



NORMATIVA Y REGLAMENTO 2026

Las Cabezas de San Juan (Sevilla)

INTRODUCCIÓN	3
INSCRIPCIONES	3
REQUISITOS PARA PARTICIPAR	3
PROCESO DE INSCRIPCIÓN	3
ENVÍO DE SOLICITUDES	4
ELECCIÓN DE CANDIDATOS	4
PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS Y RESERVAS	5
PAGO DE LA INSCRIPCIÓN	5
NORMAS GENERALES	6
IDENTIDAD DE EQUIPO	6
NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA	6
PUNTUALIDAD	6
INDUMENTARIA	7
CONDUCTA Y DISCIPLINA	7
NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	7
TRANSPORTE	7
PISCINA	8
PRUEBAS	8
ORDEN DE PARTICIPACIÓN	9
ROLES Y CARGOS	10
QUILLO O QUILLA	10
CAPITÁN/A DEL EQUIPO	10
ANIMADORES DE EQUIPO	11
JUECES-ÁRBITROS	11
MESA DE CLASIFICACIONES	11
COMITÉ DE COMPETICIÓN	12
PLANNING GENERAL	13
PASACALLES, INAUGURACIÓN Y CLAUSURA	14
UNICORNIO GALOPANTE	15
EL MERCADILLO	17
PENTATLON A 5 PIES	19
CATAPULTA DE GLOBOS	21
CARRUSEL MUSICAL	23
LA PASARELA LOCA	25
LA TORRE DE COLORES 2.0.	27
APALABRADOS	29
LA GUINDA DEL PASTEL	31

INTRODUCCIÓN

Un año más vuelven Los Juegos del Verano a Las Cabezas de San Juan. En esta tercera edición, participarán un total de **24 EQUIPOS** que competirán en **9 PRUEBAS** durante dos días para conseguir la mayor puntuación posible. El equipo ganador será el que más puntos obtenga al final de la competición.

Los Juegos del Verano es un evento deportivo en el que prima la diversión antes que la competitividad. Desde la organización se velará por un control en las puntuaciones y pruebas, pero rechazará cualquier signo o comportamiento negativo que vaya en contra de esta premisa.

Se celebrará en el municipio de Las Cabezas de San Juan los días 26 y 27 de junio de 2026 y tendrá también un ambiente lúdico ya que, una vez terminada la jornada de competición de cada día, habrá una zona de festival con música y fiesta.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **24 de abril** de 2026 a las 20:59 horas y finalizarán el **4 de mayo** de 2026 a las 23:59 horas. Se realizará mediante una plataforma desde la que se accederá desde la [página oficial](#) de Los Juegos del Verano y podrán inscribir todos los equipos que quieran, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Es **OBLIGATORIO** que se cumplan las siguientes condiciones a la hora de realizar la inscripción. La organización se reserva el derecho de poder rechazar a aquellas personas en las que se detecte algún indicio de fraude o falsificación de datos.

- La inscripción se realizará siempre como EQUIPO, nunca de forma individual o personal.
- Un equipo estará formado por un mínimo de 10 participantes y un máximo de 15.
- Existirá en el equipo un participante que tome el rol de CAPITÁN/A. Esta persona deberá tener cumplido la mayoría de edad a fecha de 26 de junio de 2026.
- Todos los participantes deberán tener como año de fecha de nacimiento el año 2010 o anterior. Esto quiere decir que deberán tener 16 años o más (o bien tener cumplido 15 años, siendo su decimosexto cumpleaños antes del 31 de diciembre de 2026).
- Se permite cualquier tipo de parentesco o unión entre los participantes, animando desde la organización a que participen familias e incluso distintas generaciones.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

El proceso de inscripción está compuesto de 4 partes, cada una con su propia temporalización en el tiempo: Envío de solicitudes, elección de candidatos, publicación de seleccionados y reservas y pago de la inscripción.

ENVÍO DE SOLICITUDES

Esta parte se realizará como se ha mencionado anteriormente, desde el **24 de abril** de 2026 a las 20:59 horas hasta el **4 de mayo** de 2026 a las 23:59 horas

Cada equipo participante deberá enviar su solicitud de inscripción a través del enlace que se habilitará en la página web oficial del evento, introduciendo un nombre de equipo y los siguientes datos sobre cada uno de los participantes:

- Nombre y Apellidos
- DNI o pasaporte
- Fecha de nacimiento
- Teléfono y Email
- Localidad de residencia (la que aparece en el DNI)
- Talla de camiseta

El primer inscrito de cada grupo será considerado el **CAPITÁN/A** del equipo.

IMPORTANTE: Solo se permitirán cambios de participación con justificación documentada, por lo que es importante que las personas que se inscriban sean las que tengan previsto participar.

Una vez realizado el envío de la inscripción, se recibirá un correo de confirmación corroborando que se haya hecho correctamente.

ELECCIÓN DE CANDIDATOS

Entre todas las propuestas recibidas, la organización adjudicará una puntuación numérica a cada equipo según un baremo que premiará distintos aspectos.

Este baremo será el siguiente:

- **Diferencia de edad.** Esto se calculará de la siguiente forma:
Si la suma de las siguientes cantidades
 1. La edad del mayor del equipo menos la edad del más joven.
 2. La edad del segundo mayor del equipo menos la edad del segundo más pequeño del equipo.

Es menor de 10, **+0 puntos**
 Está comprendida entre 10 y 20, **+1 puntos**
 Está comprendida entre 21 y 30, **+2 puntos**
 Está comprendida entre 31 y 40, **+3 puntos**
 Está comprendida entre 41 y 50, **+4 puntos**
 Está comprendida entre 51 y 60, **+5 puntos**
 Es mayor de 61, **+6 puntos**
- **Paridad.** Esto se calculará de la siguiente forma:
Si la diferencia, en valor absoluto, entre el número de hombres y el número de mujeres del equipo:
 - Es 0 o 1, **+6 puntos**
 - Es 2, **+5 puntos**
 - Es 3, **+4 puntos**

Es 4, **+3 puntos**

Es 5, **+2 puntos**

Es mayor de 6, **+1 punto**

- **+0,75 punto por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea **Las Cabezas de San Juan** o cualquiera de sus pedanías.
- **+0,50 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea distinta a la de Las Cabezas de San Juan y la **localidad no se repita** a las de otros participantes del equipo.
- **+0,25 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea distinta a la de Las Cabezas de San Juan y **la localidad se repita** a las de otros participantes del equipo.

Cabe destacar, aunque no se especifique ni puntúe directamente, que los equipos con más integrantes tendrán ventaja en la selección ya que podrán conseguir más puntos del baremo frente a otros que tengan menos integrantes.



El **equipo creado por el ayuntamiento de Mogán** obtendrá una plaza al ser equipo hermano e invitado por el ayuntamiento de Las Cabezas de San Juan.

Los **tres primeros equipos clasificados** en la edición de Las Cabezas 2025 obtendrán también sus plazas en caso de que se inscriban.

Los **cuatro equipos con mayor suma total de distancias** entre la localidad de residencia de cada jugador y Las Cabezas de San Juan, obtendrán plaza. Para optar a esta opción el equipo debe estar compuesto al menos por un 80% de jugadores que no residan en Las Cabezas de San Juan o sus pedanías.

El **resto de las plazas** se adjudicarán a los equipos con mayor puntuación en el baremo. **En caso de empate, se tendrá en cuenta la fecha y hora de inscripción.**

PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS Y RESERVAS

El **06 de mayo de 2026** se publicará en redes sociales y en la página web oficial del evento el listado de todos los equipos que se han presentado, con su respectiva puntuación del baremo. A su vez, se anunciarán los equipos seleccionados y el resto quedarán en reserva.

Las personas inscritas serán los jugadores definitivos del equipo. Únicamente se permitirá que el equipo presente hasta un máximo de 3 propuestas de cambio, debidamente justificadas documentalmente para que la organización las estudie y apruebe o rechace bajo su criterio y siempre por motivos de causa mayor.

PAGO DE LA INSCRIPCIÓN

Desde el 07 de mayo al 10 de mayo, ambos inclusive, los equipos seleccionados deberán realizar el pago de la inscripción. **Este pago será de 300€ por equipo**, independientemente del número de jugadores que este tenga.

Junto al pago de la inscripción, **se hará un depósito de 50€** por equipo en concepto de fianza. Esta fianza se devolverá al final del evento siempre y cuando todos los componentes del equipo cumplan la normativa. Si por un casual algún jugador incumple algún punto, la organización tendrá potestad para quedarse con la fianza aportada por el equipo.

El pago se realizará a través de los capitanes, coordinándose la organización con ellos durante el plazo de pago.

Al finalizar este plazo, si un equipo seleccionado finalmente no puede asistir, no cumple con los requisitos de participación o no realiza el pago, perderá el derecho a participar y se le dará la oportunidad al primer equipo disponible de la reserva.

NORMAS GENERALES

Al participar, cada jugador acepta conocer y acatar cada una de las normas que se reflejan en este documento, actuando en consecuencia y manteniendo siempre una buena deportividad.

IDENTIDAD DE EQUIPO

En el momento en el que se publiquen los equipos seleccionados, la organización adjudicará un **NÚMERO** y un **COLOR** a cada equipo, que lo representará junto a su nombre a lo largo de todo el evento.

Además, con anterioridad al evento se hará entrega a cada equipo una camiseta personalizada para cada participante del color de su equipo que estos deberán llevar durante la realización de las pruebas.

Se valorará positivamente que los participantes se hagan con una prenda de vestir inferior de color negro (calzonas, malla...) con el fin de que el equipo tenga una uniformidad y sea fácilmente reconocible durante el evento y en la realización de cada prueba.

Por último, se aconseja que el equipo aparte de tener estos elementos identificativos (nombre, número y color), se preparen un grito de guerra y/o lema que realizar antes de cada prueba.

NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA

PUNTUALIDAD

Las pruebas se sucederán sin demora en los horarios anunciados. Cada equipo deberá conocer a qué hora y donde debe estar en cada prueba, estando preparado para jugar al menos 10 minutos antes del comienzo de la prueba.

El juez árbitro dará por descalificado al equipo si los participantes de este no se encuentran en la zona preparados para jugar 5 minutos después de la hora previamente fijada para el inicio de la prueba.

La organización se reserva el derecho y la decisión de atrasar una prueba, por los motivos que sean, anunciándolo a todos los equipos afectados y dando el mismo margen de tiempo de retraso a todos por igual.

INDUMENTARIA

El jugador que participe en la prueba deberá presentarse obligatoriamente **con la camiseta que le ha facilitado la organización**, con el número de equipo a la espalda, excepto en las pruebas en las que se requiera o permita otra indumentaria (ver normativa específica).

Además, el jugador deberá llevar la pulsera identificativa que le proporcionará la organización en la inauguración de los Juegos, en ella estará escrito su número de identificación dentro del equipo que deberá conocer durante todos los juegos.

IMPORTANTE: No se podrá participar en ninguna prueba sin la pulsera identificativa.

Las pulseras rotas se podrán canjear por otra nueva, solicitándolo en la carpa de organización y **siempre haciendo entrega de la rota.**

CONDUCTA Y DISCIPLINA

Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición y durante la realización de las pruebas, esté o no participando en ellas, así como respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma.

La organización tiene plena potestad para penalizar a cualquier equipo si comete actos de incorrección y desconsideración o agresiones verbales o físicas hacia cualquier participante o miembro de la organización de los Juegos del Verano. Se tendrán en cuenta los comportamientos, actitudes y gestos agresivos y antideportivos de los jugadores, que revistan una especial gravedad, cuando se dirijan a los quillos, árbitros, oponentes, compañeros, espectadores o cualquier persona relacionada con la competición. Se juzgará como abuso verbal el insulto, así como cualquier expresión oral que, sin ser considerada insulto, lleve intrínseco el menosprecio o notoria jocosidad respecto a todo éste.

Las penalizaciones por este tipo de infracciones podrán ir desde 30 puntos en la clasificación hasta la descalificación directa del equipo en toda la competición y la pérdida de la fianza del equipo.

Los participantes adultos de cada equipo se hacen responsable de los miembros menores de edad que formen parte de él.

Está totalmente prohibido el acceso a las zonas aledañas a las pruebas por parte de público o resto de participantes que no jueguen en ese juego. La organización señalará en cada una en qué zonas se podrá estar y en cuáles no.

NORMAS DE FUNCIONAMIENTO

TRANSPORTE

Cada prueba tendrá un lugar de realización, siendo estos lugares característicos de la localidad y pudiendo existir bastante distancia de uno a otro. El transporte de una zona a otra para la realización de las pruebas depende de los propios participantes, siendo muy importante la puntualidad como se ha mencionado anteriormente.

PISCINA

El sábado 27 de junio, la competición se desarrollará en la piscina municipal desde las 13:00h hasta las 19:00h aproximadamente. Todos los participantes, acompañantes y público podrán entrar gratuitamente a la piscina durante este día, cortesía del ayuntamiento de Las Cabezas de San Juan, de forma que se puedan quedar a comer y pasar el día allí durante las pruebas que allí se desarrollen.

PRUEBAS

Cada prueba tendrá un número concreto de participantes por equipo. Dependerá de cada equipo la elección de sus representantes para cada prueba.

Es obligatorio la participación de todos los equipos en todas las pruebas. Si por un casual, un equipo no se presenta a una prueba, quedará inmediatamente descalificado de los juegos del verano, perdiendo la fianza de equipo y perdiendo el derecho todos los jugadores del equipo a la participación en las siguientes dos ediciones.

Para poder participar en una prueba es obligatorio que los jugadores representantes del equipo no presenten signos de embriaguez, reservándose el derecho la organización de descalificar al equipo correspondiente en dicha prueba si se da el caso.

Es obligatorio que cada persona del equipo participe en al menos una prueba y que un mismo jugador no participe en más de 6 pruebas.

El QUILLO o QUILLA del equipo anotará antes del comienzo de cada prueba las personas que van participando en cada una y en caso de no cumplir esta norma, la organización restará 20 puntos por cada participante que incumpla la norma al cómputo global de puntos del equipo.

Una vez comenzada la prueba, los equipos deberán jugar sin interrupción alguna. No se parará el juego por la interpretación o voluntad de ningún jugador, únicamente la organización y los jueces tendrán potestad para parar o terminar un juego.

Durante las pruebas, podrá entrar personal de la organización en el campo de juego e intervenir en el mismo si hiciera falta. Esto no afectará a la prueba que se realice ni a su puntuación si la organización así lo estima.

La organización podrá solicitar en cualquier momento a los participantes que se identifiquen mediante su DNI, pasaporte o carné de conducir (original o fotocopia) con el fin de controlar la participación. Si por un casual se detecta por parte de algún equipo un fraude de suplantación de identidad, el equipo será descalificado.

La organización no se responsabiliza de los posibles fraudes de identificación en el caso de que se produzca un accidente y el accidentado no esté asegurado para el evento. Tampoco se responsabilizará de las lesiones que los jugadores puedan tener durante la realización del evento.

En caso de que un jugador se lesione, el jugador podrá ser sustituido por otro de sus compañeros para poder completar la prueba, siempre y cuando el sustituto no supere el límite de pruebas establecido.

ORDEN DE PARTICIPACIÓN

Para evitar la desigualdad de condiciones de los equipos al participar alguno antes que otro en las pruebas, el orden de los equipos en cada una de las pruebas se realizará conforme se establece en este punto.

La numeración de cada equipo vendrá establecida por la puntuación obtenida en el proceso de selección.

Se dividirá el total de las pruebas en tramos de 3 pruebas cada uno, correspondiente a cada una de las jornadas (viernes tarde/noche, sábado mañana, sábado tarde/noche). El orden de participación se dará según esta tabla:

VIERNES (Tarde)	1																								
	2	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	3																								
SÁBADO (Mañana)	4																								
	5	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	05	06	07	08
	6																								
SÁBADO (Tarde)	7																								
	8	17	18	19	20	21	22	23	24	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16
	9																								

Aunque este sea el orden oficial, habrá pruebas en las que se hagan tandas de grupos de 2, 4 u 12 equipos a la vez. Ver normativa específica de cada prueba para saber en cuáles ocurre.

En caso de que falte algún equipo para llegar hasta los 24, en ciertas pruebas se recurriría a una “Repesca” donde el equipo que vaya perdiendo en la clasificación general en ese momento, haría la prueba dos veces y se quedaría con el mejor tiempo/puntuación en esa prueba.

ROLES Y CARGOS

QUILLO O QUILLA

Cada equipo participante en los Juegos del Verano tendrá un QUILLO o QUILLA que acompañará, ayudará y velará al equipo durante toda la competición.

Como novedad este año, **el QUILLO/A lo elige el propio equipo**, inscribiéndolo cuando realizan la inscripción y obtendrá camiseta del equipo personalizada de forma gratuita.

Será función del QUILLO/A:

- Supervisar al equipo durante el pasacalles e inauguración.
- Ser intermediario entre el equipo y la organización, haciendo llegar a la misma cualquier apelación.
- Informar y resolver cualquier duda del equipo respecto a las pruebas o el funcionamiento del evento.
- Anotar antes del comienzo de cada prueba los jugadores del equipo que van a participar.
- Dar la señal de que su equipo está preparado para comenzar a jugar.
- Si la prueba lo permite, podrá entrar al campo de juego y grabar a su equipo.

El QUILLO/A contará a todos los efectos como un participante más durante el evento, beneficiándose de todas las ventajas de los jugadores y debiendo cumplir el presente reglamento, aunque **NO podrá jugar ningún juego**.

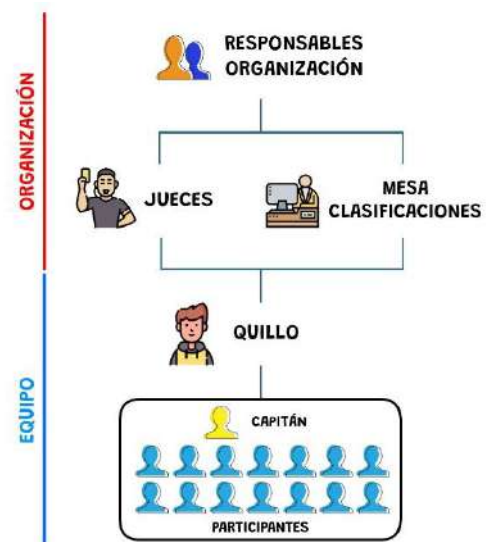
CAPITÁN/A DEL EQUIPO

El capitán o la capitana del equipo lo elegirá el propio equipo y será alguien que tenga cumplida la mayoría de edad a día de comienzo del evento.

Esta persona será la responsable de su equipo y responderá por él cuando haga falta. Será la persona de contacto que será informada de todas las novedades y cambios durante el evento. Esta comunicación se hará mediante un grupo de WhatsApp en el que estarán todos los capitanes, así como varios miembros de la organización. También serán informados de la respectiva resolución en caso de que pongan una apelación.

Entre otras, son funciones del capitán:

- Informar a su equipo de todas las noticias y cambios antes, durante y después del evento.
- Asegurarse de que cada participante de cada prueba conoce bien las normas de esta.
- Transmitir a la organización cualquier dato que esta le pida sobre información que necesiten.
- Coordinar la recogida de camisetas antes del evento.



ANIMADORES DE EQUIPO

Los equipos podrán llevar con ellos durante el evento, además de a sus jugadores y a su Quillo/a, un grupo de animadores. Estos animadores podrán acompañar al equipo y estar con ellos salvo en el transcurso de las pruebas y salvo en ciertos momentos que estipulará la organización.

Los animadores podrán solicitar antes del evento a través del capitán del equipo, camisetas personalizadas de animador, que llevarán el color del equipo y el logo de los Juegos del Verano.



JUECES-ÁRBITROS

Los jueces serán personas designadas por la organización que no serán QUILLO/A ni tendrán vinculación directa con ningún equipo y que conocerán bien la normativa.

Serán los encargados de supervisar las pruebas junto al director de los juegos y llevarán el control de los equipos en cada prueba, así como su penalización y puntuación correspondiente.

El reparto de equipos entre los jueces dependerá de cada prueba y será de forma totalmente arbitraria, no teniendo ningún juez adjudicado ningún equipo.



MESA DE CLASIFICACIONES

En cada prueba, habrá una carpa de la organización donde la mesa de clasificaciones estará trabajando a la par con los jueces y serán los que realicen todas las gestiones administrativas durante el evento, así como el recuento y publicación de clasificaciones.

En la mesa de clasificaciones se podrá:

- Acreditar un jugador que haya llegado tarde al evento y necesite su pulsera.
- Cambiar una pulsera rota por otra nueva, siempre que se traiga la rota.
- Poner cualquier apelación por parte del equipo. Esto solo podrán hacerlos el capitán y el Quillo del equipo.
- NO se podrá consultar puntuaciones, para ello está la página web y RRSS donde se publicarán después de cada prueba.

COMITÉ DE COMPETICIÓN

Ante el comité de competición se podrán realizar las quejas y reclamaciones que cada equipo estime conveniente, rellenando un modelo de apelación. Estas reclamaciones las deberá realizar el capitán del equipo a través del QUILLO/A en la carpa de la organización. No se aceptarán videos como pruebas justificativas.

Las reclamaciones que versen sobre una de las pruebas **deberán presentarse inmediatamente al acabar esta**. La resolución podrá alargarse hasta el final de la jornada, según disponibilidad del comité con el transcurso del evento.

Los componentes del comité serán:

- Sergio Feito Sabaté
- Antonio Jesús Martín Jiménez
- Santiago Bereginal Maestro
- Alberto González Bermejo
- Miriam Pintado Sabaté
- José García Caña
- José Manuel López Alonso

Para resolver una apelación hará falta al menos 3 integrantes del comité y la decisión se tomará por unanimidad. La resolución tomada por el comité en cualquiera de las situaciones que se presente será inapelable.

Cualquier situación no prevista en el presente reglamento será resuelta por la organización de forma inapelable.

A su vez, esta normativa podrá verse sujeta a cambios por parte de la organización.

La participación en Los Juegos del Verano de Las Cabezas de San Juan implica la aceptación de la presente normativa.

PLANNING GENERAL

El planning general del evento será el siguiente:

26 JUNIO VIERNES

RECORRIDO PASACALLES

- 18:00 PASACALLES (Plaza Ayuntamiento)
- 19:15 INAUGURACIÓN (Parque abogados de atocha)
- 1 19:30 UNICORNIO GALOPANTE (Av. Francisco Gómez Santos)
- 2 21:00 EL MERCADILLO (Parque abogados atocha)
- 3 22:30 PENTATLON A 5 PIES (Av. Francisco Gómez Santos)

27 JUNIO SÁBADO

- 4 10:00 CATAPULTA DE GLOBOS (Campo de fútbol 7)
- 5 11:15 CARRUSEL MUSICAL (Campo de fútbol 7)
- 6 13:00 PASARELA LOCA (Piscina)
- 7 17:00 TORRE DE COLORES 2.0. (Piscina)
- 8 19:00 APALABRADOS (Campo de fútbol 7)
- 9 21:30 LA GUINDA DEL PASTEL (Av. Fco. Gómez Santos)
- 23:30 CLAUSURA Y PREMIOS (Parque abogados de atocha)

PLAZA DEL AYUNTAMIENTO

ZONA FIESTA Y ESCENARIO

AV. FCO. GÓMEZ SANTOS

ENTRADA AUTOPISTA SEVILLA-CÁDIZ

PISCINA

CAMPO DE FUTBOL 7

SE-5209 ESPERA

LOS JUEGOS DEL VERANO

26 Y 27 JUNIO 2026

Las Cabezas de San Juan

*El horario podrá verse sujeto a cambios por parte de la organización.

PASACALLES, INAUGURACIÓN Y CLAUSURA

Los jugadores de todos los equipos deberán participar en la inauguración y en la clausura que se realizará tras la última competición donde se hará la entrega de premios, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.

Para el pasacalle inaugural **se convocarán a todos los equipos en la plaza frente el ayuntamiento de Las Cabezas de San Juan a las 17:30 horas del viernes 26 de junio.**

Antes de comenzar, los equipos deberán estar disponibles en su zona de encuentro donde se le hará entrega de las pulseras identificativas, comprobando la identidad de cada participante verificando el DNI de cada uno de ellos.

Para premiar la asistencia al pasacalle, **se otorgarán los siguientes puntos en función del número de miembros del equipo que estén presentes** en el mismo, así como según el número de acompañantes o animadores:

- 0 puntos si asisten menos de 5 jugadores
- 4 puntos si asisten entre 6 y 10 jugadores
- 8 puntos si asisten 11 o más de 11 jugadores, pero no son todos
- 10 puntos si asisten TODOS los jugadores
- +0 puntos si tienen 4 o menos acompañantes
- +2 puntos si tienen de 5 hasta 10 acompañantes
- +4 puntos si tienen más de 11 acompañantes

El recuento de personas se hará antes de que comience el desfile. El QUILLO/A pasará lista entre los miembros del equipo, anotará los jugadores presentes y entregará la lista al comienzo del desfile (por lo que no tendrá posibilidad de añadir ningún miembro más durante el pasacalle)

Cuando el pasacalle de comienzo, el desfile irá encabezado por un DJ al que continuarán cada uno de los equipos, desde el número 1 al número 24, por orden ascendente. Los equipos deberán mantener este orden durante todo el trayecto.

Está prohibido el uso de instrumentos musicales durante todo el recorrido.

Una vez se llegue al escenario, cada equipo esperará la señal de su QUILLO/A para subir al mismo y ser presentado por el SPEAKER. Habrá un premio al equipo más animado al final del evento por lo que se anima que el equipo baile, salte y suba al escenario dándolo todo. Una vez presentado, bajarán por el lado contrario para situarse frente al escenario y esperar a que terminen de presentar al resto de equipos.

Solo podrán subir al escenario los participantes del equipo, los acompañantes y público deberán esperar abajo. **Está totalmente prohibido subir a la presentación en el escenario con algún tipo de bebida o comida.**



REALIZACIÓN: viernes, 19:30 horas

LUGAR: Av. Fco. Gómez Santos

PARTICIPANTES: 6 participantes por equipo (3 jinetes y 3 monturas)

ORGANIZACIÓN: 6 tandas de 4 equipos cada una. 4 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Unicornio galopante es una prueba en la que los equipos deberán demostrar su coordinación y habilidad por parejas.

Participan 3 parejas compuestas por un jinete y su montura. El jinete llevará un casco con un pincho y la montura estará cegada con unas gafas opacas. El objetivo del juego es que el jinete, montado a caballito sobre la montura (en la espalda), guíe a este hacia una estructura de la que colgarán globos llenos de agua. Una vez localizado bajo uno de los globos, el jinete deberá explotarlo con el “cuerno” de su cabeza, ayudado por la montura que deberá saltar o “galopar”.

El juego tendrá una duración de 4 minutos o hasta que se exploten los 20 globos de cada tanda. Cada vez que se explote un globo, o cuando la pareja quiera, deberá volver a la zona de salida para que otra de las parejas de su equipo le de relevo.



Se realizarán 6 tandas de 4 equipos cada una, de forma que los equipos estén enfrentados en localización dos a dos. Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6
Calle 1	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9	Equipo 13	Equipo 17	Equipo 21
Calle 2	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14	Equipo 18	Equipo 22
Calle 3	Equipo 3	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 19	Equipo 23
Calle 4	Equipo 4	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 20	Equipo 24

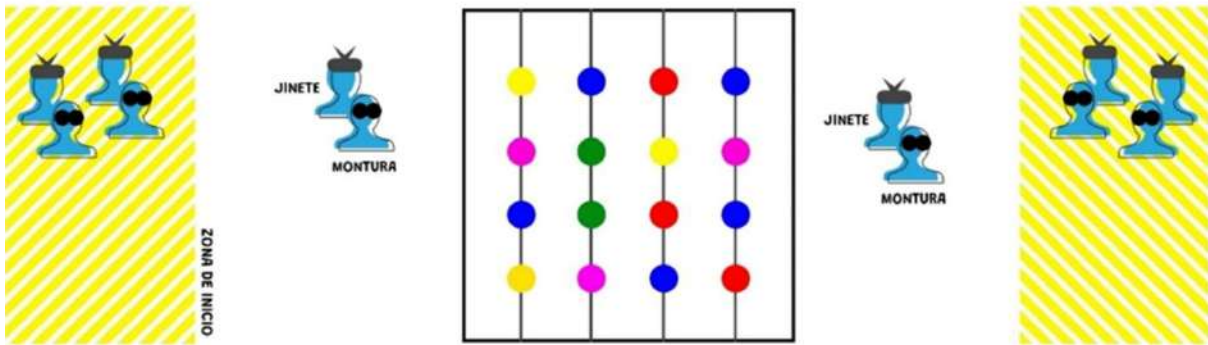
NORMATIVA DE LA PRUEBA

Al comienzo de la prueba, las tres parejas deberán estar en la zona de inicio. Cuando comience la prueba la primera pareja podrá salir al terreno de juego, pero solo podrá haber una pareja bajo la estructura o en los alrededores, debiendo esperar las otras dos en la zona de inicio.

En la estructura habrá un total de 20 globos. Se podrán explotar los globos que se quiera, siempre de uno en uno y teniendo en cuenta que una vez una pareja explote uno, esta debe volver a la zona de inicio para que otra la reemplace. Al haber cuatro equipos jugando simultáneamente es inevitable que haya choques o que dos equipos vayan por el mismo globo, esto se permite siempre y cuando no se detecte ningún comportamiento antideportivo.

El jinete deberá estar subido sobre su montura cuando esté en la zona de juego, solo pudiéndose bajar cuando vuelva a la zona de inicio para descansar. En la zona de juego debe llevar en todo momento el casco colocado y atado, con las manos sobre su montura. Solo se le permite

levantarlas para recolocarse el casco, pero en ningún paso para agarrarse o tocar globos, estructura u otros jugadores.



Por otro lado, las monturas llevarán cada una unas gafas opacas que le impedirán ver. Estas gafas deben llevarlas puestas en todo momento durante el juego, no pudiéndoselas quitar ni siquiera cuando se está descansando en la zona de inicio.

Si en una tanda, un globo se explota durante el juego por factores externos, la ronda se continuará sin ese globo.

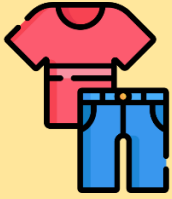
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada tanda, se contará el número de globos explotados por cada equipo. Por cada globo explotado se sumará 1 punto. Por cada falta cometida, se descontará 1 punto.

Quedará en primer lugar el equipo que más puntos tenga después de restar la penalización y en último lugar el que menos puntos tenga. En caso de empate, se tendrá en cuenta el tiempo en el que han explotado el primer globo. Si aun así persiste el empate, se tendrá en cuenta el segundo globo, después el tercero... Si algún grupo no logra explotar ningún globo obtendrá automáticamente 4 puntos.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: viernes, 21:00 horas **LUGAR:** Parque abogados atocha

PARTICIPANTES: 6 participantes por equipo (3 parejas de buscador y guía)

ORGANIZACIÓN: 18 tandas de 4 equipos cada una. 1 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

El mercadillo es una nueva prueba de comunicación, velocidad y coordinación.

El objetivo del juego es conseguir la máxima cantidad de prendas correctas y vestirse con ellas antes de que se acabe el tiempo. Un componente del equipo hará de buscador y estará con los ojos vendados en la zona interior del “mercadillo”. El otro jugador, o guía, deberá indicarle por donde debe moverse con el objetivo de hacer que este consiga las prendas de vestir correctas y se vista con ellas.

Al comienzo de cada partida, se anunciará una combinación de prenda que será la que deban conseguir en un tiempo de un minuto. Ejemplo: Sombrero de paja, camisa hawaiana y tutú rosa. Cada equipo participará en tres rondas con tres parejas de jugadores.



En total, habrá 5 tandas de 4 equipos participando a la vez.

Según el orden previamente establecido, los equipos participarán siguiendo la siguiente tabla:

	Tanda 1-3	Tanda 4-6	Tanda 7-9	Tanda 10-12	Tanda 13-15	Tanda 16-18
Calle 1	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9	Equipo 13	Equipo 17	Equipo 21
Calle 2	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14	Equipo 18	Equipo 22
Calle 3	Equipo 3	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 19	Equipo 23
Calle 4	Equipo 4	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 20	Equipo 24

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La zona de juego será un cuadrado delimitado por una piscina hinchable con agua y jabón. Dentro de la zona de juego solo podrán estar los buscadores de cada equipo que participen en la tanda (4 participantes en total).

El guía de cada equipo se situará en una esquina del campo del juego, no pudiéndose mover de ella durante la duración de este. Deberá guiar mediante indicaciones verbales al buscador, sin tocarlo en ningún momento.

Antes del comienzo de cada ronda, se bloqueará la visión a los buscadores con unas gafas de bucear opacas. Será responsabilidad del buscador cerciorarse que esté bien colocada y que no se le caiga ya que, una vez comenzada la ronda, si se le caen las gafas, quedará descalificado de esa ronda y deberá esperar en su esquina hasta que termine.

Antes del pitido de comienzo, una vez los buscadores están cegados y dentro de la zona de juego, la organización mostrará las prendas a conseguir en esa ronda. Estas prendas serán tres:

una prenda de cabeza (sombrero, gorros, gorras...), una prenda de vestir superior (camisa, chaqueta, top...) y una prenda de vestir inferior (falda, pantalón corto, tutú...).

Tras el pitido inicial, los buscadores tendrán 60 segundos para conseguir las prendas que crean que son las correctas y colocárselas. Las prendas estarán repartidas por toda la zona de juego y el buscador deberá moverse por la zona para conseguirlas.



Al haber cuatro participantes con los ojos vendados

en una zona de juego resbaladiza, es inevitable que haya golpes, choques y caídas. Se ruega a los participantes que jueguen limpio y no haya conductas antideportivas. Los jugadores de distintos equipos se podrán tocar entre sí, pero no se podrán empujar ni quitar una prenda que previamente tenga cogida otro jugador.

Como medida especial, los buscadores deberán ir sin calzado ni calcetines.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada ronda, se adjudicará la siguiente puntuación a cada equipo por cada prenda vestida correctamente en su buscador:

- Prenda de cabeza: 1 punto
- Prenda vestir superior: 2 puntos
- Prenda vestir inferior: 2 puntos

Por cada prenda errónea vestida, se adjudicará 0,50 puntos. Por lo que se valora positivamente que al final de la ronda, el buscador esté vestido totalmente, sea con la prenda que sea.

Por cada falta cometida, se descontarán 2 puntos del cómputo final.

La puntuación final del equipo será la suma de los puntos de las tres rondas que participen.

Quedará en primer lugar el equipo que más puntos tenga después de restar la penalización y en último lugar el que menos puntos tenga. En caso de empate, se tendrá en cuenta el número de faltas cometidas por cada equipo. Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: viernes, 22:30 horas

LUGAR: Av. Fco. Gómez Santos

PARTICIPANTES: 4 participantes por equipo

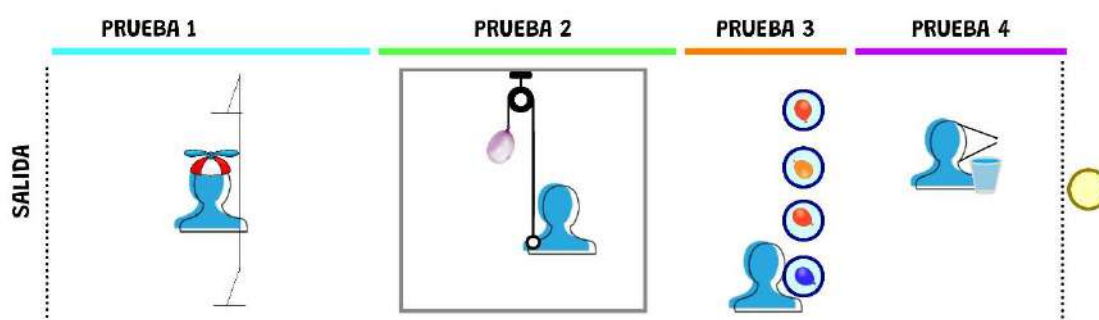
ORGANIZACIÓN: 12 tandas de 2 equipos cada una. Contrarreloj con tiempo máximo de 5 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Pentatlon a 5 pies es una nueva prueba de 2026 donde los jugadores deberán demostrar que saben andar con buen pie.

Cuatro jugadores del equipo serán encadenados o atados de pies, uno al lado del otro en fila. Deberán realizar toda la prueba de esta forma, caminando juntos a “5 pies”. Es una prueba a contrarreloj, donde cuenta el tiempo mínimo que el equipo tarda en completar las cuatro postas.

- **Posta 1: El gorrocóptero.** Los jugadores saldrán de la salida con un “gorro” que llevará un gancho. Deberán llevarlo con cuidado sobre la cabeza sin que se le caiga hasta una cuerda donde deberán hacer que se enganchen los 4 gorros antes de seguir.
- **Posta 2: ¿Subes o bajas?** Sobre una estructura habrá colocadas 4 poleas con un globo de agua cada una y una anilla al otro lado. Introduciendo el pie en la anilla, deberán subir y bajar de la cuerda para que el globo llegue hasta la altura de su cabeza y explotarlo con la boca.
- **Posta 3: ¡Ay que te muerdo!** Seguimos hasta la siguiente posta donde cada uno tendrá que explotar un globo lleno de aire que estará flotando sobre un cubo de agua.
- **Posta 4: No lo veo claro.** Con un cono colocado en la cara y por el que solo se ve un agujerito, deberán llenar un recipiente de agua y llevarlo hasta otro recipiente al final del recorrido, vertiendo el agua de uno en uno. Según el agua conseguida en total, restará tiempo a lo que se haya tardado.



En total, habrá 12 tandas de 2 equipos participando a la vez. Según el orden previamente establecido, los equipos participarán siguiendo la siguiente tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10	Tanda 11	Tanda 12
Calle 1	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23
Calle 2	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24

NORMATIVA DE LA PRUEBA

El juego se realizará en línea recta, a lo largo de la calle. Antes de comenzar, los jugadores se colocarán tras la línea de salida y se cerciorarán de que tienen los pies correctamente atados. En caso de que durante el juego alguno de los pies se desate, el equipo quedará eliminado, obteniendo la puntuación de 4 puntos en la prueba. El orden de colocación lo elegirá el propio equipo.

Cuando se dé la señal de comienzo, los cuatro jugadores saldrán con los gorros sobre sus cabezas y deberán ir juntos hacia la cuerda tensa donde deberán dejarlos sin tocar en ningún momento el gorro ni la cuerda. Se dará por superada la posta cuando los cuatro gorros estén colgando de la cuerda. Si por un casual a algún participante se le cae el gorro o alguno lo toca, los cuatro deberán volver a la línea de salida y volver a comenzar, aunque ya hayan colocado algún gorro previamente.

Una vez superada la posta, pasarán a una estructura con 4 poleas. Cada jugador introducirá uno de sus pies en un aro con la que controlará la altura del globo que deberá explotar con la boca. Para poder explotarlo es obligatorio que tenga introducido el pie en el aro y no se podrá tocar en ningún momento ni el globo ni la cuerda o la polea. Como los jugadores de en medio tendrán ambos pies atados, se podrá hacer por turnos, de forma que cuando le toque a alguno de ellos, suban el pie de forma coordinada con el de al lado. Por cada globo que se explote incorrectamente, ya sea por mal uso de la polea o por dejarlo caer, se sumarán 30 segundos al tiempo final como penalización.

En la tercera posta, los jugadores deberán explotar otro globo con la boca, esta vez uno grande de aire que flotará sobre un bidón de agua. No podrán ayudarse con las manos o los brazos. Una vez lo hayan realizado los cuatro jugadores, todos se pondrán un cono de máscara y cogerán el recipiente que hay junto a cada bidón. Deberán rellenarlo de agua y llevarlo hasta el final del recorrido donde uno por uno verterá el agua en el recipiente final. Por cada 100ml de agua recogida, restará 10 segundos del tiempo final.

El tiempo se parará cuando los cuatro jugadores hayan vaciado todo el agua posible en el recipiente final.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada tanda, se tomará nota del tiempo que ha tardado el equipo, sumando tiempo de penalización en caso de que lo hubiera y restando el tiempo bonus según el agua conseguida.

Quedará en primer lugar el equipo que menos tiempo final tenga y en último lugar el que más. En caso de empate, se tendrá en cuenta el equipo que más agua haya conseguido al final. Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 10:00 horas

LUGAR: Campo de fútbol 7

PARTICIPANTES: 6 jugadores (1 lanzador, 4 catapulteros y 1 explotador)

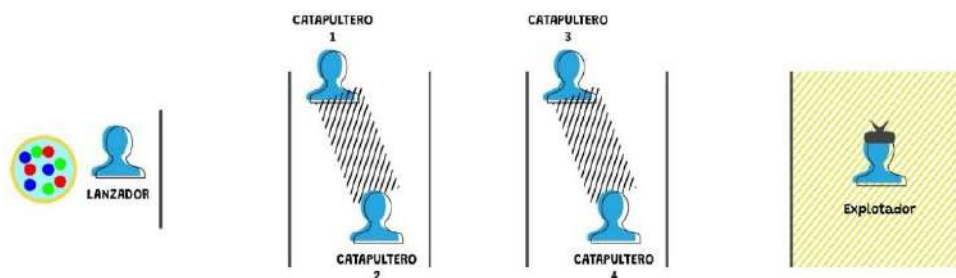
ORGANIZACIÓN: 6 tandas de 4 equipos cada una. 4 minutos por ronda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Catapulta de globos es una prueba en la que los equipos deberán conseguir transportar globos de agua de un punto a otro catapultándolos con tela para terminar explotándolos en el aire.

Participarán un total de 6 jugadores por equipo.

- El primer jugador, llamado **lanzador**, estará junto a un recipiente lleno de globos de agua. Su objetivo será desde el punto de inicio, ir lanzando globos de agua hacia la primera catapulta de forma que estos globos caigan sobre ella sin explotar.
- Los cuatro **catapulteros** se dividirán en 2 parejas y cada una tendrá una tela con la que formarán su “catapulta”. Su objetivo será el de recepcionar los globos en la catapulta de tela sin que estos exploten y lanzarlos hacia el siguiente objetivo.
- El **explotador** estará en el punto final de la prueba y su objetivo será explotar en el aire la mayor cantidad posible de globos de agua que reciba desde su segunda catapulta. Para ello llevará un casco sujeto en la cabeza con pinchos.



Se realizarán 6 tandas de 4 equipos cada una, cada equipo jugando en una calle distinta de forma independiente. Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6
Calle 1	Equipo 9	Equipo 13	Equipo 17	Equipo 21	Equipo 1	Equipo 5
Calle 2	Equipo 10	Equipo 14	Equipo 18	Equipo 22	Equipo 2	Equipo 6
Calle 3	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 19	Equipo 23	Equipo 3	Equipo 7
Calle 4	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 20	Equipo 24	Equipo 4	Equipo 8

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo jugará una única vez en la tanda que le corresponda. El rol que cada uno tome en el juego lo decidirá el equipo y una vez adjudicado no podrá cambiarse durante el transcurso de este.

Antes de empezar, cada jugador se colocará en su posición y cuando se dé el comienzo del juego tendrán un total de **4 minutos** para jugar o hasta que se acabe la cantidad de **40 globos**. Cada zona estará delimitada en el suelo y los jugadores deberán permanecer dentro de su zona en todo momento. Obligatoriamente para puntuar y que un globo se considere válido debe pasar por las dos catapultas.

El **Lanzador** no podrá moverse del sitio. Desde su posición junto al cubo deberá coger los globos de uno en uno e irlos lanzando hacia la primera catapulta.

Los **catapulteros** estarán colocados de forma lateral, cada uno sosteniendo un extremo de la tela que hace de catapulta. Deben tener las dos manos sujetando la catapulta en todo momento. Se permite que se muevan, pero siempre dentro de su zona y en el rango que esta le permita para coger los globos. Si un globo se cae al suelo o explota, ese globo queda fuera de juego. Solo se permite recepcionar en la catapulta un solo globo a la vez. Si en algún momento hay dos o más globos tocando la catapulta, estos globos quedarán fuera de juego.

El **explotador** deberá llevar en su cabeza el casco en todo momento, atado sobre la barbilla y bien asegurado. Deberá asegurarse de que no se le caiga, ya que sería descalificado. Podrá moverse libremente por su zona, buscando los globos que le lancen desde la segunda catapulta e intentando explotarlos con la cabeza, y deberá llevar las manos atrás para evitar tocar los globos con las manos.

Al haber cuatro equipos jugando simultáneamente, se entiende que pueda haber cruce de globos en algún momento. Los globos de un equipo NO son jugables en el equipo contrario.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

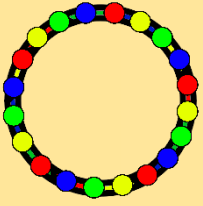
Por cada globo que llegue al explotador y lo toque con la cabeza (explote o no) se sumará un total de 1 punto. Si ese globo es explotado con el pincho del casco, será 3 puntos en su lugar. Una vez finalizada la prueba, se anotará la puntuación de cada equipo, restando 2 puntos por cada falta cometida.

Quedará en primer lugar el equipo que más puntuación tenga y en último lugar el que menos. En caso de empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

Si algún equipo no consigue ningún punto, obtendrá automáticamente 4 puntos en la clasificación general.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 11:15 horas

LUGAR: Campo de fútbol 7

PARTICIPANTES: 5 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 6 rondas de 4 equipos cada una. 3 canciones por ronda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

En esta edición, la prueba musical se transforma, convirtiéndose en una variante del juego tradicional “al corro de la patata”.

En cada ronda participarán 4 equipos y un total de 5 participantes por equipo. Los 20 jugadores de la ronda deberán intercalarse y darse las manos formando un gran círculo en el que girarán dando vueltas mientras suene la música. A su alrededor, por todo el campo de juego habrá aros de colores colocados arbitrariamente. Al parar la música, se comunicará un color y los jugadores deberán soltarse y llegar hasta uno de los aros del color que se haya mencionado.

El equipo puntuará por cada jugador que consiga un aro del color correcto.

Se realizarán 6 tandas de 4 equipos cada una. Dentro de cada tanda, se jugarán 3 canciones, por lo que los cinco participantes del equipo tendrán tres oportunidades para conseguir puntos.



Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6
Equipo 9	Equipo 13	Equipo 17	Equipo 21	Equipo 1	Equipo 5
Equipo 10	Equipo 14	Equipo 18	Equipo 22	Equipo 2	Equipo 6
Equipo 11	Equipo 15	Equipo 19	Equipo 23	Equipo 3	Equipo 7
Equipo 12	Equipo 16	Equipo 20	Equipo 24	Equipo 4	Equipo 8

NORMATIVA DE LA PRUEBA

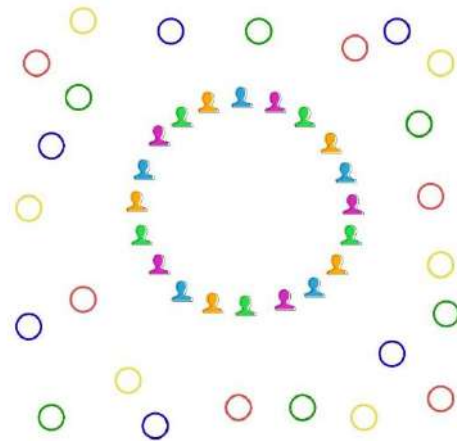
En esta prueba no habrá calles ni zonas señalizadas. Se marcará una zona central donde los jugadores deberán formar el círculo y estos no podrán moverse de esa zona mientras den vueltas.

Cada equipo marcará un orden en el que se distribuirán sus 5 jugadores y este orden será el mismo durante toda la ronda. El círculo se formará siguiendo el orden: jugadores nº1 del equipo 1, 2, 3 y 4. Jugadores nº2 del equipo 1, 2, 3 y 4. Jugadores nº3 del equipo 1, 2, 3 y 4... Será responsabilidad de los propios jugadores el colocarse entre canción y canción en su misma posición.

Al comienzo del juego, los jugadores deberán darse las manos con los otros jugadores de sus laterales, de forma que miren hacia el interior del círculo y no podrán soltarse hasta que no suene la señal acústica final.

Cuando suene la señal, se anunciará por megafonía un color que será el que el jugador deberá buscar entre los aros repartidos por toda la zona de juego. **Se considerará que un aro es conquistado por un jugador cuando este tenga los dos pies en su interior.** A partir de ese momento ese aro queda fuera de juego y el resto de los participantes deberán buscar otro aro que conquistar. Los jugadores NO podrán coger, despegar del suelo, levantar o mover los aros, aunque ya estén conquistados.

En el terreno de juego habrá 28 aros repartidos arbitrariamente: 6 Amarillos, 6 Rojos, 6 Azules, 6 Verdes y 4 arcoíris (multicolor). Los aros arcoíris estarán colocados en las esquinas, bastante separados y serán considerados como comodines, de forma que sean válidos para cualquier ronda.



Cuando los 10 aros correctos estén conquistados, se anotará los jugadores que los han conseguido y se reiniciará el juego con todos los participantes hasta que cada equipo participe en un total de 3 canciones.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Por cada aro conquistado, el equipo sumará 1 punto, independientemente de que ese aro sea de un color en concreto o arcoíris. La puntuación del equipo será la suma de los puntos obtenidos en las 3 canciones.

Quedará en primer lugar el equipo que más puntuación tenga y en último lugar el que menos. En caso de empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

Si algún equipo no consigue ningún punto, obtendrá automáticamente 4 puntos en la clasificación general.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 13:00 horas

LUGAR: Piscina Municipal

PARTICIPANTES: 10 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 12 tandas de 2 equipos. 4 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Desde un lateral de la piscina municipal, se extenderá una pasarela compuesta de varias colchonetas con una longitud total de unos 9 metros.

Los participantes deberán correr desde el borde y, pasando por encima de la alfombra, intentar llegar lo más lejos posible para encestar una pelota en una canasta que estará en el agua.

El juego es cíclico, esto quiere decir que una vez un jugador consiga encestar o se caiga al agua, deberá salirse de la piscina rápido y colocarse en la fila de su equipo para volver a salir cuando le vuelva a tocar. El equipo tendrá un tiempo de 4 minutos para conseguir encestar las máximas veces posibles.

Se realizarán 12 rondas de 2 equipos cada una, cada equipo jugando en una calle distinta de forma independiente.



Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

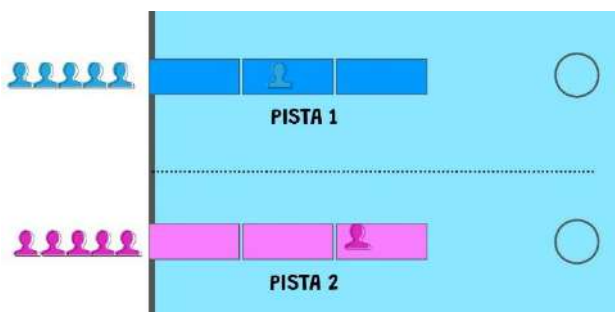
	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10	Tanda 11	Tanda 12
Calle 1	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7
Calle 2	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8

NORMATIVA DE LA PRUEBA

El orden en el que saldrán los jugadores de cada equipo lo decidirán los propios participantes antes del inicio de la prueba. El equipo no podrá alterar el orden en el que van participando los jugadores, es decir, **ningún participante podrá adelantar a un compañero**. Por lo que la rapidez con la que el participante salga de la piscina es muy importante.

Cada participante tendrá su propia pelota con la que encestar y deberá encargarse de volver a recuperarla una vez la lance.

Solo habrá un participante a la vez en la zona de juego, esta zona comprende tanto la pasarela creada por la alfombra como las zonas circundantes del agua y la canasta



final. Habrá un juez encargado de dar la salida a cada uno de los participantes cuando la zona de juego esté despejada. En este punto es importante destacar la rapidez de los jugadores para salir de dicha zona cuando se caigan al agua, cuánto antes lo hagan, antes podrá salir su siguiente compañero.

Se considerará **enceste válido** únicamente si el lanzamiento se realiza **sobre la tercera colchoneta**. No se podrá avanzar por la pasarela deslizándose en plancha o agachado. Solo se permitirá que el jugador que pierda el equilibrio se vuelva a poner de pie y continúe si está totalmente encima de la colchoneta, sin haber sobrepasado los límites de esta.



Una vez un jugador toque con alguna parte de su cuerpo el agua se considerará que se ha caído y deberá abandonar la pasarela tirándose al agua.

Como medida especial, los participantes deberán realizar la prueba descalzos y sin calcetines.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba de cada equipo, se tendrá en cuenta el número de encestes, así como el tiempo en el que se ha realizado cada uno.

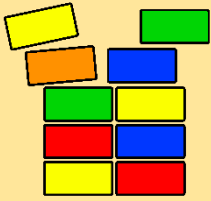
Quedará en primer lugar el equipo que más encestes haya conseguido y en último lugar el que menos. En caso de empate, el equipo que menos tiempo haya tardado en encestar la primera pelota se pondrá por encima. En caso de que siga habiendo empate, se tendrá en cuenta el tiempo que se ha tardado en encestar la segunda pelota, después el de la tercera y así consecutivamente.

Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

Si un equipo no es capaz de encestar ninguna vez durante los 2 minutos de prueba, obtendrá la puntuación mínima de 4 puntos.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 17:00 horas

LUGAR: Piscina Municipal

PARTICIPANTES: 5 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 12 tandas de 2 equipos. Máximo 4 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

En esta prueba cada equipo tendrá que construir una torre con 10 cajas de bebidas. Pero no será tan fácil. Las cajas de colores se encontrarán hundidas en la piscina y los participantes deberán introducirse en ella para cogerlas y llevarlas a la zona de la torre.

Además, cada equipo tendrá una combinación de colores única que será la que deban replicar en su torre, por lo que no vale cualquier caja ni en cualquier orden.

Ganará el equipo que menos tiempo tarde en armar su torre completa correctamente.

Se realizarán 12 rondas de 2 equipos cada una.

Según el orden de la tercera jornada, los equipos participarán según esta tabla:



	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10	Tanda 11	Tanda 12
Calle 1	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15
Calle 2	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Existen dos roles en esta prueba: el de constructor y el de ayudante. El equipo decidirá quién de los cinco jugadores será el constructor y no podrá ser cambiado durante toda la prueba.

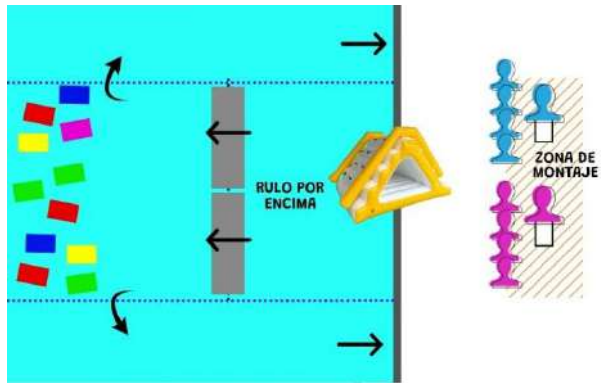
El objetivo del **constructor** es permanecer sobre las cajas e ir creando una torre de dos columnas añadiendo una a una las cajas en la parte superior. Deberá hacerlo manteniendo el equilibrio y sin tocar en ningún momento el suelo. En caso de que se caiga la torre o él toque el suelo, deberá comenzar de nuevo.

Los ayudantes deberán conseguir las cajas de colores necesarias para completar la torre, haciendo un circuito de obstáculos. Solo podrán trasladar una caja a la vez en cada vuelta.

Al comienzo de la prueba, cada equipo estará en su zona de construcción. Se le enseñará aleatoriamente una combinación de colores que el equipo deberá memorizar en 20 segundos. Una vez acabado el tiempo comenzará el juego y, para evitar retenciones, los jugadores saldrán cada 10 segundos, siendo el primero en salir el constructor, que realizará el circuito una sola vez. A él le seguirán los 4 ayudantes que deberán conseguir las 9 cajas restantes.

El circuito que realizar es el siguiente:

- **Rampa hinchable.** Desde tierra, deberán subir por un lateral del hinchable y dejarse caer por la rampa del otro lado para caer a la piscina.
- **Rulo flotante.** Deberán llegar nadando hasta un rulo que deberán pasar por encima.
- **Zona de cajas.** Llegar hasta la zona donde se encuentran las cajas flotando y coger una.
- **Salida.** Cuando se tenga la caja, se saldrá por fuera de la corchera y se saldrá de la piscina.



Una vez realizado el circuito, podrán dejar la caja en la zona del constructor y realizar más viajes si hace falta. Una vez el constructor haya hecho su circuito, se subirá sobre la primera caja y ya no podrá bajar en el resto de la partida. Como el constructor no puede tocar el suelo, se permite que los ayudantes le pasen las cajas una a una, aunque será este el único que pueda colocarlas para montar la torre.

El tiempo se parará cuando la torre de 10 cajas (en posición 2x5) esté correctamente construida (con los colores correctos) y el escalador aguante 3 segundos en pie sobre ella. Si por un casual un equipo no recuerda la combinación de colores, puede volver a verla durante 10 segundos a cambio de una penalización de +20seg en el tiempo final. Cada ronda tendrá un máximo de 4 minutos de duración, de forma que si un equipo no ha conseguido montarla en ese tiempo se dará por finalizado el juego y se anotará el número de cajas que tiene construida en ese mismo momento.

Como medida especial, los participantes deberán realizar la prueba descalzos y sin calcetines.

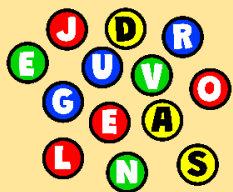
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba se tendrá en cuenta el tiempo de cada equipo, adjudicándose el primer puesto al que menos ha tardado y el último al que más. Los equipos que no hayan conseguido terminarla serán los de las últimas posiciones y se les ordenará según el número de cajas correctas que tuvieron montadas al acabar el tiempo.

Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 19:00 horas

LUGAR: Campo de fútbol 7

PARTICIPANTES: 5 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 12 rondas de 2 equipos cada una. 5 minutos máximo.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Nueva prueba de este 2026 basada en el tradicional juego de mesa. La habilidad para formar palabras será fundamental para ganar.

El objetivo del juego es completar 3 palabras encadenadas en un crucigrama que se revelará al principio de la prueba. Para ello, los jugadores deberán leer las descripciones, averiguar las palabras e ir a por las letras necesarias para formarlas que se encontrarán escritas en pelotas de colores al otro lado del terreno de juego, dentro de una piscina con agua y espuma. Para llegar allí, deberán pasar de pie por una pista resbaladiza.



Se realizarán 12 rondas de 2 equipos cada una.

Según el orden de la tercera jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10	Tanda 11	Tanda 12
Calle 1	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15
Calle 2	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Antes del comienzo, los 5 jugadores estarán sobre el panel de respuesta con los huecos de las letras, con las descripciones de las palabras ocultas. Deberán decidir en qué orden harán los relevos y no podrán variar ese orden una vez empezado el juego.

El panel con las palabras que le toque al equipo será adjudicado según su orden de juego, de forma arbitraria. Todos los paneles de todos los equipos tendrán 12 letras.

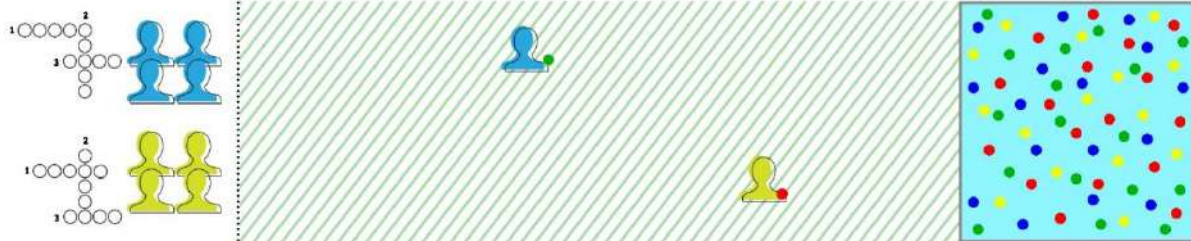
Una vez se dé la señal de comienzo, las palabras del panel se descubrirán y el primer jugador podrá salir a por la primera bola. Será una carrera de relevos, de forma que solo habrá un jugador en la zona de juego y hasta que este no vuelva, otro jugador no podrá salir.



1. Establecimiento que ofrece alojamiento temporal
2. Trozo pequeño y delgado desprendido de una piedra
3. Impresión desagradable causada por algo que repugna

La pista resbaladiza se deberá pasar de pie, no pudiendo tirarse de plancha o pasarla de rodillas. Se permite si el jugador se resbala volver a levantarse y continuar.

En la piscina estarán las pelotas flotando sobre una cantidad de agua y encima habrá una capa de espuma. Los jugadores deberán buscar la letra que necesiten, únicamente pudiendo llevar una bola de vuelta.



El jugador que haya cogido la bola será el único que puede colocarla en el panel de respuestas y una vez colocada esta no podrá moverse de lugar. Todas las bolas recogidas deberán colocarse al volver en alguna posición, aunque sean letras erróneas.

Se permitirá el uso de gafas de natación si algún participante quiere llevarla para protegerse de la espuma. Estas gafas las deberá aportar el propio jugador y la organización la revisará previamente.

El juego acabará cuando se cumplan los 5 minutos máximos de juego o cuando el grupo haya completado su panel de respuestas con bolas y de la señal a su juez para que pare el tiempo. Por cada 10 segundos que terminen el juego con anterioridad a los 5 minutos se sumará 1 punto a la puntuación final.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez acabado el juego se procederá a contar la puntuación final del equipo.

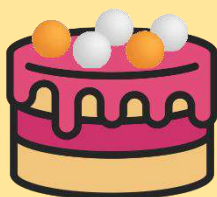
- Por cada **letra** colocada en una posición correcta, **1 punto**.
- Por cada **palabra** formada correctamente, **2 puntos**.
- Por cada **10 segundos** de finalización antes de los 5 minutos, **1 punto**.

Quedará en primer lugar el equipo que más puntos consiga y en último el que menos. En caso de empate, se tendrá en cuenta el equipo que antes haya acabado su panel.

Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 21:30 horas

LUGAR: Av. Fco. Gómez Santos

PARTICIPANTES: 6 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 6 rondas de 4 equipos cada una. 4 minutos cada ronda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Terminamos Los Juegos del Verano de Las Cabezas de San Juan poniendo la Guinda del Pastel. Un juego muy dulce donde el objetivo es conseguir transportar la mayor cantidad de “guindas” posibles a lo largo de varias zonas.

- **Zona 1: La batidora.** En la primera posta un jugador deberá menear las caderas para conseguir expulsar la máxima cantidad posible de pelotas de pin pon de una caja que tendrá atada en la cintura.
- **Zona 2: Tiro a la crema.** En la segunda posta, otro jugador lanzará estas pelotas hacia la cara del pastelero que estará cubierta de crema, de forma que las pelotas se queden pegadas en ella.
- **Zona 3: Transporte de guindas.** El pastelero será transportado por otros dos jugadores a la sillita de la reina. Deberán llevarlo desde la posta 2 donde se pegarán las pelotas hasta la Posta 4, donde se le despejarán.
- **Zona 4: Manguerazo.** Al final, se encontrará un sexto jugador donde con un disparador de agua, deberá apuntar a las pelotas para que estas se despeguen y caigan sobre la tarta.



Se realizarán 6 tandas de 4 equipos cada una, cada equipo jugando en una calle distinta de forma independiente. Según el orden de la tercera jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6
Calle 1	Equipo 17	Equipo 21	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9	Equipo 13
Calle 2	Equipo 18	Equipo 22	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14
Calle 3	Equipo 19	Equipo 23	Equipo 3	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15
Calle 4	Equipo 20	Equipo 24	Equipo 4	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada participante jugará en su zona asignada, sin salir de ella. Antes de dar el comienzo, cada jugador estará ya preparado en su zona, el batidor con la caja sujeta a la cintura y el pastelero con la cara ya manchada y subido a sus porteadores.

Cuando se dé comienzo a la prueba, los jugadores comenzarán a moverse y a jugar y podrán hacerlo de forma simultánea durante los 4 minutos de tiempo de juego.

El batidor deberá mover la cadera para conseguir expulsar las pelotas de pin pon de la caja que tiene atada a la cintura. Podrá hacer cualquier movimiento siempre y cuando tenga los dos pies

sobre el suelo y no toque en ningún momento ni la caja ni el cinturón que lleva atado. Es su labor coger las pelotas que vayan saliendo y dejarlas en el recipiente para que las pueda coger el lanzador.

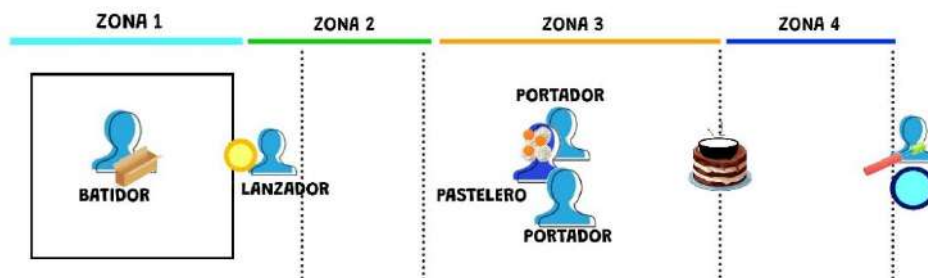
El lanzador deberá coger las pelotas que el batidor le deje en el recipiente y afinar la puntería para conseguir pegarlas en la cara del pastelero. Deberá hacer siempre los lanzamientos desde la posición marcada y solo podrá abandonar la posición para ir a recoger las bolas que no acierte o se caigan.

El pastelero llevará unas gafas opacas que le protegerán los ojos y con la que no podrá ver. Deberá llenarse la cara de crema para que las pelotas se le queden pegadas. El nivel que se quiera manchar depende del propio jugador, se permitirá toda guinda que quede pegada en la parte frontal, lateral y superior de la cabeza. En caso de que el pastelero/a tenga el pelo largo, deberá llevarlo recogido en una coleta posterior, para que no pueda beneficiarse de ello.

Los porteadores llevarán a “la sillita de la reina” al pastelero que no podrá ver, por lo que deberán guiarlo y orientarlo en todo momento. Una vez lleguen a la posta 4, colocarán la cabeza del pastelero encima del pastel y esperarán hasta que el limpiador dispare el agua y consiga retirarle las pelotas de la cara del pastelero, de forma que estas caigan sobre la tarta.

El pastelero y los porteadores no podrán tocar en ningún momento las pelotas y el pastelero no podrá sacudir la cabeza para que las pelotas caigan. Como medida adicional, el pastelero llevará los brazos sobre los hombros de los porteadores.

El limpiador estará junto a un bidón de agua del que podrá recargar y lanzar agua con un disparador. Una vez haya limpiado la cara del pastelero de pelotas, los porteadores podrán volver a mancharle la cara antes de volver a por más guindas en la zona 2.



PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Al finalizar, se contará el número de guindas que haya en el pastel, por cada pelota blanca sumará 1 punto, por cada pelota naranja 2 puntos

Quedará en primer lugar el equipo que más puntos consiga y en último el que menos. En caso de empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Puntos	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4	4