



NORMATIVA Y REGLAMENTO 2026

Las Gabias (Granada)

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	¡Error! Marcador no definido.
PRUEBAS	8
ORDEN DE PARTICIPACIÓN	8
ROLES Y CARGOS	10
CABEZÓN 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	¡Error! Marcador no definido.
EL MERCADILLO	¡Error! Marcador no definido.
PENTATLON A 5 PIES	¡Error! Marcador no definido.
CATAPULTA DE GLOBOS	¡Error! Marcador no definido.
CARRUSEL MUSICAL	¡Error! Marcador no definido.
LA PASARELA LOCA	25
LA TORRE DE COLORES 2.0.	¡Error! Marcador no definido.
APALABRADOS	¡Error! Marcador no definido.
LA GUINDA DEL PASTEL	¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN

Llega por primera vez a Las Gabias los Juegos del Verano. En esta primera edición, participarán un total de **16 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 Gabias los días 3 y 4 de julio 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 **27 de abril** de 2026 a las 20:59 horas y finalizarán el **8 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 se 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 aquellos equipos o 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 3 de julio 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 fianza.

ENVÍO DE SOLICITUDES

Esta parte se realizará como se ha mencionado anteriormente, desde el **27 de abril** de 2026 a las 20:59 horas hasta el **8 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 Gabias** o cualquiera de sus pedanías.
- **+0,50 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea distinta a la de Las Gabias 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 Gabias 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.



Una plaza se adjudicará al **equipo organizado por el ayuntamiento de Las Cabezas de San Juan**, al ser equipo hermanado e invitado por el ayuntamiento de Las Gabias.

Todos los equipos inscritos que sean representación de una **ciudad europea del deporte** obtendrán también plaza fija.

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 **11 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 12 de mayo al 15 de mayo, ambos inclusive, los equipos seleccionados deberán confirmar su participación en el evento aportando una fianza de 50€.

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, el día anterior 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 del mismo color (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 cabezones, 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.

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 los siguientes dos años de cualquier edición.

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 CABEZÓN 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
	3																
SÁBADO (Mañana)	4																
	5	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	01	02	03	04	05
	6																
SÁBADO (Tarde)	7																
	8	11	12	13	14	15	16	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
	9																

Aunque este sea el orden oficial, habrá pruebas en las que se hagan tandas de grupos de 2, 4 u 8 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 16, 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

CABEZÓN DE EQUIPO

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

El **CABEZÓN lo elige el propio equipo**, inscribiéndolo cuando realizan la inscripción y obtendrá camiseta del equipo personalizada de forma gratuita.

Será función del CABEZÓN:

- 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 CABEZÓN 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**.

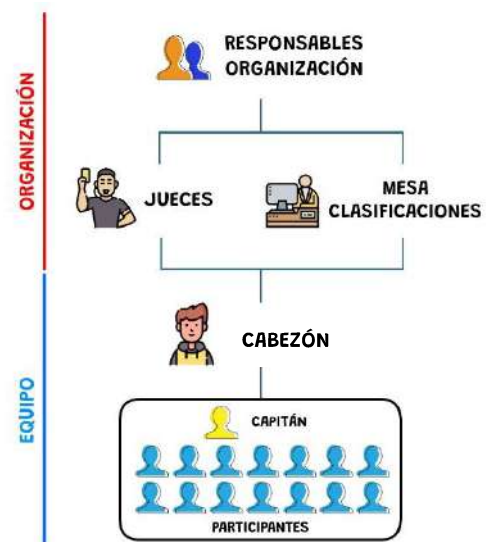
CAPITÁN/A DEL EQUIPO

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 Cabezón, 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 CABEZONES 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 Cabezón 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 CABEZÓN 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 Maestre
- Alberto González Bermejo
- Miriam Pintado Sabaté

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:

02 JULIO JUEVES
 19:00 PRESENTACIÓN Y ENTREGA CAMISETAS (Centro cultural S. XXI)

03 JULIO VIERNES
 17:00 SALIDA PASACALLES (Plaza del Ayuntamiento)
 17:45 INAUGURACIÓN (Zona Escenario)
 18:30 PRUEBA 1. EL TRAGABOLAS (Pista baloncesto)
 20:00 PRUEBA 2. UNICORNIO GALOPANTE (Fútbol 7)
 21:00 PRUEBA 3. DÍA DE COLADA (Campo de fútbol)
 00:00 FIESTA (Zona Escenario)

04 JULIO SÁBADO
 10:00 PRUEBA 4. GALLINITA CIEGA (Pista cemento)
 11:30 PRUEBA 5. CACIONERO REMIX (Campo de Fútbol)
 13:30 PRUEBA 6. LA PASARELA LOCA (Piscina)
 17:00 PRUEBA 7. A LA DERIVA (Piscina)
 19:00 PRUEBA 8. CARRERA DEL AGUA (Plaza del Fuerte)
 21:00 PRUEBA 9. LOS BOLOS (Plaza del Ayuntamiento)
 23:30 ENTREGA DE PREMIOS (Zona Escenario)
 00:00 FIESTA (Zona Escenario)

3 Y 4 JULIO 2026
 Las Gabias (Granada)

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 Gabias a las 16:00 horas del viernes 3 de julio.**

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

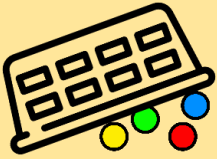
El recuento de personas se hará antes de que comience el desfile. El CABEZÓN pasará lista entre los miembros del equipo, anotará los jugadores presentes y entregará la lista al comienzo del desfile (por lo que no tendrá posibilidad de añadir ningún miembro más durante el pasacalle)

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 16, 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 CABEZÓN 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 y el cabezón, 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, 18:30 horas

LUGAR: Pista de baloncesto

PARTICIPANTES: 3 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 4 tandas de 4 equipos cada una. 2 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

El “tragabolas” es un juego de mesa muy conocido por todos en el que cuatro hipopótamos deben comerse la mayor cantidad de bolas posibles. Esta prueba es la versión humana de este juego, donde los hipopótamos son los jugadores.

Participarán un total de 3 jugadores por equipo:

- El primer jugador se colocará tumbado boca abajo sobre una tabla con ruedas y hará de rol de “hipopótamo”. Tendrá una cesta entre sus manos y su objetivo será atrapar las bolas del campo de juego y atraerlas hacia su zona estando totalmente cegado.
- El segundo jugador cogerá de las piernas del primero y lo guiará a través de la zona de juego, sin poder salir de una zona delimitada.
- Por último, el tercer jugador se encargará de recoger todas las bolas que el hipopótamo atrape y acerque a la zona del equipo.



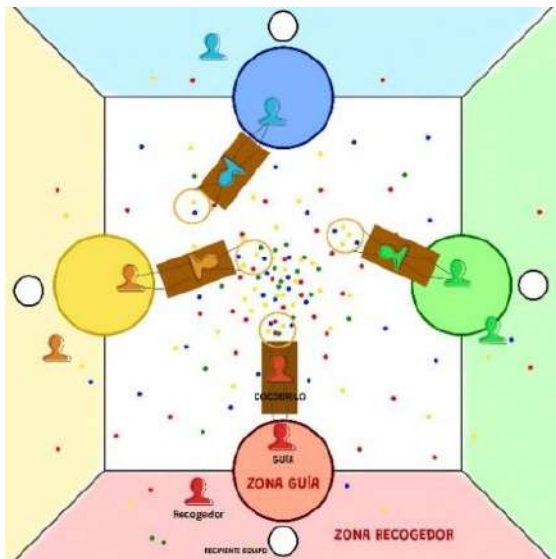
Se realizarán 4 tandas de 4 equipos cada una, de forma que cada equipo esté enfrentado a los otros en forma de cruz. Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4
Calle 1	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9	Equipo 13
Calle 2	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14
Calle 3	Equipo 3	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15
Calle 4	Equipo 4	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Al comienzo de la prueba, tanto el hipopótamo como el guía, deberán estar dentro del círculo del guía y el recogedor en contacto con el recipiente del equipo. El comienzo de la prueba tendrá lugar cuando suene un pitido sonoro y un cubo colocado en el centro de la pista se levante, liberando las pelotas.

Los equipos tendrán **un tiempo de 2 minutos** para recoger las máximas pelotas posibles. La prueba acabará cuando se agote el tiempo o cuando se hayan recogido todas las pelotas de la pista.



El hipopótamo solo podrá tocar y mover las bolas con la cesta que lleva en las manos, tocar una bola con cualquier otra parte del cuerpo se considerará falta. Podrá recoger bolas en cualquier zona del juego, siempre y cuando alcance y siempre que esté agarrado con las dos manos la cesta. Solo podrá desplazar bolas trasladándolas con su cesta, en ningún caso podrá lanzarlas hacia atrás, considerándose una falta. Como novedad esta edición, el hipopótamo estará cegado, por lo que el guía deberá orientarlo y comunicarle donde debe recoger las pelotas.

El guía no podrá pisar fuera de su círculo de movimiento, manteniendo siempre los dos pies

en el suelo. Deberá estar cogido siempre a las piernas del hipopótamo, causando falta si las suelta en algún momento y no podrá mover ninguna bola que se encuentre en su zona con el pie.

El recogedor es el único que podrá tocar y coger bolas siempre y cuando estas se encuentren dentro de la zona de recogida o dentro del círculo del guía. Se podrá mover libremente por estas dos zonas, sin pisar el campo central o la zona de otro equipo.

No se podrá coger una bola que esté fuera la zona del recogedor o de la zona del guía, aunque el recogedor llegue a ella estirando el brazo.

El recogedor dispondrá de un recipiente donde introducir las bolas. Este recipiente no se podrá mover de sitio, el jugador deberá desplazarse por la zona recogiendo las bolas.

Cualquier incumplimiento de estas directrices causará falta para el equipo.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada tanda, se contará el número de bolas recogidas por cada equipo. Habrá bolas de color **DORADO** y **PLATEADO**. Las bolas de color valdrán 1 punto, mientras que las plateadas contarán como 3 puntos y las doradas como 5 puntos.

Solo contarán las bolas que se encuentran dentro del recipiente de cada equipo antes de que suene el pitido final. Por cada falta cometida, se descontarán 3 pelotas del cómputo final.

Quedará en primer lugar el equipo que más bolas tenga después de restar la penalización y en último lugar el que menos bolas tenga. En caso de empate, se tendrá en cuenta el número de faltas cometidas por cada equipo.

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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: viernes, 20:00 horas

LUGAR: Campo fútbol 7

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

ORGANIZACIÓN: 4 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 4 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
Calle 1	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9	Equipo 13
Calle 2	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14
Calle 3	Equipo 3	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15
Calle 4	Equipo 4	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16

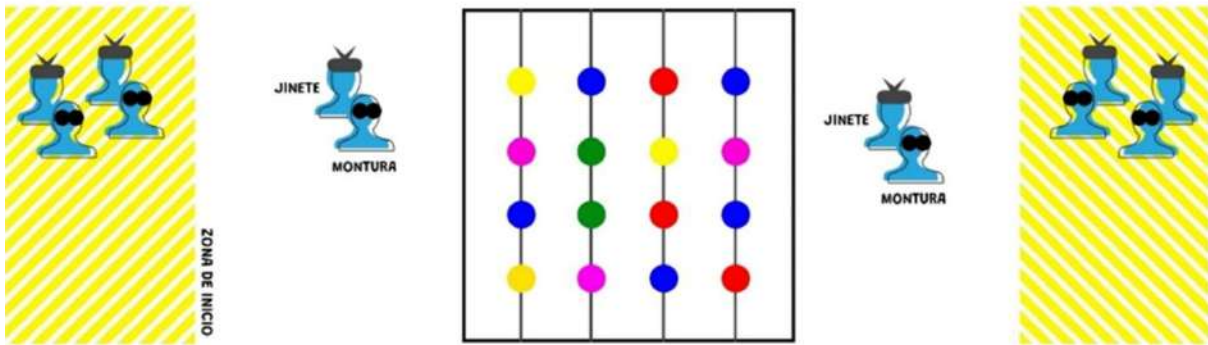
NORMATIVA DE LA PRUEBA

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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: 21:00 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 5 Participantes

ORGANIZACIÓN: 8 tandas de 2 equipos cada una. Carrera contrarreloj.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

El juego es una prueba de relevos donde, por turnos, cada jugador deberá ir a la piscina de espuma a buscar una prenda de vestir distinta, volver e introducirse en un recipiente de agua para conseguir unas pinzas con la que tender esa ropa en un tendedero.

Una vez que un jugador lo haya hecho con una prenda, pasa al siguiente. Así hasta conseguir las 5 prendas: Sombrero, camiseta, pantalón, ropa interior y calcetines.



Se contabilizará el tiempo que tarda el equipo en conseguir las 5 prendas, con un tiempo máximo de 5 minutos.

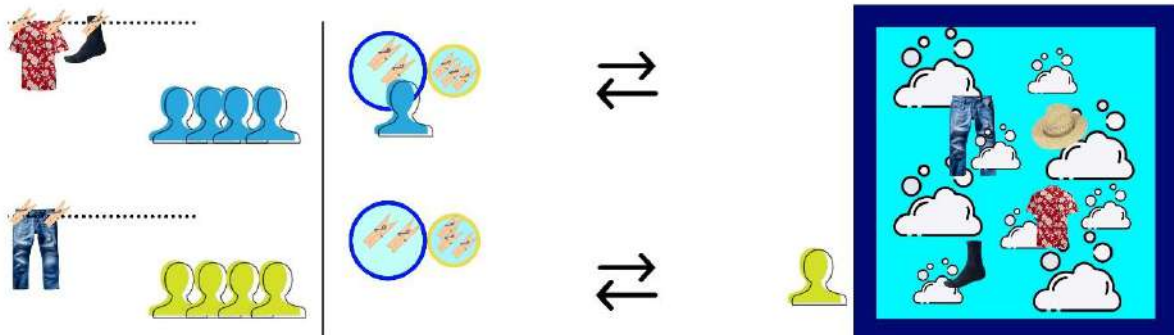
Según el orden establecido, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8
Calle 1	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15
Calle 2	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Jugarán dos equipos a la vez, que compartirán la piscina de espuma. Aun así, en ella habrá dos unidades de cada prenda, por lo que no afectará a la jugabilidad de cada equipo. Cada equipo tendrá su propio bidón de agua con las pinzas necesarias para tender su ropa.

Cuando se dé la salida, el primer jugador correrá hacia la piscina de espuma, se introducirá en ella y deberá buscar la prenda que le corresponda. Cuando la tenga volverá y se introducirá en su bidón de agua correspondiente para coger una piedra del fondo que tendrá atada las dos pinzas que necesite para tender su prenda.



El resto de los jugadores deberán permanecer en fila junto al tendedero, esperando a que su compañero termine. Una vez la prenda esté colgada en el tendedero con las dos pinzas sujetas, el segundo jugador podrá ir a por la segunda prenda.

No hay un orden en el que se deban conseguir las prendas de vestir, cada equipo se organiza como quiera. La prenda “calcetines” se considerará al pack de 2 calcetines iguales.

Se parará el tiempo cuando las 5 prendas estén correctamente tendidas, con dos pinzas cada una.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Quedará en primer lugar el equipo que menos tiempo haya tardado y en último lugar el que más.

Si por un casual un equipo no consigue completar las 5 prendas en los cinco minutos máximo de juego, se tendrá en cuenta las prendas que lleve en ese momento.

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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 10:00 horas

LUGAR: Pista de cemento

PARTICIPANTES: 6 participantes por equipo (3 parejas de: gallinita + guía)

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

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

La gallinita ciega es un juego popular en el que un jugador con los ojos vendados debe encontrar al resto. En los Juegos del verano, le hemos dado una vuelta y en vez de encontrar a otros participantes, deberá encontrar y recoger bolas de colores.

Un componente del equipo hará de gallinita ciega y estará con los ojos vendados en una zona bastante resbaladiza que estará delimitada. El otro jugador, o guía, deberá indicarle por donde debe moverse con el objetivo de hacer que este consiga bolas de colores y las traiga hasta su zona.



Cada equipo participará en tres rondas con otros tres equipos más en la zona de juego. Al principio de cada ronda, la organización mostrará un color que será el color de las bolas que deberán conseguir en un tiempo de 1 minuto.

En total, habrá 12 tandas de 4 equipos participando a la vez, en la que cada equipo participará un total de 3 veces.. Según el orden previamente establecido, los equipos participarán siguiendo la siguiente tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4
Calle 1	Equipo 6	Equipo 10	Equipo 14	Equipo 2
Calle 2	Equipo 7	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 3
Calle 3	Equipo 8	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 4
Calle 4	Equipo 9	Equipo 13	Equipo 1	Equipo 5

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La zona de juego será un cuadrado delimitado por una piscina hinchable con una sustancia resbaladiza. Dentro de la zona de juego solo podrán estar las gallinitas ciegas de cada equipo que participe 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 a la gallinita y tendrá un cubo donde deberá ir depositando todas las bolas que la gallinita le traiga. El guía solo podrá tocar a la gallinita cuando esta se encuentre en la esquina y solo para cogerle la bola que traiga, nunca para orientarla.

Antes del comienzo de cada ronda, se bloqueará la visión a las gallinitas ciegas con unas gafas de bucear opacas. Será responsabilidad de la gallinita 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 las gallinitas están cegadas y dentro de la zona de juego, el speaker sorteará el color de las bolas a conseguir en esa ronda. Tras el pitido, los participantes tendrán 60 segundos para llevar a su guía el mayor número de bolas de ese color posible.

La gallinita ciega solo podrá tener en su poder una bola a la vez, irá con las muñecas atadas y deberá ir y volver a su esquina para ir dándose las al guía.

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 bola que previamente tenga cogida otro jugador.

Como medida especial, las gallinitas ciegas deberán ir sin calzado ni calcetines.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada ronda, se contará el número de bolas recogidas por cada equipo. Solo contarán las bolas que se encuentran dentro del recipiente de cada equipo antes de que suene el pitido final de cada ronda. El número de pelotas totales conseguidas por cada equipo será la suma de las pelotas conseguidas en cada una de las tres rondas.

Por cada falta cometida, se descontarán 3 pelotas del cómputo final.

Quedará en primer lugar el equipo que más bolas tenga después de restar la penalización y en último lugar el que menos bolas 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 11:30 horas

LUGAR: Campo de Fútbol

PARTICIPANTES: 5 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 2 partidas de 8 equipos con 4 tandas eliminatorias cada una.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

El cancionero es una prueba musical en la que participarán 5 jugadores por equipo.

El objetivo del juego es que el equipo reconozca la canción que está sonando y la asocie a una de las múltiples imágenes que se encontrarán por la pista de juego. Los cuatro porteadores deberán transportar al buscador desde el punto de comienzo hasta la zona de búsqueda rodando una gran bola con él dentro. Una vez allí, el buscador deberá buscar la imagen correcta y tirarse sobre ella.



Los dos equipos cuyos jugadores se lancen los dos últimos sobre la imagen correcta, serán eliminados y se repetirá otra ronda sin esos equipos. Así se hará de forma consecutiva hasta que solo quede un equipo en pie.

Se realizarán 2 partidas de 8 equipos cada una. En la primera participarán los equipos con los números del 6 al 13 y en la segunda partida los equipos con los números del 14 al 16 y del 1 al 5.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Existirán dos líneas a lo largo del campo de fútbol que marcarán el recorrido que el equipo debe hacer sin que su buscador toque el suelo.



El buscador irá dentro de una bola hinchable, en posición horizontal. El equipo deberá trasladar la bola siempre en esta posición, de forma que ni la cabeza ni los pies del jugador toquen el suelo, haciendo rodar la bola.

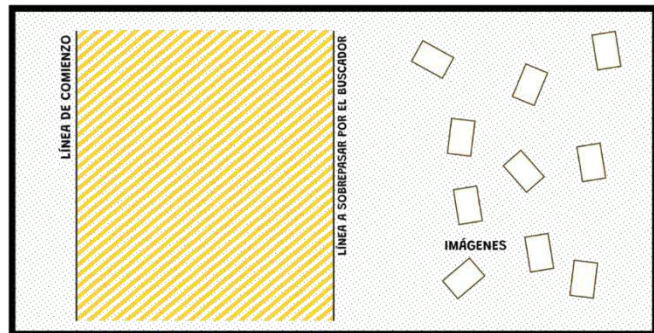
Al comienzo del juego, la bola estará colocada sobre la línea de salida, con el buscador dentro y los cuatro porteadores detrás. Cuando se dé la señal, sonará un trozo de canción durante 30 segundos. Durante todo este tiempo los jugadores solo podrán escuchar, sin

moverse hasta que la música haya dejado de sonar. Cuando terminen los 30 segundos sonará una bocina que será la señal para que el equipo de porteadores lleve lo más rápido posible a su buscador hasta mitad de campo, de forma **que la bola sobrepase la segunda línea marcada** antes de que el buscador salga de ella.

En caso de no hacerlo así, el juez le dará el aviso y deberán continuar desde donde acabaron.

Una vez superada la línea central, el buscador saldrá de la bola y deberá localizar y llegar hasta la imagen que se corresponda con la música que ha sonado para lanzarse en plancha sobre ella.

Los porteadores del equipo deberán permanecer tras la segunda línea sin hacer indicaciones algunas.



Se permite que si el buscador se cae mareado mientras se mueve o bien se equivoca y se lance sobre una imagen que no es correcta, se vuelva a levantar y prosiga su movimiento hacia otra imagen.



Se eliminará a los dos equipos cuyos buscadores se hayan lanzado los últimos sobre la imagen correcta, adjudicándole la posición respectiva en la clasificación.

Una vez eliminado, se repetirá el proceso con otra tanda, pero dos equipos menos, así hasta que solo quede uno. Los equipos que vuelvan a jugar deberán cambiar a su buscador por uno de los porteadores. Cada participante solo podrá hacer de buscador en una ronda.

Después de cada ronda, los jueces moverán las imágenes de sitio. Este movimiento será aleatorio y en ningún caso los equipos podrán alegar que las imágenes se encontraban más cerca de un equipo que de otro ya que es cosa del azar.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

La posición de cada equipo en la prueba viene determinada por la posición en la que el equipo queda en su tanda. Los dos primeros equipos eliminados obtendrán la 7º posición, los segundos eliminados la 6º y así consecutivamente hasta la ronda final donde el equipo ganador obtendrá la 1ª posición y el perdedor el 2º.

Esta puntuación se verá reflejada en la clasificación final de Los Juegos del Verano según la siguiente tabla:

Puesto	1º Eliminados	2º Eliminados	3º Eliminados	FINAL	
Posición	8º	6º	4º	2º	1º
Puntos	4	8	12	16	20



REALIZACIÓN: sábado, 13:30 horas

LUGAR: Piscina Municipal

PARTICIPANTES: 10 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 8 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 8 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
Calle 1	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23
Calle 2	Equipo 10	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24

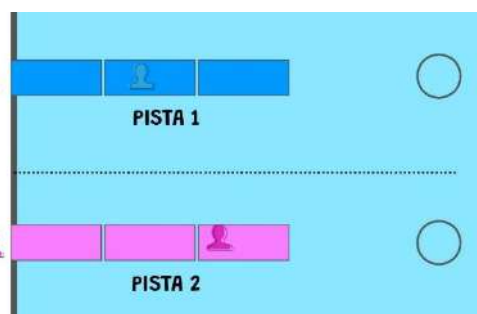
NORMATIVA DE LA PRUEBA

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.



Habrà 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.

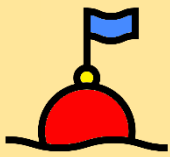
Quedará en primer lugar el equipo que más encestes haya conseguido y en último lugar el que menos. En caso de empate, el equipo que menos tiempo haya tardado en encestar la primera pelota se pondrá por encima. En caso de que siga habiendo empate, se tendrá en cuenta el tiempo que se ha tardado en encestar 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 17:00 horas

LUGAR: Piscina Municipal

PARTICIPANTES: 3 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 8 tandas de 2 equipos a la vez. Contrarreloj.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Si algo aprendimos todos después de ver Titanic, fue que en una tabla a la deriva pueden caber perfectamente dos personas.

En eso se basa esta prueba acuática en la que tres jugadores por equipo deberán aguantar sobre una colchonta sin caerse, a la vez que hacen un recorrido por el agua.

Demasiado fácil, ¿no? La cosa se complica cuando dos de ellos se encuentran totalmente cegados, pero tendrán el control de la tabla ya que serán los únicos que podrá remar con las manos, uno por cada lado de la tabla, y el tercero, al contrario, podrá ver y deberá guiar a los otros dos, pero tendrá las manos inutilizables y no podrá remar.



La prueba será a contrarreloj, tomándose el tiempo que tarda cada equipo en acabar el circuito y restándose tiempo por cada patito rescatado y llevado hasta la meta.

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

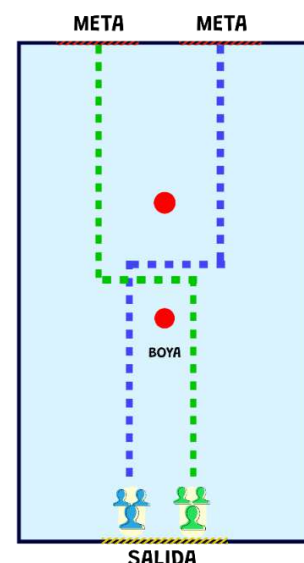
	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8
Calle 1	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9
Calle 2	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo hará una única carrera a contrarreloj y se tomará el tiempo que invierte en finalizar su carrera. Habrá dos calles y la calle que le toque a cada una viene definido por el orden de participación.

Antes de comenzar, se colocarán unas gafas de buceo opacas a los jugadores ciegos. El guía tendrá que ir con las manos debajo de las axilas, sin separarlas en ningún momento.

Antes de empezar, el CABEZÓN del equipo estará sujetando la colchoneta de forma que esté en contacto con el borde de la piscina.



A la señal de comienzo, los jugadores deberán avanzar navegando y siguiendo el circuito establecido por las boyas.

Se considerará falta si el jugador con las manos debajo de la axila las saca, ayuda a remar o recolocar la tabla. Si el jugador cegado, pierde en algún momento las gafas, recuperando la visión, se dará por descalificado al equipo en esa prueba, obteniendo su equipo 4 puntos.

Durante el trayecto puede haber colisiones entre los dos equipos y forma parte del juego, pero se considerará falta y conllevará penalización si se detecta cualquier acto intencionado por alguna de las dos partes con el objetivo de perjudicar al otro.

Cada falta se penalizará con 10 segundos en tiempo final.

Si tras pasar 4 minutos, el equipo no ha conseguido realizar el circuito y llegar a meta, terminará la prueba y se le otorgarán 4 puntos.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba, se anotará el tiempo que tarda el equipo en hacer el recorrido, sumándole las penalizaciones y restándole 10 segundos por cada falta.

Quedará en primer lugar el equipo que menor tiempo final tenga y en último lugar el que más tiempo tenga. En caso de empate, se tendrá en cuenta las 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 19:00 horas

LUGAR: Plaza del fuerte

PARTICIPANTES: 10 jugadores por equipo

ORGANIZACIÓN: 4 tandas de 4 equipos a la vez. 4 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

La “carrera del agua” es una gymkana por zonas donde el agua es la principal protagonista.

El objetivo de la prueba es trasladar la máxima cantidad de agua posible desde un punto inicial hasta un punto final en 4 minutos, pasando por diferentes zonas.

— **ZONA 1: La piscina** (2 jugadores)

En esta zona, los jugadores deberán bañarse en una piscina con agua y transportar hasta una palangana la cantidad de agua que puedan con su ropa y su cuerpo.

— **ZONA 2: Lanzamiento de esponja** (3 jugadores)

En esta zona, las esponjas se empaparán en la palangana y deberán lanzarse, volando una distancia en el aire para después atraparlas de nuevo.

— **ZONA 3: Acupieducto romano** (5 jugadores)

En esta zona, cinco jugadores estarán tumbados bocarriba sobre el suelo en fila. El primer jugador cogerá con los pies la esponja y deberá pasársela al compañero de atrás, pasando siempre la esponja con los pies.



Para esta prueba se harán 4 rondas de 4 equipos que participarán de forma simultánea. Los equipos contarán con su propio material para el juego, salvo la piscina que será compartida por los 4 equipos.

Los equipos participarán según el orden de participación de la tercera jornada y siguiendo esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4
Calle 1	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 3	Equipo 7
Calle 2	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 4	Equipo 8
Calle 3	Equipo 13	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9
Calle 4	Equipo 14	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo realizará una única ronda de 4 minutos. La prueba no es competitiva entre equipos, por lo que cada uno debe centrarse en su calle sin perjudicar a los demás. Al inicio, todos los participantes deberán estar en su zona, esperando comenzar.

En la ZONA 1, participarán dos jugadores (un hombre y una mujer, salvo equipos de un solo género). Podrán trasladar agua con cualquier parte del cuerpo usando únicamente la camiseta del equipo, parte inferior corta y/o calzado, sin quitarse ninguna prenda en ningún momento. Si escurren, deberá ser con toda la ropa puesta. Se verificará antes del inicio que cumplen la normativa. Solo podrá haber un jugador dentro de la piscina a la vez, por lo que deberán turnarse.

En la ZONA 2, habrá tres jugadores que serán los “portadores de esponjas”. Estos jugadores deberán acompañar a la esponja durante todo el recorrido, volviendo al comienzo una vez termine. El ciclo es el siguiente:

1. Desde la Zona 2, baña una esponja en la palangana y la lanza a otro compañero.
2. Una vez haya lanzado, pasará al lugar de ese compañero y esperará a que otro le lance una esponja empapada a él.
3. Cuando la reciba, la colocará en los pies del comienzo del acuapieducto y la seguirá mientras esta avanza.
 - Si la esponja se cae de los pies y toca el suelo, la recogerá y volverá a la palangana para volver a comenzar el ciclo.
 - Si la esponja llega al final del acuapieducto, la cogerá y escurrirá en el depósito del equipo y volverá al inicio.

Los portadores de esponjas deberán ir rotando entre sí, dándose relevo.

En la ZONA 3, los 5 jugadores que formen el acuapieducto estarán en todo momento con la espalda sobre el suelo y solo podrán mover las piernas para trasladar la esponja.

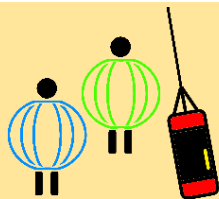
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba, se anotará la cantidad de agua que cada equipo tiene en su recipiente final y se restarán 50ml por cada falta cometida.

Quedará en primer lugar el equipo que mayor cantidad de agua reúna y en último lugar el que menos agua tenga. En caso de empate, quedará por encima el equipo que menos faltas haya cometido. 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 21:00 horas

LUGAR: Plaza del ayuntamiento

PARTICIPANTES: 8 jugadores por equipo (6 bolos, 1 lanzador, 1 guía)

ORGANIZACIÓN: 16 rondas de 2 equipos cada una. 2 minutos de juego.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Los bolos es una prueba mítica en la que un jugador con los ojos vendados intentará, con las instrucciones de otro compañero, tirar con un saco la máxima cantidad de oponentes situados sobre una plataforma elevada en 2 minutos.

En nuestra versión particular, los oponentes llevarán puesto un disfraz de bola hinchable.



El orden de participación de los equipos será el establecido. Para mayor organización, el equipo que haga de bolos en una tanda hará de lanzador en la siguiente, siguiendo la siguiente tabla:

TANDA	1	2	3	4	5	6	7	8
Lanzador	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	EQUIPO 1	EQUIPO 2
Bolos	EQUIPO 12	EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3

TANDA	9	10	11	12	13	14	15	16
Lanzador	EQUIPO 3	EQUIPO 4	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10
Bolos	EQUIPO 4	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo participará en dos rondas, una en la que participará el lanzador y el guía, intentando tirar la máxima cantidad de bolos posibles, y otra como bolos, intentando esquivar la bola del oponente e intentando permanecer cuántos más bolos mejor.

El equipo que participe como lanzador dispondrá de 2 minutos para tirar la máxima cantidad de bolos posibles. El lanzador estará cegado con unas gafas de bucear opacas. El juego comenzará con el saco inmóvil en el centro y el lanzador dando 5 vueltas sobre sí guiado por el juez. Cuando este le suelte será entonces cuando comience el tiempo y el guía empiece a dar las instrucciones.

De forma excepcional, el guía en esta prueba dispondrá un micrófono con el que dar las instrucciones. Deberá permanecer, por lo tanto, en la zona designada junto al speaker sin moverse de ahí.

Los bolos estarán colocados sobre una tarima elevada, llevarán una burbuja gigante que le cubrirá gran parte del cuerpo. Su objetivo será intentar esquivar la bola en la medida de lo posible. Los bolos **no podrán**:



- Bajarse de la tarima. Si lo hacen se considerará que han sido derribados.
- Tocar con la burbuja la tarima y/o el suelo.

Una vez derribados, los jueces ayudarán a desplazar a los bolos para retirarlos de la zona de juego y garantizar la seguridad de la partida.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Al terminar cada ronda, se adjudicará una puntuación de la prueba a cada equipo.

El equipo que lanza ganará 1 punto por cada bolo derribado. En caso de que derribe los seis bolos dentro del tiempo establecido, sumará un total de 10 puntos.

El equipo que haga de bolos ganará 1 punto por cada bolo que permanezca sin derribar.

Una vez se realicen todas las rondas, se sumará para cada equipo tanto la puntuación de lanzamiento como la de bolos y eso dará lugar a una clasificación de la prueba. En caso de empate, se tendrá en cuenta el tiempo que se tarda en tirar el primer bolo, después el segundo...

La posición de cada equipo en la clasificación de la prueba 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	12	10	8	6	6	4	4	4	4