



NORMATIVA DE LOS CAMPEONATOS DE PILOTA VALENCIANA

XXX Campionat de Pilota Valenciana de Junta Central Fallera

II Campionat Femení de Pilota Valenciana de Junta Central Fallera

III Campionat Juvenil de Pilota Valenciana de Junta Central Fallera

1. NORMAS BÁSICAS DE JUEGO

- 1.1. **MODALIDAD:** La modalidad de juego en División de Honor, Primera, Segunda y Tercera División es “*Escala i Corda*”, mientras que, en el resto de categorías, se juega a la modalidad de “*Joc Faller*”.
- 1.2. **SAQUE:** En División de Honor, Primera, Segunda y Tercera 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 raya o fuera del “*dau*”.
 - 1.2.2. **FALTA DE SAQUE (*Joc Faller*):** El saque ha de ser limpio. No puede tocar escalones, bordillos, aceras, balcones, paredes o techo antes de botar. Además, debe 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. Las líneas de “*SAQUE*” y “*PASA*” serán señalizadas por el “*marxador*” antes de empezar la partida con tiza o cinta adhesiva.
 - 1.2.3. **FALTA DE SAQUE (Genérica):** Hay una media por juego.
- 1.3. **PRIMER GOLPEO:** En el primer golpeo, tanto del “*dau*”, como del “*rest*”, no se puede enviar la pelota a ninguna galería o palco (es falta). No obstante, el equipo al “*rest*” sí puede enviarla 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 "*lletgeta*" si la hubiera.
- 1.4.2. PELOTA PARADA ANTES DEL 6:** Toda pelota que bote en la escalera, entre la cuerda y el 6, o toque en algún objeto o persona que esté sobre ella en ese tramo, se considera pelota parada, tanto si la pelota ha botado previamente en el suelo, como si no ha botado.
- 1.4.3. PELOTA PARADA DESPUÉS DEL 6:** En el resto de la escalera, a partir del 6, la pelota podrá tocar en cualquier obstáculo o persona que esté sobre ella en ese tramo, y se continuará el juego, salvo que, a juicio del "*marxador*", se indique que la pelota está parada, aunque siga en movimiento.
- 1.4.4. PELOTA PARADA TRAS REBOT:** Toda pelota que golpee en la pared del final del "*rest*" sin haber botado en el suelo, y vuelva por la misma escalera hasta alcanzar el 6, será pelota parada.
- 1.4.5. 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.
- 1.5. 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. LLETGETA:** Toda pelota que toque dentro de la "*lletgeta*" 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 "*lletgeta*" antes de la partida.
- 1.7. PELOTA:** En División de Honor, Primera, Segunda y Tercera División, 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 Tercera, el equipo que está en el “*dau*” elige la pelota para jugar. En el resto de categorías, la elige el equipo que está en el “*rest*”. Durante la partida, se puede cambiar la pelota tantas veces como se quiera, hasta un máximo de 8 cambios por cada equipo en total.
- 1.8. TANTEO:** Las partidas se juegan a 50 tantos partiendo de 0. 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*”.
- 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. En caso de llegar a 35 o superarlo, el ganador de la partida obtiene 2 puntos y el perdedor 1 punto. El equipo que no llegue a 35 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, 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.
 - 2.3.1. REFUERZOS EN UNA PARTIDA:** Solo puede haber un jugador de refuerzo en cada equipo por partida.
 - 2.3.2. REFUERZOS EN LA TEMPORADA:** Un jugador de categoría o división inferior solo puede reforzar a un equipo de categoría o división superior en 2 partidas. Si lo reforzase en una

tercera, no podría volver a jugar con el equipo de inferior categoría. En el caso de que un jugador haya reforzado en 3 ocasiones a un equipo de categoría o división superior, sus partidas en el equipo inferior también se computarían a efectos del *Trofeu Fallera Major de València* (TFMV).

- 2.3.3. PARTIDAS CONSECUTIVAS:** Un jugador de refuerzo puede disputar dos partidas el mismo día. Una con su equipo de origen y otra con el equipo que refuerza.
- 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 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 8 jornadas, 5 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 puede jugar la partida bajo ningún concepto. El equipaje consta de (Ver Anexo I):

- Camiseta roja y camiseta azul
- Pantalón blanco largo

3.2. PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE EQUIPAJE INCORRECTO

3.2.1. DETECCIÓN: En el momento de comenzar la partida, si el “*marxador*” detecta que algún jugador no lleva el equipaje correcto, debe informar al equipo rival de la anomalía.

3.2.2. REDACCIÓN DEL ACTA: Deberá reflejarse la incidencia en el acta (en la parte posterior), indicando el nombre de el/los jugadores que no llevan la equipación correcta y, por tanto, no pueden disputar la partida. Los dos equipos deberán firmar el acta, expresando su conformidad o no, **ANTES DEL COMIENZO DE LA PARTIDA.**

3.3. INCOMPARECENCIA: Se considerará Incomparecencia cuando se den los siguientes casos:

3.3.1. En el caso de que sólo se presente 1 jugador a la partida, su equipo no podrá disputarla bajo ningún concepto. La partida tampoco podrá aplazarse.

3.3.2. En el caso de que se presenten 2 jugadores, pero alguno de ellos no lleve el equipaje correcto, su equipo tampoco podrá jugar la partida, salvo que el rival lo acepte, siguiendo el protocolo marcado en el punto 3.2. La partida tampoco podrá aplazarse.

3.3.3. En el caso de que uno de los equipos se presente a la partida fuera del tiempo reglamentario, según lo estipulado en el punto 4.3.

3.3.4 En el caso de que un equipo directamente no se presente a una partida, o bien avise sin la suficiente anterioridad al rival y a la Delegación de Deportes de JCF, según lo estipulado en el punto 7.1.

3.4. 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.

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 y será sancionado según lo reflejado en el punto 7.2. 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, el miércoles anterior a la jornada. Los horarios y ubicaciones serán asignados según la disponibilidad, características de los trinquetes, división y otros criterios.

4.6. APLAZAMIENTOS

4.6.1. NÚMERO MÁXIMO DE APLAZAMIENTOS: Cada equipo dispone de 2 aplazamientos durante todo el campeonato de liga; y no dispone de ninguno durante el TFMV, salvo que una partida coincida con la presentación de la falla el domingo por la mañana.

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 es la coincidencia con la presentación de la falla el mismo día de la jornada. 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 una liga con partidos 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 partidos 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. FOTOGRAFÍAS Y ACTAS

- 6.1. **FOTOGRAFÍA:** Preferentemente antes del comienzo de la partida, el “*marxador*” realizará una fotografía conjunta de los dos equipos para la comprobación de los jugadores y de su vestimenta, donde aparezcan todos de cuerpo entero. En el caso de que algún jugador se incorpore a la partida con posterioridad, el “*marxador*” realizará una fotografía adicional con dicho jugador.
- 6.2. **CUMPLIMENTACIÓN DEL ACTA:** 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*”.
- 6.3. **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.
- 6.4. **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.
- 6.5. **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), en el que se exponga el motivo de la

reclamación. Toda incidencia o reclamación presentada fuera del plazo establecido será desestimada.

- 6.6. **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.
- 6.7. **MEJOR JUGADOR:** El “*marxador*” anotará, únicamente en su copia, quien ha sido a su juicio el mejor jugador de la partida y facilitará su nombre exclusivamente a la Delegación de Deportes de JCF.
- 6.8. **TROFEO DE MEJOR JUGADOR:** Al final del campeonato de liga, se determinará a quién le corresponde el premio al mejor jugador de cada división según los siguientes criterios de forma jerárquica.
 - 6.8.1. **PARTICIPACIÓN:** Sólo optan al premio los jugadores que hayan participado en, al menos, el 70% de las partidas de liga.
 - 6.8.2. **PORCENTAJE:** El mejor jugador será quien tenga un mejor porcentaje de partidas en las que haya sido elegido como mejor jugador por el “*marxador*”. En este porcentaje, no cuentan las partidas aplazadas sin “*marxador*”, ni las partidas que no llegan a disputarse (incomparecencia, retirada, etc.).
 - 6.8.3. **EMPATE EN PORCENTAJE:** En caso de que dos o más jugadores tengan el mismo porcentaje de partidas como mejor jugador, estará por delante quien haya disputado un mayor número de partidas.
 - 6.8.4. **EMPATE EN NÚMERO DE PARTIDAS:** En caso de que dos o más jugadores tengan el mismo número de partidas, se ordenará a los jugadores en función de la posición de su equipo en la clasificación general.

7. SANCIONES

- 7.1. **PÉRDIDA DE LA PARTIDA:** Si un equipo avisa y contacta con los responsables de la Delegación de Deportes de JCF o con el equipo contrario de la imposibilidad de acudir a la partida prevista, ANTES DE LAS 23.59h DEL DÍA ANTERIOR A LA PARTIDA, se le dará por perdida 50-0, pero no se le restarán 3 puntos de la clasificación.

Tampoco será posible aplazar la partida, según los puntos 4.6 de esta normativa.

7.2. INCOMPARECENCIA: Si un equipo avisa y contacta con los responsables de la Delegación de Deportes de JCF o con el equipo contrario, DESPUÉS DE LAS 23.59h DEL DÍA ANTERIOR A LA PARTIDA, llega tarde a la misma sin una justificación razonable (punto 4.3 de la normativa) o no se presenta sin ningún aviso o justificación, será considerado como una incomparecencia. Aparte de la pérdida de la partida por 50-0, le serían restados 3 puntos en la clasificación. Si esto ocurriera en una segunda ocasión, de nuevo sin justificar o sin cumplir los plazos, el equipo sería expulsado automáticamente del campeonato.

7.3. 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 ocurriese 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.

7.4. 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 Junta Central Fallera 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.

Aparte de la posible sanción fallera, la sanción deportiva sería impuesta según fuera la gravedad de los hechos: si están implicados uno o varios jugadores, si está implicado el público de uno o de los dos equipos, etc. La sanción podría variar desde una sanción mínima de una partida sin jugar a uno o varios jugadores; varias partidas sin jugar, con la consecuente pérdida de partidas;

hasta la expulsión del campeonato de uno, varios jugadores o, incluso, todo el equipo.

7.5. ANTIDeportividad: 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, sancionaría al equipo con la pérdida de dicha partida por 50-0 al equipo que se decida que ha obrado de forma antideportiva.

8. NORMATIVAS ADICIONALES: Cualquier otra incidencia o norma no contemplada explícitamente en esta NORMATIVA DEL CAMPEONATO DE JCF 2026-2027, deberá regirse y, por tanto, resolverse de acuerdo con las siguientes normativas oficiales de la Federación de Pilota Valenciana, y será este organismo, tras su consulta, el que determine la aplicación o no de las mismas, a nivel deportivo.

REGLAMENTS DE JOCS. MODALITAT PILOTA VALENCIANA

[Reglaments de Joc de Modalitats de Pilota Valenciana. Modificat 26-01-2021_bona.pdf](#)

REGLAMENT GENERAL DE COMPETICIONS

[Reglament General de Competicions.pdf](#)

REGLAMENT DE RÉGIM DISCIPLINARI

[Reglament Regim Disciplinari 2020](#)

Todas ellas están disponibles en la web <https://fedpival.es> , en el enlace [Normatives | Federació de Pilota Valenciana](#)