



## JUNTA CENTRAL FALLERA SECRETARIA GENERAL

Nota Informativa núm. <b>024/2017-18</b>	Data: <b>11/05/2017</b>
Tipus: <b>Instruccions i Bases</b>	
Delegació remitent: <b>Festejos</b>	
Assumpte: <b>2ª MARATÓN FALLERO DE FUTBOLÍN</b>	

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

Se convoca el 2º MARATÓN FALLERO DE FUTBOLÍN

La participación estará sujeta a las siguientes:

#### **BASES**

**Art.-1º** En este 2º Maratón podrán participar todas las Comisiones Falleras que lo soliciten y que debidamente estén registrada en el censo de 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 a la Delegación de Festejos de Junta Central Fallera, de lunes a jueves, ó por e-mail a [festejos@fallas.com](mailto:festejos@fallas.com) hasta el 30 de Mayo del 2017, 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 4 de Junio**, a las 09:00 h., en el casal de la Falla SAGUNTO – PADRE URBANO, dirección c/ Luz Casanova, 15 Valencia.



## JUNTA CENTRAL FALLERA SECRETARIA GENERAL

Se jugarán con las normas resumidas a continuación, editadas por la Asociación Valenciana de Fútbolín:

### **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 valido.

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

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

3-1 -Marcaje en sierra y/o rodar en cualquiera se 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 ó 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, solo 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.

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



## JUNTA CENTRAL FALLERA SECRETARIA GENERAL

10° -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 ha de facilitar la normativa en las partidas en juego.**

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

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

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

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

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

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

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

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

José Martínez Tormo  
Secretario General