



Las pruebas

VIERNES NOCHE PLAZA DE TOROS

20.30 H. DESFILE

- Salida desde la Plaza de la Constitución hasta la Plaza de Toros.
- Todos los equipos deberán portar un estandarte que será valorado por la organización.
- **El mejor estandarte sumará 5 puntos.**
- La **participación de los miembros de los equipos en el desfile también puntuará**, la organización comprobará que los participantes coincidan con los inscritos en el equipo y, para que contabilicen en el desfile, deberán llevar la camiseta del equipo y la pulsera intransferible de los Juegos Locos:
 - 10 participantes: 5 puntos
 - Más de 7 participantes: 3 puntos
 - Más de 5 participantes: 1 punto
 - 5 participantes o menos: 0 puntos

21.30 H. TRES EN RAYA

- **Nº participantes:** 6 (3 chicos + 3 chicas, que deberán participar de forma alterna).
- **Tiempo:** hasta que uno de los equipos consiga colocar tres fichas en raya.
- **Desarrollo de la prueba:** los equipos se enfrentarán de dos en dos. En caso de que el número de equipos no sea par, se realizará una fase clasificatoria o pasará de fase el mejor peor. Se colocará un tablero de gran tamaño en el suelo, representando el clásico juego del Tres en Raya. El objetivo de cada equipo será colocar en línea tres de sus fichas en el tablero. Los tres primeros participantes de cada equipo tendrán en sus manos las fichas que deben ser colocadas en el tablero. Al sonido del silbato, un miembro de cada equipo correrá desde la línea de inicio hasta el tablero y colocará su ficha en una casilla. Se debe colocar la ficha en la casilla, no lanzarla. Una vez colocada la ficha, el siguiente miembro del equipo hará lo mismo, y así sucesivamente. Cuando los primeros tres participantes hayan colocado sus fichas sin lograr la línea, los siguientes correrán hacia el tablero y podrán mover una de las fichas previamente colocadas para tratar de lograr el objetivo. Solo se puede realizar un movimiento por persona, debiendo mover obligatoriamente una ficha en cada uno de los turnos de juego. La ficha que se toque en primer lugar será la que se deberá mover. El equipo que primero consiga alinear tres fichas en línea será el ganador. La prueba es de eliminación; el equipo ganador avanzará a la siguiente fase.
- **Puntuación:** el equipo ganador obtendrá la puntuación máxima (número de equipos inscritos), el subcampeón recibirá la mitad de la puntuación máxima, los semifinalistas recibirán la cuarta parte de esos puntos, mientras que el resto de los equipos obtendrán 4 puntos cada uno.



Las pruebas

22.30 H. EL BAILE DEL CABALLO

NOVEDAD

- **Nº participantes:** 2 (1 chico + 1 chica).
- **Tiempo:** hasta que solo quede un equipo en juego.
- **Desarrollo de la prueba:** En esta prueba, los participantes se agruparán por parejas mixtas (chico-chica) y bailarán al ritmo de la música siguiendo estas instrucciones. Las parejas se posicionarán en un círculo central y deberán empezar a bailar al ritmo de la música con el brazo extendido. Al inicio, habrá cuatro caballitos de palo en juego que serán entregados a cuatro parejas al azar. Los caballitos deberán ser pasados de una pareja a otra durante el baile, sin que la pareja a la que se le ofrezca pueda rechazar el caballito. Una vez recibido el caballito, la pareja receptora deberá mantenerlo al menos 5 segundos antes de pasarlo a la siguiente pareja. Si alguien rechaza un caballito, será eliminado inmediatamente. Cuando la música se detenga, la pareja que tenga un caballito de palo en sus manos quedará eliminada. A medida que avance la prueba, el número de caballitos se reducirá, al igual que el tamaño del círculo central. Todos los equipos participarán al mismo tiempo en esta dinámica. La prueba continuará hasta que solo quede una pareja sin caballito, la cual será declarada ganadora.
- **Puntuación:** El equipo ganador obtendrá la puntuación máxima (número de equipos inscritos), el subcampeón recibirá la mitad de la puntuación máxima, los semifinalistas recibirán la cuarta parte de esos puntos, mientras que el resto de los equipos obtendrán 4 puntos cada uno.

23.30 H. BOLAS A LA CARRERA

NOVEDAD

- **Nº participantes:** 2 (1 chico + 1 chica)
- **Tiempo:** 3 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** en esta prueba, los participantes competirán dentro de bolas hinchables realizando un circuito de obstáculos. Las carreras se organizarán en rondas separadas para chicas y chicos. En cada ronda, participarán 4 equipos al mismo tiempo. El objetivo es completar el circuito en el menor tiempo posible. El primer participante en cruzar la línea de meta pasará a la siguiente ronda y los demás participantes quedarán eliminados. Si ningún equipo de la misma ronda consigue completar el circuito en el tiempo máximo de 3 minutos, se considerará ganador de esa ronda a aquel equipo que haya conseguido avanzar más.
- **Puntuación:** la puntuación máxima se divide en dos, la mitad para la competición masculina y la otra mitad para la femenina. El equipo ganador obtendrá la puntuación máxima (número de equipos inscritos), el subcampeón recibirá la mitad de la puntuación máxima, los semifinalistas recibirán la cuarta parte de esos puntos, mientras que el resto de los equipos obtendrán 2 puntos cada uno.



Las pruebas

SÁBADO MAÑANA CAMPO DE FÚTBOL

11.00 H. SETAS LOCAS

- **Nº participantes:** 8 (4 chicos + 4 chicas, que deberán participar de forma alterna).
- **Tiempo:** 3 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** los participantes del mismo equipo deberán realizar la prueba uno por uno. Su objetivo será subir a una estructura hinchable mediante una escalera y luego saltar de plataforma en plataforma (con forma de setas) hasta llegar al final del hinchable. Una vez que un participante complete la travesía del inflable, su compañero podrá iniciar su intento. Si un participante cae a mitad del recorrido, deberá regresar al inicio y ponerse al final de la fila, permitiendo que su siguiente compañero continúe una vez que el compañero haya abandonado totalmente el hinchable.
- **Puntuación:** el equipo en el que más miembros hayan conseguido atravesar las setas obtendrá la máxima puntuación, que será igual al número de equipos inscritos. A partir de ahí, se reducirá un punto por equipo en orden descendente. Los últimos 8 equipos recibirán cada uno 8 puntos. En caso de empate entre 2 o más equipos, se sumarán los puntos asignados a esos equipos y luego se dividirá la suma entre el número de equipos que empataron, sin considerar decimales.

12.30 H. GALLINITA CIEGA

NOVEDAD

- **Nº participantes:** 2 (1 chico + 1 chica).
- **Tiempo:** 3 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** los participantes trabajarán en parejas para buscar y recolectar bolas en una piscina deslizante. Un miembro de la pareja estará dentro de la piscina con los ojos tapados, con la misión de encontrar bolas del color asignado a su equipo, mientras que el otro miembro estará fuera de la piscina, dirigiendo a su compañero y guiándolo para encontrar las bolas. Una vez encontrada una bola del color asignado, el participante deberá llevarla hasta el borde de la piscina y entregársela a su compañero, quien la introducirá en un cubo. Solo se podrá introducir una bola a la vez en el cubo. Participarán 4 equipos al mismo tiempo.
- **Puntuación:** el equipo que haya conseguido la mayor cantidad de bolas obtendrá la máxima puntuación, que será igual al número de equipos inscritos. A partir de ahí, se reducirá un punto por equipo en orden descendente. Los últimos 8 equipos recibirán cada uno 8 puntos. En caso de empate entre 2 o más equipos, se sumarán los puntos asignados a esos equipos y luego se dividirá la suma entre el número de equipos que empataron, sin considerar decimales.



Las pruebas

SÁBADO TARDE

PISCINA
CAMPO DE FÚTBOL

17.30 H.

CARRERA DE PIRAGUAS

NOVEDAD

- **Nº participantes:** 2 (1 chico + 1 chica)
- **Tiempo máximo:** 4 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** Esta prueba se llevará a cabo en la piscina municipal, donde los equipos competirán de dos en dos en una carrera de piraguas en un circuito de ida y vuelta. El objetivo es completar el circuito en el menor tiempo posible. Antes de iniciar el circuito, se decidirá mediante pares o nones qué equipo elige el circuito interno o externo. El tiempo finaliza cuando la punta de la piragua llega al bordillo. Si un participante o ambos se caen al agua, pueden intentar subir nuevamente a la piragua y continuar el circuito desde el punto donde se cayeron. No está permitido avanzar la piragua mientras los participantes intentan volver a subir. Ambos participantes deben llegar montados al final del circuito para que se considere válida la participación.
- **Puntuación:** el equipo que haya conseguido completar el circuito en el menor tiempo obtendrá la máxima puntuación, que será igual al número de equipos inscritos. A partir de ahí, se reducirá un punto por equipo en orden descendente. Los últimos 8 equipos recibirán cada uno 8 puntos. En caso de empate entre 2 o más equipos, se sumarán los puntos asignados a esos equipos y luego se dividirá la suma entre el número de equipos que empataron, sin considerar decimales.

19.00 H. AGUADORES

- **Nº participantes:** 6 (3 chicos + 3 chicas, que deberán participar de forma alterna).
- **Tiempo:** 3 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** al comenzar la prueba, se colocarán dos bidones llenos de agua en el punto inicial del trayecto. El objetivo es trasladar la mayor cantidad de agua posible hacia el final del recorrido. En este punto final, habrá una probeta que medirá la cantidad de agua que el equipo haya logrado transferir. Para llevar a cabo este transporte, los integrantes del equipo tendrán un cubo que deberán llenar en el bidón inicial. Luego, llevarán este cubo durante todo el recorrido, el cual consistirá en cruzar un hinchable lleno de obstáculos, procurando derramar la menor cantidad de agua en el proceso. Una vez que un participante alcance el final y vierta el agua de su cubo en la probeta, su compañero comenzará el recorrido. Dos equipos competirán al mismo tiempo en esta prueba.
- **Puntuación:** el equipo que haya conseguido la mayor cantidad de agua obtendrá la máxima puntuación, que será igual al número de equipos inscritos. A partir de ahí, se reducirá un punto por equipo en orden descendente. Los últimos 8 equipos recibirán cada uno 8 puntos. En caso de empate entre 2 o más equipos, se sumarán los puntos asignados a esos equipos y luego se dividirá la suma entre el número de equipos que empataron, sin considerar decimales.



Las pruebas

20.00 H.

CUENTAS EN EL CIELO

NOVEDAD

- **Nº participantes:** 6 (3 chicos + 3 chicas).
- **Tiempo:** 2,5 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** los participantes competirán en relevos, alternando entre chicos y chicas, mientras resuelven operaciones matemáticas en la cima de un hinchable. El primer participante subirá a un hinchable de gran altura por una rampa. Al llegar a la cima, encontrará varias operaciones matemáticas que deberá resolver antes de bajar por la escalera del hinchable. La solución de la operación realizada se comprobará al finalizar la prueba. Una vez que el participante haya bajado, dará el relevo al siguiente miembro del equipo, quien repetirá el proceso. Las operaciones serán diferentes en cada turno. No se permite el uso de dispositivos para hacer los cálculos; deben resolverse mentalmente. Cada participante solo puede resolver una operación por turno. Al finalizar el tiempo, se contarán cuántas operaciones ha resuelto correctamente cada equipo.
- **Puntuación:** el equipo que haya realizado mayor número de cuentas correctas obtendrá la máxima puntuación, que será igual al número de equipos inscritos. A partir de ahí, se reducirá un punto por equipo en orden descendente. Los últimos 8 equipos recibirán cada uno 8 puntos. En caso de empate entre 2 o más equipos, se sumarán los puntos asignados a esos equipos y luego se dividirá la suma entre el número de equipos que empataron, sin considerar decimales.

21.30 H.

PREMIOS Y FIN DE FIESTA