LOS JUEGOS DEL FRÍO

BASES

REQUISITOS

1. Tener 16 años cumplidos el 28 de diciembre de 2024.
2. El equipo debe estar compuesto por 10 miembros.
3. Los participantes podrán ser procedentes de cualquier lugar del mundo.
4. Las solicitudes se admitirán por riguroso orden de inscripción, teniendo en cuenta el requisito número 5.
5. Tal y como se anunció el pasado año, los equipos participantes de la edición anterior tendrán prioridad para inscribirse respecto a los nuevos. Sin embargo, al haber aumentado el número de miembros por equipo, cada uno de estos debe conseguir los 10 miembros y comunicarlo a la organización en su inscripción.
6. En el caso de obtener un número elevado de inscripciones, la organización se reservará el derecho de admisión.
7. 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.
8. El equipo debe abonar una cuota de inscripción de 60 euros, en el tiempo y forma indicados por la organización

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, 5 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. En cuanto a la puntuación, el máximo alcanzable en cada prueba podrá variar respecto a la expuesta en este documento si el número de equipos participantes variase.
7. En cuanto a los equipos participantes por prueba, estos podrán variar también según los equipos finalmente participantes.
8. En caso de empate en el final del juego, los equipos empatados podrán desempatar a través de un juego final.
9. Cada equipo debe contar con un capitán, que será quien comunique cualquier contratiempo a la organización.
10. Es de obligatorio cumplimiento cualquier indicación de la organización del juego, en relación con este.
11. 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.
12. En cuanto al premio este será de 700 euros para emplear y consumir en establecimientos hinojoseños.

RECLAMACIONES

Como se indica en la norma número 10, las quejas sólo se admitirán una vez finalizado el juego y se dirigirán al comité de apelación que está compuesto por:

- ➔ Patricia Pozo Díaz
- ➔ José Manuel Murillo
- ➔ Javier Murillo Moreno
- ➔ Enrique Delgado Díaz

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

LOS JUEGOS DEL FRÍO

Diciembre 2024

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, auriculares.

1) **Descripción de la prueba**
   "Polvorón" es un juego lúdico de "Los juegos del frío". En él, una persona de cada equipo (elegida por el propio equipo) se sentará frente a las demás. Posteriormente, la persona elegida se pondrá unos auriculares y escuchará una canción aleatoria y preparada con anterioridad. El/la jugador/a tendrá que comerse un polvorón y comenzar a cantar la canción que está escuchando. Los "speakers" irán aportando polvorones al jugador/a y la boca del participante esté continuamente llena. Sus compañeros/as 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 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.
3) **Puntuación de la prueba**
   - Se cronometra el tiempo que se tarda en adivinar cada canción (2 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 dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'9 hasta 0'3.
4) **Penalizaciones**
   - Si alguien descifrara cuál es la canción, antes que el jugador indicado, dicha canción quedará eliminada, comenzando de nuevo y aportándole otra.

¡SE ME CAE LA BOLA!

Número de participantes: 2 personas por equipo.

Equipos participantes: 2 equipos participantes a la vez.

Materiales: vaso, bola, cuerda,

1) **Descripción de la prueba**
   Esta prueba llamada “se me cae la bola” es una actividad entretenida y divertida, que llega para quedarse.
   En ella, la persona participante tendrá un vaso colgado de la cintura con una bola y tendrá que lograr entrar la bola en el vaso en el menor tiempo posible.
2) **Normativa de la prueba**
   - Se intentará durante 1 minuto y medio como máximo.
   - El jugador deberá respetar los tiempos y las normas adicionales indicadas por la organización.
   - La bola deberá estar dentro del vaso completamente para darse como válido.
3) **Puntuación de la prueba**
   - El equipo que obtenga el menor tiempo cronometrado en que sus dos componentes hayan introducido la bola en el vaso, será el ganador de la prueba.
   - El ganador final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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: 3 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 su componente haya masticado y tragado las uvas, será el ganador de la prueba.
   - El ganador final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3..
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: 2 personas por equipo.

Equipos participantes: 1 equipo participante.

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. Posteriormente, la segunda persona participante realizará la misma prueba
   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, sumando los tiempos de las dos jugadoras/es participantes, llegue a ese tiempo sin caerse o se acerque más a él será el ganador de la prueba.
   - El ganador final de la prueba obtendrá un dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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.

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 final de la prueba obtendrá un dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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: 1 equipo participante

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.
   - La prueba se realizará durante 15 segundos.

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, se repetirá la prueba.
   - El ganador final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'9 hasta 0'3.

4) **Penalizaciones**
   - Doblar el brazo mientras se sirve la sidra podrá suponer la penalización del jugador/a de la prueba y, por tanto, podrá perder puntuación.

¡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 “que no caiga” comienza con todo el equipo sentado en el suelo. Jugarán tres 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 final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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
2) **Normativa de la prueba**
   - La cuchara debe sujetarse únicamente con los dientes.
   - El primer participante debe ir hasta la línea de meta
   - Una vez que llegue a la línea de meta debe seguir el segundo compañero y dirigirse a la línea de salida y dar el relevo al siguiente 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 final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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.

SÚBETE EN EL TRINEO

Número de participantes: 6 participantes.

Equipos participantes: 2 equipos.

Materiales: material para poner en el suelo

1) **Descripción de la prueba**
   Esta prueba se asemeja al funcionamiento de un trineo.
   Cinco de las personas participantes de la prueba tendrán que ponerse de pie sobre un material que proporcionará la organización y, a la vez, intentar llegar a la meta. La sexta persona debe ir ayudando con las manos al "trineo" arrastrando a sus compañeros/as por el suelo.
2) **Normativa de la prueba**
   - Ningún jugador/a puede salirse del material apoyado en el suelo.
   - La única persona que puede mover el "trineo" es el/la jugador/a previamente elegido para ello.
3) **Puntuación de la prueba**
   - El equipo que llegue (con sus 3 primeros participantes) antes a la línea de meta será el ganador de la prueba.
   - El ganador final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1'9 hasta 0'3.
4) **Penalizaciones**
   - Ayudarse con las manos o con cualquier otro material supondrá tener que empezar la prueba desde la línea de salida.
   - Si algún jugador se sale de la manta o del material que proporcionemos el equipo completo deberá empezar desde la línea de salida.

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 y, tras esto, seguir corriendo.
3) **Puntuación de la prueba**
   - El equipo ganador será aquel que tarde menos tiempo cronometrado en llegar a la meta.
   - El ganador final de la prueba obtendrá dos puntos, mientras que los demás obtendrán una puntuación acorde al tiempo conseguido desde 1’9 hasta 0’3.
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 10 participantes tendría que haber al menos 7 mujeres y 3 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.
- ➔ Los puntos extra se organizan según la tabla de la siguiente página.

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 28 de diciembre.
- ➔ Los puntos extra se organizan según la siguiente tabla:

ASPECTO	PUNTUACIÓN
Porcentaje de género	0’25
1 miembro de otra localidad	0’2
2 miembros de otra localidad	0’3
3 miembros o más de otra localidad	0’5
Edad	Se restará la edad de la persona de mayor y la de menor edad y entre los que haya más diferencia se dará 0’6 puntos extra - Diferencia 1-3 años: 0’1 - Diferencia 4-8 años: 0’4 - Diferencia 9-15 años: 0’5 - Diferencia 16-30 años: 0’7
Presentación del equipo a través de redes sociales	0’4 (obtendrán 0’55 aquellos que sean más originales)
Subir vídeo practicando alguna de las pruebas	0’4 (obtendrán 0’55 aquellos equipos que sean más originales y creativos)
Subir contenido de las empresas colaboradoras	Una vez que se asigne a cada equipo un colaborador, los equipos podrán subir historias/publicaciones mencionándolos, haciendo referencia a sus negocios, pasando por ellos y echándose fotos con los trabajadores/as…. Se valorará la creatividad, pudiendo alcanzar hasta 0’55 puntos extra

3. La corona de los Reyes Magos

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 un objeto escondido por la organización por las calles cercanas a la Plaza de la Catedral.

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