JUEGOS POPULARES GUADALMEZ 2017.

**1. NORMAS GENERALES**

**Cada equipo estará formado por 15 jugadores, en el cuál habrá mínimo un participante mayor de 60 años y 1 menor de 15 años. Los equipos deben ser mixtos. Y participarán en los juegos que enumeramos a continuación:**

**a) El garrote .- en el que participará un jugador por equipo**

**b) El tirachinas.· 4 jugadores por equipo.**

**c) Churro, Media Manga, Manga entera .- 15 jugadores por equipo**

**d) Cinco burros.- 8 jugadores por equipo**

**e) La comba.- todos los jugadores por equipo**

**f) La soga .- todos los jugadores del equipo**

**g) El cesto .- 2 jugadores por equipo**

**h) El cantarillo .- 4 jugadores por equipo**

**i) carrera de sacos.- 5 jugadores por equipo**

**j) La sillita de la Reina**

**k) La herradura.**

**.**

**1 jugador por equipo que será su abanderado, portará una antorcha con la llama olimpica por las calles principales del pueblo antes del desfile inaugural,**

**Es obligatorio participar en el desfile inaugural en el pabellón polideportivo el día 5 de agosto {sábado) a las 10:30 horas en el cual se les facilitará las normas específicasde cada juego**

**Los equipos que quieran podrán vestir con su propia equipación y preferentemente irán vestidos con el mismo color de camiseta.**

**Es obligatorio que cada participante de cada selección, disfrute de todos los juegos tradicionales que se van a disputar en los juegos populares, ya que este es un evento organizado para pasar una feria divertida, en convivencia con el resto de los participantes y con plena deportividad. Esto deberá ser tenido en cuenta por los participantes y actuar en consecuencia.**

**La puntuación será de 10 puntos para el equipo ganador de la prueba, 9 para el segundo, 8 para el tercero y así sucesivamente hasta llegar al décimo puesto y sucesivos que se les otorgará 1 punto.**

**La suma de los puntos de los juegos realizados establecerá quién es el ganador de estos terceros juegos populares en Guadalmez**

**La inscripción se realizará hasta las 14:00 horas del día 4 de agosto de 2017 en el Ayuntamiento de Guadalmez o por correo electrónico indicando nombre y apellidos de los concursantes, D.N.I, fecha de nacimiento y nombre del equipo., así como el color que eligen y al país que representan este año.Cada equipo portará su estandarte o bandera. (Cada equipo elaborará su estandarte o bandera)**

**El correo electrónico es** [**ayunguadalmez@yahoo.es.**](mailto:ayunguadalmez@yahoo.es)

**2. NORMAS DE ETIQUETA Y CONDUCTA: PUNTUALIDAD**

**Los juegos se sucederán sin demora en los horarios anunciados. El orden de juego que se ha obtenido en el sorteo no podrá ser cambiado sin la autorización de la organización.**

**El juez árbitro dará por concluido un partido si un equipo no está en la pista preparado para jugar 10 minutos después de la hora previamente fijada para el inicio del mismo.**

**INDUMENTARIA**

**Cada equipo deberá presentarse a jugar con una indumentaria del mismo color, anotándolo en la inscripción.**

**CONDUCTA Y DISCIPLINA:**

**Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición, aunque no esté participando en ella, y respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma.**

**La organización tiene plena potestad para penalizar a cualquier selección de 5 a 15 puntos sobre la clasificación general si se comete actos de incorrección y desconsideración o agresiones verbales o físicas hacia otros miembros participantes en los juegos populares o hacia los miembros de la Organización de éstas. 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 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.**

**Los participantes adultos de cada selección se hacen responsables de los miembros menores de edad que formen parte de ella.**

**En el caso de que un jugador se lesione, comprobándose que no puede continuar el juego se le otorgaran 3 minutos para su atención o recuperación. Si una vez atendido no puede continuar el juego, se retirará, aunque la prueba no haya terminado. En este caso, el jugador no podrá ser sustituido por otro de sus compañeros para completar la prueba.**

**Inauguración y entrega de premios: los jugadores de todas las selecciones deberán participar en la inauguración y en la entrega de premios que se realizara al final de la última competición, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.**

**La participación será fundamental para seguir desarrollando estos juegos populares, que mejoraremos año tras año, y en la que habrá divertidísimas pruebas, y premios tanto económicos como especiales gracias a la colaboración de los establecimientos, bares y negocios de la localidad.**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES**

**GARROTE**

**Un jugador/a de cada equipo enfrentándose jugadores/as del mismo sexo**

**LUGAR Y HORARIO DEL JUEGO:**

**Día 5 de agosto a las 11:30 horas en las proximidades del pabellón.**

**NORMAS DEL JUEGO**

**Tras el sorteo entre Los distintos equipos, el sistema de juego será de eliminatoria directa.**

**En el lugar de la prueba se colocarán dos colchonetas detrás de cada concursante para evitar lesiones en cada eliminatoria**

**Los dos rivales tomarán la posición inicial, sentados en el suelo, uno frente a otro, con las plantas de los pies juntas y las manos agarradas al garrote. La posición de las manos en el garrote puede ser exterior o interior. Para decidir esta posición de las manos en cada partida, se realizará un sorteo a cara y cruz**

**El silbato del juez o árbitro marcará el comienzo el juego, momento en que los participantes pueden empezar a tirar. Si uno de los participantes se adelanta al sonido del silbato se considerará nulo el comienzo y el juez volverá a dar la salida.**

**LA COMBA**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES Todos los jugadores**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA: Día 5 de agosto a las 12:30 en el del pabellón.**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA: La prueba se dividirá en 2 modalidades:**

**• Primera modalidad:**

**Los participantes del equipo que no vayan a saltar serán los encargados de dar a la comba.**

**Los saltadores deberán ir entrando a saltar uno a uno hasta que estén todos, dando juntos el mayor número de saltos posible; contabilizándose el tiempo que están saltando.**

**• Segunda modalidad: "Tocinillo"**

**Unos jueces neutrales serán los encargados de dar a la comba a "tocinillo" (a una velocidad superior a la habitual). Cada equipo elegirá a un miembro para realizar esta modalidad. Dicho miembro deberá dar el mayor número de saltos posible, contabilizándose el tiempo que está saltando.**

**LA SOGA**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES**

**Todos los participantes del equipo**

**EMPLAZAMIENTO Y HORARIO DE LA PRUEBA: Día 5 de agosto a las 13:30 en el pabellón**

**Descripción de la prueba:**

**Se enfrentarán dos equipos según sorteo. Se necesitara una soga de unos 20 metros aproximadamente, la cual llevara en el centro una marca y otras dos marcas situadas a tres metros equidistantes de la marca del centro. En el suelo se marcaran las mismas líneas. Ganará el equipo que consiga que la marca del lado opuesto a la suya llegue al centro. Los participantes se situarán antes del inicio del juego a continuación de su respectiva marca.**

**TIRACHINAS**

**NÚMERO DE PARTIOPANTES**

**A ser posible dos hombres y dos mujeres de cada equipo**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA.**

**Día 5 de agosto a las 18:00 horas en el parque infantil**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA**

**Se prepararán 2 sitios de tiro, formadas por una estructura metálica, en la cual se colocarán los platos. Por medidas de seguridad detrás de la estructura se pondrá una lona. En cada cancha de tiro participará un equipo, de modo que dos equipos jugarán al mismo tiempo. Cada participante tendrá tres tiros. Los detalles y la puntuación se explicarán el día de la prueba.**

**CINCO BURROS**

**NÚMERO DE PARTICIPANTES**

**10**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA,**

**Día 5 de agosto a las 20:00 horas en las proximidades del pabellón. DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA**

**Participarán tres grupos a la vez, se cronometrará el tiempo que tarde cada equipo en hacer el recorrido de salto. En el suelo se colocarán unas marcas las cuales servirán de guía para delimitar donde debe colocarse el burro.**

**CHURRO .MEDIA MANGA. MANGAENTERA**

**NUMERO DE PARTICIPANTES**

**15 jugadores por equipo**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA.**

**Día 6 de agosto a las 10:00 en el parque infantil.**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:**

**Cuatro miembros del equipo agacharán y otro servirá de soporte, el resto de miembros deberán subirse a la espalda de los que agachan. Empezará a puntuarse la prueba una vez subidos todos en los burros, se utilizará la frase Churro, media manga, mangaentera para empezar a contabilizar el tiempo que resistan encima. Si uno cae se finalizará y se anotará el tiempo que hayan conseguido estar todos los componentes subidos. La puntuación máxima que conseguirá si todos los componentes aguantan subidos un máximo de 3 minutos.**

**EL CESTO**

**NUMERO DE PARTICIPANTES.**

**2 jugadores por equipo.**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA.**

**Día 6 de agosto a las 11:00 h en el pabellón.**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA.**

**Jugarán dos equipos al mismo tiempo. Se le entregará al primer jugador una cesta la cual se colocará en la cabeza y se dirijirá al contenedor que contenga las prendas para introducir en la cesta el máximo número de prendas diferentes. Se colocara la cesta en la cabeza e ira en busca del segundo jugador, el cual, cuando su compañero le entregue la cesta con las prendas tendrá que vestirse en el menor tiempo posible. Se tendrá en cuenta el tiempo transcurrido en la prueba y el número de prendas diferentes que tenga puestas el segundo jugador.**

**CARRERA DE SACOS**

**NUMERO DE PARTICIPANTES**

**5 jugadores por equipo en relevo**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA:**

**Día 6 de agosto a las 13:00 horas en el Pabellón**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA**

**Se otorgara un saco a cada participante para realizar la carrera, debiendo recorrer una distancia de unos 50 metros con el saco a la mayor altura posible y sujetándolos con ambas manos. Se tendrá en cuenta el tiempo y la legalidad de la prueba. Y habrá 5 puestas de relevo. Ganará el equipo que lo haga en menos tiempo.**

**LA SILLITA DE LA REINA**

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

**3 jugadores por equipo.**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA:**

**Día 6 de agosto a las 18:00 horas en el Pabellón**

**DESCRIPCION DE LA PRUEBA:**

**Juego por equipos , en el que cada equipo lo componen tres jugadores, dos que forman la silla , agarrándose el brazo izquierdo con su brazo derecho y con su brazo izquierdo el brazo derecho del compañero y un tercero que será la reina (se suele coger el que menos pesa o al más pequeño), sentado en la silla y con los pies colgando.**

**Es una carrera por equipos en los que se recorrerá una distancia acordada.**

**El CANTARILLO**

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

**4 jugadores por equipo**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA:**

**Día 6 de agosto a las 19:00 horas en las proximidades del Pabellón**

**DESCRIPCION DE LA PRUEBA:**

**Se otorgara un cantarillo a cada equipo, colocándose los participantes en el exterior del círculo marcado, sin poder entrar en el mismo. La prueba finalizara cuando el cantarillo se rompa o si alguno de los participantes entra en el círculo. El tiempo será de dos minutos y se valorará el número de pases continuados.**

**LA HERRADURA**

**NUMERO DE PARTICIPANTES:**

**3 jugadores por equipo**

**LUGAR Y HORARIO DE LA PRUEBA.**

**Día 6 de agosto a las 20:00 horas en el parque infantil**

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:**

**Se le dará a cada equipo una herradura por jugador elegido, cada jugador tendrá que intentar encestar su herradura en el palo que se colacará a 4 metros de distancia. Se tendrá tres tiradas por jugador y el equipo que más herraduras enceste obtendrá la mayor puntuación.**

**Entrega de premios a continuación y fin de los Juegos.**

**El ayuntamiento se reserva el derecho de modicifar o anular cualquier juego o forma de puntu**ación.