



NORMATIVA Y REGLAMENTO 2026

Mogán KIDS (Gran Canaria)

Campo de Fútbol de Playa de Mogán

INTRODUCCIÓN	3
INSCRIPCIONES	3
REQUISITOS PARA PARTICIPAR.....	3
PROCESO DE INSCRIPCIÓN	4
ENVÍO DE SOLICITUDES	4
ELECCIÓN DE CANDIDATOS	4
PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS Y RESERVAS	4
PAGO DE LA INSCRIPCIÓN	4
NORMAS GENERALES	5
IDENTIDAD DE EQUIPO	5
NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA	5
NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	6
ORDEN DE PARTICIPACIÓN.....	7
ROLES Y CARGOS	8
CAPITÁN/A DEL EQUIPO	8
ANIMADORES DE EQUIPO.....	8
JUECES-ÁRBITROS	8
MESA DE CLASIFICACIONES.....	9
COMITÉ DE COMPETICIÓN	9
PLANNING GENERAL.....	10
EL AGARRABOLAS	11
CATAPULTA DE GLOBOS	13
LOS AGUADORES.....	15
DÍA DE COLADA	17
ACUAPIEDUCTO ROMANO	19
LA GALLINITA CIEGA.....	21

INTRODUCCIÓN

Llega a Mogán la primera edición FAMILY/KIDS de Los Juegos del Verano. En esta edición especial participarán un total de **20 EQUIPOS** formados tanto por adultos como por niños que competirán en **6 PRUEBAS** durante un día para conseguir la mayor puntuación posible. El equipo ganador será el que más puntos obtenga al final de la jornada.

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 campo de fútbol del puerto de Mogán, el 25 de julio de 2026 y se anima a que participe todas las familias que quieran.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **25 de mayo** de 2026 a las 20:59 horas y finalizarán el **07 de junio** 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 8 participantes y un máximo de 12.
- Todos los participantes deberán tener como año de fecha de nacimiento el año 2020 o anterior. Esto quiere decir que deberán tener 6 años o más.
- Se hará una distinción entre los participantes que tengan entre 6 y 11 años, que serán llamados **KIDS**, los que tengan entre 12 y 17 años que serán llamados **TEENS** y los adultos mayores de edad.
- En un equipo debe haber **OBLIGATORIAMENTE** un mínimo de **4 KIDS** y **4 TEENS/ADULTOS**, además de un adulto que tenga cumplida la mayoría de edad a día del evento y que actúe como CAPITÁN/A y responsable del equipo.
- Se permite cualquier tipo de parentesco o unión entre los participantes, animando desde la organización a que participen familias e incluso distintas generaciones.

Ejemplos de equipos válidos:

- ✓ 4 KIDS, 5 TEENS y 3 adultos
- ✓ 6 KIDS y 6 adultos
- ✓ 4 KIDS, 7 TEENS y 1 adulto

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 **25 de mayo** de 2026 a las 20:59 horas hasta el **07 de junio** 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 (en caso de que se tenga)
- Fecha de nacimiento
- Teléfono
- 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.

ELECCIÓN DE CANDIDATOS

La elección de los equipos participantes se hará por orden de inscripción, habiendo un cupo máximo de 20 equipos. A través de la plataforma se permitirá que se inscriban más de 20 equipos para que pueda haber un listado de “equipos reservas”, por lo que la inscripción a través de la plataforma no garantiza la participación.

PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS Y RESERVAS

El **08 de junio de 2026** se publicará en redes sociales y en la página web oficial del evento el listado de todos los equipos seleccionados y el de equipos en reserva, en caso de que lo haya.

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

Cada equipo realizará el pago de la inscripción a través de la plataforma cuando se inscriba. **Este pago será de 5€ por persona.**

A los equipos que no sean seleccionados finalmente se les devolverá la fianza a través de la plataforma.

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. Los jugadores adultos del equipo se responsabilizarán de los actos realizados por los menores de edad.

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, antes de comenzar el evento se hará entrega a cada equipo una camiseta personalizada para cada participante del color de su equipo.

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

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.

El jugador que participe en cada 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 junto a la camiseta al comienzo del evento.

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.**

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.

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.

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

Todas las pruebas se realizarán en el campo de fútbol del Puerto de Mogán, a lo largo de todo el día. Se hará una parada para comer, pero se aconseja que los equipos convivan y estén cerca del campo durante todo el día para estar al tanto del funcionamiento y avance del evento.

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.

Es obligatorio que cada persona del equipo participe en al menos una prueba y que un mismo jugador no participe en más de 4 pruebas.

Una persona de la organización 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 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.

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 el orden de inscripción.

Se dividirá el total de las pruebas en tramos de 3 pruebas cada uno. El orden de participación se dará según esta tabla:

Mañana	1	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	2																				
	3																				
Tarde	4	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
	5																				
	6																				

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

En caso de que falte algún equipo para llegar hasta los 20, 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

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, 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 de la organización que 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 la zona del campo de fútbol, 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.
- 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

Para resolver una apelación hará falta al menos 2 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.

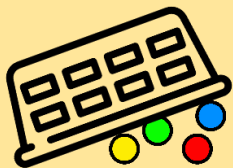
A su vez, esta normativa podrá verse sujeta a cambios por parte de la organización.

La participación en Los Juegos del Verano Kids del Puerto de Mogán implica la aceptación de la presente normativa.

PLANNING GENERAL

El planning general del evento será el siguiente:

- **09:00h - Citación campo de fútbol de Playa de Mogán y check-in de los equipos**
A partir de las 09:00h se hará el check-in de los equipos en la carpa de organización situada dentro del campo de fútbol de Playa de Mogán. Ahí se les hará entrega a los equipos de las camisetas y pulseras acreditativas.
- **10:00h - Presentación de los equipos e inauguración**
A esta hora los equipos deberán estar preparados para darlo todo en una inauguración donde se presentarán a todos los equipos uno por uno
- **10:30h - Prueba 1: EL AGARRABOLAS**
- **11:30h – Prueba 2: CATAPULTA DE GLOBOS**
- **12:30h – Prueba 3: LOS AGUADORES**
- 14:00h – Descanso para comer
- **17:00h – Prueba 4: DÍA DE COLADA**
- **18:30h – Prueba 5: ACUAPIEDUCTO ROMANO**
- **20:00h – Prueba 6: GALLINITA CIEGA**
- **21:00h – Entrega de premios y despedida**
Al terminar, se hará una despedida donde se entregarán los premios a los equipos ganadores y un detalle al resto. Es importante que todos los equipos se queden a esta entrega.



REALIZACIÓN: 10:30 horas

LUGAR: Campo de Fútbol

PARTICIPANTES: 4 KIDS + 1 TEEN/ADULTO

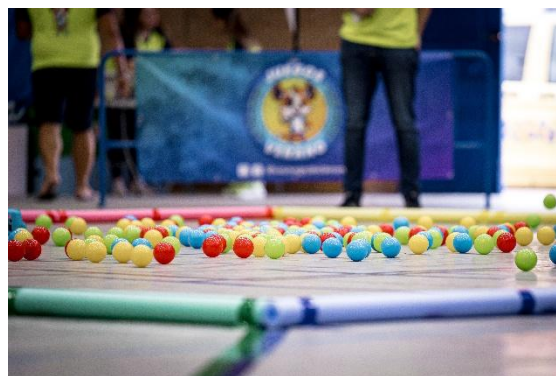
ORGANIZACIÓN: 5 tandas de 4 equipos cada una. 2 minutos por tanda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

El “agarrabolos” es una adaptación del popular tragabolos, adaptado al terreno del campo de fútbol

Participarán un total de 5 jugadores por equipo:

- El primer jugador (KIDS) estará en la zona de juego y deberá ir recolectando bolas para llevarlas a su zona, donde la depositará en una canaleta.
- Los jugadores 2, 3 y 4 (KIDS) estarán en su zona de juego, colocados en fila y sosteniendo una canaleta cada uno que deberán manejar para hacer llegar las bolas desde la primera hasta el cubo del equipo.
- Por último, el quinto jugador (TEEN/ADULTO) se encargará de recoger todas las bolas que caigan fuera de la canaleta y devolverlas al terreno de juego.



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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Al comienzo de la prueba, el que recoge las pelotas deberá estar junto a la primera canaleta. El comienzo de la prueba tendrá lugar cuando un cubo colocado en el centro de la pista se levante, liberando las pelotas.

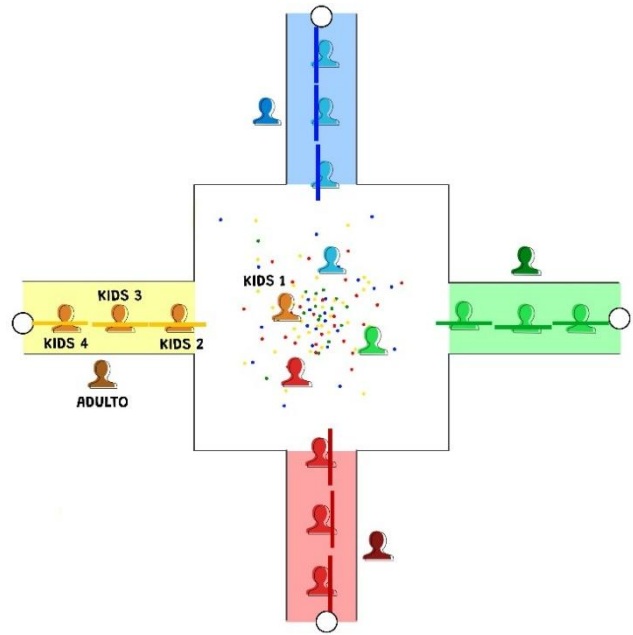
Los equipos tendrán **un tiempo de 2 minutos** para recoger las máximas pelotas posibles. La prueba acabará cuando se agote el tiempo o cuando se hayan recogido todas las pelotas de la pista.

El recogedor de pelotas podrá agarrar tantas como pueda, pero solo con sus manos, sin usar ropa ni otros elementos y deberá llevarlas hasta la primera canaleta donde la colocará y dejará caer. No podrá quitar bolas de las manos de otro jugador y en caso de disputa, las bolas que intervengan en ella se eliminarán del juego.

Los KIDS que están sujetando las canaletas estarán sobre tres alturas distintas cada uno, de más bajo a más alto. Solo podrán tocar su canaleta y deberán inclinarlas o moverlas para hacer llegar las bolas desde el comienzo hasta el final

La labor del TEEN/ADULTO será guiar a los que sostengan las canaletas y deberá coger y devolver al campo de juego las bolas que se caigan al suelo.

Al final de las tres canaletas habrá un recipiente donde deberán caer las bolas. Este recipiente no se podrá mover de sitio y solo contarán como válidas las bolas que estén en su interior al acabar el tiempo.



PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada tanda, se contará el número de bolas recogidas por cada equipo. Todas las bolas contarán lo mismo: 1 punto.

Quedará en primer lugar el equipo que más bolas tenga y en último lugar el que menos bolas tenga. En caso de empate, se adjudicará la misma posición 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: 11:30 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 4 KIDS + 4 TEENS/ADULTOS

ORGANIZACIÓN: 5 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 8 jugadores por equipo.

- El primer jugador, llamado **lanzador (KIDS)**, 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 (TEENS/ADULTOS)** 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.
- Habrá un **receptor (KIDS)** en medio de las catapultas que deberá recoger el globo con las manos sin que se explote
- Los dos **explotadores (KIDS)** 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 y deberán irse alternando, primero explota uno y después otro.



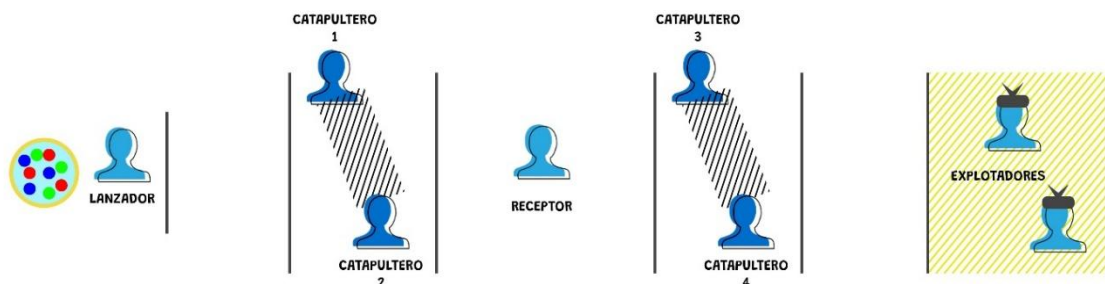
Se realizarán 5 tandas de 4 equipos cada una, cada equipo jugando en una calle distinta de forma independiente. Según el orden establecido, los equipos participarán según esta tabla:

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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

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. Obligatoria para puntuar y que un globo se considere válido debe pasar por las dos catapultas.



El **Lanzador (KIDS)** 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 (TEEN/ADULTOS)** 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 **receptor (KIDS)** de en medio deberá coger los globos de uno en uno evitando que exploten y lanzándolos hacia la segunda catapulta.

Los **explotadores (KIDS)** deberán llevar en su cabeza el casco en todo momento, atado sobre la barbilla y bien asegurado. Podrán 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. Explotarán un globo cada uno, alternándose.

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.

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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: 12:30 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 4 KIDS + 4 TEENS/ADULTOS

ORGANIZACIÓN: 10 tandas de 2 equipos cada una. 3 minutos por ronda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Los Aguadores es una prueba refrescante donde el objetivo es transportar la mayor cantidad de agua posible de un extremo al otro del campo de juego a través de una pasarela resbaladiza.

Los jugadores deberán evitar resbalar y perder mucha agua para poder llenar lo máximo posible el recipiente del equipo que se encontrará al final.



Es una carrera por turnos donde la rapidez también es importante ya que hasta que un jugador no abandone la zona resbaladiza, otro jugador no podrá salir a jugar.

Se harán tandas de dos equipos simultáneos, cada uno con un carril y en la que dispondrán de 3 minutos.

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

	Tanda 1	Tanda 2	Tanda 3	Tanda 4	Tanda 5
Calle 1	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9
Calle 2	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10

	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10
Calle 1	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 17	Equipo 19
Calle 2	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 18	Equipo 20

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Los jugadores del equipo se colocarán en fila al inicio de la pasarela resbaladiza. El orden que establezcan al comienzo será el que deberán seguir en todo momento, sin poderse adelantar uno a otro. Deberán alternar un participante KIDS con uno TEEN/ADULTO.

Detrás de ellos dispondrán de un barril de agua donde podrán llenar los recipientes antes de salir. Cada participante deberá llevar 2 recipientes. Se aportarán 4 tamaños diferentes de recipientes que el equipo deberá irse alternando.



Habr  un juez  rbitro dando la se al de salida a cada participante. Cuando este reciba la se al saldr  corriendo por la pasarela hacia el otro lado. Si se cae o resbala se permite que se ponga de pie y avance si a n tiene agua en los recipientes y quiere seguir intent ndolo. Si no, se deber  bajar por el lateral. Complete la pasarela o no, el participante deber  volver con los recipientes a la fila de participantes.

Si el jugador llega al final y una vez se baje de la plataforma resbaladiza, podr  vaciar el agua que contentan sus recipientes en el cubo final del equipo.

PUNTUACI N DE LA PRUEBA

Una vez termine el tiempo, se pasar  a medir el agua que ha conseguido recoger el equipo, medida en mL.

Quedar  en primer lugar el equipo que m s agua haya recogido y en  ltimo lugar el que menos. En caso de empate, se dar  el mismo puesto con su respectiva puntuaci n a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendr n los puestos correspondientes al c mputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posici n.

Si alg n equipo no consigue nada de agua, obtendr  autom ticamente 4 puntos en la clasificaci n general.

La posici n de cada equipo dar  lugar a una puntuaci n general de los Juegos del Verano seg n la siguiente tabla:

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



REALIZACIÓN: 17:00 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 3 KIDS + 2 TEENS/ADULTOS

ORGANIZACIÓN: 10 tandas de 2 equipos cada una. Carrera contrarreloj.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Le damos una vuelta a día de colada para hacer que puedan participar más personas y lo puedan hacer tantos niños como adultos indistintamente.

El juego es una prueba de relevo 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
Calle 1	Equipo 11	Equipo 13	Equipo 15	Equipo 17	Equipo 19
Calle 2	Equipo 12	Equipo 14	Equipo 16	Equipo 18	Equipo 20

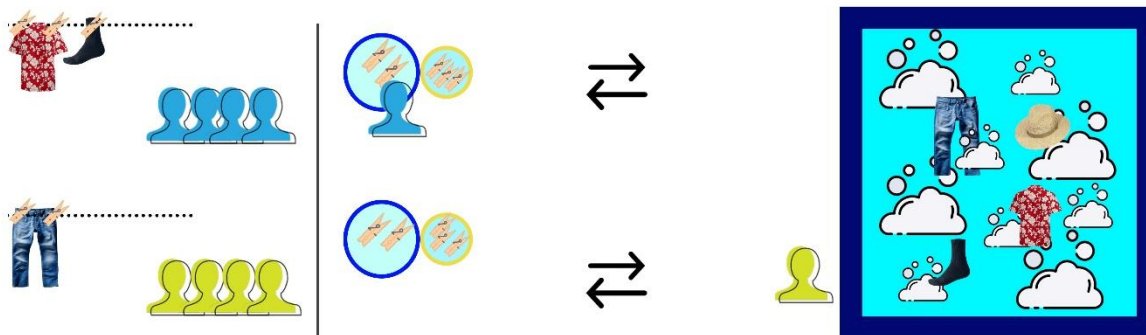
	Tanda 6	Tanda 7	Tanda 8	Tanda 9	Tanda 10
Calle 1	Equipo 1	Equipo 3	Equipo 5	Equipo 7	Equipo 9
Calle 2	Equipo 2	Equipo 4	Equipo 6	Equipo 8	Equipo 10

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 sus propios bidones de agua. Uno más grande para TEENS/ADULTOS y otro más bajo para KIDS. La carrera es por relevos, debiendo salir primero un KIDS que busque la prenda del sombrero, posteriormente un TEEN/ADULTO que coja una camiseta, un KIDS que coja la ropa interior, un TEEN/ADULTO que coja el pantalón y finalmente un KIDS que coja los calcetines.

Cuando se de la salida, el 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 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. 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	17	18	19	20
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: 18:30 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 4 KIDS + 4 TEENS/ADULTOS

ORGANIZACIÓN: 5 tandas de 4 equipos cada una. 3 minutos de partida.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Esta es una adaptación de la “carrera del agua” donde el objetivo es el mismo: transportar la mayor cantidad posible de agua desde el comienzo hasta el final del recorrido. Para ello, los jugadores deberán crear un “acuapieducto” tumbado sobre el césped y pasando el agua a través de esponjas empapadas que deberán coger con los pies e ir las pasando hacia atrás de 1 en 1.



Habrán 6 personas haciendo el “acuapieducto” que deberán ser **3 TEENS/ADULTOS** y **3 KIDS** intercalados. Otro jugador (KIDS o ADULTO) estará al comienzo mojando las esponjas en un cubo con agua y colocándolas en los pies del primer jugador. Y el último jugador (KID o ADULTO) estará al final, donde cogerá la esponja del final y la escurrirá en un recipiente.

Se realizarán 5 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
Calle 1	Equipo 11	Equipo 15	Equipo 19	Equipo 3	Equipo 7
Calle 2	Equipo 12	Equipo 16	Equipo 20	Equipo 4	Equipo 8
Calle 3	Equipo 13	Equipo 17	Equipo 1	Equipo 5	Equipo 9
Calle 4	Equipo 14	Equipo 18	Equipo 2	Equipo 6	Equipo 10

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Todos los jugadores que formen en acuapieducto deberán estar en todo momento con la espalda sobre el suelo y las manos debajo del culo. Solo podrán mover los pies y la cadera. Se posicionarán tumbados con los pies hacia el comienzo de la prueba y la cabeza hacia el final.

Se deberán de colocar de forma alterna, empezando por un TEEN/ADULTO y terminando por un KIDS. Los ayudantes que estén al comienzo y al final podrán ser KIDS o TEEN/ADULTO indistintamente. Estos jugadores deberán también pasarse las esponjas que ya hayan sido utilizadas.



Cuando se dé el comienzo, el primer ayudante podrá empezar a mojar una esponja y colocarla sobre los pies del primer jugador. No podrá colocar otra hasta que la esponja haya llegado al ayudante final o se caiga al suelo. Si una esponja se cae, quedará fuera de juego y podrán cogerlas los ayudantes para volverla usar desde el principio.

El ayudante del final solo podrá escurrir la esponja en el recipiente del equipo si la coge de los pies del último jugador del acueducto. Solo podrá escurrirla una vez, cuando lo haya hecho deberá devolverla al principio.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez termine el tiempo, se pasará a medir el agua que ha conseguido recoger el equipo, medida en mL.

Quedará en primer lugar el equipo que más agua haya recogido 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 nada de agua, 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	8	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: 20:00 horas

LUGAR: Campo de fútbol

PARTICIPANTES: 3 KIDS + 3 TEENS/ADULTOS

ORGANIZACIÓN: 5 tandas de 4 equipos cada una. 1 minuto de partida.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

En este juego 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 5 tandas de 4 equipos participando a la vez. Según el orden previamente establecido, los equipos participarán siguiendo la siguiente tabla:

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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada pareja que participe deberá estar compuesta por un KIDS y un TEEN/ADULTO. En la primera y tercera ronda hará de gallinita ciega el KIDS y guiará el TEEN/ADULTO y en la segunda será el TEEN/ADULTO la gallinita ciega y su pareja KIDS la que guíe.

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.

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 orientarlo.

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.

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 dándoselas 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.

Quedará en primer lugar el equipo que más bolas 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.

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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	8	6	6	4	4	4	4