



Es convoca el II Campionat de Canut de Junta Central Fallera.

BASES:

Art.-1r En aquest II Campionat podran participar totes les Comissions Falleres que ho sol·liciten i que degudament estiguen registrades en el cens de Junta Central Fallera.

Cada comissió podrà inscriure un màxim de 3 parelles.

La inscripció s'efectuarà a partir del dia 13 de desembre de 2021 a través de SECRETÀRIA VIRTUAL DE JCF. Finalitzant el termini d'inscripció el 21 de desembre.

L'organització tècnica d'aquesta maratón estarà a càrrec de Junta Central Fallera.

Art.-2n El Campionat es jugarà el diumenge 9 de gener de 2022, a les 10.00 h, en el lloc que oportunament es comunicarà. A les 9.30 es farà el control de les parelles i el sorteig dels grups.

Art.-3r premis: Es lliurarà estendard a la parella campiona, subcampiona i tercer classificada, així com medalles per participació a tots els jugadors.

Art. -4t La Junta Central Fallera nomenarà els delegats necessaris per a cada partida, que tindran totes les competències i representació de l'organització.

Art. -5é Si alguna parella abandona la partida o no està en el moment de fer el sorteig quedarà automàticament desqualificada.

Art. -6é Les regles d'aquest Campionat són les que es descriuen en aquestes Bases, editades per la Delegació de Festes de Junta Central Fallera.

Art. -7é Es formarà un Comitè de Competició format per 3 persones de la Delegació de festes.

Art. -8é La inscripció d'aquest Campionat comporta l'acceptació i coneixement, per les Comissions i els jugadors d'aquestes bases.

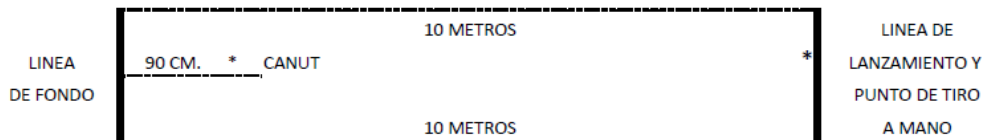
REGLES DE JOC DEL CANUT

1. ZONA DE JOC

Es col·loca el "canut" com a referència i es dibuixa un cercle amb dita "canut" com a centre, amb un radi de 20 cm. Després a 90 cm del "canut" es col·loca la línia de fons que servirà per a delimitar les dimensions del camp de joc.

Així mateix i a 10 m en sentit contrari, es col·locarà una nova línia, la qual tindrà la finalitat de col·locar els diversos tiradors, establint la delimitació del camp de joc i també establir l'ordre de tirada dels esmentats jugadors.

Aquestes mesures les representem en el següent gràfic:



La línia situada a 10 m (11 passos aproximadament), serveix per a tirar a mà llançant una chavarra/tella un jugador de cada equip. Aquell equip que deixi el seu chavarra/tella més prop del punt de tir a mà, col·locat en la línia de llançament, serà el que iniciï la partida.

2. ELEMENTS DEL JOC

Els elements imprescindibles i les seues condicions per al joc del "canut" són els següents:

- Canya o "canut": haurà de ser una canya de xicotet gruix i amb una longitud entre 8-10 cm.
- Chavos negres: en quantitat de 15 unitats, els quals hauran de col·locar-se sobre la canya o "canut" que estarà plantada en el seu lloc establert, en el desenvolupament de la partida. Cada chavo negre tindrà el valor d'1 punt.
- Chavarras/tella: són els chavos que es llançaran contra el "canut" pels jugadors, hauran de tindre forma de disc i un pes aproximat entre 15 i 20 grams.
- Un metre: el mateix serà de gran utilitat per a decidir les distàncies de chavos negres, chavarra/tellas i "canut" en el desenvolupament de la partida.

3. DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

Per a començar la partida és necessari complir les següents normes:

- Es jugarà per equips de 2 jugadors, cap d'ells podrà llançar 2 chavarras/telles seguides, és a dir, la parella alternarà les tirades.
- Per a establir l'ordre de tirada en la partida, un jugador de cada equip llançarà una chavarra/tella al punt de tir a mà establert en la línia de llançament. Començarà la partida aquell equip que haja deixat el seu chavarra/tella més prop del punt de llançament.
- Cada equip en els seus 4 llançaments de chavarra/tella, pot optar per fer-ho bé a la "acostaeta" o "a pegar", quan estime convenient.
- Molt important: En qualsevol circumstància que es produïska durant la partida, qui mana sempre en la mateixa és el "canut".
- En el moment que caiga el "canut", els chavos la distància dels quals a la chavarra/tella siga menor que la seua distància al "canut", quedaran en possessió de l'equip que ha efectuat la tirada. Si els chavos queden més prop del "canut", continuaran a l'opció de tirada de posteriors chavarras/tellas.
- En cas d'enderrocament del "canut" sense aconseguir puntuació, el jugador podrà tornar a plantar el "canut" sempre que el seu equip no haja efectuat el llançament dels seus 4 chavarras/tellas reglamentàries. En aquest cas, és potestat de l'equip que a continuació haguera de fer els seus llançaments.
- Les partides tindrà una duració de 10.00 a 13.00, una vegada finalitzat el temps es determinarà el guanyador pels punts acumulats. En cas d'empat es jugarà el desempat a dos "canutàs" de 15 punts.
- Començada la partida, es començaran els llançaments que s'aniran succeint segons l'ordre establert en la tirada a mà i s'intentarà obtindre els punts dels chavos derrocant el "canut" i deixant la chavarra/tella més prop dels chavos.
- La situació ideal per a la consecució dels punts és la de llançar el "canut" fora de la línia de fons, sempre que haja quedat una chavarra/tella dins del límit de la zona de joc.
- Abans de passar a una segona "canutà", hauran d'haver sigut adjudicats tots els punts de la "canutà" anterior íntegrament.
- En cas d'haver alçat el "canut" després d'haver obtingut una puntuació menor de 15 punts, haurà de tornar a plantar-se amb els chavos que queden per anotar-se els jugadors.
- Si es decideix alçar el "canut", es torna a tirar un de cada equip a acostar per a determinar de nou el torn de tirada.
- En cas de quedar només un chavo, és decisió del grup si es juga a voltar el chavo que queda per a tallar el temps de la partida.

4. DESENVOLUPAMENT DEL CAMPIONAT

- El sistema de desenvolupament del campionat, dependrà del criteri per a muntar les partides per part de la Junta Central Fallera, segons el sistema que crega més convenient..
- Com a orientació, el desenvolupament del campionat podria ser aquest:
- Es formaran grups de 3 o 4 parelles, intentant que no es repetisca la mateixa falla en cap grup.
- En finalitzar el temps de joc estimat les 3 parelles amb major puntuació seran els que es proclamen campió, subcampió i tercer classificat.
- Si és necessari realitzar algun desempat, es jugarà a dos “canutas” de 15 punts.

LA POTESTAT PER A RESOLDRE QUALSEVOL DUBTE O DIVERGÈNCIA DURANT EL DESENVOLUPAMENT DEL CAMPIONAT, SERÀ DEL COMITÉ DE COMPETICIÓ.

ES PRENGUEREN TOTES LES MESURES DE SEGURETAT VIGENTS RESPECTE AL COVID-19.

AQUESTES BASES ESTAN CONDICIONADES A LA NORMATIVA SANITÀRIA DEL MOMENT.

**Se convoca el II Campeonato de Canut de
Junta Central Fallera.**

BASES:

Art.-1º En este II Campeonato podrán participar todas las Comisiones Falleras que lo soliciten y que debidamente estén registradas en el censo de Junta Central Fallera.

Cada comisión podrá inscribir un máximo de 3 parejas.

La inscripción se efectuará a partir del día 13 de diciembre de 2021 a través de SECRETARIA VIRTUAL DE JCF. Finalizando el plazo de inscripción el 21 de diciembre.

La organización técnica de este maratón estará a cargo de Junta Central Fallera.

Art.-2º El Campeonato se jugará el domingo 9 de enero de 2022, a las 10:00 h, en el lugar que oportunamente se comunicará. A las 9:30 se hará el control de las parejas y el sorteo de los grupos.

Art.-3º premios: Se librará estandarte a la pareja campeona, subcampeona y tercer clasificada, así como medallas por participación a todos los jugadores.

Art. -4º La Junta Central Fallera nombrará a los delegados necesarios para cada partida, que tendrán todas las competencias y representación de la organización.

Art. -5º Si alguna pareja abandona la partida o no está en el momento de hacer el sorteo quedará automáticamente descalificada.

Art. -6º Las reglas de este Campeonato son las que se describen en estas Bases, editadas por la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera.

Art. -7º Se formará un Comité de Competición formado por 3 personas de la Delegación de festejos.

Art. -8º La inscripción de este Campeonato comporta la aceptación y conocimiento, por las Comisiones y los jugadores de estas bases.

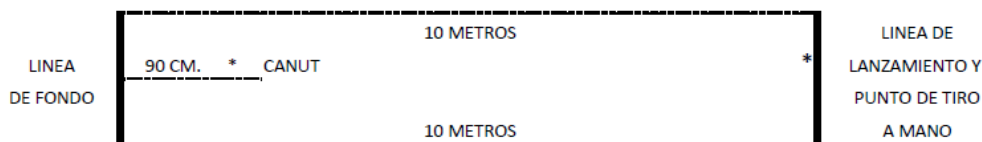
REGLAS DE JUEGO DEL CANUT

1. ZONA DE JUEGO

Se coloca el "canut" como referencia y se dibuja un círculo con dicho "canut" como centro, con un radio de 20 cm. Después a 90 cm del "canut" se coloca la línea de fondo que servirá para delimitar las dimensiones del campo de juego.

Así mismo y a 10 m en sentido contrario, se colocará una nueva línea, la cual tendrá la finalidad de colocar los diversos tiradores, estableciendo la delimitación del campo de juego y también establecer el orden de tirada de los mencionados jugadores.

Dichas medidas las representamos en el siguiente gráfico:



La línea situada a 10 m (11 pasos aproximadamente), sirve para tirar a mano lanzando una chavarra/tella un jugador de cada equipo. Aquel equipo que deje su chavarra/tella más cerca del punto de tiro a mano, colocado en la línea de lanzamiento, será el que inicie la partida.

2. ELEMENTOS DEL JUEGO

Los elementos imprescindibles y sus condiciones para el juego del "canut" son los siguientes:

- Caña o "canut": deberá ser una caña de pequeño grosor y con una longitud entre 8-10 cm.
- Chavos negros: en cantidad de 15 unidades, los cuales deberán colocarse sobre la caña o "canut" que estará plantada en su lugar establecido, en el desarrollo de la partida. Cada chavo negro tendrá el valor de 1 punto.
- Chavarras/tella: son los chavos que se lanzarán contra el "canut" por los jugadores, deberán tener forma de disco y un peso aproximado entre 15 y 20 gramos.
- Un metro: el mismo será de gran utilidad para decidir las distancias de chavos negros, chavarra/tellas y "canut" en el desarrollo de la partida.

3. DESARROLLO DE LA PARTIDA

Para empezar la partida es necesario cumplir las siguientes normas:

- Se jugará por equipos de 2 jugadores, ninguno de ellos podrá lanzar 2 chavarras/tellas seguidas, es decir, la pareja alternará las tiradas.
 - Para establecer el orden de tirada en la partida, un jugador de cada equipo lanzará una chavarra/tella al punto de tiro a mano establecido en la línea de lanzamiento. Empezará la partida aquel equipo que haya dejado su chavarra/tella más cerca del punto de lanzamiento.
 - Cada equipo en sus 4 lanzamientos de chavarra/tella, puede optar por hacerlo bien a la "acostaeta" o "a pegar", cuando estime conveniente.
 - Muy importante: En cualquier circunstancia que se produzca durante la partida, quien manda siempre en la misma es el "canut".
 - En el momento que caiga el "canut", los chavos cuya distancia a la chavarra/tella sea menor que su distancia al "canut", quedarán en posesión del equipo que ha efectuado la tirada. Si los chavos quedan más cerca del "canut", continuarán a la opción de tirada de posteriores chavarras/tellas.
 - En caso de derribo del "canut" sin conseguir puntuación, el jugador podrá volver a plantar el "canut" siempre y cuando su equipo no haya efectuado el lanzamiento de sus 4 chavarras/tellas reglamentarias. En este caso, es potestad del equipo que a continuación tuviera que hacer sus lanzamientos.
 - Las partidas tendrá una duración de 10:00 a 13:00, una vez finalizado el tiempo se determinará el ganador por los puntos acumulados. En caso de empate se jugará el desempate a dos "canutás" de 15 puntos.
 - Comenzada la partida, se comenzarán los lanzamientos que se irán sucediendo según el orden establecido en la tirada a mano y se intentará obtener los puntos de los chavos derribando el "canut" y dejando la chavarra/tella más cerca de los chavos.
- La situación ideal para la consecución de los puntos es la de lanzar el "canut" fuera de la línea de fondo, siempre y cuando haya quedado una chavarra/tella dentro del límite de la zona de juego.
- Antes de pasar a una segunda "canutà", deberán haber sido adjudicados todos los puntos de la "canutà" anterior en su totalidad. En caso de haber levantado el "canut" después de haber obtenido una puntuación menor de 15 puntos, deberá volver a plantarse con los chavos que queden por anotarse los jugadores.
 - Si se decide levantar el "canut", se vuelve a tirar uno de cada equipo a acercar para determinar de nuevo el turno de tirada.
 - En caso de quedar solo un chavo, es decisión del grupo si se juega a cercar el chavo que queda para cortar el tiempo de la partida.

4. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

El sistema de desarrollo del campeonato dependerá del criterio para montar las partidas por parte de la Junta Central Fallera, según el sistema que crea más conveniente...

Como orientación, el desarrollo del campeonato podría ser este:

- se formarán grupos de 3 o 4 parejas, intentando que no se repita la misma falla en ningún grupo.
- al finalizar el tiempo de juego estimado las 3 parejas con mayor puntuación serán los que se proclamen campeón, subcampeón y tercer clasificado.
- Si es necesario realizar algún desempate, se jugará a dos “canutas” de 15 puntos.

LA POTESTAD PARA RESOLVER CUALQUIER DUDA O DIVERGENCIA DURANTE EL DESARROLLO DEL CAMPEONATO, SERÁ DEL COMITÉ DE COMPETICIÓN.

SE TOMARAN TODAS LAS MEDIDAS DE SEGURIDAD VIGENTES CON RESPECTO AL COVID-19

ESTAS BASES ESTÁN CONDICIONADAS A LA NORMATIVA SANITARIA DEL MOMENTO