



## **NORMATIVA DEL CAMPEONATO DE *CANUT*** **I Trofeu Fallera Major de València de Canut de Junta Central Fallera**

### **NORMAS BÁSICAS DE JUEGO**

#### **1. CAMPO DE JUEGO**

- 1.1. COLOCACIÓN DEL *CANUT*:** Se coloca el *canut* como referencia y se dibuja un círculo con este como centro, con un diámetro de 20cm.
- 1.2. LÍNEA DE FONDO:** A unos 80cm del *canut*, se encuentra la línea de fondo, que sirve para delimitar las dimensiones del campo de juego.
- 1.3. LÍNEA DE MANO:** A 10m del *canut*, en sentido contrario a la línea de fondo, se encuentra la línea de mano, donde se deben colocar los distintos jugadores para tirar.

#### **2. ELEMENTOS DEL JUEGO**

- 2.1. *CANUT* O CAÑA:** Debe ser una caña de pequeño grosor con una longitud de 10 cm aproximadamente.
- 2.2. CHAVOS O MONEDAS:** En total, hay 15 unidades. Se han de colocar sobre el *canut*. Cada chavo vale 1 punto.
- 2.3. CHAVARRAS O PIEZAS:** Son las piezas que se lanzan contra el *canut* por los jugadores. Deben tener forma de disco y un peso de entre 15 y 20 gramos.
- 2.4. METRO:** Sirve para medir las distancias entre los chavos, piezas y *canut* durante el desarrollo de la partida.

#### **3. DESARROLLO DEL JUEGO**

- 3.1. ORDEN DE LANZAMIENTO:** Cada equipo tirará de forma alterna, es decir, un equipo no puede lanzar dos piezas consecutivamente. Para establecer qué equipo empieza, un jugador de cada equipo debe lanzar una pieza “a acercar”. Empieza la partida el equipo que haya dejado su pieza más cerca del punto, donde estará el *canut*. Cada jugador tira dos veces, es decir, cada equipo tira cuatro en cada jugada.



- 3.2. PRIMER LANZAMIENTO:** Como norma de buen jugador, el primer lanzamiento de cada equipo debe ser “a acercar”, es decir, dejar la pieza lo más cerca posible del *canut* sin superar la línea de fondo.
- 3.3. SIGUIENTES LANZAMIENTOS:** Los siguientes lanzamientos pueden ser “a pegar”.
- 3.4. DERRIBO DEL CANUT:** En el momento que caiga el *canut*, dentro del campo de juego, los chavos cuya distancia a la pieza sea menor que su distancia al *canut*, quedan en posesión del equipo que ha efectuado la tirada. Si los chavos quedan más cerca del *canut*, se continua el orden de lanzamiento. En caso de derribo del *canut* sin conseguir puntuación, el jugador puede volver a plantar el *canut* siempre y cuando su equipo no haya efectuado el lanzamiento de las cuatro piezas reglamentarias. En caso contrario, es potestad del equipo que tuviese que tirar a continuación.
- 3.5. CANUT FUERA DE LA LÍNEA DE FONDO:** Si se consigue derribar el *canut* y que quede más allá de la línea de fondo, se suman puntos en función de los chavos que hayan quedado más cerca de la pieza, siempre y cuando esté dentro del campo de juego. Si no hubiese ninguna pieza dentro del campo al acabar los cuatro lanzamientos, no se contarían los chavos.
- 3.6. CHAVOS CAÍDOS MIENTRAS EL CANUT SIGUE PLANTADO:** Si caen algunos chavos, colocados encima del *canut* mientras este sigue plantado, hay que volver a colocarls encima del *canut* y continuar el juego.
- 3.7. ELEMENTOS FUERA DE LA LÍNEA DE FONDO:** Todos los chavos o piezas que salgan por detrás de la línea de fondo se omiten a la hora contabilizar los puntos. También se omiten si alguno de estos elementos volviese a entrar al campo.
- 3.8. LEVANTAR EL CANUT:** Si se decide levantar el *canut*, un integrante de cada equipo debe tirar a acercar para determinar el nuevo turno de tirada.
- 3.9. DURACIÓN DE LA PARTIDA:** Las partidas tienen una duración de 15 minutos. Una vez finalizado el tiempo, se determina el ganador en



función de los puntos acumulados. En caso de empate, en la fase eliminatoria, se juega el desempate a 15 puntos.

#### **4. DESARROLLO DEL CAMPEONATO**

- 4.1. FORMATO:** El campeonato se disputa en el formato de grupos y eliminatoria. La cantidad de grupos y de equipos por grupo dependerá del número de inscripciones. Los grupos se conformarán mediante sorteo.
- 4.2. RESULTADOS:** El ganador de cada partida obtiene 3 puntos en la clasificación, mientras que el perdedor no obtiene ninguno. En caso de que una partida finalice en empate, cada equipo suma 1 punto.
- 4.3. EMPATE:** En caso de empate a puntos entre dos equipos, queda por delante el que haya vencido en el enfrentamiento directo.
- 4.4. EMPATE MÚLTIPLE:** En caso de empate entre tres o más equipos, se suman los puntos obtenidos por cada uno en sus enfrentamientos entre sí. Si persistiese el empate, se sumarían los puntos obtenidos por cada equipo a favor y en contra en los enfrentamientos entre sí. Si aún persistiese el empate, se contabilizaría la totalidad de puntos a favor y en contra que ha obtenido cada equipo implicado.

#### **SANCIONES**

- **INCOMPARECENCIA:** Si un equipo llega tarde a una partida sin una justificación razonable, será considerado como una incomparecencia. Aparte de la pérdida de la partida por 50-0, le serían restados 3 puntos en la clasificación.
- **EXPULSIÓN:** Si un equipo es expulsado o no se presenta, se anulan todas sus partidas.
- **INSULTOS/AGRESIONES:** Si, durante el desarrollo de la competición, se produjesen hechos graves (agresiones, insultos, menosprecios, etc.) entre jugadores, 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 de JCF. 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 al equipo o los equipos implicados.