

JUEGOS POPULARES GUADALMEZ 2018

1. NORMAS GENERALES

Formación equipo

Cada equipo estará formado por 15 jugadores, en el cual habrá mínimo un participante mayor de 60 años y un menor de 15 años. Los equipos deberán ser mixtos y participaran en los siguientes juegos:

- a) EL GARROTE: 1 jugador por equipo
- b) LA COMBA: 12 jugadores por equipo
- c) LA SOGA: todos los jugadores del equipo
- d) EL TIRACHINA: 4 jugadores por equipo
- e) CINCO BURROS: 8 jugadores por equipo
- f) CHURRO, MEDIA MANGA, MANGA ENTERA: 12 jugadores por equipo
- g) EL CESTO: 2 jugadores por equipo
- h) CARRERA DE SACOS: 5 jugadores por equipo
- i) LA SILLITA DE LA REINA: 3 jugadores por equipo
- j) EL CANTARILLO: 4 jugadores por equipo
- k) LA HERRADURA: 3 jugadores por equipo

Desfile inaugural

Un jugador por equipo, que será su abanderado, portará una antorcha con la llama olímpica por las calles principales del pueblo antes del desfile inaugural.

Es obligatorio participar en el desfile inaugural que saldrá desde la Glorieta Peñalsordo el martes 7 de agosto a las 10:00 horas, donde se les facilitará las normas específicas de 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 IV JUEGOS POPULARES GUADALMEZ, 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.

Puntuación

La puntuación será de 20 puntos para el equipo ganador de la prueba, 15 para el segundo, 11 para el tercero y a partir del cuarto puesto tendrán un punto menos sucesivamente hasta llegar al último puesto. En el caso de que más de un equipo quede empate se hará una media con los puntos obtenidos por los puestos adquiridos. La suma de los puntos de los juegos realizados establecerá quien es el ganador de estos IV JUEGOS POPULARES GUADALMEZ .

Inscripción

La inscripción se podrá realizar hasta las 14:00 horas del día 6 de agosto de 2018 en el Ayuntamiento de Guadalmez o enviando un e-mail al correo electrónico

ayunguadalmaz@yahoo.es , indicando: nombre y apellidos de los concursantes, DNI, fecha de nacimiento y nombre del equipo, así como el color que eligen y el país que representan. Cada equipo portará su estandarte o bandera elaborado por ellos mismos.

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, la anotada 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, desconsideración, agresiones verbales o físicas hacia otros miembros participantes en los IV JUEGOS POPULARES GUADALMEZ o hacia los miembros de la Organización de éstas. Se tendrán en cuenta los comportamientos, actitudes, 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 este.

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

Lesión

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 realizará al final de la última competición, a menos que no puedan hacerlo por lesión o indisposición comprobadas, o imposibilidad razonable.

Participación

La participación será fundamental para seguir desarrollando estos IV JUEGOS POPULARES GUADALMEZ, 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.

3. JUEGOS POPULARES

a) EL GARROTE

Número de participantes

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

Lugar y horario del juego

Día 7 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 del 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.

b) LA COMBA

Número de participantes

Doce jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 7 de agosto a las 12:30 horas en el pabellón.

Normas del juego

La prueba se dividirá en dos modalidades:

- Primera modalidad:

Los participantes del equipo que no vayan a saltar serán los encargados de dar la comba. Los saltadores deberán ir entrando a saltar uno a uno hasta que estén todos, dando juntos el mayor número de saltos posibles. Se contabilizarán los saltos

obtenidos y cada equipo tendrá dos oportunidades para intentar realizar la prueba siempre y cuando no se haya comenzado a contabilizar los saltos.

- Segunda modalidad "Tocinillo":

Los jueces 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. Se valorará de forma similar a la modalidad anterior.

c) LA SOGA

Número de participantes

Todos los participantes del equipo.

Lugar y horario del juego

Día 7 de agosto a las 13:30 horas en el pabellón.

Normas del juego

Se enfrentarán dos equipos según sorteo. Se necesitará 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. En caso de que falten participantes de algún equipo este podrá concursar, pero se penalizará con un punto por participante ausente.

d) TIRACHINAS

Número de participantes

Dos hombres y dos mujeres de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 7 de agosto a las 18:00 horas en el parque infantil.

Normas del juego

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

e) CINCO BURROS

Número de participantes

Diez jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 7 de agosto a las 20:00 horas en el parque infantil.

Normas del juego

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

f) CHURRO, MEDIA MANGA, MANGA ENTERA

Número de participantes

Doce jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 10:00 horas en el parque infantil.

Normas del juego

Cuatro miembros del equipo agacharan 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, manga entera", 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.

g) EL CESTO

Número de participantes

Dos jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 11:00 horas en el pabellón.

Normas del juego

Jugarán dos equipos al mismo tiempo. Se le entregará al primer jugador una cesta la cual se colocará en la cabeza y se dirigirá al contenedor que contenga las prendas para introducir en la cesta el máximo número de prendas diferentes. Se colocará 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. No se podrá coger la cesta con las manos, en caso de tocarla o caerse el jugador tendrá que comenzar de nuevo teniendo un máximo de tres intentos para realizar la prueba.

h) CARRERA DE SACOS

Número de participantes

Cinco jugadores de cada equipo en relevo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 13:00 horas en el pabellón.

Normas del juego

Se otorgará 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. Habrá 5 puestas de relevo, ganará el equipo que lo haga en menos tiempo. Por incumplimiento de normas se penalizará 5 segundos.

i) LA SILLITA DE LA REINA

Número de participantes

Tres jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 18:00 horas en el pabellón.

Normas del juego

Es una carrera por equipos, en la que se recorrerá una distancia acordada. Cada equipo estará compuesto de 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. Cada equipo tendrá dos oportunidades.

j) EL CANTARILLO

Número de participantes

Cuatro jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 19:00 horas en las proximidades del pabellón.

Normas del juego

Se otorgará un cantarillo a cada equipo, colocándose los participantes en el exterior del círculo marcado, sin poder entrar en el mismo. La prueba finalizará 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. El cántaro contendrá una cantidad de agua la cual al finalizar la prueba se medirá con el fin de poder obtener puntos extras.

k) LA HERRADURA

Número de participantes

Tres jugadores de cada equipo.

Lugar y horario del juego

Día 8 de agosto a las 20:00 horas en el parque infantil.

Normas del juego

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

**LA ENTREGA DE PREMIOS SE REALIZARA AL FINALIZAR LOS
IV JUEGOS POPULARES GUADALMEZ.**

El ayuntamiento se reserva el derecho de modificar o anular cualquier juego o forma de puntuación.