



NORMATIVAS PARA EL CAMPEONATO DE PILOTA VALENCIANA ADULTOS Y JUVENILES EJERCICIO 2024-25

NORMAS BÁSICAS DE JUEGO

- Al comienzo de las partidas el marxador designado por la Federación dispondrá de las pelotas autorizadas para iniciar el juego, según la categoría. Es él quien comentará con los dos equipos las peculiaridades del trinquet (palcos, galerías, "llojteta", etc) y efectuará la "reballá" o sorteo del campo de cada equipo, lanzando la moneda al aire. El equipo ganador elige donde quiere empezar a jugar.
- La modalidad de juego en todas las divisiones es *ESCALA i CORDA*, excepto en **Tercera División** que es *JOC FALLER*.
- El saque en **División de Honor, Primera División y Segunda División** será como en la modalidad de *ESCALA i CORDA*, sacando desde el cuadro de "ferida" hacia el "dau".
- El saque en **Tercera división** será a "Bot i Palma". Siempre será limpio, no puede tocar antes de botar los bordillos, aceras, balcones, paredes y techo, ha de pasar cuerda sin tocarla y botar en el campo antes de la línea de PASA. La distancia del saque será de 15 metros hasta la cuerda y se saca siempre desde el centro del campo. La línea de SAQUE y la línea de PASA serán señalizadas por el marxador antes de empezar la partida con tiza o cinta.
- En el saque en todas las Divisiones, sólo habrá una media por cada juego.
- Toda pelota que bote en la raya o fuera de la señal puesta para el saque o fuera del DAU será falta.
- En la primera jugada, tanto del "dau" como del resto, no se puede enviar la pelota a ninguna grada o palco (será falta del resto), pero sí se puede enviar a la "llojteta" (si la hubiera).
- Una pelota parada en la primera jugada no se podrá enviar a la grada o palco (será falta del resto), pero sí se puede a la "llojteta" (si la hubiera).
- Por norma, toda pelota que bote en la escalera, **entre la cuerda y el 6**, será pelota parada en cualquier circunstancia, tanto si bota bien y hace juego como si toca cualquier obstáculo, como si se queda detenida. ESTA NORMA CONCRETA PUEDE CAMBIARSE AL PRINCIPIO DEL PARTIDO SI LOS DOS EQUIPOS ESTUVIERAN DE ACUERDO, POR EJEMPLO ACORDANDO QUE TODA PELOTA QUE BOTE ANTES DEL 6 SIN TOCAR NADA, SE SIGA EL JUEGO.
La pelota parada se jugará desde la línea del 6.



- En el resto de la escalera, **a partir del 6**, sólo será pelota parada si se detiene antes de caer al campo. Si toca cualquier obstáculo, pero no se detiene, se seguirá jugando. La pelota parada se jugará desde la altura dónde se detuvo por culpa del obstáculo.
- Toda pelota que salga por los lados de la galería será falta para el equipo que la haya tirado.
- Si un equipo tira la pelota a cualquier galería o palco y la pelota no cae, será punto suyo; si la pelota toca en la galería o palco y cae al campo se continuará jugando.
- Toda pelota que toque dentro de la “*llojeta*” será punto directo de quien la tire, aunque vuelva la pelota al campo. Bien es verdad que cada trinquet tiene sus peculiaridades (puertas, ventanas, etc) y hay que acordarlo entre los dos equipos y el marxador antes de la partida.
- Se jugará con pelota de vaqueta en **División de Honor, Primera y Segunda División**. En **Tercera División** se jugará en pelota de badana.
- Elige la pilota para jugar siempre el equipo que está en el “*dau*” (en **Tercera División**, el equipo que juega al resto). Podrá cambiarse la pelota tantas veces como se quiera en el transcurso de un juego, hasta un máximo de 8 cambios en total durante toda la partida.
- Las partidas se juegan a 50 tantos, partiendo de 0, y cada juego suma 5 tantos . El conteo es el oficial de 15 – 30 – VAL – JOC. Para ganar el juego hay que ganar el VAL.
- El ganador de cada partida obtendrá 3 puntos en la clasificación, siempre y cuando el equipo contrario no llegue a 35 tantos. En caso de llegar a 35 o superarlo, el ganador de la partida obtendría 2 puntos y el perdedor 1 punto. El equipo que no llegue a 30 tantos obtendrá 0 puntos.
- Los cambios de jugadores sólo podrán producirse cuando termine el juego en curso, aunque si se permite el cambio de posición entre los jugadores que ya están en el campo.

LAS ACTAS

- Las actas serán cumplimentadas por el marxador, anotando correctamente los nombres de los jugadores, de los equipos y los detalles del partido (categoría, fecha, resultado). Es indispensable que el acta sea firmada por los responsables de los dos equipos y por el marxador.



- Al finalizar cada partida, el marxador entregará una copia a cada uno de los equipos, quedándose el acta original. Deberá marcar claramente quien ha sido a su juicio el mejor jugador de la partida. De esta manera, al final del campeonato, se podrá determinar a quién le corresponde el premio por mejor jugador del mismo, contando las veces que haya sido designado.
- El marxador también deberá anotar cualquier incidencia detectada antes, durante y después de la partida. Las incidencias deben aparecer en todas las copias para que los equipos sean conocedoras de ellas. Si la incidencia ha ocurrido después de la entrega de las copias de las actas, el marxador lo notificará a la Delegación de Deportes de JCF para poder avisar a los delegados de los equipos.
- Si un equipo no estuviera de acuerdo con lo especificado en el acta (resultado, incidencias anotadas, alineación, etc), deberá añadir su propia incidencia, y firmarla. LAS ACTAS DEBEN SER FIRMADAS, SI NO SE ESTÁ DE ACUERDO CON ALGO DE SU CONTENIDO, SE ESPECIFICA LA INCIDENCIA PERO SE TIENE QUE FIRMAR OBLIGATORIAMENTE.
- La copia original del acta con la marca para el mejor jugador deberá ser entregada en la Delegación de Deportes de JCF.
- Para cualquier incidencia o reclamación por parte de alguno de los equipos que han jugado la partida, dispondrán de un plazo de 24 horas para poder reclamar mediante un correo electrónico enviado a la delegación de deportes (deportes@fallas.com). Deberán explicar el motivo de la incidencia, preferentemente las que estén reflejadas en el acta, salvo que haya ocurrido con posterioridad a la entrega de la copia. Toda incidencia o reclamación que no estén presentadas en el plazo establecido será desestimada.

LOS COMPONENTES DEL EQUIPO

- Se podrán disputar las partidas con un mínimo de **2 jugadores**, siempre que estén inscritos en el mismo equipo, nunca con jugadores de otro equipo, aunque sean de la misma Falla.
- No se permitirá inscribir a un jugador de nivel superior, en una categoría inferior a la suya, pues en ese caso todo el equipo subirá de categoría. (Siempre y cuando la Delegación de Deportes de JCF sea conocedora del nivel del jugador a inscribir)



- Sólo podrán inscribirse jugadores a un equipo antes del final de la primera vuelta del campeonato. Los equipos deberán comunicarlo por correo electrónico (deportes@fallas.com), y como mínimo con 72 horas de antelación al comienzo de la siguiente partida donde ya participa.
- Cada equipo no podrá superar el número de 6 jugadores. Cada comisión puede inscribir todos los equipos que se desee.
- Para que un jugador pueda participar en el Trofeo Fallera Mayor de Valencia tendrá que haber jugado al menos el 60% de las partidas del campeonato regular de Liga (sin incluir semifinales o final). Si fueran 10 jornadas, deberá haber jugado 6 partidas como mínimo; si fueran 8 jornadas, 5 partidas mínimo, etc).

LA VESTIMENTA

- Todos los jugadores deberán de vestir obligatoriamente y de forma correcta con el equipaje facilitado por la Delegación de Deportes de JCF. El equipaje de todas las divisiones consta de:
 - * Pantalón largo de color blanco
 - * Camiseta roja y camiseta azul
- El jugador que no lleve el equipaje correcto, **bajo ningún concepto podrá jugar la partida**.
- En el caso de que sólo se presenten 2 jugadores a la partida y uno de ellos no llevase el equipaje correcto, el equipo no podrá jugar la partida, no se podría aplazar y, por lo tanto, se trataría como una incomparecencia. En este caso, el marcador anotará en el apartado de observaciones del acta el nombre del jugador que no lleva el equipaje correcto y el acta será firmada por los dos equipos.
- En caso de baja temperatura, los jugadores podrían jugar con una camiseta de manga larga debajo de la camiseta correcta, nunca encima, y preferentemente del mismo color que la camiseta.

LOS HORARIOS Y LOS APLAZAMIENTOS

- Todos los equipos deberán acudir obligatoriamente como mínimo 15 minutos antes del horario oficial de su partida y estar preparados a la hora prevista del comienzo.



- La primera partida comenzará a las 9:30 horas, la segunda a las 10:15 horas, y la tercera a las 11:00 horas. Excepcionalmente, en el trinquet de Pelayo las partidas comenzarán a las 10 horas, la segunda a las 10:45 y la tercera a las 11:30.
- El marxador será el único encargado de controlar el tiempo y los horarios de comienzo de las partidas. Si a la hora prevista no estuviera listo o presente uno de los equipos, se concederán 10 minutos de cortesía. Pasado ese tiempo, el equipo será calificado como INCOMPARECIENTE, con las consiguientes sanciones estipuladas. Esta norma será aplicada salvo caso muy concreto de fuerza mayor que retrase el comienzo, y siempre que el equipo rival esté conforme en que se trata de una demora justificada. La decisión final siempre será tomada por el marxador.
- Si con suficiente anterioridad se conociera que el horario de comienzo ha de ser modificado, los dos equipos serán avisados a la mayor brevedad posible del cambio desde la Delegación de Deportes de JCF para facilitar el juego, adelantando o demorando el comienzo, siempre de mutuo acuerdo de los dos equipos.
- El calendario previsto de partidas se publicará a la mayor brevedad posible, después de confirmar todas las inscripciones, confeccionar las divisiones y confirmar con todos los equipos, y con la suficiente anterioridad al inicio del campeonato. Se trata del calendario sin horarios o ubicaciones concretos, que son confeccionados semanalmente.
- Los horarios y ubicaciones de las partidas de cada jornada serán publicados por la Delegación de Deportes de JCF como máximo el miércoles anterior a las 20:00h.
- Una vez hayan sido publicados no se admitirán cambios por parte de los equipos (salvo casos de fuerza mayor). Atenderemos y estudiaremos todas las solicitudes de horario y ubicación, si llegan antes de su publicación.
- Existe la posibilidad de solicitar el cambio de fecha de la partida en cualquier momento, pero siempre solicitándolo antes de que sea publicado el horario semanal, comunicándolo a la Delegación de Deportes de JCF, y explicando el motivo del aplazamiento.
- La partida aplazada podrá disputarse en la nueva fecha si los dos equipos están plenamente de acuerdo, dentro de los 7 días anteriores o posteriores al día previsto, pero nunca podrán disputarse dos partidas el mismo día (la aplazada y la que corresponda). La partida se disputará sin marxador, y



tanto las pelotas como los gastos de la instalación correrán a cargo de los equipos implicados.

En el caso de no llegar a un acuerdo entre los dos equipos, prevalecerá la fecha que proponga el equipo que juega como local.

-El único motivo de aplazamiento forzoso estipulado en esta normativa será la coincidencia con un acto fallero festivo de la comisión de uno de los equipos (presentación, gala de premios o similar). En ese caso, la Delegación de Deportes de JCF fijará una nueva fecha, de conformidad de los dos equipos.

DESARROLLO DEL CAMPEONATO

- El formato del campeonato queda establecido en:

Liga Regular: cada grupo o división competirá en partidas de ida y vuelta contra cada uno de los equipos que lo componen

Semifinales: los cuatro mejores de cada grupo o división jugarán entre ellos según cruces ya preestablecidos.

Final: los dos ganadores de las dos semifinales disputarán la partida final.

- Las divisiones estarán compuestas, siempre que sea posible, por un máximo de 6 equipos, para facilitar el calendario, al tratarse de un campeonato con partidas de ida y vuelta.

- El trofeo Fallera Mayor de Valencia será disputado por los 2 mejores equipos de cada división. Habrán las fases de Octavos, Cuartos, Semifinales y Final, y se jugará con pelota de badana en la modalidad "JOC FALLER", exceptuando la final que se podrá jugar con pelota de vaqueta, siempre que los dos equipos finalistas así lo acuerden.

- Todas las partidas se disputarán siempre los domingos por la mañana, excepto los clasificados como festivos, vísperas o puentes, y las posibles partidas aplazadas por la propia Delegación de Deportes de JCF. En principio se establecen como festivos los domingos que se disputen otras pruebas deportivas multitudinarias, a saber, la Volta a Peu Fallera, la Media Maratón y la Maratón.

- Los trinquets serán asignados semanalmente a cada partida según disponibilidad, características del trinquet, división donde juega el equipo, y otros criterios.

- La disponibilidad de los resultados y clasificaciones será facilitada con celeridad por parte de la Delegación de Deportes de JCF a través de enlaces



a una web genérica y también a través de los grupos de Whatsapp con los delegados de los equipos.

LAS SANCIONES

- El equipo que sea declarado INCOMPARECIENTE (sin haber avisado en plazo y forma, por un gran retraso no justificable, por no presentarse a una partida sin explicaciones), será declarado perdedor de la partida por un tanteo de 50 a 0, y además se le restarán 3 puntos en su clasificación. Si lo hiciera en una segunda ocasión, será expulsado del campeonato.
- El equipo que, ante una solicitud válida de aplazamiento por uno de los dos equipos, y actuando como visitante, no acepte ninguno de los cambios de horario y fecha propuestos por el equipo que actúa como local, será declarado perdedor de la partida por un tanteo de 50-0.
- Quedará a juicio de la Delegación de Deportes de JCF si las actitudes ante los aplazamientos o no comparecencias de los distintos equipos puedan ser consideradas como ACTUACIONES DE MALA FE O POCO DEPORTIVAS POR PARTE DE UNO DE LOS EQUIPOS, pudiendo variar el resultado de las sanciones o incluso obligar a los equipos a buscar otra alternativa para la disputa de la partida, estableciendo unilateralmente una fecha y hora.
- La resolución de empates entre equipos se resolverá siguiendo el orden fijado por la Federación de Pilota Valenciana en el reglamento General de Competiciones, en el Capítulo V, artículo 21.
- Si un equipo se retira o es expulsado durante la primera vuelta de su liga, todas las partidas en las que haya participado serán anuladas. Si esta situación ocurriera durante las partidas de la segunda vuelta, se contabilizarán las partidas de la primera vuelta, pero todas las partidas de la segunda vuelta serán resueltas como perdidas por un tanteo de 50-0.
- Si durante el desarrollo de la competición se produjeran hechos graves como agresiones, insultos, menosprecios, etc., entre jugadores, o a los marxadores, o a cualquier miembro de alguna Delegación de Junta Central Fallera, o al público en general, será la Delegación de Deportes de JCF, previo informe de los hechos acaecidos, quien lo pondrá en conocimiento de la Delegación de Incidencias y Demarcaciones, por sí, los hechos constituyen motivo de sanción fallera. Si fuera así, se abriría expediente disciplinario a los implicados de los hechos, que podrían terminar con una



sanción de puntos, o la expulsión del equipo o de los equipos del campeonato.

NOTA: El campeonato juvenil se regirá por las mismas normas aplicables al campeonato de adultos, en la categoría de Tercera División.



PELOTA VALENCIANA INFANTIL

- El saque se decidirá por sorteo tirando una moneda al aire
- El saque se realizará botando la pelota en el lugar señalado para ello o detrás de la raya del quince, golpeándola siempre antes del segundo bote.
- Después del saque, la pelota ha de tocar tierra siempre antes de la línea de falta. Si la pelota pasa por el aire sin botar antes de la raya, será falta, excepto si un jugador contrario la juega al aire (en ese caso la pelota hará juego, continuando el mismo)
- Será falta si un jugador en el saque tira la pelota en la galería del resto.
- Los **Infantiles** jugarán en la modalidad de Raspall, a 25 tantos (5 juegos).
- Habrá una falta de saque por juego.
- Si la pelota toca el *tamborí*, o si se está jugando en la calle y sobrepasa la raya que delimita el final del campo, sería punto para el equipo que ha golpeado la pelota.
- Si un jugador golpea la pelota, y ésta retrocede, comete falta, por lo que el equipo rival logrará un punto.
- Si un jugador golpea con otra parte del cuerpo distinta de la mano comete falta y debe levantar el brazo para que el resto lo sepan.
- En el trinquete, si un jugador encala la pelota en las galerías situadas en la parte superior comete falta, si este jugador forma parte del equipo que saca. Si es del equipo contrario sí puede encalarla.
- En la calle si la pelota se para en un sitio, el jugador sacará con la mano no hábil desde el suelo y la línea imaginaria que hay en el punto donde paró la pelota.

En el trinquete, si la pelota toca la escalera o un espectador y se para, el jugador decide si saca desde tierra o desde el primer escalón al aire.

- Se entenderá como infantil, todo fallero que esté censado en la Junta Central Fallera como infantil.

ASCENSOS Y DESCENSOS

- Ascenderán de categoría los 2 primeros clasificados
- Descenderán de Categoría los 2 últimos clasificados.
- El campeón del Trofeo Fallera Mayor de Valencia pasará al año siguiente a la categoría de División de Honor.



APUNTARSE AL CAMPEONATO IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS PRESENTES NORMAS Y DEL REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES FALLERAS.

LA DELEGACIÓN DE DEPORTES DE JUNTA CENTRAL FALLERA SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR CUALQUIER PUNTO DE LAS PRESENTES NORMAS PARA LA CORRECTA ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DEL PRESENTE CAMPEONATO, ASÍ COMO VARIAR EL CALENDARIO, EL HORARIO O LOS LUGARES DE JUEGO, SI FUERA NECESARIO, SIEMPRE AVISANDO A TODOS LOS AFECTADOS.

Texto de la normativa 2023-2024 aprobada por los asistentes en la reunión de día 27 de Junio de 2023

En Valencia, a 27 de Junio de 2023