



## **NORMATIVA DEL CAMPEONATO DE *PIC I PALA*** **I Trofeu Fallera Major de València de Pic i Pala de Junta Central Fallera**

### **NORMAS BÁSICAS DE JUEGO**

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

- 1.1. DELIMITACIONES:** El campo tiene forma rectangular y está delimitado mediante líneas en el suelo. Además, cada metro tiene que estar señalizado, a partir del quinto, desde el círculo de golpeo.
- 1.2. CÍRCULO DE GOLPEO:** En uno de los extremos del campo, se encuentra un círculo, desde donde se golpea el *pic*, cuyas dimensiones son de 75 centímetros de diámetro.
- 1.3. LÍNEA DE SEPARACIÓN:** A 5 metros desde el círculo de golpeo, se encuentra la línea de separación.

#### **2. FASE DE GOLPEO**

- 2.1. INTENTOS:** Cada equipo tiene 3 intentos para golpear el *pic*. Se considera como intento cada vez que el golpeador trate de elevar el *pic* del suelo con la pala, aunque no lo toque.
- 2.2. COLOCACIÓN DEL *PIC*:** El golpeador puede colocar el *pic* en el suelo en cualquier posición dentro del círculo de lanzamiento, sin tocar la línea.
- 2.3. INICIO DEL GOLPEO:** El golpeador debe tocar el *pic* en uno de sus extremos para levantarlo del suelo. Una vez en el aire, debe golpearlo antes de que toque el suelo. Si no se cumplen estas dos condiciones, el golpeo no es válido.
- 2.4. GOLPEO VÁLIDO:** Un golpeo es válido si cualquiera de los 3 intentos cumplen los puntos 2.2, 2.3 y, además, el *pic* sobrepasa la línea de separación y se detiene dentro de los límites del campo, sin tocar las líneas laterales; o es desviado por un interceptor.
- 2.5. GOLPEO NULO:** Un golpeo es nulo si se produce cualquiera de las siguientes situaciones:
  - 2.5.1. Si no se ha conseguido un golpeo válido tras el tercer intento.
  - 2.5.2. Si el golpeador no tiene un pie apoyado dentro del círculo.



2.5.3. Si el *pic* se detiene fuera de los límites del campo sin haber sido desviado previamente.

2.5.4. Si el *pic* se detiene antes de superar la línea de separación.

**2.6. GOLPEO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE FONDO:** Golpear el *pic* más allá de la línea de fondo, es decir, fuera del campo, sin haber excedido antes los límites laterales, se considera un golpeo válido, con una puntuación equivalente a la longitud del campo.

**2.7. REPETICIÓN DEL GOLPEO:** En el momento que un golpeo es válido, no se puede repetir, aunque el golpeador aún disponga de algún intento.

**2.8. ALTERNANCIA:** Cada golpeo de un mismo equipo debe ejecutarse por un jugador distinto, siempre que haya jugadores suficientes en el equipo. Si no hubiese jugadores suficientes para completar los cinco golpeos, los jugadores podrían volver a golpear siguiendo la misma secuencia que al principio de la partida.

### **3. FASE DE RECEPCIÓN**

**3.1. POSICIONAMIENTO:** Los integrantes del equipo receptor pueden posicionarse libremente dentro del campo, siempre y cuando todos estén por detrás de la línea de separación.

**3.2. INTERCEPCIÓN DEL *PIC*:** Tras un golpeo válido, cualquier receptor puede:

3.2.1. Coger el *pic* al aire sin que caiga al suelo. (*empomar*)

3.2.2. Desviar el *pic* al aire.

3.2.3. Coger, detener o desviar el *pic* una vez haya tocado el suelo.

### **4. FASE DE LANZAMIENTO**

**4.1. COLOCACIÓN DE LA PALA:** Hay que colocar la pala en el círculo de golpeo, de forma paralela a la línea de separación.

**4.2. POSICIÓN DEL LANZAMIENTO:** La posición de lanzamiento viene determinada por las siguientes situaciones:

4.2.1. Ante un golpeo válido no interceptado, la posición de lanzamiento corresponde al lugar en que se haya detenido el *pic*.



- 4.2.2. Ante un golpeo válido desviado según establecen los puntos 3.2.2 y 3.2.3, la posición de lanzamiento corresponde al lugar más lejano del campo alcanzado por el *pic*.
- 4.2.3. Ante un golpeo válido según establece el punto 2.6, la posición de lanzamiento corresponde a la línea de fondo.
- 4.3. **LANZAMIENTO DEL *PIC*:** Un integrante del equipo receptor debe lanzar el *pic* en dirección a la pala, con el fin de tirarla.
- 5. **DESARROLLO DEL JUEGO**
  - 5.1. **DURACIÓN:** La partida se disputa a diez golpeos (cinco por equipo). El ganador se decide en función de los puntos obtenidos a lo largo de la partida.
  - 5.2. **ORDEN DE GOLPEO:** Cada equipo golpea de forma alterna, eligiendo cuál empieza mediante sorteo.
  - 5.3. **ORDEN DE GOLPEO DEL EQUIPO:** El golpeador de cada equipo también debe variar en cada golpeo, siempre que haya jugadores suficientes.
  - 5.4. **SISTEMA DE PUNTUACIÓN:** Cada golpeo válido está asociado a una puntuación. Esta depende de los metros alcanzados por el *pic*. Cada metro supone 1 punto, con la excepción del punto 2.6.
  - 5.5. **SUMA DE PUNTOS:** Al ejecutar un lanzamiento se pueden dar las siguientes situaciones:
    - 5.5.1. Que el golpeo sea nulo, tal y como está descrito en el punto 2.5. En este caso, no se suman puntos.
    - 5.5.2. Que un receptor cumpla con lo establecido en el punto 3.2.1. En este caso, su equipo suma los puntos correspondientes al golpeo.
    - 5.5.3. Que un receptor consiga tirar la pala tras lanzar el *pic* según lo establecido en el punto 4. En este caso, su equipo suma los puntos correspondientes al golpeo.
    - 5.5.4. Que un receptor no consiga tirar la pala tras lanzar el *pic* según lo establecido en el punto 4. En este caso, el equipo golpeador suma los puntos correspondientes al golpeo.



## COMPONENTES DEL EQUIPO

- **NÚMERO DE JUGADORES:** Se pueden inscribir, cómo máximo, 8 jugadores en cada equipo. Sin embargo, se pueden disputar las partidas con un mínimo de 3 jugadores.
- **NÚMERO DE RECEPTORES:** En la fase de recepción, tiene que haber entre 3 y 5 jugadores del equipo receptor sobre el campo.

## DESARROLLO DEL CAMPEONATO

- **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.
- **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.
  - **EMPATE:** En caso de empate a puntos entre dos equipos, queda por delante el que haya vencido en el enfrentamiento directo.
  - **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 metros obtenidos por cada equipo a favor y en contra en los enfrentamientos entre sí. Si aún persistiese el empate, se contabilizaría la totalidad de metros a favor y en contra que ha obtenido cada equipo implicado. Si llegado a este punto, todavía estuviesen empatados, los equipos implicados harían una tanda de golpeo y el orden en la clasificación se determinaría según la distancia alcanzada por el *pic* en un golpeo válido; el equipo que golpease más lejos, ganaría.

## 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.