



## **NORMATIVA Y REGLAMENTO 2025**

<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>INSCRIPCIONES .....</b>	<b>3</b>
REQUISITOS PARA PARTICIPAR .....	3
PROCESO DE INSCRIPCIÓN.....	3
ENVÍO DE SOLICITUDES .....	4
ELECCIÓN DE CANDIDATOS .....	4
PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS, RESERVAS Y CAMBIOS.....	5
PAGO DE LA INSCRIPCIÓN .....	5
<b>NORMAS GENERALES .....</b>	<b>6</b>
IDENTIDAD DE EQUIPO.....	6
NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA.....	6
PUNTUALIDAD .....	6
INDUMENTARIA .....	7
CONDUCTA Y DISCIPLINA .....	7
NORMAS DE FUNCIONAMIENTO .....	7
TRANSPORTE.....	7
PISCINA Y COMIDA.....	8
PRUEBAS.....	8
QUILLO O QUILLA.....	9
JUECES-ÁRBITROS.....	9
CAPITÁN/A DEL EQUIPO .....	10
COMITÉ DE COMPETICIÓN.....	10
ORDEN DE PARTICIPACIÓN .....	11
<b>HORARIO GENERAL.....</b>	<b>12</b>
<b>PASACALLES.....</b>	

## INTRODUCCIÓN

Un año más vuelven Los Juegos del Verano a Las Cabezas de San Juan. En esta segunda edición, participarán un total de **20 EQUIPOS** que competirán en **10 PRUEBAS** durante dos días para conseguir la mayor puntuación posible. El equipo ganador será el que más puntos obtenga al final de la competición.

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

Se celebrará en el municipio de Las Cabezas de San Juan los días 27 y 28 de junio de 2025 y tendrá también un ambiente lúdico ya que, una vez terminada la jornada de competición de cada día, habrá una zona de festival con música y fiesta.

## INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **21 de abril** de 2025 a las 21:59 horas y finalizarán el **2 de mayo** de 2025 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 27 de junio de 2025.
- Todos los participantes deberán tener como año de fecha de nacimiento el año 2009 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 2025).
- 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, reservas y cambios y pago de la inscripción.

## ENVÍO DE SOLICITUDES

Esta parte se realizará como se ha mencionado anteriormente, desde el **21 de abril** de 2025 a las 21:59 horas hasta el **2 de mayo** de 2025 a las 23:59 horas

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

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

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

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

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

## ELECCIÓN DE CANDIDATOS

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

Este baremo será el siguiente:

- **+5 puntos si el equipo ha participado en la edición de 2024.** Para conseguir este extra es necesario que el equipo mantenga el mismo nombre de equipo (salvo peticiones expresas que se hagan a la organización y esta las apruebe) y al menos un 50% de los mismos integrantes.
- **+1 punto por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea **Las Cabezas de San Juan**.
- **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, **+1 punto**  
 Está comprendida entre 10 y 20, **+2 puntos**  
 Está comprendida entre 21 y 30, **+3 puntos**  
 Está comprendida entre 31 y 40, **+4 puntos**  
 Está comprendida entre 41 y 50, **+5 puntos**  
 Está comprendida entre 51 y 60, **+6 puntos**  
 Es mayor de 61, **+7 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**
- **+0,5 puntos** por cada localidad de residencia no repetida y distinta a la de Las Cabezas de San Juan.

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.

Los 20 equipos con mayor puntuación serán los seleccionados para participar en los Juegos del Verano. **En caso de empate, se tendrá en cuenta la fecha y hora de inscripción.**

Los tres primeros equipos clasificados en 2024 obtendrán las tres primeras plazas automáticamente en caso de que se inscriban.

## **PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS, RESERVAS Y CAMBIOS**

El **07 de mayo de 2025** se publicará en redes sociales y en la página web oficial del evento el listado ordenado por puntuación de todos los equipos que enviaron la solicitud con su respectiva puntuación obtenida según baremo. De esta forma se sabrán los 20 equipos participantes y el resto quedarán en reserva, manteniendo el mismo orden.

**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 08 de mayo al 15 de mayo, ambos inclusive, los equipos seleccionados deberán realizar el pago de la inscripción. **Este pago será de 300€ por equipo**, independientemente del número de jugadores que este tenga.

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

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

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

## NORMAS GENERALES

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

### IDENTIDAD DE EQUIPO

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

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

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

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

### NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA

#### PUNTUALIDAD

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

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

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

## INDUMENTARIA

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

Además, el jugador deberá llevar la pulsera identificativa que le proporcionará la organización en la inauguración de los Juegos.

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

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

## CONDUCTA Y DISCIPLINA

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

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

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

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

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

## NORMAS DE FUNCIONAMIENTO

### TRANSPORTE

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

## PISCINA Y COMIDA

El sábado 28 de junio, la competición se desarrollará en la piscina municipal desde las 13:00h hasta las 19:30h aproximadamente. Todos los participantes, acompañantes y público podrán entrar gratuitamente a la piscina durante este día, cortesía del ayuntamiento de Las Cabezas de San Juan, de forma que se puedan quedar a comer y pasar el día allí desde la prueba 6 hasta la prueba 8.

Además, para el almuerzo del sábado se organizará una comida en la misma piscina donde los participantes estarán invitados a un plato gratis, enseñando su pulsera de participación.

## PRUEBAS

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

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

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

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

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

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, este será inmediatamente

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, comprobándose que no puede continuar el juego, se le otorgarán 5 minutos para su atención o recuperación. Si una vez atendido no puede continuar en el juego se retirará, aunque la prueba no haya terminado. En este caso 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.

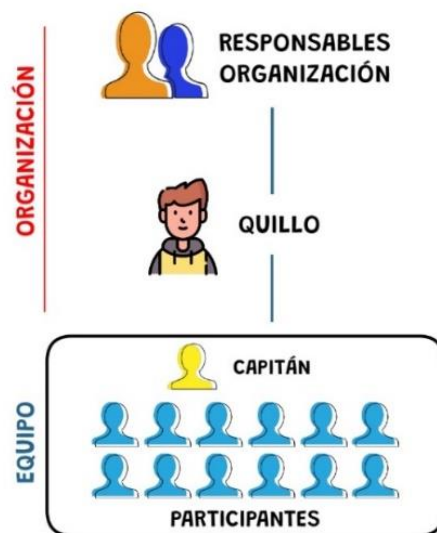


## QUILLO O QUILLA

Cada equipo participante en los Juegos del Verano tendrá adjudicado a un QUILLO o QUILLA, una persona que será designada por la organización y que acompañará, asesorará y velará al equipo durante toda la competición.

Será función del QUILLO/A:

- Supervisar al equipo durante el pasacalles e inauguración, pasando lista de los asistentes.
- Hacer entrega al equipo de las pulseras de participación y sustituirlas en caso de rotura.
- 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.



Aunque el QUILLO/A sea una persona de la organización y no compita, se anima al equipo que lo acoja como un participante más, haciéndolo sentir parte del grupo ya que esta persona será su supervisor durante todo el evento y velará por los intereses del equipo.

El capitán del equipo tendrá siempre contacto directo con el QUILLO/A y será el encargado de hacerle llegar cualquier duda, petición o inquietud del grupo.

## JUECES-ÁRBITROS

Este año implementamos la figura del juez-árbitro. Serán 4 personas designadas por la organización que no serán QUILLO/A ni tendrán vinculación directa con ningún equipo y que conocerán bien la normativa.

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

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



## 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 dicha prueba.
- Transmitir a la organización cualquier dato que esta le pida sobre información que necesiten.
- Coordinar la recogida de camisetas antes del evento.

## COMITÉ DE COMPETICIÓN

Ante el comité de competición se podrán realizar las quejas y reclamaciones que cada equipo estime conveniente, rellenando un modelo de apelación. Estas reclamaciones las deberá realizar el capitán del equipo a través del QUILLO/A en la carpa de la organización.

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
- José Quiñones Morón
- José García Caña
- José Manuel López Alonso

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

## 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, siendo el que más puntos obtenga el número 1, y el que menos el número 20.

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

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

Aunque este sea el orden oficial, habrá pruebas en las que se hagan tandas de grupos de 2, 4 u 10 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 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.

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

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

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

## HORARIO GENERAL

El planning general del evento será el siguiente:

### VIERNES 27 JUNIO

**18:00h** Citación de equipos en el Ayuntamiento

**18:20h** Pasacalles

**19:00h** Inauguración y presentación de Equipos



**19:30h PRUEBA 1.** (Av. Francisco Gómez Santos)

**21:00h PRUEBA 2.** (Plaza de los Mártires)

**23:00h PRUEBA 3.** (Av. Francisco Gómez Santos)

**00:00h** Festival zona escenario



### SÁBADO 28 JUNIO

**10:00h PRUEBA 4.** (Campo de fútbol)

**11:00h PRUEBA 5.** (Campo de fútbol)



**13:00h PRUEBA 6.** (Piscina municipal)

**15:00h** Comida. Break en la piscina municipal.

**17:00h PRUEBA 7.** (Piscina municipal)

**18:30h PRUEBA 8.** (Piscina municipal)



**20:30h PRUEBA 9.** (Av. Francisco Gómez Santos)

**22:00h PRUEBA 10.** (Av. Francisco Gómez Santos)



**00:00h** Clausura y entrega premios (Zona escenario)

**00:30h** Festival

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