



Bases Generales de Participación

1

Participación de Equipos

En los VI Juegos Locos, podrán inscribirse un máximo de 32 equipos de cualquier municipio. Los equipos excedentes serán registrados en una lista de reserva.

2

Composición de Equipos

Cada equipo estará compuesto por 10 personas, con una equitativa distribución de género, es decir, 5 hombres y 5 mujeres.

3

Requisitos de Edad

La edad mínima para participar es de 16 años. Los participantes menores de 18 años deberán entregar una autorización firmada por sus padres o tutores legales junto con la hoja de inscripción. Los menores de 16 años podrán participar si en su equipo hay una persona mayor de edad y está presente en todas las pruebas.

4

Proceso de Inscripción

La inscripción se llevará a cabo en el pabellón polideportivo de Almadén del 10 al 20 de agosto. Los equipos deberán presentar la hoja de inscripción debidamente completada y abonar la cuota de inscripción de 120 €.

5

Modificaciones Posteriores

Una vez cerrado el período de inscripción, solo se permitirá la modificación de los datos de un máximo de 4 participantes. Las modificaciones se harán del 28 al 31 de agosto en el pabellón polideportivo de Almadén.

6

Participación en Pruebas

Cada participante inscrito en un equipo deberá participar en un mínimo de 2 pruebas y en un máximo de 6. La organización supervisará la participación antes de cada prueba para asegurar su cumplimiento

7

Vestimenta

Durante las pruebas, los miembros de los equipos deberán vestir la camiseta oficial del equipo y llevar la pulsera intransferible de los Juegos Locos, excepto en las pruebas acuáticas en la piscina, donde la camiseta no será obligatoria.

8

Orden de Participación

El orden de participación en las pruebas se establecerá mediante un sorteo que tendrá lugar el miércoles 30 de agosto y será publicado antes del inicio de los VI Juegos Locos. Habrá diferentes órdenes para las pruebas del viernes, el sábado por la mañana y el sábado por la tarde. Si un equipo no está presente cuando se le llame a participar, obtendrá 0 puntos en esa prueba.

9

Comida

Cada equipo tendrá asignado un bar o restaurante donde podrán disfrutar de su comida del sábado al mediodía. Además, se proporcionará un cheque para ayudar al pago de esta comida. Los equipos que no mantengan una correcta limpieza de los espacios donde se realicen los juegos, no recibirán el cheque de comida.

10

Alojamiento

La organización ofrecerá el uso del Pabellón Polideportivo Municipal como opción de descanso nocturno y aseo para los participantes que lo soliciten. Los equipos interesados en utilizar esta opción deberán entregar una fianza de 100 €, la cual será devuelta el sábado por la noche tras la verificación del buen estado del lugar.

El Ayuntamiento de Almadén se reserva el derecho a modificar cualquiera de las bases establecidas en este reglamento, así como las pruebas descritas, por cuestiones de organización.





Las pruebas

VIERNES TARDE 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
 - participantes o menos: 0 puntos

21.30 H. TRAGABOLAS

- **Nº participantes:** 3. El tragabolas estará formado por 1 chico + 1 chica junto a otro miembro del equipo de cualquier sexo que será el encargado de recoger las bolas.
- **Tiempo:** 2,5 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** en el suelo, se trazarán dos círculos que comparten el mismo centro. Dentro del círculo más pequeño se dispondrá una cantidad considerable de bolas, mientras que en la circunferencia del círculo más grande se situarán los integrantes de los tragabolas. Un participante tendrá la tarea de ingerir las bolas y estará acostado en una plataforma con ruedas. El otro miembro del equipo tragabolas deberá tomar a su compañero por los tobillos y arrastrarlo desde el exterior del círculo grande hasta el interior, permitiendo al "tragador" tomar las bolas del círculo interior utilizando una taza. Luego, el "tragador" llevará consigo las bolas de regreso al exterior del círculo grande. En ese punto, otro compañero recogerá la bola que el "tragador" transportó en la taza y la colocará en un cubo dispuesto a su lado. Este proceso se llevará a cabo una bola a la vez. Solo serán consideradas válidas las bolas tomadas desde el interior del círculo más pequeño y aquellas que crucen la circunferencia del círculo grande. El "tragador" podrá realizar múltiples viajes en el tiempo establecido. Un total de 4 equipos participarán simultáneamente en esta prueba.
- **Puntuación:** el equipo que haya ingerido 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

22.30 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. 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. 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. 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.

23.30 H. LA BARREDORA

- **Nº participantes:** 2 (1 chico + 1 chica)
- **Tiempo:** hasta que el miembro del equipo sea derribado o toque el palo giratorio.
- **Desarrollo de la prueba:** 8 participantes de equipos distintos compiten al mismo tiempo. En el centro de una colchoneta circular, hay una barrera que está en constante movimiento y que los participantes deben saltar. La velocidad de rotación de esta barrera aumenta a medida que pasa el tiempo. Se trata de una prueba de eliminación: si un participante es derribado por la barrera giratoria o la toca con cualquier parte de su cuerpo, quedará descalificado. El último jugador que logre mantenerse de pie será el que avance a la siguiente ronda.
- **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.
- **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. 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

SÁBADO TARDE

PISCINA
CAMPO DE FÚTBOL

17.30 H. SOPA DE LETRAS

- **Nº participantes:** 4 (2 chicos + 2 chicas)
- **Tiempo máximo:** 4 minutos. El cronómetro se detendrá en el momento en que se consiga formar la palabra.
- **Desarrollo de la prueba:** esta prueba se llevará a cabo en la piscina municipal, donde los equipos competirán de uno en uno. El objetivo de la prueba es conseguir las letras para formar una palabra designada por la organización. Para conseguir las letras, los participantes saldrán de un extremo de la piscina y deberán atravesar un hinchable lleno de obstáculos. Una vez que completen el recorrido en el inflable, deberán sumergirse en la piscina y buscar una de las letras que componen la palabra. Tras encontrar la letra, deberán salir de la piscina por el lado opuesto al que ingresaron y colocar la letra en el panel designado para formar la palabra final. No se permite el uso de gafas de buceo durante la prueba. Si un participante saca una letra incorrecta al salir de la piscina, deberá sumergirse nuevamente para buscar otra letra sin tener que repetir el recorrido en el inflable. Una vez que una letra sea correctamente colocada en el panel, el siguiente miembro del equipo seguirá el mismo proceso. Esto se repetirá hasta que se forme la palabra completa.
- **Puntuación:** el equipo que haya conseguido formar la palabra 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. TIRA SOGA LOCO

- **Nº participantes:** 6 (3 chicos + 3 chicas)
- **Tiempo:** el tiempo que se tarde en hacer pasar el pañuelo.
- **Desarrollo de la prueba:** los participantes de ambos equipos se situarán sobre una superficie resbaladiza y sujetarán la soga. En el centro de la soga se anudará un pañuelo, el objetivo es que el pañuelo atraviese el límite fijado por la organización y, para ello, cuando suene el silbato, cada equipo comenzará a tirar de la soga intentando arrastrar al equipo contrario. La elección de campo se realizará a cara o cruz. No está permitido situarse fuera de la superficie resbaladiza en ningún momento, en caso de que sea así, el equipo quedará descalificado. Ganará el equipo que antes consiga el objetivo y pasará a la siguiente ronda.
- **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

20.00 H. BUSCA TESOROS

- **Nº participantes:** 8 (4 chicos + 4 chicas).
- **Tiempo:** 3 minutos.
- **Desarrollo de la prueba:** competirán simultáneamente cuatro equipos. Dentro de una piscina repleta de espuma se dispondrán bolas de varios colores. Cada equipo estará asignado a un color específico, y su objetivo será recolectar la mayor cantidad posible de bolas de ese color. Al sonido del silbato, el primer participante de cada equipo comenzará a correr desde la línea de salida hacia la piscina de espuma. Una vez en la piscina, deberá buscar y encontrar una bola de su color en el menor tiempo posible. Tras obtener la bola, regresará por el mismo camino y pasará el relevo al siguiente miembro de su equipo. Este proceso continuará hasta que se agote el tiempo establecido para la prueba. No está permitido tirarse a la piscina de espuma de cabeza, de rodillas o en cualquier modo que la organización considere una imprudencia.
- **Puntuación:** el equipo que haya conseguido mayor número de bolas de su color 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