



# JUNTA CENTRAL FALLERA

## SECRETARÍA GENERAL

Nota Informativa núm. <b>027/2019-20</b>	Fecha: <b>08/05/2019</b>
Tipo: <b>Instrucciones y Bases</b>	
Delegación remitente: <b>Deportes</b>	
Asunto: <b>IV MARATÓN FALLERO DE FUTBOLÍN</b>	

### IV MARATÓN FALLERO DE FUTBOLÍN

#### Con la colaboración de la Asociación Valenciana de Fútbolín

Se convoca el IV MARATÓN FALLERO DE FUTBOLÍN

La participación estará sujeta a las siguientes:

#### BASES

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

Cada inscripción llevará el nombre de UNA PAREJA POR FALLA, y podrán participar tantas parejas como desee cada Comisión. Por cada pareja se hará una aportación de 10 euros.

Las Comisiones participantes en el Maratón deberán aportar junto con la Hoja de Inscripción, el resguardo del ingreso ó transferencia de la inscripción en la cuenta de Cajamar con el número **IBAN ES73 3058 2108 8127 3100 0037**. En el ingreso deberán indicar nombre y número de censo de la Comisión.

La no presencia en el Maratón, supone la pérdida del pago.

La inscripción se hará por escrito, que se entregará en la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera, de lunes a jueves, o por e-mail a [festejos@fallas.com](mailto:festejos@fallas.com) hasta el **31 de mayo de 2019**, fecha en que se terminará esta.

La organización técnica de este Maratón estará a cargo de la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera.

**Art.- 2º** El Maratón se jugará el **domingo 9 de junio**, a las 09:00 h., en el casal de la Falla Gayano Lluch, en el número 21 de la calle de Domingo Gómez.

Se jugará con las **NORMAS resumidas a continuación**, editadas por la Asociación Valenciana de Fútbolín



## JUNTA CENTRAL FALLERA

### SECRETARÍA GENERAL

#### **NORMAS GENERALES DE LA ASOCIACIÓN VALENCIANA DE FUTBOLÍN**

##### **NORMAS FUTBOLÍN REM F5 AVF**

1º -La bola de inicio de la partida la sacará el equipo situado en el cajón; primero, señalando que va a sacar diciendo “bola”, y, luego, debiendo tocar con su jugador más alejado de la “media” con la banda contraria. Si no se realiza el saque de esta forma, se considerará no válido.

2º -Las bolas que salgan fuera del campo se pondrán en juego nuevamente desde la media del último que ha recibido el gol.

3º -No será válida la jugada ni el gol cuando, de manera voluntaria o involuntaria y aún tocando en la defensa o el portero contrario o ambos a la vez, sea producto de:

3-1 -Marcaje en sierra y/o rodar en cualquiera de la barras aunque solo diera una vuelta.

3-2 -Parada total en cualquiera de las barras.

3-3 -Pase de muñeco a otro en la barra delantera para meter gol. En caso de pase en la barra delantera, deberá deshacerse el mismo tocando la banda de enfrente o bien retrocediendo la bola a la media; por excepción, no se considera pase cuando la bola viene de un rebote.

3-4 -Remachar al defensa con la barra delantera. Sólo se puede remachar con la delantera al portero.

4º -Todas las infracciones que se cometan, sierra, parada, pase, etc., se sacarán desde la defensa del contrario.

5º -En caso de reincidir, se tomarán medidas pertinentes, y, si hiciera falta, se le dará por perdida al infractor.

6º -Cuando el defensa se dispone a chutar, la delantera contraria debe permanecer quieta.

7ª – No se dará como gol la bola que sale rebotada desde dentro de la portería.

8º -No está permitido doblar las barras o mover en absoluto el futbolín.



## JUNTA CENTRAL FALLERA

### SECRETARÍA GENERAL

9º -Al comenzar y finalizar el encuentro, los participantes deberán saludarse deportivamente.

10º -Las partidas serán al primero que llegue a 5 goles.

**NOTA: La tolerancia ha de ser un elemento básico cuando se disputen las partidas de Fútbolín con gente no habituada a las normas de la AVF y los jugadores experimentados han de facilitar la normativa en las partidas en juego.**

**Art.- 3º** La Junta Central Fallera nombrará a los Delegados necesarios para cada partida, que tendrán todas las competencias y representación de la Organización.

**Art.- 4º** Si alguna Comisión abandona la partida en la que se está jugando, es considerada como si no hubiese iniciado el Maratón.

Corresponde al Comité de Competición, la imposición de la sanción correspondiente, si considera que la retirada no es justificada. Esta sanción podría llevar incluso a la inhabilitación de los jugadores y la Comisión a participar en futuros Maratones.

La pareja que no esté en el momento de inicio del juego, quedará automáticamente descalificada.

**Art.- 5º** Las reglas de este juego de este Maratón son las que se describen en estas Bases, editadas por la Delegación de Festejos de la Junta Central Fallera.

**Art.- 6º** Se considerara FALTA GRAVE, y por tanto motivo de descalificación, la no aceptación por parte de los participantes de estas reglas; como, también, la participación de jugadores no adscritos previamente.

**Art.-7º** El Comité de Competición estará formado por tres personas de la Delegación de Festejos de la Junta Central Fallera, y sus decisiones serán inapelables.

**Art.- 8º** La Inscripción de este Maratón comporta la aceptación y el conocimiento, por las Comisiones y los jugadores, de estas Bases.

  
Ramon Estelles i Feliu  
Secretario General