



NORMATIVA Y REGLAMENTO 2025

MOGÁN

18 y 19 de Julio de 2025

INTRODUCCIÓN	3
INSCRIPCIONES	3
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
NORMAS GENERALES	6
IDENTIDAD DE EQUIPO	6
NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA	6
PUNTUALIDAD.....	6
INDUMENTARIA.....	6
CONDUCTA Y DISCIPLINA	7
NORMAS DE FUNCIONAMIENTO	7
TRANSPORTE	7
PRUEBAS	7
CHACHO O CHACHA.....	8
JUECES-ÁRBITROS	9
CAPITÁN/A DEL EQUIPO	9
COMITÉ DE COMPETICIÓN	9
ORDEN DE PARTICIPACIÓN.....	10
HORARIO GENERAL.....	11
PASACALLES, INAUGURACIÓN Y CLAUSURA	12
TRAGABOLAS.....	13
PASANDO POR EL ARO	15
EL CANCIONERO	17
DÍA DE COLADA	19
GALLINITA CIEGA.....	21
A LA DERIVA	24
PASARELA LOCA.....	25
CARRERA DEL AGUA.....	27
LOS BOLOS.....	30

INTRODUCCIÓN

Llegan Los Juegos del Verano a Mogán (Gran canaria). En esta primera edición, participarán un total de **20 EQUIPOS** que competirán en las **9 PRUEBAS** originales 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 18 y 19 de julio de 2025 y se incluirá dentro de las fiestas del Carmen, incluyendo un hueco para la asistencia de los participantes a la bajada de la rama.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **19 de Mayo** de 2025 a las 21:59 horas y finalizarán el **30 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 18 de julio 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 **19 de Mayo** de 2025 a las 21:59 horas hasta el **30 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. **Se podrán realizar modificaciones sobre la inscripción ya presentada** siempre y cuando se hagan dentro del plazo de inscripción y se gestionen enviando un email a: info@evensur.es

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:

- **+0,75 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia en DNI sea **Mogán**.
- **+0,50 puntos por cada participante** cuya localidad de residencia según DNI sea distinta a la de Mogán y la localidad aparezca por primera vez distinta a las demás.
- **+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 demás.
- **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 punto**

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 6, **+1 punto**
- Es mayor que 7, **+0 puntos**

Cabe destacar 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.**

De esos 20 equipos, se reservará una plaza para un equipo que viene de las Cabezas de San Juan, debido al hermanamiento entre ambas localidades.

PUBLICACIÓN DE SELECCIONADOS, RESERVAS Y CAMBIOS

Antes del **04 de Junio 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 **05 de Junio al 12 de Junio**, 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 casualidad 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 carpeta 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 menoscenso 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 responsables 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 señalizará 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 casualidad, 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.

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.

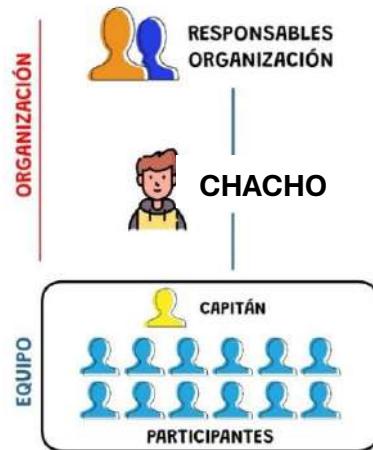
En caso de que un jugador se lesioné, comprobándose que no puede continuar el juego, se le otorgarán 5 minutos para su atención o recuperación. Si una vez atendido no puede continuar en el juego se retirará, aunque la prueba no haya terminado. En este caso el jugador podrá ser sustituido por otro de sus compañeros para poder completar la prueba, siempre y cuando el sustituto no supere el límite de pruebas establecido.

CHACHO O CHACHA

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

Será función del CHACHO/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 CHACHO/A sea una persona de la organización y no compita, se anima al equipo que lo acoga 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 CHACHO/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 CHACHO/A 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 CHACHO/A en la carpeta 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
- Luis Miguel Becerra André

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. El orden de participación se dará según esta tabla:

JUEGO	EQUIPOS																			
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1																				
2	01																			
3																				
4																				
5	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	01	02	03	04	05	06	07
6																				
7																				
8	15	16	17	18	19	20	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14
9																				

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 Mogán implica la aceptación de la presente normativa.

HORARIO GENERAL



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

PASACALLES, INAUGURACIÓN Y CLAUSURA

Todos los equipos deberán participar en el pasacalles, inauguración y clausura del evento. Se anima a que asistan la mayor cantidad posible de participantes, incluso animadores de los equipos al pasacalle.

Para el pasacalle inaugural **se convocarán a todos los equipos en la carpeta que hay junto a la plaza Pérez Galdós de Arguineguín a las 16:40 horas del viernes 18 de julio.**

Antes de comenzar, los equipos tendrán una primera toma de contacto con su CHACHO/A donde este se presentará y 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 entre 11 y 14 jugadores
- 10 puntos si asisten los 15 jugadores
- +0 puntos si tienen 2 o menos acompañantes
- +2 puntos si tienen de 3 hasta 8 acompañantes
- +4 puntos si tienen más de 8 acompañantes

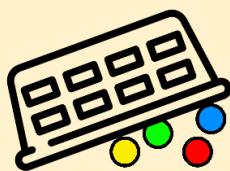
El recuento de personas se hará antes de que comience el desfile. El CHACHO/A pasará lista entre los miembros del equipo, anotará los jugadores presentes y entregará la lista al comienzo del desfile (por lo que no tendrá posibilidad de añadir ningún miembro más durante el pasacalle)

El pasacalle dará comienzo por una señal sonora e irá encabezado por una banda a la que continuarán cada uno de los equipos, desde el número 1 al número 20, por orden ascendente.

Los equipos deberán respetar el orden, se ruega que no se adelanten ni retrocedan en el pasacalle.

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 jugadores 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: Pista de patinaje

PARTICIPANTES: 3 participantes por equipo (cocodrilo, guía y recogedor)

ORGANIZACIÓN: 5 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:

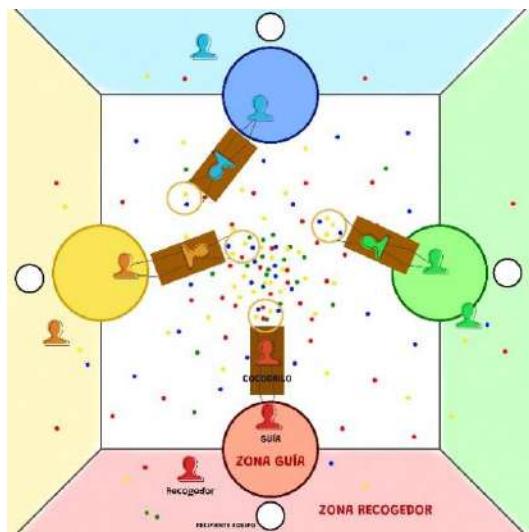
- El primer jugador se colocará tumbado boca abajo sobre una tabla con ruedas y hará de rol de “hipopótamo”. Tendrá una cesta entre sus manos y su objetivo será atrapar las bolas del campo de juego y atraerlas hacia su zona.
- El segundo jugador cogerá de las piernas del primero y lo guiará a través 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 atrae 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			
CALLE 1	CALLE 2	CALLE 3	CALLE 4
Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
Tanda 2			
CALLE 1	CALLE 2	CALLE 3	CALLE 4
Equipo 5	Equipo 6	Equipo 7	Equipo 8
Tanda 3			
CALLE 1	CALLE 2	CALLE 3	CALLE 4
Equipo 9	Equipo 10	Equipo 11	Equipo 12
Tanda 4			
CALLE 1	CALLE 2	CALLE 3	CALLE 4
Equipo 13	Equipo 14	Equipo 15	Equipo 16
Tanda 5			
CALLE 1	CALLE 2	CALLE 3	CALLE 4
Equipo 17	Equipo 18	Equipo 19	Equipo 20

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 conlleva una falta por cada vez que se haga. 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.

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 de forma intencionada.

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.

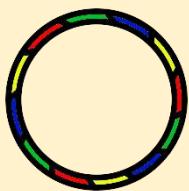
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada cada tanda, se contará el número de bolas recogidas por cada equipo. 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	6	6	6	4	4	4	



REALIZACIÓN: viernes, 20:00 horas

LUGAR: Playa del Perchel

PARTICIPANTES: 10 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 4 tandas de 5 equipos cada una

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

“Pasando por el aro” es una prueba que pone a prueba la rapidez, coordinación y trabajo en equipo de los participantes.

El objetivo del juego es llevar un aro desde un extremo de la playa a otro, pasándolo a través de una cadena humana que formen los jugadores y sin que estos se suelten las manos mientras el aro pasa a través del tronco de cada jugador.



Se realizarán 4 carreras, por lo que se dispondrán de 5 calles. En la primera participarán los equipos con los números del 1 al 5, en la segunda carrera los equipos con los números del 6 al 10, en la tercera los del 11 al 15 y en la cuarta los del 16 al 20.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Las carreras serán a contrarreloj y se tomará el tiempo que invierte cada equipo en finalizar su carrera. El orden en el que se colocan los propios participantes de cada equipo en la cadena humana lo decidirán los propios participantes antes del inicio de la prueba.

El aro comenzará colocado a la altura de la primera línea marcada, sujeto por el primer jugador y el árbitro del equipo. A la señal de comienzo, el árbitro lo soltará y el primer jugador deberá introducirse por el aro para que este llegue hasta la unión del primer con el segundo jugador. El segundo jugador deberá hacer lo mismo hasta que el aro llegue al tercero y así de forma consecutiva.



Como la distancia a recorrer será mayor a la que puedan abarcar los 10 jugadores del equipo dados de la mano, será necesario que la cadena se rompa al principio para ir completándola al final. El jugador del extremo de la cadena que ya haya pasado por el aro no podrá soltarse de su compañero hasta que entre el aro y él haya, al menos, dos jugadores más.

Todos los jugadores en la cadena deberán estar mirando hacia el mismo lado y el cambio de jugadores de un extremo a otro de la cadena deberá realizarse siempre por detrás.



El equipo no podrá alterar el orden en el que se van moviendo los jugadores, es decir, ningún participante podrá adelantar a un compañero. Cualquiera de las acciones prohibidas mencionadas anteriormente conllevará una falta. Cada falta será penalizada con 15 segundos sobre el tiempo final.

El tiempo se detendrá cuando el aro toque físicamente un cono situado al final de la playa, independientemente de la posición del jugador que lo sostenga, siempre y cuando esté aún enlazado a la cadena humana con al menos dos jugadores detrás.



Los aros serán de plástico, los normalmente usados de “hulahoop” de unos 60 a 70 cm de diámetro.

Cada equipo dispondrá únicamente de 2 aros. En caso de que el aro con el que se esté jugando se rompa, el QUILLO/A hará entrega del segundo aro y lo introducirá a la altura de la cadena donde se haya roto. Se penalizará con 15 segundos en caso de rotura del primer aro. Si además se rompe el segundo aro, el equipo dará por terminada la prueba con una puntuación de 0 puntos.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizadas las dos tandas de carreras y anotados los tiempos de cada equipo, se procederá a calcular el tiempo total sumando los segundos por penalizaciones si las hubiese.

En caso de empate se tendrá en cuenta las penalizaciones, de forma que quedará en mejor posición el equipo que menos penalizaciones haya tenido. 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: viernes, 21:00 horas

LUGAR: Playa del Perchel

PARTICIPANTES: 1 buscador y 4 porteadores

ORGANIZACIÓN: 2 partidas de 10 equipos con 5 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. 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 10 equipos cada una. En la primera participarán los equipos con los números del 1 al 10 y en la segunda partida los equipos con los números del 11 al 20.



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.

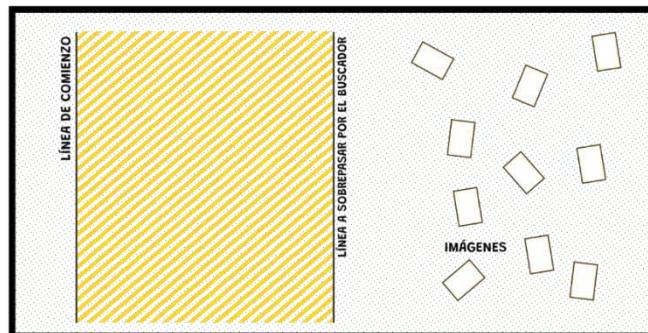
Los portadores crearán una “camilla” con sus brazos, estando dos y dos enfrentados y dándose las manos. El buscador irá encima tumbado en posición horizontal. El equipo deberá trasladarlo en esta posición, bocarriba y con los pies hacia delante.

Al comienzo del juego, todos los participantes estarán sobre la línea de salida, con el buscador ya cargado por los porteadores. 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.

Una vez aquí, dejarán al buscador y este deberá localizar y llegar con los pies atados hasta la imagen que se corresponda con la música que ha sonado para lanzarse en plancha sobre ella.

Una vez los porteadores dejen al buscador en mitad del campo, estos deberán permanecer tras la segunda línea sin hacer indicaciones algunas.

Se permite que si el buscador se tropieza o se lanza sobre una imagen que no es correcta, se vuelva a levantar y prosiga su movimiento hacia otra imagen.



Se eliminará a los dos equipos cuyos buscadores se hayan lanzado los últimos sobre la imagen correcta, adjudicándole la posición respectiva en la clasificación. Una vez eliminado, se repetirá el proceso con otra tanda, pero dos equipos menos, así hasta que solo quede uno. Los equipos que vuelvan a jugar deberán cambiar a su buscador por uno de los porteadores. Cada participante solo podrá hacer de buscador en una ronda.

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

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

La posición de cada equipo en la prueba viene determinada por la posición en la que el equipo queda en su tanda. Los dos primeros equipos eliminados obtendrán la 6º posición, los segundos eliminados la 5º y así consecutivamente hasta la ronda final donde el último equipo obtendrá la 1ª posición y el penúltimo 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	FINAL	
Posición	6º	5º	4º	3º	2º	1º
Puntos	4	6	8	12	16	20



REALIZACIÓN: Viernes, 23:00 horas **LUGAR:** C. Miguel Marrero Rodríguez

PARTICIPANTES: 3 participantes por equipo (lavador, enjuagador y centrifugador)

ORGANIZACIÓN: Se harán 2 calles simultáneas. Serán 10 rondas de 2 equipos cada una.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

“Día de colada” es una prueba a contrarreloj a lo largo de un circuito compuesto de 3 tramos por relevos en la que participará 1 jugador por equipo en cada uno.



— En el **primer tramo** (lavado), los jugadores saldrán de una línea que marca el comienzo y corriendo deberán llegar e introducirse en una piscina de espuma en la que habrá muchísimas pelotas. Deberán buscar entre todas ellas una de color verde para salir y continuar hacia el tramo 2, donde le hará entrega de la pelota al compañero.

- En el **segundo tramo** (enjuague), el segundo jugador cogerá la bola verde y correrá hasta un barril de agua donde deberá introducirse para conseguir otra bola verde entre varias de colores. Cuando lo consiga, con las dos bolas verdes en su poder irá corriendo hacia la tercera parte.
- Por último, en el **tercer tramo** (centrifugado) el último jugador del equipo recogerá y llevará las dos bolas conseguidas hasta el último punto del recorrido donde las dejará y deberá trepar por una cuerda hasta tocar una campana en su parte superior.



Se realizarán 10 tandas de 2 equipos cada una. Empezará a participar el equipo 8 hasta el 20 y después desde el 1 al 7. Aunque se realicen a la vez, la prueba es a contrarreloj por lo que cada equipo lucha consigo mismo para hacerlo en el menor tiempo posible.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Se dispondrán dos pistas con dos circuitos paralelos idénticos para que los dos Equipos puedan hacer el recorrido a la vez. Únicamente se compartirá la piscina de espuma, pero en ella habrá pelotas de distintos colores para que los dos equipos puedan encontrar la suya. Habrá un barril de agua y una cuerda para trepar para cada equipo.

Al comienzo de la prueba, los jugadores deberán estar pisando la marca correspondiente a cada uno de los comienzos de cada tramo. Hasta que un jugador no toque la mano de otro y le dé el relevo este no podrá moverse ni despegar el pie de la marca, siendo motivo de falta.

En el tramo de “lavado” se considerará falta sacar espuma fuera de la piscina de forma intencionada o mostrar alguna actitud antideportiva con el jugador del otro equipo.

En el tramo de “enjuague” el jugador podrá sumergirse en el barril tantas veces como necesite.

En el tramo de “centrifugado” se considerará falta el no dejar correctamente las dos bolas en la cesta correspondiente para cada equipo. El jugador podrá usar cualquier estrategia que considere necesaria para poder subir la cuerda, siempre y cuando lo haga en solitario. En caso de no poder subir la cuerda, se parará el tiempo tras 5 minutos de prueba.

Se parará el tiempo cuando el tercer participante toque la campana colgada de la parte superior de la cuerda.

Por cada falta se sumarán 15 segundos en el tiempo final.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez terminadas las 8 tandas y tomados todos los tiempos y faltas de los participantes, se procederá a sumar el tiempo que han invertido en realizar el circuito total y sumarle las penalizaciones, si las hubiese.

Quedará en primer lugar el equipo cuyo tiempo sea menor tras las modificaciones y el último el que tenga mayor tiempo. En caso de empate, cuenta en primer lugar el número de faltas de cada equipo y en segundo lugar el tiempo en el que han tardado a llegar al final del tramo tres, cuando depositan las dos bolas antes de la subida de cuerda. 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
Puntos	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	8	8	6	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 10:00 horas

LUGAR: Terrero de lucha

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

ORGANIZACIÓN: 5 tandas de 4 equipos cada una, con 3 partidas cada equipo

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

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

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

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



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

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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La zona de juego será un cuadrado delimitado por una piscina hinchable con una sustancia resbaladiza. Dentro de la zona de juego solo podrán estar las gallinitas ciegas de cada equipo que participe en la tanda (4 participantes en total).

El guía de cada equipo se situará en una esquina del campo del juego, no pudiéndose mover de ella durante la duración de este. Deberá guiar mediante indicaciones verbales a la gallinita y tendrá un cubo donde deberá ir depositando todas las bolas que la gallinita le traiga. El guía solo podrá tocar a la gallinita cuando esta se encuentre en la esquina y solo para cogerle la bola que traiga, nunca para 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.

Antes del pitido de comienzo, una vez las gallinitas están cegadas y dentro de la zona de juego, el presentador sorteará el color de las bolas a conseguir en esa ronda. Tras el pitido, los participantes tendrán 60 segundos para llevar a su guía el mayor número de bolas de ese color posible.

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

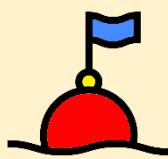
Una vez finalizada cada ronda, se contará el número de bolas recogidas por cada equipo. Solo contarán las bolas que se encuentran dentro del recipiente de cada equipo antes de que suene el pitido final de cada ronda. El número de pelotas totales conseguidas por cada equipo será la suma de las pelotas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

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

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

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

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



REALIZACIÓN: sábado, 11:30 horas

LUGAR: Piscina cubierta

PARTICIPANTES: 3 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 10 tandas de 2 equipos cada vez.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

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

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

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



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

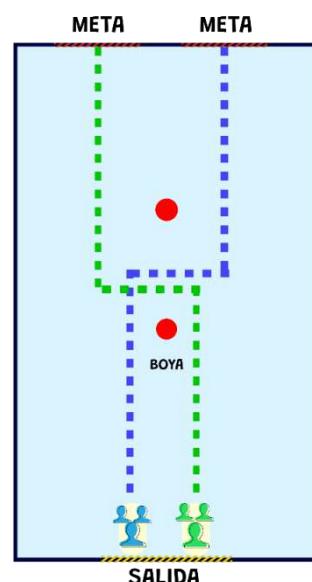
Se realizarán 10 tandas de 2 equipos cada una. Empezará a participar el equipo 8 hasta el 20 y después desde el 1 al 7.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo hará una única carrera a contrarreloj y se tomará el tiempo que invierte en finalizar su carrera. Se realizará un sorteo previo para ver qué equipo empezará a la izquierda y cual a la derecha.

Antes de comenzar, se colocarán unas gafas de buceo opacas a los jugadores ciegos. Al segundo jugador se le atarán las manos y se subirán ambos a la tabla, sujetando la popa de esta el QUILLO/A del equipo de forma que esté en contacto con el borde de la piscina.

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



Se considerará falta si el jugador con las manos atadas ayuda a remar o recolocar la tabla. Si el jugador cegado, pierde en algún momento las gafas, recuperando la visión, se dará por descalificado al equipo en esa prueba.

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

Cada falta se penalizará con 15 segundos en tiempo final.

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

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba, se anotará el tiempo que tarda el equipo en hacer el recorrido, sumándole las penalizaciones y restándole 15 segundos por cada falta.

Quedará en primer lugar el equipo que menor tiempo final tenga y en último lugar el que más tiempo tenga. En caso de empate, se tendrá en cuenta las faltas cometidas por cada equipo.

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	6	6	6	4	4	4	4



REALIZACIÓN: sábado, 13:00 horas

LUGAR: Piscina cubierta

PARTICIPANTES: 10 participantes por equipo

ORGANIZACIÓN: 20 tandas de 1 equipo cada vez. 4 minutos por ronda.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Llega nuestra adaptación de la prueba más icónica “troncos locos”.

Desde un lateral de la piscina municipal, se extenderá una alfombra acuática de unos 10 metros de longitud que acabará en el agua. 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 a unos 3 metros del final de las colchonetas.



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.

Habrá un único equipo participando a la vez, por lo que se seguirá el orden de participación de la tercera parte: Comenzará el equipo 15 al que le precederán en orden ascendente hasta el 20 para continuar desde con el equipo 1 hasta el equipo 14 que será el último.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

El orden en el que saldrán los propios participantes 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 recogerla cuando la lance para volver a usarla. Solo podrá lanzarla una vez se supere la segunda colchoneta y se esté sobre la tercera.

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.

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. Solo se permitirá que el jugador que pierda el equilibrio se vuelva a poner de pie y continúe si está totalmente encima de la alfombra, sin haber sobrepasado los límites de esta.

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

El juez anotará en qué tiempo se marca cada canasta, lo que servirá en caso de desempate.



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



REALIZACIÓN: sábado, 17:00 horas **LUGAR:** Playa del Perchel

PARTICIPANTES: 10 participantes por equipo

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

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

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

El objetivo de la prueba es trasladar la máxima cantidad de agua posible desde un punto inicial hasta un punto final en 3 minutos, pasando por diferentes zonas, donde los participantes deberán trasladar el agua de diferente forma.

— ZONA 1: La piscina (1 jugador)

El juego comenzará en una balsa de agua en la que el primer jugador del equipo deberá introducirse para retener con su cuerpo y ropa la máxima cantidad posible de agua que pueda, salir de ella y colocarse sobre una palangana sobre la que tendrá que escurrir el agua para que pase a la zona 2.



— ZONA 2: A esponjazo (3 jugadores)

En esta zona habrá un jugador fijo sobre la palangana de la zona 1 que deberá ir mojando esponjas en el agua para lanzársela a un tercer jugador que estará a una cierta distancia. Este jugador deberá recoger la esponja en el aire y vaciarla sobre el recipiente del primer jugador de la zona 3. Habrá dos receptores de esponjas que se irán turnando una vez cada uno de forma que cuando una esponja esté exprimida, ese jugador pueda llevársela al de la palangana mientras su compañero está recepcionando otra esponja.

— ZONA 3: Hacia atrás (3 jugadores)



En esta zona, tres jugadores se encontrarán sentados en el suelo formando una fila, uno tras otro, **con los ojos vendados**. El objetivo es que pasen el agua desde delante hacia atrás, pasando el cubo por encima de sus cabezas sin girarse, de forma que tiren el agua al compañero de atrás y este la recoja a ciegas con su cubo. Así se hará tres veces hasta que el tercero lance el agua hacia la zona 4.

— ZONA 4: Tuberías (3 jugadores)

En esta zona habrá tres jugadores con una media tubería cada uno. El primero la tendrá capada por uno de sus extremos de forma que pueda recoger el agua que le pasan de la zona 3 sin que esta se pierda. Deberán ir inclinando la tubería para pasar el agua de una a otra sin que se caiga. El último deberá dejar caer el agua en el recipiente final.

Estas cuatro zonas funcionarán de forma simultánea durante los 4 minutos que dure la prueba. Esto quiere decir que todas las zonas pueden ir pasando agua conforme la reciban, NO se tienen que esperar. En la estrategia de cada grupo está el cómo se organicen, si quieren esperar para



que haya más agua que trasladar o prefieren ir pasando de poco a poco.

Para esta prueba se harán 5 rondas de 4 equipos que participarán de forma simultánea. Habrá dos equipos a cada lado de la calle y estos contarán con su propio material para el juego, salvo la piscina que será compartida por los 4 equipos.

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

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

NORMATIVA DE LA PRUEBA

Cada equipo realizará una única ronda de 4 minutos. La prueba no es competitiva con los otros grupos de la ronda por lo que cada equipo deberá centrarse en su propia carrera y no perjudicar al resto de participantes. Esto es de vital importancia en la ZONA 1 donde los 4 participantes que entran y salgan de la piscina deben tener una buena actitud deportiva.

El orden de las calles viene adjudicado por la participación, no se producirán sorteos ni cambios de calles.

Cuando se dé el comienzo de la prueba, todos los participantes deberán estar en su posición, a la espera de comenzar a trasladar agua, salvo el jugador que se introduce en la piscina, que deberá estar sobre la plataforma donde escurre el agua.

Los tres participantes "cegados" llevarán gafas opacas. Es su responsabilidad comprobar antes del comienzo de la prueba que está todo bien colocado y sujeto ya que si durante el transcurso

de esta a alguno se le baja la venda o las gafas se considerará falta y deberá volver a colocársela inmediatamente.

En la ZONA 1, el jugador podrá trasladar agua con cualquier parte del cuerpo y usando la ropa que lleve puesta. Esta solo podrá ser la camiseta del equipo, parte inferior corta (pantalón corto, calzonas cortas, mallas cortas...) y/o el calzado que use. En ningún caso la ropa se podrá quitar durante la realización de la prueba. En caso de querer escurrir, deberá ser con todas las prendas puestas. Se revisará antes del comienzo de la prueba que el jugador cumple con la normativa y no lleva prendas de más.

El jugador 2 deberá permanecer siempre junto a la palangana, mojando y lanzando desde allí las esponjas. Deberá mojarlas introduciéndolas y en ningún caso moviendo o levantando la palangana.

El jugador 3 y 4 deberán coger al vuelo la esponja que les lanza el jugador 2 con una o las dos manos, siempre de una en una y sin salir de su zona designada. Una vez la escurran en el cubo del jugador 5, deberán salir de la zona y correr hasta el jugador 2 para dejarle la esponja exprimida y volver.

Los cubos de los tres participantes de la cadena de la PARTE 3, serán de 3 tamaños diferentes, de forma que el primero de la cadena lleve el más grande y el último el más pequeño. Estos jugadores NO se podrán mover y deberán permanecer en su posición con las gafas puestas, lanzando el agua siempre hacia detrás por encima de sus cabezas.

Por último, los jugadores de la ZONA 4, tendrán media tubería de PVC cada uno, abierta por los dos lados salvo el jugador 8 que tendrá un lateral capado para recibir el agua del jugador 7. Los jugadores de la zona 4 deberán permanecer quietos dentro de un aro que marcará su posición y solo podrá moverse dentro de él para acercar, alejar o inclinar las tuberías, de forma que creen un circuito por el que el agua avance.

Cualquier incumplimiento de las normas mencionadas en este apartado se considerará una falta y conllevará penalización.

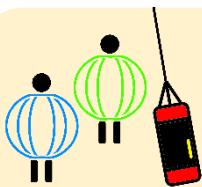
PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba, se anotará la cantidad de agua que cada equipo tiene en su recipiente final y se restarán 100ml por cada falta cometida.

Quedará en primer lugar el equipo que mayor cantidad de agua reúna y en último lugar el que menos agua tenga. En caso de empate, quedará por encima el equipo que menos faltas haya cometido. Si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de los equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

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

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



REALIZACIÓN: sábado, 22:00 horas

LUGAR: Plaza Las Marañuelas

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

ORGANIZACIÓN: 16 tandas

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 1 minuto y medio.

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



El orden de participación de los equipos será el definido para la jornada tres según esta normativa. 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
Lanzador	EQUIPO 14	EQUIPO 15	EQUIPO 16	EQUIPO 17	EQUIPO 18	EQUIPO 19	EQUIPO 20	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Bolos	EQUIPO 15	EQUIPO 16	EQUIPO 17	EQUIPO 18	EQUIPO 19	EQUIPO 20	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4

TANDA	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Lanzador	EQUIPO 4	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13
Bolos	EQUIPO 5	EQUIPO 6	EQUIPO 7	EQUIPO 8	EQUIPO 9	EQUIPO 10	EQUIPO 11	EQUIPO 12	EQUIPO 13	EQUIPO 14

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 1 minuto y medio 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.

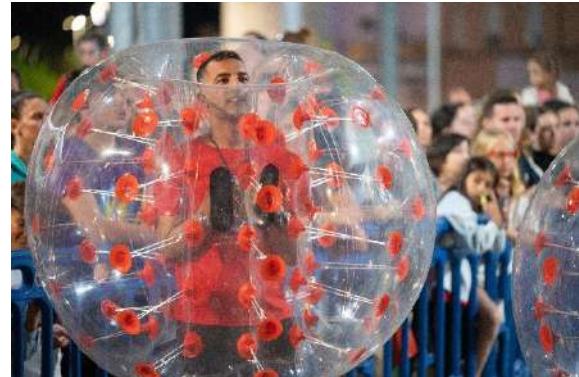
LOS BOLOS

LOS JUEGOS DEL VERANO

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 2 puntos 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.

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