

**LOS JUEGOS**

**DEL FRÍO**

### **REQUISITOS**

1. Tener 16 años cumplidos el 30 de diciembre de 2023.
2. El equipo debe estar compuesto por 7 miembros.
3. Los participantes podrán ser procedentes de cualquier lugar de España.
4. Las solicitudes se admitirán por riguroso orden de inscripción.
5. En el caso de obtener un número elevado de inscripciones, la organización se reservará el derecho de admisión.
6. En cuanto a los componentes del equipo, no hay ningún requisito excepto los ya expuestos, pero hay determinados aspectos que permiten obtener puntos extra. Estos están detallados en el apartado “Actividades extra” más abajo.

### **NORMAS**

1. Como norma primera y esencial está la obligación de disfrutar del juego, ya que su creación tiene como único objetivo la diversión por parte de los participantes. Estos deben actuar de acuerdo a este principio con absoluta deportividad.
2. Cualquier falta de respeto hacia el jurado, árbitros de juego o participantes de cualquier equipo, supondrá la expulsión del juego del participante en cuestión, de manera inmediata.
3. En cuanto a la puntualidad, los equipos podrán llegar, como máximo, 10 minutos después del comienzo de cualquier prueba. Si excede este tiempo, será considerado ganador el equipo contrario.
4. En cuanto a la indumentaria, es obligatorio que los jugadores lleven la indumentaria que la organización les facilite para poder diferenciarlos de los demás equipos.
5. En cuanto a la seguridad, todas las pruebas han sido probadas y, por lo tanto, son seguras para cualquier participante.
6. Cada equipo debe contar con un capitán, que será quien comunique cualquier contratiempo a la organización.
7. Es de obligatorio cumplimiento cualquier indicación de la organización del juego, en relación con este.
8. Al finalizar el juego podrán realizarse quejas o reclamaciones al comité de apelación. Dichas reclamaciones se deben presentar de manera escrita, rellenando una de las hojas de apelación proporcionadas por la organización.
9. En cuanto al premio este será de 700 euros para emplear y consumir en establecimientos hinojoseños.

## **RECLAMACIONES**

Como se indica en la norma número 8, las quejas sólo se admitirán una vez finalizado el juego y se dirigirán al comité de apelación que está compuesto por:

- Sara Obrero Serena
- Patricia Pozo Díaz
- Jose Manuel Murillo
- Javier Murillo Moreno
- Javier Camargo Cabello

La resolución tomada por el comité en cualquiera de las situaciones que se presenten será inapelable.

**LOS JUEGOS DEL FRÍO**

Diciembre 2023

# HOJA DE APELACIÓN

**Nombre y apellidos:**

**Equipo:**

**Apelación:**

FIRMA:

**Resolución del comité:**

**En Hinojosa del Duque a      de      de**

**Firma:**

## **POLVORÓN**

**Número de participantes:** todo el equipo

**Equipos participantes:** 1 equipo participante.

**Materiales:** polvorones, agua.

### **1) Descripción de la prueba**

“Polvorón” es un juego muy sencillo que se lleva utilizando años en variedad de campamentos y eventos lúdicos. En el caso de “Los juegos del frío” la organización proporcionará a una persona de cada equipo una canción escrita en un papel. La misma persona introduce un polvorón (aportado por la organización) en su boca y comienza a cantar dicha canción. Sus compañeros de equipo y, en este caso, de juego deben intentar adivinar la canción en el menor tiempo posible.

El objetivo final de la prueba es adivinar la canción.

### **2) Normativa de la prueba**

- Antes del comienzo de la prueba, se asignará a una persona, que será la que diga en voz alta las resoluciones del equipo. Esto quiere decir que, aunque todo el equipo pueda opinar, solo una persona podrá decir qué canción piensa que es.
- El polvorón no podrá expulsarse de la boca en ningún momento.
- El participante será cronometrado desde el primer momento, ya que el ganador será aquel que realice la prueba en el menor tiempo posible.
- Se realizará la prueba con tres canciones.

### **3) Puntuación de la prueba**

- Se cronometra el tiempo que se tarda en adivinar cada canción (3 en total)
- El equipo ganador de la prueba será aquel que, sumando el tiempo final de cada canción, obtenga un tiempo menor.
- El ganador final de la prueba obtendrá un punto y medio, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1.

### **4) Penalizaciones**

- Si alguien descifrara cuál es la canción, antes que el jugador indicado, dicha canción quedará eliminada, comenzando de nuevo y aportándole otra.

## **¡A POR EL MUÑECO!**

**Número de participantes:** 2/3 personas por equipo.

**Equipos participantes:** 2 equipos participantes a la vez.

**Materiales:** muñeco navideño, tirachinas

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba llamada “tiro al plato” es una actividad que toma como base el tirachinas.

De esta forma, un jugador/a se colocará en la línea señalada por la organización y, desde ahí, deberá lanzar con el tirachinas hasta el objeto marcado y romperlo.

El objetivo de la prueba es darle al mayor número de platos/muñecos y conseguir tirarlos. Es una prueba en la que se trabaja y promueve la habilidad.

### **2) Normativa de la prueba**

- Se realizarán 6 tiradas.
- El jugador deberá respetar los tiempos y las distancias indicadas por la organización.
- El plato deberá estar completamente roto para ser válido.
- Deben participar, como mínimo, dos jugadores, pero pueden participar hasta 3 personas (dos muñecos cada una).

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que tire más platos/adornos será el ganador de la prueba.
- Los equipos que tiren los 6 platos, obtendrán el punto y medio completo.

Tirada 6 platos → 1'5 puntos

Tirada 5 platos → 1'3 puntos

Tirada 4 platos → 1'1 puntos

Tirada 3 platos → 0'9 puntos

Tirada 2 platos → 0'7 puntos

Tirada 1 plato → 0'5 puntos

### **4) Penalizaciones**

- El jugador no se podrá ayudar de ningún tipo de elemento complementario. Si lo tuviera, el equipo será eliminado de la prueba y no podrá obtener el punto.

## **¡FELIZ AÑO!**

**Número de participantes:** 1 persona por equipo.

**Equipos participantes:** 2 equipos participantes a la vez.

**Materiales:** uvas, agua, cuencos pequeños para colocarlas.

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba es una prueba de velocidad.

Jugarán a la vez dos equipos, con dos jugadores en cada uno de ellos. La organización aportará un cuenco con un número determinado de uvas y cuando se avise del comienzo, cada jugador deberá empezar a comerse dichas uvas hasta que no quede ninguna.

El objetivo de la prueba es entrenar la velocidad y la habilidad a la hora de comer.

### **2) Normativa de la prueba**

- Los/as participantes podrán pedir agua si lo desean.
- Los/as participantes deberán comenzar a comer a la vez.
- Los/as participantes no podrán expulsar de la boca ninguna uva.
- El participante será cronometrado desde el primer momento, ya que el ganador será aquel que realice la prueba en el menor tiempo posible.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que obtenga el menor tiempo cronometrado en que sus dos componentes hayan masticado y tragado las uvas, será el ganador de la prueba.
- El ganador final de la prueba obtendrá un punto y medio, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'5 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 punto aquel que ha quedado en último lugar.

### **4) Penalizaciones**

- Aquel/aquella jugador/a que expulse la uva, será eliminado de la prueba y, por tanto, no podrá obtener el punto de esta.

## **RENO MECÁNICO**

**Número de participantes:** 1 persona por equipo.

**Equipos participantes:** 1 equipo participante.

**Materiales:** toro mecánico.

### **1) Descripción de la prueba**

Este juego consiste en el típico toro mecánico, pero convertido en un reno de navidad. Un jugador del equipo se subirá al reno y se agarrará lo mejor posible. La organización activará el movimiento, comenzando con lentitud y finalizando con el movimiento máximo del aparato.

El objetivo de la prueba es comprobar la habilidad del participante para equilibrarse y adaptarse a los movimientos del reno.

### **2) Normativa de la prueba**

- El jugador/a que está participando en la prueba, será cronometrado desde el momento en que se suba al reno y se le dé el aviso.
- Cuando el jugador caiga al suelo de la colchoneta con el cuerpo completo, se parará el tiempo.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El tiempo máximo será de 2 minutos. El equipo que llegue a ese tiempo sin caerse o se acerque más a él será el ganador de la prueba.
- El equipo ganador obtendrá dos puntos correspondientes a la prueba, ya que se considera una de las pruebas más complejas del juego. Mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'9 hasta 1. Obteniendo 1'9 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'5 puntos aquel que ha quedado en último lugar.

### **4) Penalizaciones**

- No está permitido utilizar ningún elemento externo para agarrarse al reno de ninguna manera. Cualquier elemento detectado hará que el equipo obtenga 0 puntos.
- Ignorar las normas de seguridad, indicadas por el organizador de la prueba, será motivo necesario para no poder participar en la prueba del "reno mecánico", ya que esto supondría un peligro.

## **ARRIBA LA ZAMBOMBA**

**Número de participantes:** 3 personas por equipo.

**Equipos participantes:** 2 equipos participantes.

**Materiales:** zambomba o similar.

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba se basa en el juego tradicional del cántaro, pero debido a la temática navideña, se ha cambiado el típico cántaro por una zambomba o similar.

El juego consistirá en llevar el objeto equilibrado en la cabeza mientras se camina, sin que esta se caiga. El/la participante debe de mantener el objeto hasta la meta señalada en el suelo.

El objetivo principal es demostrar habilidades de equilibrio con la zambomba sobre la cabeza.

### **2) Normativa de la prueba**

- La prueba descrita se realizará un total de tres veces por tres personas distintas, es decir, el primer participante sale del punto de salida y cuando llega a la meta le da la zambomba al siguiente participante y este hace lo mismo con el tercer jugador que finalizará la carrera.
- Los participantes serán cronometrados desde el primer momento, ya que el equipo ganador será aquel que realice la prueba en el menor tiempo posible.
- Si se cayera la zambomba de la cabeza a algún/a jugador/a, deberá comenzar desde el punto de salida de nuevo.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que tarde menos tiempo cronometrado en superar la prueba, será el ganador de esta.
- El ganador de la prueba obtendrá un punto y medio, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 puntos aquel que ha quedado en último lugar.

### **4) Penalizaciones**

- Tocar la zambomba con las manos supondrá, al jugador que esté participando en ese momento, tener que empezar desde el punto de partida.

## **EL CHORREÓN**

**Número de participantes:** 1 persona por equipo.

**Equipos participantes:** 2 equipos participantes a la vez.

**Materiales:** vaso, anís

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba toma como referencia el término escanciar, utilizado específicamente para servir sidra de una botella en un vaso desde cierta altura. Este proceso se lleva a cabo inclinando la botella o el recipiente desde donde se vierte la sidra hacia el vaso, dejando que el líquido caiga enérgicamente desde cierta altura para que se “airee” en el proceso.

En el caso de nuestra prueba se utilizará un vaso especial para esta y una botella de anís. Con el brazo completamente estirado se debe comenzar a echar el líquido hasta que se agote, intentando no derramar nada.

El objetivo principal es demostrar la habilidad de escanciar.

### **2) Normativa de la prueba**

- La posición del cuerpo del participante será revisada en todo momento, siendo obligatorio tener el brazo perfectamente estirado y el vaso por debajo de la cintura.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El ganador de esta prueba será aquel que, al finalizar, tenga el vaso más lleno del líquido aportado. Este será medido con los utensilios necesarios.
- En el caso de que hubiera empate entre algunos de los equipos, el ganador será aquel que lo haya llenado en el menor tiempo posible.
- El ganador de la prueba será, por tanto, el ganador del punto y medio de esta. Mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 punto aquel que ha quedado en último lugar (según la medida del vaso o, como segunda opción, el tiempo cronometrado).

### **4) Penalizaciones**

- Doblar el brazo mientras se sirve la sidra supondrá la eliminación del jugador/a de la prueba y, por tanto, la pérdida de este punto.

## **¡QUE NO CAIGA!**

**Número de participantes:** todo el equipo a la vez.

**Equipos participantes:** 2 equipos participantes.

**Materiales:** manzana.

### **1) Descripción de la prueba**

Este juego llamado “manzana” comienza con todo el equipo sentado en el suelo. Jugarán dos equipos a la vez. La primera persona de cada equipo se coloca la manzana en la boca y deberá pasarla con los dientes al siguiente miembro del equipo, así sucesivamente hasta que llegue al último integrante del equipo y sin usar las manos.

El objetivo de esta prueba es conseguir que la manzana pase por todos los miembros de manera coordinada sin caerse.

### **2) Normativa de la prueba**

- La manzana solo se puede sujetar con la boca, no se pueden utilizar ni las manos ni los pies ni ninguna parte del cuerpo que no sea esta.
- Si la manzana se le cae de la boca a cualquiera de los integrantes del equipo, esta deberá colocarse de nuevo en la boca del primer jugador.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que haga en menos tiempo cronometrado el pase del primer integrante al último será el ganador de la prueba.
- El ganador de la prueba será, por tanto, el ganador del punto y medio de esta. Mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 punto aquel que ha quedado en último lugar

### **4) Penalizaciones**

- Cualquier persona que toque la manzana con las manos, hará que su equipo comience la prueba desde el principio. Es decir, la manzana volverá al jugador 1.

## **SUJETA EL HUEVO**

**Número de participantes:** todo el equipo.

**Equipos participantes:** 3 equipos a la vez.

**Materiales:** cucharas, huevos.

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba se basa en la tradicional carrera de cucharas. Consiste en llevar una cuchara con un objeto (puede ser una pelota, un huevo o una pequeña bola) desde un punto de partida señalado por la organización hasta una meta. Se debe mantener la cuchara en la boca, sujetándola con los dientes. Los participantes deben mantener el objeto sobre la cuchara mientras corren hacia la línea de meta y vuelven. Una vez que lleguen debe seguir con la carrera el/la siguiente compañero/a. El objetivo es mantener el equilibrio de la cuchara para que el objeto situado encima no caiga.

### **2) Normativa de la prueba**

- La cuchara debe sujetarse únicamente con los dientes.
- El primer participante debe ir hasta la línea de meta y volver a la de salida. Una vez que llegue a la de salida debe de seguir el segundo compañero y, así, sucesivamente hasta que lo haga todo el equipo.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que tarde menos tiempo cronometrado en superar la prueba, es decir, que llegue a la meta sin que se caiga la cuchara ni el objeto será el ganador de esta.
- El ganador de la prueba será, por tanto, el ganador del punto y medio de esta. Mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 punto aquel que ha quedado en último lugar

### **4) Penalizaciones**

- Si el objeto cayera al suelo, el jugador/a que esté en ese instante debe de comenzar desde la línea de salida de nuevo la prueba.

## **LANZAMIENTO DE ADORNOS NAVIDEÑOS**

**Número de participantes:** mínimo 1 persona, máximo 3.

**Equipos participantes:** 1 equipo.

**Materiales:** adornos navideños.

### **1) Descripción de la prueba**

Esta prueba se basa en la mecánica de un concurso típico de lanzamiento, donde los y las participantes lanzan un objeto desde una línea de lanzamiento hacia un objetivo o lugar específico. En este caso, el lugar es un área marcada en el suelo y el objeto lanzado serán adornos navideños.

El objetivo del juego es acercarse lo máximo posible al área señalada.

### **2) Normativa de la prueba**

- Se realizarán tres tiradas, por parte de un mismo jugador, de dos o de tres, a elección del propio equipo.
- La tirada que contará para el concurso será la que se acerque más al área marcada.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo que se acerque más al área señalada será el ganador de la prueba.
- El ganador de la prueba obtendrá un punto.

### **4) Penalizaciones**

- Solo se podrán realizar 3 tiradas, por lo que ninguna tirada podrá repetirse bajo ningún concepto.
- En caso de empate, se dividirá el punto entre los equipos en cuestión.

## **LOS REYES ESTÁN AQUÍ**

**Número de participantes:** 3 personas por equipo.

**Equipos participantes:** 2 equipos a la vez.

**Materiales:** cuerda o utensilio para atar, disfraz de Reyes Magos.

### **1) Descripción de la prueba**

La prueba “Los Reyes están aquí” es una carrera en la que tres personas de cada equipo deberán atar sus pies. Estas tendrán que ir desde el inicio del recorrido hasta la meta corriendo, pero sin soltar sus piernas.

Esta prueba tiene como objetivo la coordinación entre los miembros, ya que tendrán que compenetrarse para no caer y llegar lo antes posible a la meta.

### **2) Normativa de la prueba**

- La cuerda debe estar totalmente agarrada a las piernas.
- Si la cuerda se desatara, los participantes deberán atarla de nuevo a sus piernas.

### **3) Puntuación de la prueba**

- El equipo ganador será aquel que tarde menos tiempo cronometrado en llegar a la meta.
- El ganador de la prueba será, por tanto, el ganador del punto y medio de esta. Mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'4 hasta 0'1. Obteniendo 1'4 el equipo que ha conseguido el segundo puesto y 0'1 punto aquel que ha quedado en último lugar

### **4) Penalizaciones**

- Continuar corriendo con la cuerda desatada supondrá la eliminación del equipo de la prueba.

## **ACTIVIDADES EXTRA**

### **1. Componentes del equipo**

- Para promover la igualdad de género, uno de los puntos extra se podrá obtener si al menos el 30% de los jugadores son mujeres y/o hombres. Es decir, de los 7 participantes tendría que haber al menos 5 mujeres y 2 hombres o viceversa.
- En cuanto a la población, si algún integrante del equipo es de otra localidad, obtendrás también una puntuación extra.
- En cuanto a la edad, se restará la persona de mayor y de menor edad del equipo. Aquellos en los que haya más diferencia, serán los que consigan el punto completo.

### **2. Redes Sociales**

El uso de las redes sociales permite al Ayuntamiento aumentar la visibilidad del juego y del evento organizado, en general. Esto permite atraer a más personas y promueve la participación.

Es por esto que, aquellos y aquellas que hagan uso de las redes sociales recibirán beneficios extra, que se explican a continuación.

- La creación de una cuenta en la app “Instagram” será el requisito para poder obtener los puntos extra, sin ella, lo expuesto más abajo no será válido. Esta debe tener como nombre el nombre del equipo.
- El primer punto extra se obtendrá haciendo una presentación del equipo, de la manera que sea. Puede ser con fotos, vídeos, reel o cualquier otra herramienta. Se valorará la creatividad.
- El segundo punto extra se podrá obtener subiendo algún vídeo o fotografía de algún integrante o integrantes del equipo practicando para alguna de las pruebas a realizar el 30 de diciembre.

### **3. Encuentra la corona**

Este juego se realizará de manera paralela a las pruebas oficiales del equipo.

Durante la realización de todas las pruebas, habrá ocasiones en las que se avise

por megafonía de que es momento de buscar la corona de los Reyes Magos. Esto quiere decir que aquellos que lo deseen pueden obtener un punto extra buscando una corona por las calles cercanas a la Plaza de la Catedral.

- Aquellos que encuentren alguna de las tres coronas podrán tener un punto extra más en el final del juego.
- Conseguir una de las coronas no impide tener posibilidad de conseguir las siguientes.