consiga anotar 15 puntos gana el set y no es necesario ganar por una diferencia de 2 puntos.
5. Cada set tendrá una duración de 20 minutos. Transcurrido ese tiempo, ganará el equipo que vaya por delante en puntuación y, en caso de empate a puntos, se continuará jugando ese punto hasta que acabe, dando por vencedor del set el equipo que gane ese punto.
6. 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.
7. Durante el juego de cada set se podrá solicitar un minuto de tiempo muerto por parte de cada equipo, a tiempo parado del juego.

60

REGLAMENTO DEL VÓLEY PLAYA

1. Se realizará en un campo con las dimensiones de 16x8 metros (largo x ancho).
2. Se jugará al mejor de 3 sets. Los dos primeros serán hasta 21 puntos. En caso de empate a sets 1-1, se jugará el tercer set a 15 puntos.
3. Entre set y set se hará un cambio de campo. Y, si se llega al tercer set, cada 5 puntos se cambiará de campo.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

4. Antes de empezar la partida se jugará un punto para determinar quién saca primero. El equipo que gane empezará el partido.
5. Se podrá hacer un máximo de 3 toques por equipo. Realizar más de los indicados significará punto para el equipo rival.
6. Bajo ningún concepto se puede tocar la red. En el caso de tocarla tanto para bloquear un ataque como para atacar será punto para el equipo contrario.
7. El saque se podrá devolver directamente al campo contrario, siempre que no se considere bloqueo.
8. Los mismos jugadores serán los árbitros de sus partidas, y por eso se tiene que demostrar el *fair play* de los y las participantes y llegando a un consenso en las jugadas polémicas. Si no hay consenso, se repetirá el punto.
9. Antes de empezar la partida un capitán de cada equipo será el encargado de llevar la puntuación de la partida.
10. No hay medias en los servicios. Aunque toque la red, y según donde entre, será punto para el equipo que saca o para el rival. Los servicios siempre se realizarán desde fuera de la línea de 16 metros.
11. El número de jugadores por equipo será de un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 4 en el campo.

61

REGLAMENTO DEL FÚTBOL SALA

Es imprescindible participar con un calzado apto para jugar en pista y no se permite la opción de calzado multitaco.

REGLAMENTO DEL PÁDEL

Al final del partido, el acta tendrá que 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.



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

REGLAMENTO DE LOS BOLOS

1. Cada falla es responsable de verificar su puntuación anotada al finalizar su jornada. La delegación de Deportes dará como válidas las puntuaciones recibidas por el personal de la bolera.
2. Si una falla tiene que jugar en un horario diferente 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.
3. 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.

62

REGLAMENTO DEL FUTBOLÍN

1. No se puede hacer una ruleta con los jugadores ni vaselina con el portero. Al ser el futbolín de 5 delanteros, no se permite realizar pases entre ellos.
2. El servicio inicial se realiza en la mitad del futbolín. El resto los realiza el equipo que ha recibido el gol desde la línea que prefiera (portero, defensa o medio del campo).

REGLAMENTO DEL PÓQUER

1. Las mesas están limitadas como máximo a 9 personas.
2. Se jugará con una puntuación inicial de 4.000 puntos por participante, salvo que no todas las mesas tengan el mismo número de participantes. Entonces, las mesas con menos participación recibirán el excedente de manera equitativa.
3. Los 4.000 puntos se repartirán en fichas de la siguiente manera:
 - a. 1 ficha morada – 1.000 puntos
 - b. 2 fichas negras – 500 puntos
 - c. 5 fichas azules – 200 puntos
 - d. 5 fichas blancas – 100 puntos
 - e. 10 fichas rojas – 50 puntos



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

COLOR	NÚMERO DE FICHAS	VALOR DE LA FICHA	VALOR TOTAL
Morado	1	1.000	1.000
Negro	2	500	1.000
Azul	5	200	1.000
Blanco	5	100	500
Rojo	10	50	500

63

4. Se pasará a la segunda mesa (los jugadores que se clasifiquen) con las fichas acumuladas en la primera partida

REGLAMENTO DE LOS DARDOS

1. Las fallas se dividirán en 3 grupos y jugarán en modo liguilla según el calendario sorteado.
2. Se clasificarán para el GRUPO FINAL los 2 primeros clasificados de cada grupo y los 2 mejores terceros. Se enfrentarán a modo eliminatorias.
3. En la fase de grupos se jugarán 2 partidas en cada enfrentamiento en la modalidad de 301 Master Out.
4. Se otorgará un punto a cada partida ganada y, además, el ganador se apuntará a favor los tantos que haya dejado al contrario en la partida.
5. Las semifinales se jugarán al mejor de 3 partidas. La modalidad de las partidas será:
 - a. 1ª partida: 501 Master Out. Diana 50/50
 - b. 2ª partida: Cricket
 - c. 3ª partida (en caso de empate): el ganador de la primera partida elegirá la modalidad



DELEGACIÓ D'ESPORTS DE LA FEDERACIÓ JUNTA FALLERA DE SAGUNT

6. La final se jugará al mejor de 5 partidas. La modalidad de las partidas será:
 - a. 1ª partida: 501 Master Out. Diana 50/50
 - b. 2ª partida: Cricket
 - c. 3ª partida: 501 Master Out. Diana 50/50
 - d. 4ª Partida: Cricket
 - e. 5ª partida (en caso de empate): El ganador de la primera partida elegirá la modalidad.
7. Si alguna falla no se presenta se le dará la partida por perdida.