

## **07. ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS Y OTRAS ACTIVIDADES**

### **CAMPEONATOS**

Dentro de las actividades organizadas por la Asociación los torneos y campeonatos tienen una gran relevancia. De su gestión y control se asignará un vocal, que velará por el cumplimiento de las normas establecidas para cada juego y adjudicará los correspondientes premios a los ganadores. Habitualmente se organizan campeonatos de Petanca, Mus, Dominó, Parchís etc, cuya normativa o reglamento se incluyen a continuación:

#### **Extracto del Reglamento oficial para el deporte de la Petanca**

##### *Artículo 1 - Formación de los equipos.*

La Petanca es un deporte que enfrenta:

- 3 jugadores a 3 jugadores (tripletas)

También puede enfrentar

- 2 jugadores a 2 jugadores (dupletas)

- 1 jugador a 1 jugador (individual)

En tripletas cada jugador dispone de 2 bolas.

En dupletas e individual cada jugador dispone de 3 bolas.

Cualquier otra fórmula está prohibida.

##### *Artículo 5 – Áreas de juego y terrenos reglamentarios*

La Petanca se practica sobre toda clase de superficies. Por decisión del comité de organización o del árbitro, los equipos pueden verse obligados a jugar en un terreno delimitado. En este caso, la pista debe tener las dimensiones mínimas siguientes: 4 m. de anchura y 15 m. de longitud para los campeonatos nacionales y las competiciones internacionales.

Las partidas se juegan a 13 puntos con posibilidad de desempate y ajuste a 11 puntos.

##### *Artículo 6 – Inicio del juego y reglamento relativo a la circunferencia*

Los jugadores deben sortear para determinar el equipo que escogerá la pista, si esta no ha sido asignada por la organización, y lanzará primero el boliche.

Cualquier jugador del equipo que haya ganado el sorteo, escogerá el punto de partida y trazará o depositará sobre el suelo una circunferencia de forma que los pies de todos los jugadores puedan ser puestos totalmente en el interior de la misma. La circunferencia trazada no puede medir menos de 35 cm. ni más de 50 cm. de diámetro.

El equipo que tiene el derecho de lanzar el boliche, bien sea por que ganó el sorteo o bien porque puntuó en la mano precedente, solo tiene un lanzamiento. Si este es infructuoso, será entregado al equipo contrario que lo colocará donde quiera en condiciones reglamentarias.

Los pies deben estar totalmente en el interior de la circunferencia de lanzamiento sin pisarla y no deben salir de ella ni separarse totalmente del suelo, hasta que la bola lanzada haya tocado el terreno. Ninguna otra parte del cuerpo podrá tocar el suelo del exterior de la circunferencia.

Los inválidos de un miembro inferior, están excepcionalmente autorizados a colocar sólo un pie en el interior de la circunferencia de lanzamiento. Para los jugadores que van en silla de ruedas, al menos una de las ruedas (la del brazo con la que juegue la bola) debe colocarse en el interior del círculo.

El lanzamiento del boliche por el jugador de un equipo, no implica necesariamente que tenga la obligación de jugar primero.

##### *Artículo 7 – Distancias reglamentarias para el lanzamiento del boliche*

Para que el boliche lanzado por un jugador sea válido, es necesario:

Que la distancia que le separa del borde interior más próximo de la circunferencia de lanzamiento sea de:

- 6 metros mínimo y 10 metros máximo para los JUVENILES Y SENIORS.

Que el boliche esté a un metro, como mínimo, de todo obstáculo y del límite más próximo de un terreno prohibido.

*Artículo 16 – Lanzamiento de la primera bola y las siguientes.*

La primera bola de una jugada, será lanzada por un jugador del equipo que ganó el sorteo o la jugada anterior.

Seguidamente es al equipo que no tenga el punto a quien le toca jugar.

Las bolas han de ser jugadas de una en una.

Si la primera bola jugada pasara a terreno prohibido, le corresponderá jugar al equipo contrario y así alternativamente hasta que quede una bola en terreno autorizado.

*Artículo 19 – Bolas nulas*

Toda bola es considerada nula en el momento que entra en terreno prohibido. Una bola a caballo sobre el límite del terreno autorizado es válida. La bola es nula cuando haya sobrepasado totalmente el límite del terreno autorizado, es decir, cuando se sitúa totalmente más allá del aplomo de este límite.

Toda bola nula, debe ser inmediatamente retirada del terreno de juego. De otra forma, será considerada como válida desde el momento en que una bola sea jugada por el equipo contrario.

*Artículo 22 – Bolas desplazadas*

Si una bola parada se desplazara como consecuencia del viento o de la inclinación del terreno, por ejemplo, será colocada nuevamente en su lugar original. Igualmente, ocurrirá si es desplazada accidentalmente, por un jugador, el árbitro, un espectador, un animal o cualquier objeto móvil.

Para evitar toda discusión, los jugadores deben marcar la posición de las bolas. No se admitirá ninguna reclamación como consecuencia de bolas o boliches no marcadas, y el árbitro sólo resolverá en función del emplazamiento de las bolas sobre el terreno.

Sin embargo, la bola desplazada por otra de la misma partida, es válida.

*Artículo 25 – Levantamiento momentáneo de las bolas*

Para poder efectuar la medición de un tanto, se autoriza a desplazar momentáneamente, tras marcarlas, las bolas y los obstáculos situados entre el boliche y la bola a medir. Una vez efectuada la medición, las bolas y los obstáculos retirados, serán colocados nuevamente en sus lugares. Si los obstáculos no pudieran ser retirados, la medición se efectuará con la ayuda de un compás.

*Artículo 26 – Medición de puntos*

La medición de un punto, será realizada por el jugador que ha intervenido en último lugar o cualquiera de sus compañeros de equipo. Los adversarios tendrán siempre el derecho a repetir esa medición.

Las mediciones deben efectuarse con instrumentos adecuados y cada equipo debe poseer uno. Está terminantemente prohibido efectuar medidas con los pies.

*Artículo 27 – Bolas levantadas*

Se prohíbe a los jugadores coger las bolas lanzadas antes del final de la jugada.

Al finalizar una jugada, toda bola retirada antes de proceder al recuento de puntos será nula. No se admitirán reclamaciones sobre este punto.

Si un jugador recoge sus bolas del terreno de juego mientras que les queden bolas a sus compañeros, estos últimos no estarán autorizados a jugarlas.

*Artículo 28 – Desplazamiento de bolas o boliche*

Si al efectuar la medición de un tanto, el jugador desplaza el boliche o una de las bolas en litigio, perderá el punto.

#### *Artículo 29 – Bolas a igual distancia del boliche*

Cuando dos bolas pertenecientes a equipos distintos se encuentran a la misma distancia del boliche, se pueden presentar tres casos:

- Si los dos equipos no tienen más bolas por jugar, la jugada será nula y el boliche quedará a disposición del equipo que había puntuado anteriormente o que había ganado el sorteo.
- Si uno de los equipos tuviera todavía bolas por jugar, las jugaría y se anotaría tantos puntos como bolas consiguiera finalmente colocar más cerca del boliche que la bola más cercana del adversario.
- Si los dos equipos dispusieran de bolas, correspondería jugar primero al equipo que efectuó el último lanzamiento, y después al equipo contrario y así sucesivamente hasta que el punto pertenezca a uno de los equipos. Cuando sólo quedaran bolas a un equipo, se aplicaría lo dispuesto en el párrafo anterior.

Si al final de una jugada, no quedaran bolas en el terreno de juego autorizado, la jugada será nula.

#### *Artículo 32– Penalizaciones por ausencia de equipos o jugadores*

Será eliminado de la competición, el equipo que no esté presente en el terreno de juego después de una hora del comienzo o reanudación de las partidas.

Un equipo incompleto tiene la facultad de comenzar la partida sin esperar al jugador ausente, si bien, no dispondrá de sus bolas.

#### *Artículo 33 – Presentación de los jugadores ausentes*

Si tras el comienzo de una jugada se presentara el jugador ausente, no podrá participar ya en dicha jugada, y sólo será admitido a partir de la siguiente.

El jugador ausente que se presente tras cumplirse una hora desde el comienzo de la partida, no podrá ser admitido en la misma.

Si su o sus compañeros de equipo ganaran la partida, podrá participar en la siguiente, si el equipo se encuentra inscrito nominalmente.

#### *Artículo 36 – Inclemencias*

En caso de lluvia, toda jugada iniciada debe terminarse, excepto decisión contraria del árbitro que es el único, junto con el comité de competición para decidir su interrupción o anulación en caso de fuerza mayor.

### **Normas para el campeonato de MUS**

- Podrán apuntarse todas las personas mayores empadronados en Boadilla del Monte que lo deseen.
- Las inscripciones podrán realizarse enviando un correo electrónico a [j.d.mayores@aytoboadilla.com](mailto:j.d.mayores@aytoboadilla.com), indicando nombre y los dos apellidos, teléfono de contacto de cada uno de los participantes o también de manera presencial en las oficinas de las Asociaciones Centro María de Vera o Gutiérrez Soto. El plazo de inscripciones será en las fechas que se determinen por la organización.
- En el torneo jugarán todas las parejas contra todas.
- Cada juego constará de 40 tantos y se jugará al mejor de TRES JUEGOS GANADOS.
- Sólo se admiten las señas reglamentarias del juego de mus. Las señas falsas o convenidas quedan totalmente prohibidas, descalificando a las parejas que incidiesen en ello. No se pueden preguntar señas.
- La primera mano será corrida y sin señas. Quien corta el mus es mano. La boca no hace juego ni antes ni después de cortar el mus
- Las cartas se darán siempre por arriba siendo obligatorio al cortar no levantar y dejar el mazo en menos de tres cartas.
- Los pares, el juego y el punto tienen deje, si los contrarios no quieren el envite o apuesta se apuntarán el deje

en el momento,

- No valdrá las 31 Real.
- Si un jugador advirtiera antes de comenzar las jugadas que tiene alguna carta de más o de menos se anulará esa baza y se repetirá de nuevo.
- No se podrán enseñar las cartas hasta terminado el juego, estando obligado a hacerlo en ese momento todos los jugadores aunque no tengan valor de apuntarse, ya que si se enseñan antes de ventilarse el juego se entenderá que son aceptados los envites o los órdagos.
- Los juegos podrán ser cantados, pero no se indicarán con exactitud las cartas que contienen. Ejemplo: si llevo 31 con un rey y dos caballos. Puede decirse 31 con pares.
- Será más visto si se descubre una carta en el reparto involuntariamente, quedando supeditado a la decisión de la mano si es más visto o no, una vez vistas las cartas él solo.
- Levando jugada que tenga más de una seña tendrá que hacerse completa. Ejemplo: si tiene duples de reyes ases y pasas dos reyes o dos ases, se anularán esos duples en concreto.
- Si los componentes de la pareja envidan distinto número de tantos, la otra pareja podrá elegir el envite que más le convenga.
- Siempre que no se pluraliza se entiende que cada jugador habla por su parte, por tanto el compañero puede subir el envite de su compañero si así lo desea, y si uno de ellos dice queremos, pasamos, ponte o apúntate. Su compañero no podrá rectificar.
- Solo se podrá pleitear en los lances de pares, juego o punto el que los lleve.
- No se podrá hablar de la jugada posterior, a la que se está jugando en ese momento.
- Si algún jugador se equivoca en los lances de pares, juego o punto, y no rectifica cuando empiezan los envites, su jugada será nula, por el contrario si rectifica deberá decir lo que lleva.
- Toda jugada que no se cante será nula, pero dará derecho al que jugó correctamente a apuntarse el tanto de negada.
- Queda prohibido contemplar una partida si algún jugador lo solicitase, excepto en el caso de ser el árbitro que podrá observar cualquier partida.
- Perderá la partida el que altere el buen comportamiento, grite o falte el respeto en la mesa de juego.
- Por respeto a los jugadores, no se debe levantarse de la mesa antes de terminar la partida, si no fuese por causa mayor.
- Cuando algún miembro de la pareja, no pudiese jugar, se buscaría un sustituto, pudiendo ser alguien que no hubiese participado en el campeonato.

### **Normas para el campeonato de Dominó**

1.- Competición en Sistema SUIZO a 4 rondas de 400 tantos anotándose todas las fichas NO JUGADAS al término de la MANO y un punto para la pareja ganadora. El orden de la clasificación será según los puntos ganados y a igualdad de puntos prevalecerá la pareja que anote más diferencia de tantos con las contrarias.

La última partida del Campeonato, para las posiciones 1ª a 6ª, mesas 1, 2 y 3, serán FINALES DIRECTAS, es decir, en la Mesa 1 se juegan el 1º y 2º puestos, en la Mesa 2 el 3º y 4º puesto y en la Mesa 3 el 5º y 6º puesto.

El resto de parejas disputarán la última partida siguiendo el Sistema Suizo para la disputa de la Clasificación Final.

2.- La Hoja de Anotaciones será REVISADA y firmada al término de la partida por al menos un representante de cada pareja.

3.- La pareja GANADORA será la responsable de hacer llegar dicha hoja a la MESA DE CONTROL.

4.- Los errores de anotaciones NO PODRAN SER RECLAMADOS una vez se entregue la hoja en la Mesa de Control y hayan sido procesados dichos datos.

5.- Para iniciar las partidas se SORTEARÁ sacando fichas, tanto el JUGADOR QUE SALE como la POSICION en la mesa de los jugadores. El jugador que obtenga la ficha de más valor de puntos será el que efectúe la salida y el que elija posición en la mesa. A su derecha se sentará el jugador de la pareja contraria que haya obtenido la ficha de más valor de puntos. En caso de empate en el valor de los puntos ganará la salida y posición aquel que obtenga la ficha de palo superior. Ejemplo: entre el 3-3 (suma 6) y el 4-2 (suma 6) gana el 4-2.

6.- Las fichas se moverán DOS VECES. Primero el jugador sentado a la izquierda del SALIENTE y después EL PROPIO SALIENTE.- Una vez movidas, irán cogiendo de derecha a izquierda hasta el jugador saliente que será el último en coger.- El compañero del jugador saliente NO PODRA LEVANTAR SUS FICHAS HASTA QUE SE HAYA PRODUCIDO LA SALIDA.

7.- Las fichas, una vez LEVANTADAS NO PODRAN ORDENARSE NI TOCARSE MÁS QUE PARA SER JUGADAS. - Se jugarán siempre de la MISMA FORMA, SIN GOLPES NI GESTOS.

8.- La SALIDA se efectuará como sigue: Si es UN DOBLE, éste se colocará TRANSVERSAL al compañero en el CENTRO de la mesa. - Si es otra ficha, se colocará también en el CENTRO de la mesa, con el PALO MAYOR mirando hacia el compañero.

9.- De producirse un CIERRE CON EMPATE, se PASA MANO y no se anota puntuación alguna.

10- Se permite la figura del SUPLENTE, bien entendido que cualquier PAREJA puede, a lo largo de dicho CIRCUITO, usar UN UNICO suplente.

11- Transcurridos 10 minutos sin aparecer una pareja, se le dará por ganada la partida a la pareja presente por el tanteo de 200 – 0.

12.- Por último, RECORDAR a cuantos participamos en este evento que este nuestro DEPORTE se define como UNA MÁQUINA DE HACER AMIGOS, no lo olvidemos y practiquémoslo con la MÁXIMA CORRECCIÓN Y EDUCACIÓN, comenzando y terminando las partidas con un apretón de manos.

Y muy importante, los jugadores YA VETERANOS en nuestro Reglamento, AYUDAD a aquellos "nuevos jugadores" no familiarizados con las Normas y Reglamento.

## **UNIVERSIDAD DE MAYORES Y OTRAS ACTIVIDADES FORMATIVAS**

Dentro de las actividades llevadas a cabo por la Asociación, la UNIVERSIDAD DE MAYORES tiene un carácter relevante. Para su desarrollo e impartición de clases se tiene firmado un Convenio con la Universidad Rey Juan Carlos, existiendo seminarios y curso académico con una bonificación del 50 % para los socios y empadronados en Boadilla mayores de 65 años. Existen así mismo otras clases de baile y canto, que en general, son gratis para los socios y con un precio simbólico para los mayores empadronados, debiendo siempre formalizar su inscripción generalmente en los meses de julio a setiembre o cuando se haga una convocatoria concreta. La falta continuada a las sesiones acordadas sin justificación supondrá la baja en la actividad correspondiente.

De cada actividad organizada por la Asociación, la Junta Directiva nombrará un responsable, preferentemente entre sus vocales, que sea el interlocutor con los alumnos y el profesorado.

### **ORGANIZACIÓN DE EVENTOS**

Entran en este apartado actos como la Comida de Navidad, Feria de Abril, Festival de Navidad y Fin de Curso, Día de los Mayores, Homenaje Bodas de Oro etc. que generalmente requieren la coordinación con la Concejalía de Mayores del Ayuntamiento de Boadilla.

Análogamente a otras actividades, para cada evento, la Junta Directiva nominará a uno o dos responsables para su organización.