



NORMATIVA Y REGLAMENTO 2026

Mogán (Gran Canaria)

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
PRUEBAS.....	8
ORDEN DE PARTICIPACIÓN	8
ROLES Y CARGOS	10
CHACHO O CHACHA.....	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
TRAGABOLAS	17
CANCIONERO REMIX	19
EL SUELO ES LAVA	21
EL MERCADILLO	23
LA TORRE DE COLORES	25
LA PASARELA LOCA	27
CATAPULTA DE GLOBOS	29
LOS BOLOS	31

INTRODUCCIÓN

Un año más vuelven Los Juegos del Verano a Mogán (Gran Canaria). En esta segunda 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 Arguineguín, en Mogán, los días 17 y 18 de julio de 2026 y tendrá también un ambiente lúdico incluyéndose dentro de las fiestas del Carmen, con un hueco reservado para la asistencia de los participantes a la bajada de la rama.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **06 de Mayo** de 2026 a las 20:59 horas y finalizarán el **17 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 17 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 inscripción.

ENVÍO DE SOLICITUDES

Esta parte se realizará como se ha mencionado anteriormente, desde el **06 de Mayo** de 2026 a las 20:59 horas hasta el **17 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.

Los equipos podrán modificar posteriormente su inscripción, modificando datos erróneos o sustituyendo a participantes siempre y cuando aún se esté dentro del plazo de inscripción, contactando con la organización. **Nunca se deberá volver a enviar otra inscripción para corregir datos.**

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 **Mogán** o cualquiera de sus pedanías.
- **+0,50 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea distinta a la Mogán 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 Mogán 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 Las Cabezas de San Juan** obtendrá una plaza al ser equipo hermanado e invitado por el ayuntamiento de Mogán.

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

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 del primer registro de inscripción.**

PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS Y RESERVAS

El **19 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 21 de mayo al 22 de mayo, 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 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 de jugador 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 chachos, 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 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 CHACHO o CHACHA 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. 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																								
	4																								
SÁBADO (Mañana)	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																								
	7																								
SÁBADO (Tarde)	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

CHACHO O CHACHA

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

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

Será función del CHACHO/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 CHACHO/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**.

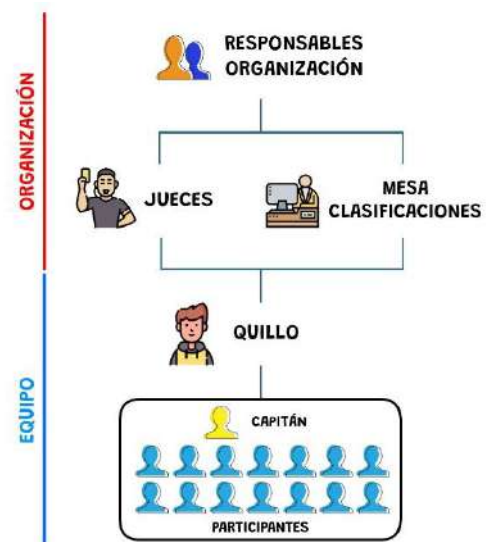
CAPITÁN/A DEL EQUIPO

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 Chacho/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 CHACHO/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 Chacho 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 CHACHO/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 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 Mogán implica la aceptación de la presente normativa.

PLANNING GENERAL

El planning general del evento será el siguiente:

16 JULIO JUEVES
 19:00 PRESENTACIÓN Y ENTREGA CAMISETAS (Edificio polivalente)

17 JULIO VIERNES
 17:00 SALIDA PASACALLES (Plaza Pérez Galdós)
 A 17:45 INAUGURACIÓN (Escenario plaza negra)
 1 18:30 PRUEBA 1. UNICORNIO GALOPANTE (Playa del Perchel)
 2 20:00 PRUEBA 2. EL TRAGABOLAS (Pista de patinaje)
 3 21:00 PRUEBA 3. CANCIONERO REMIX (Campo de fútbol)
 4 22:30 PRUEBA 4. EL SUELO ES LAVA (C/ Miguel Marrero Rodríguez)
 B 00:00 FIESTA (C/ Jose Manuel Santana García)

18 JULIO SÁBADO
 5 10:00 PRUEBA 5. EL MERCADILLO (Terrero de lucha)
 6 11:15 PRUEBA 6. LA TORRE DE COLORES (Piscina)
 7 13:00 PRUEBA 7. LA PASARELA LOCA (Piscina)
 8 16:30 PRUEBA 8. CATAPULTA DE GLOBOS (Playa del perchel)
 18:00 BAJADA DE LA RAMA
 9 21:00 PRUEBA 9. LOS BOLOS (Plaza de las marañuelas)
 B 23:30 ENTREGA DE PREMIOS (C/ Jose Manuel Santana García)
 B 00:00 FIESTA (C/ Jose Manuel Santana García)

Ayuntamiento de Mogán
mogán ...cálido paraíso
Evensur eventos & producciones
17 Y 18 JULIO 2026
Mogán (Gran Canaria)

*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 carpa que hay junto a la plaza Pérez Galdós de Arguineguín a las 16:00 horas del viernes 17 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 CHACHO/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 CHACHO/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, 18:30 horas

LUGAR: Playa del Perchel

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

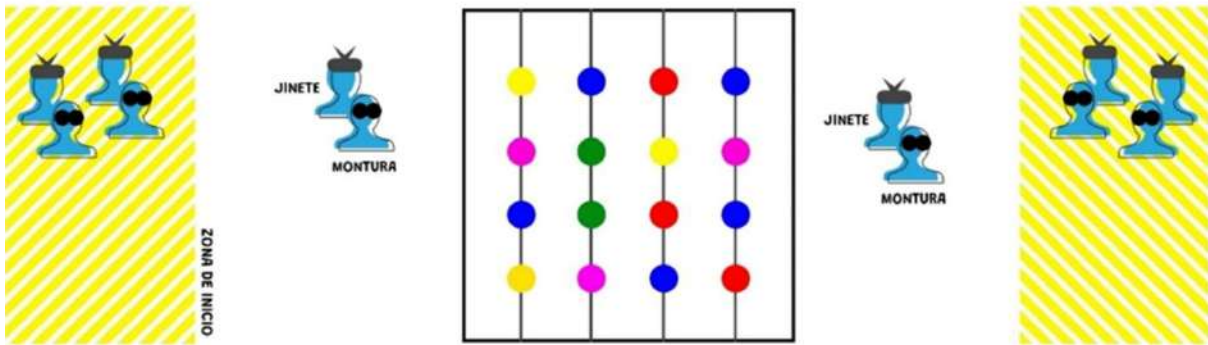
NORMATIVA DE LA PRUEBA

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.

Al estar en terreno árido, los jugadores podrán decidir si participan descalzos o con calzado.

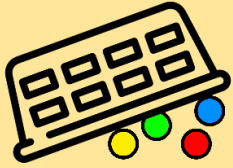
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

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, 20:00 horas

LUGAR: Pista de patinaje

PARTICIPANTES: 3 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 6 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.



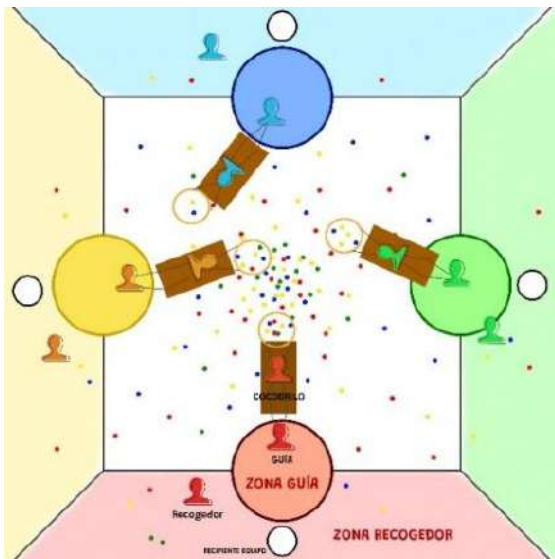
Se realizarán 5 tandas de 4 equipos cada una, de forma que cada equipo esté enfrentado a los otros en forma de cruz. Según el orden de la segunda jornada, los equipos participarán según esta tabla:

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	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, 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. Como novedad, este año 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	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: Campo de Fútbol

PARTICIPANTES: 5 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 2 partidas de 12 equipos con 6 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 12 equipos cada una. En la primera participarán los equipos con los números del 1 al 12 y en la segunda partida los equipos con los números del 13 al 24.

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.



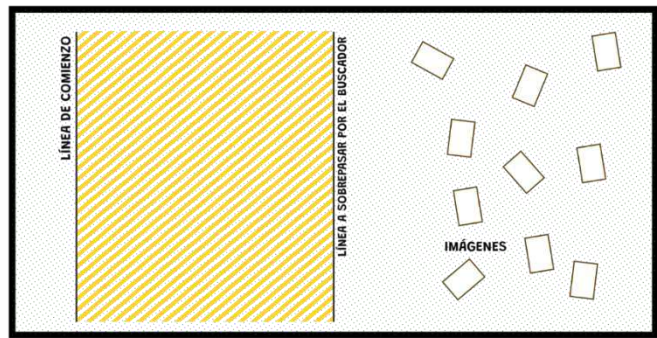
El buscador irá dentro de una bola hinchable, en posición horizontal. El equipo deberá trasladar la bola siempre en esta posición, de forma que ni la cabeza ni los pies del jugador toquen el suelo, haciendo rodar la bola.

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 portadores 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 portadores. 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	4º Eliminados	5º Eliminados	FINAL	
Posición	7º	6º	5º	4º	3º	2º	1º
Puntos	4	6	8	12	16	20	24



REALIZACIÓN: viernes, 22:30 horas

LUGAR: Calle Miguel Marrero Rdguez

PARTICIPANTES: 8 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 12 rondas de 2 equipos. Contrarreloj máximo 4 minutos.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

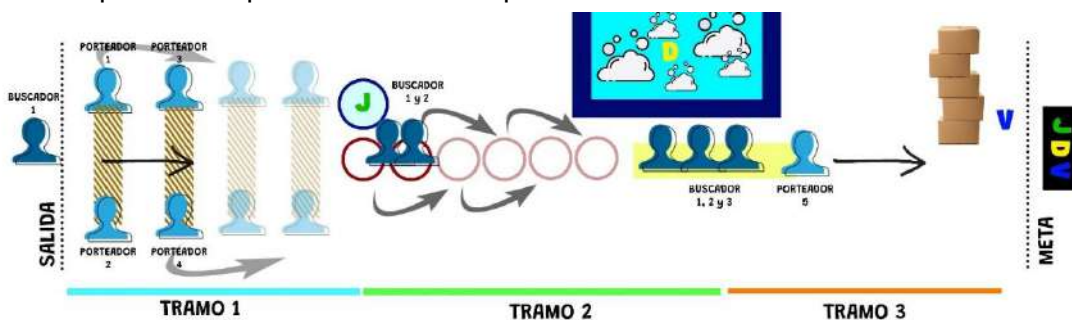
El suelo es lava es un juego nuevo de esta edición en el que el trabajo en equipo y la coordinación son clave.

Se trata de una carrera contrarreloj en la que se medirá el tiempo que cada equipo tarda en completar el circuito.

Cada equipo contará con tres jugadores llamados *buscadores*, encargados de superar las postas para conseguir las letras **JDV**.



- **Tramo 1:** El primer buscador deberá avanzar desde la salida hasta un aro situado frente a un bidón de agua, cruzando sobre unas tablas sostenidas por parejas de compañeros. Al llegar al bidón, deberá sumergirse para obtener la letra **J**.
- **Tramo 2:** El primer y segundo buscador avanzarán juntos hasta la segunda posta utilizando dos aros, que moverán a ras de suelo sin pisar fuera de ellos. En esta posta, el segundo buscador entrará en una piscina de espuma para buscar la letra **D**.
- **Tramo 3:** Los dos buscadores se unirán al tercero y, sobre una moqueta, avanzarán coordinándose con un porteador que tirará de ella mientras los tres saltan a la vez. El tramo finaliza en la tercera posta, donde los buscadores, por turnos, deberán formar una torre lanzando cajas de cartón una sobre otra. Al conseguir las tres letras, las colocarán en la plataforma para detener el tiempo.



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	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

Cada equipo dispondrá de un máximo de 5 minutos para completar la prueba. El tiempo se detendrá cuando las tres letras estén correctamente colocadas en la plataforma. Solo los tres buscadores deberán avanzar sin tocar el suelo o la “lava”. Los otros cinco jugadores serán portadores, podrán pisar el suelo y deberán ayudar a los buscadores a evitarlo.

En el tramo 1, los portadores deberán permanecer de pie, sujetando firmemente las tablas a la altura que elijan. El buscador también irá de pie sobre las tablas, sin agarrarse a nada. Mientras el buscador esté sobre una tabla, los portadores que la sujetan no podrán avanzar; solo podrán moverse cuando la tabla quede libre. Al llegar al bidón, el buscador bajará al suelo pisando el interior del primer aro, que no se considera lava. Tras conseguir la letra introduciéndose en el bidón, se coordinará con el segundo buscador para avanzar, moviendo los aros con un palo que solo podrá manejar el segundo buscador.

Al alcanzar la moqueta, el primer buscador esperará junto al tercer buscador mientras el segundo entra en la piscina de espuma para buscar la segunda letra. Al conseguirla, regresará a la moqueta y comenzará el tramo 3. En este tramo, el porteador desplazará al equipo tirando de la moqueta mientras los jugadores que estén sobre ella saltan a la vez. Estos irán en fila, en orden (1-2-3), con las manos sobre los hombros del compañero de delante. Si la moqueta se rompe, el equipo quedará descalificado y ocupará el último puesto de la prueba.

Al final del recorrido, cada buscador deberá lanzar una caja haciendo que gire antes de colocarse sobre la anterior, formando una torre. Ya habrá una caja de base y deberán apilarse cuatro en total. Si la torre cae, el porteador podrá recoger las cajas y devolverlas para repetir el lanzamiento. Al completar la torre, el tercer buscador recogerá la última letra y la colocará junto a las demás en la tarima.

En cada ronda participarán dos equipos simultáneamente, sin interferir entre ellos. En la primera posta, cada equipo tendrá su propio bidón; en la segunda, compartirán la piscina de espuma con letras idénticas para ambos; y en la tercera, cada equipo contará con su propia torre y sus cajas.

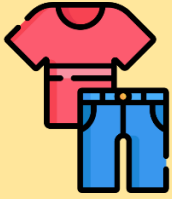
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez terminadas las rondas y tomados todos los tiempos, se procederá a sumar el tiempo que han invertido en realizar el circuito total.

Quedará en primer lugar el equipo cuyo tiempo sea menor y el último el que tenga mayor tiempo. En caso no haber terminado el circuito, desempata hasta donde se haya llegado. Si aun así existe 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: Terrero de lucha

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 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

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.

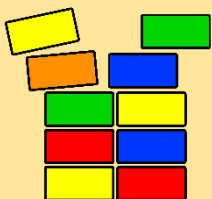
Por cada falta cometida, se descontarán 2 puntos del cómputo final.

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: sábado, 11:15 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 establecido, 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

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.

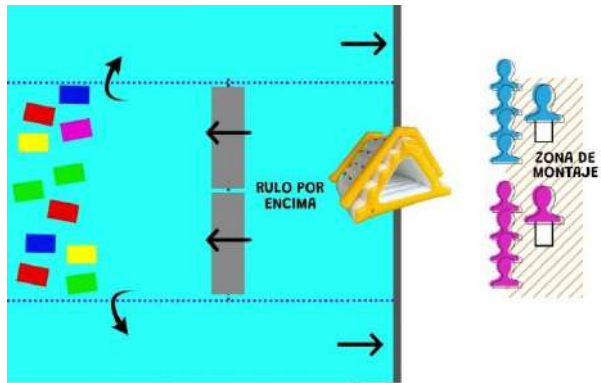
El objetivo del **constructor** es permanecer sobre las cajas e ir creando una torre de dos columnas añadiendo una a una las cajas en la parte superior. Deberá hacerlo manteniendo el equilibrio y sin tocar en ningún momento el suelo. En caso de que se caiga la torre o él toque el suelo, deberá comenzar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

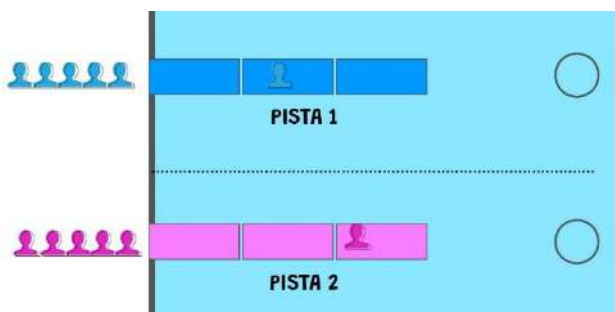
	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10	Tanda 11	Tanda 12
Calle 1	Equipo 17	Equipo 19	Equipo 21	Equipo 23	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15
Calle 2	Equipo 18	Equipo 20	Equipo 22	Equipo 24	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

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, 16:30 horas

LUGAR: Playa del Perchel

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

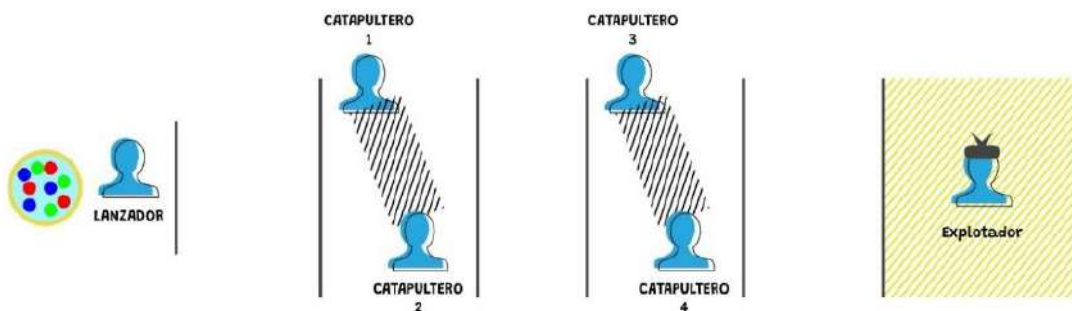
ORGANIZACIÓN: 6 tandas de 4 equipos cada una. 4 minutos por ronda.

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 establecido, 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 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

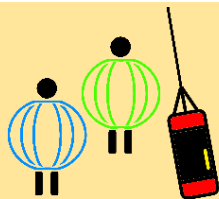
Por cada globo que llegue al explotador y lo toque con la cabeza (explote o no) se sumará un total de 1 punto. Si ese globo es explotado con el pincho del casco, será 3 puntos en su lugar. Una vez finalizada la prueba, se anotará la puntuación de cada equipo, restando 2 puntos por cada falta cometida.

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, 21:00 horas

LUGAR: Plaza de las Marañuelas

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

ORGANIZACIÓN: 24 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	9	10	11	12
Lanzador	EQUIPO 17	EQUIPO 18	EQUIPO 19	EQUIPO 20	EQUIPO 21	EQUIPO 22	EQUIPO 23	EQUIPO 24	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4
Bolos	EQUIPO 18	EQUIPO 19	EQUIPO 20	EQUIPO 21	EQUIPO 22	EQUIPO 23	EQUIPO 24	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4	EQUIPO 5

TANDA	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Lanzador	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16
Bolos	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	EQUIPO 17

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	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