



# NORMATIVA DE LOS CAMPEONATOS DE PILOTA VALENCIANA DE JCF

XXIX Campionat de Pilota Valenciana  
XXVIII Campionat Infantil de Pilota Valenciana  
II Campionat Juvenil de Pilota Valenciana

## 1. NORMAS BÁSICAS DE JUEGO

- 1.1. **MODALIDAD:** La modalidad de juego en División de Honor, Primera y Segunda División es “*Escala i Corda*”, mientras que en las categorías Tercera, Cuarta, Quinta y Juvenil, se juega a la modalidad de “*Joc Faller*”. El campeonato infantil se desarrolla íntegramente en la modalidad de “*Raspall*”.
- 1.2. **SAQUE:** En División de Honor, Primera y Segunda División se saca como en la modalidad de “*Escala i Corda*”, desde el cuadro de “*ferida*” hacia el “*dau*”. El saque de las categorías de “*Joc Faller*” se ejecuta de “*Bot i Palma*”.
  - 1.2.1. **FALTA DE SAQUE (*Escala i Corda*):** Es falta si la pelota toca la pared lateral en la raya o por debajo, si la pelota no bota en, al menos, un escalón o si la pelota bota en la línea o fuera del “*dau*”.
  - 1.2.2. **FALTA DE SAQUE (*Joc Faller*):** El saque ha de ser limpio. No puede tocar los escalones, bordillos, aceras, balcones, paredes o techo antes de botar. Además, ha de pasar por encima de la cuerda sin tocarla y botar en el campo antes de la línea de “*PASA*”. La distancia del saque es 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.
  - 1.2.3. **FALTA DE SAQUE (*Raspall*):** El jugador al saque debe botar la pelota antes de la línea de “*SAQUE*” y hacerla botar antes de la línea de “*PASA*”.
  - 1.2.4. **FALTA DE SAQUE (*Genérica*):** Hay una media por cada juego.
- 1.3. **PRIMER GOLPEO:** En el primer golpeo, tanto del “*dau*”, como del “*rest*”, no se puede enviar la pelota a ninguna grada o palco (es falta), pero sí se puede enviar a la “*llotgeta*” si la hubiera.
- 1.4. **PELOTA PARADA**
  - 1.4.1. **PELOTA PARADA TRAS EL PRIMER GOLPEO:** Una pelota parada en la primera jugada no se puede enviar a la grada o palco (es falta), pero sí se puede a la “*llotgeta*” si la hubiera.



- 1.4.2. PELOTA PARADA ANTES DEL 6:** Toda pelota que bote en la escalera, entre la cuerda y el 6, se considera pelota parada en cualquier circunstancia. La pelota parada se jugará desde la línea del 6. No obstante, esta norma puede cambiarse al principio de la partida si los dos equipos están de acuerdo, por ejemplo, acordando que se siga el juego si una pelota que bote antes del 6 no toca ningún obstáculo.
- 1.4.3. PELOTA PARADA DESPUÉS DEL 6:** En el resto de la escalera, a partir del 6, sólo se considera pelota parada si lo determina el “*marxador*”. La pelota parada se juega desde la altura donde quede detenida o haya chocado contra un obstáculo.
- 1.4.4. PELOTA PARADA EN ALBUIXECH:** En la calle de Albuixech, si la pelota queda parada en alguno de los escalones, se considera “*quinze*” del equipo que la ha tirado.
- 1.4.5. PELOTA PARADA EN INFANTILES:** El jugador ha de poner la pelota en juego con la mano menos hábil desde la posición en que haya quedado parada la pelota. En el trinquet, también se permite jugar la pelota parada al aire desde el primer escalón.
- 1.5. GALERÍAS:** Toda pelota que salga por una galería lateral es falta del equipo que la ha tirado, salvo que vuelva a caer al campo, en cuyo caso se continúa con el juego. Por el contrario, toda pelota que sea tirada a cualquier galería frontal o palco y no vuelva a caer al campo es “*quinze*” de quien la ha tirado; mientras que, si la pelota toca en la galería o palco y cae al campo, se continúa jugando.
- 1.6. LLOTGETA:** Toda pelota que toque dentro de la “*llotgeta*” es “*quinze*” directo de quien la tire, aunque la pelota vuelva al campo. Cada trinquet tiene sus peculiaridades (puertas, ventanas, etc), por tanto, hay que acordar entre los dos equipos y el “*marxador*” qué se considera “*llotgeta*” antes de la partida.
- 1.7. PELOTA:** En las categorías superiores, se juega con pelota de vaqueta. En el resto de categorías, se juega con pelota de badana.
- 1.7.1. CAMBIO DE PELOTA:** En División de Honor, Primera, Segunda y en categoría Infantil, el equipo que está en el “*dau*” elige la pelota para jugar. En Tercera, Cuarta, Quinta y Juveniles, la elige el equipo que está en el “*rest*”. Durante la partida, se puede cambiar la pelota tantas veces como se quiera en el transcurso de un juego, hasta un máximo de 8 cambios por cada equipo en total durante toda la partida.



- 1.8. TANTEO:** En las categorías adultos y juveniles, las partidas se juegan a 50 tantos, mientras que, en la categoría infantil, las partidas se juegan a 25 tantos; partiendo de 0 en cualquier caso. Cada juego suma 5 tantos. El conteo es el oficial: 15, 30, VAL i JOC. Para ganar el juego hay que ganar un “quinze” estando en “VAL”. No se juega “VAL A VAL”
- 1.9. PUNTUACIÓN:** El ganador de cada partida obtiene 3 puntos en la clasificación, siempre y cuando el equipo contrario no llegue a 35 tantos (15 en categoría infantil). En caso de llegar a 35 (15) o superarlo, el ganador de la partida obtiene 2 puntos y el perdedor 1 punto. El equipo que no llegue a 35 (15) tantos obtiene 0 puntos.
- 1.10. CAMBIOS:** Los cambios de jugadores sólo pueden producirse cuando termine el juego en curso, aunque sí está permitido la permuta de posición entre los jugadores que ya están en el campo.

## 2. COMPONENTES DEL EQUIPO

- 2.1. NÚMERO DE JUGADORES:** Se pueden inscribir, cómo máximo, 6 jugadores en cada equipo. Sin embargo, se pueden disputar las partidas con un mínimo de 2 jugadores.
- 2.2. INCORPORACIONES:** Sólo se pueden inscribir jugadores en un equipo antes del final de la primera vuelta del campeonato. Los equipos deben comunicarlo mediante un correo electrónico a [deportes@fallas.com](mailto:deportes@fallas.com), como mínimo, con 72 horas de antelación al comienzo de la partida en la que el jugador quiere participar.
- 2.3. REFUERZOS:** Se permite que un jugador de categoría o división inferior refuerce a un equipo de categoría o división superior; siempre y cuando se trate de equipos de la misma falla. Solo puede haber un jugador de refuerzo en cada equipo por partida. Un jugador de categoría o división inferior solo puede reforzar a un equipo de categoría o división superior en 2 partidas. Si lo reforzarse en una tercera, no podría volver a jugar con el equipo de división inferior.
- 2.4. JUGADORES DE NIVEL SUPERIOR:** No se permite inscribir a un jugador de nivel superior, en una categoría inferior a su nivel. Si ocurriera este hecho, se subirá al equipo de división según el criterio de la organización.



- 2.5. NÚMERO MÍNIMO DE PARTIDAS:** Para que un jugador pueda participar en el *Trofeu Fallera Major de València, Trofeu Promeses Juvenil o Trofeu Fallera Major Infantil de València*; tiene que haber jugado al menos el 60% de las partidas del campeonato regular de Liga. Si hubiese 10 jornadas, debería haber jugado 6 partidas al menos; si hubiese 14 jornadas, 9 partidas al menos, etc.

### 3. VESTIMENTA

- 3.1. EQUIPACIÓN:** Todos los jugadores deben vestir obligatoriamente y de forma correcta con el equipaje facilitado por la Delegación de Deportes de JCF. El jugador que no lleve el equipaje correcto no podrá jugar la partida bajo ningún concepto. El equipaje consta de:
- Camiseta roja y camiseta azul
  - Pantalón blanco largo (sólo podrá ser corto en categoría infantil)
- 3.2. INCOMPARECENCIA:** En el caso de que sólo se presenten 2 jugadores de un equipo a una partida y uno de ellos no lleve el equipaje correcto, el equipo no puede jugar la partida. La partida tampoco puede aplazarse en el acto, por lo tanto, se trata de una incomparecencia. En este caso, el “*marxador*” debe anotar en el apartado de observaciones del acta el nombre del jugador que no lleva el equipaje correcto y el acta tiene que ser firmada por los dos equipos.
- 3.3. TEMPERATURA:** En caso de baja temperatura, se permite jugar con una camiseta de manga larga debajo de la camiseta de juego, nunca encima; preferentemente, del mismo color que la camiseta.

### 4. HORARIOS Y APLAZAMIENTOS

- 4.1. HORARIOS:** Las partidas comienzan a las 9:30 horas. Excepcionalmente, en el trinquet de Pelayo, las partidas comenzarán a las 10 horas. Las partidas tienen una duración estimada de una hora (mayores y juveniles) y 45 minutos (infantiles). De este modo, las partidas mayores y juveniles a continuación serían a las 10:30 y 11:30 horas; y las partidas infantiles darían comienzo a las 10:15 y 11 horas; exceptuando la situación de Pelayo en ambos casos.
- 4.2. ANTELACIÓN:** Todos los equipos deben acudir, como mínimo, 15 minutos antes del horario oficial de su partida y estar preparados a la hora prevista del comienzo.



- 4.3. RETRASOS:** El “*marxador*” es 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, se tratará como una incomparecencia, con las consiguientes sanciones estipuladas. Esta norma se aplica salvo caso muy concreto de fuerza mayor que retrase el comienzo de la partida, siempre que el equipo rival esté conforme en que se trata de una demora justificada. En cualquier caso, la decisión final corresponde al “*marxador*”.
- 4.4. MODIFICACIONES:** Si, con suficiente anterioridad, se conociera que el horario de comienzo de alguna partida ha de ser modificado, los dos equipos serán avisados del cambio a la mayor brevedad posible desde la Delegación de Deportes de JCF.
- 4.5. CALENDARIO:** Los horarios y ubicaciones de las partidas de cada jornada serán publicados por la Delegación de Deportes de JCF, a ser posible, como máximo el miércoles anterior a la jornada. Los horarios y ubicaciones serán asignados según la disponibilidad, características de los trinquetes, división y otros criterios que determine la Delegación de Deportes de JCF.
- 4.6. APLAZAMIENTOS**
- 4.6.1. NÚMERO MÁXIMO DE APLAZAMIENTOS:** Cada equipo dispondrá de un máximo de 2 aplazamientos durante todo el campeonato de liga.
- 4.6.2. ACUERDO DE APLAZAMIENTO:** Para solicitar el aplazamiento de una partida en cualquier momento, han de estar conformes los dos equipos implicados. El aplazamiento debe solicitarse antes de que sea publicado el horario semanal, comunicándose con la Delegación de Deportes de JCF, explicando el motivo del aplazamiento.
- 4.6.3. APLAZAMIENTO FORZOSO:** El único motivo de aplazamiento forzoso estipulado en esta normativa es la coincidencia con la presentación, en cuyo caso no es necesario llegar a un acuerdo con el equipo rival. La Delegación de Deportes de JCF fijará una nueva fecha, de conformidad con los dos equipos. No obstante, si el equipo solicitante ya hubiese consumido sus 2 aplazamientos, se verá obligado a jugar o dar la partida por perdida.
- 4.6.4. NUEVA FECHA:** La partida aplazada puede disputarse en una nueva fecha, siempre anterior a la finalización del campeonato, si los dos equipos están de acuerdo, Las partidas aplazadas se disputan sin



“*marxador*”. Tanto las pelotas, como los gastos de la instalación corren a cargo de los equipos implicados. Nunca pueden disputarse dos partidos en el mismo día (una partida aplazada y una que corresponda una jornada de liga). Para poder aplazar una partida, es necesario comunicar a la Delegación de Deportes de JCF la nueva fecha para su disputa antes de la publicación semanal de la jornada correspondiente a la partida aplazada.

- 4.6.5. ANTELACIÓN:** Una vez se publiquen los horarios de una jornada, no se admitirán cambios, ni solicitudes de aplazamiento por parte de los equipos. Las solicitudes de horario, ubicación o aplazamiento sólo se atienden si llegan antes de la publicación de los horarios de una jornada.

## 5. DESARROLLO DEL CAMPEONATO

- 5.1. FORMATO:** En cada división, se disputa (en general) una liga con partidas de ida y vuelta entre cada uno de los equipos que la componen. Una vez finalizado el campeonato de liga, se disputarán los correspondientes trofeos.
- 5.2. FESTIVOS, PUENTES U OTROS:** Las partidas se disputan los domingos por la mañana, excepto los clasificados como festivos, vísperas o puentes. También, se consideran como jornadas de descanso los domingos que se disputen otras pruebas deportivas multitudinarias, como por ejemplo: la Volta a Peu de les Falles, la Media Maratón y la Maratón. La Delegación de Deportes de JCF recomienda a las fallas con partidas pendientes utilizar estas fechas para disputarlas.
- 5.3. RESULTADOS:** La Delegación de Deportes de JCF es la encargada de facilitar los resultados y clasificaciones a través de los grupos de Whatsapp con los delegados de los equipos o a través de enlaces a una web genérica.
- 5.4. ASCENSOS Y DESCENSOS:** Los dos primeros clasificados de cada categoría ascienden a la división superior. Del mismo modo, los dos últimos clasificados de cada categoría descienden a la división inferior. No obstante, si se retirase algún equipo de un año al siguiente, los equipos, teóricamente, descendidos podrían mantener la categoría. Si se diera esta situación, la organización analizará cada caso con tal de hacer las divisiones lo más niveladas posible.



## 6. ACTAS

- 6.1. **CUMPLIMENTACIÓ:** Las actas son cumplimentadas por el “*marxador*”, quien se encarga de anotar correctamente los nombres de los jugadores, equipos y detalles de la partida: categoría, fecha, resultado, etc. Es indispensable que el acta esté firmada por algún componente de cada equipo y por el “*marxador*”.
- 6.2. **INCIDENCIAS:** El “*marxador*” también debe anotar en el acta cualquier incidencia detectada antes, durante y después de la partida. Las incidencias deben aparecer en todas las copias del acta para que los equipos sean conocedores de ellas. Si la incidencia ocurre después de la redacción del acta, el “*marxador*” lo debe notificar a la Delegación de Deportes de JCF para poder avisar a los delegados de los equipos.
- 6.3. **DESACUERDO CON EL ACTA:** Si un equipo no estuviese de acuerdo con lo especificado en el acta (resultado, incidencias anotadas, alineación, etc), puede añadir una incidencia al acta antes de firmarla. Las actas deben ser firmadas por ambos equipos. Si no se está de acuerdo con su contenido, se debe especificar en el apartado de observaciones, pero se tiene que firmar obligatoriamente.
- 6.4. **RECLAMACIONES:** Para cualquier reclamación por parte de alguno de los equipos involucrados en una partida, se dispone de un plazo de 24 horas para poder llevarla a cabo mediante un correo electrónico enviado a la Delegación de Deportes de JCF ([deportes@fallas.com](mailto:deportes@fallas.com)), en el que se exponga el motivo de la reclamación. Toda incidencia o reclamación presentada fuera del plazo establecido será desestimada.
- 6.5. **COPIAS DEL ACTA:** Al finalizar cada partida, el “*marxador*” debe entregar una copia del acta a cada uno de los equipos, quedándose el acta original.
- 6.6. **MEJOR JUGADOR:** El acta debe recoger quién ha sido, a juicio del “*marxador*”, el mejor jugador de la partida. De esta manera, al final del campeonato, se determinará de forma porcentual a quién le corresponde el premio de mejor jugador de cada división.



## 7. SANCIONES

- 7.1. INCOMPARECENCIA:** El equipo que no avise antes de las 23:59h del viernes previo a la partida, llegue tarde a una partida sin una justificación o no se presente a una partida sin dar explicaciones, será considerado incompareciente. Además de perder la partida por 50-0, se le restarán 3 puntos de la clasificación. Si esto ocurriera en una segunda ocasión, se expulsaría al equipo del campeonato.
- 7.2. RETIRADA/EXPULSIÓN:** Si un equipo se retira o es expulsado durante la primera vuelta de liga, se anulan todas las partidas en las que haya participado. Si esta situación ocurriera durante la segunda vuelta, se contabilizarían las partidas de la primera vuelta, pero no las de la segunda; estas serían resueltas por 50-0 en contra del equipo retirado/expulsado.
- 7.3. INSULTOS/AGRESIONES:** Si, durante el desarrollo de la competición, se produjesen hechos graves (agresiones, insultos, menosprecios, etc.) entre jugadores, hacia los “*marxadores*”, hacia cualquier miembro de la organización o al público en general, la Delegación de Deportes de JCF, previo informe de los hechos acaecidos, lo pondría en conocimiento de la Delegación de Incidencias y Demarcaciones. Si los hechos constituyen motivo de sanción fallera, se abriría expediente disciplinario a los implicados en los hechos, lo que podría resolverse mediante una sanción deportiva o, incluso, la expulsión del campeonato del equipo/de los equipos implicados.
- 7.4. ANTIDEPORTRIVIDAD:** Queda a juicio de la Delegación de Deportes de JCF si la actitud de un equipo ante un intento de aplazamiento de su rival puede ser considerada como mala fe o falta de deportividad. En un caso así, la Delegación de Deportes de JCF establecería una fecha y hora para la disputa de la partida e, incluso, podría sancionar al equipo que se oponga al aplazamiento.