





INTRODUCCIÓN

Es obligatorio que cada participante de cada equipo disfrute de cada prueba de La Competición entre Casetas, ya que es un evento que tiene por objetivo disfrutar de una tarde de feria, lúdica y en convivencia con el resto de los participantes y los vecinos de la localidad.

Al participar, cada jugador acepta conocer y acatar cada una de las normas que se reflejan en este documento, actuando en consecuencia y manteniendo siempre una buena deportividad.

INSCRIPCIONES

Las inscripciones se abrirán el **30 de agosto de 2024** y finalizarán el **12 de septiembre de 2024**. Se realizará mediante el correo electrónico **coordinacionlascabezas@hotmail.com** o de manera presencial en la casa de los Valcárcel situada en C. Blas de Otero, 29, y podrán inscribir todas las casetas que quieran, siempre y cuando cumplan con los requisitos establecidos.



REQUISITOS PARA PARTICIPAR

Es **OBLIGATORIO** que se cumplan las siguientes condiciones a la hora de realizar la inscripción.

La organización se reserva el derecho de poder rechazar a aquellas personas en las que se detecte algún indicio de fraude o falsificación de datos.

_ La inscripción se realizará siempre como EQUIPO, nunca de forma individual o personal.

_ Un equipo estará formado por un mínimo de 10 participantes y un máximo de 12.

_ Existirá en el equipo un participante que tome el rol de CAPITÁN/A. Esta persona deberá tener cumplido la mayoría de edad a fecha de 14 de septiembre de 2024.

_ Todos los participantes deberán tener cómo año de fecha de nacimiento el año 2008 o anterior. Esto quiere decir que deberán tener 16 años o más (o bien tener cumplido 15 años, siendo su decimosexto cumpleaños antes del 31 de Diciembre de 2024).

_ Se permite cualquier tipo de parentesco o unión entre los participantes, animando desde la organización a que participen los socios de las casetas de distintas generaciones.



NORMAS GENERALES

Es obligatorio que cada participante de cada equipo disfrute de cada prueba de La Competición entre Casetas, ya que es un evento que tiene por objetivo disfrutar de una tarde de feria, lúdica y en convivencia con el resto de los participantes y los vecinos de la localidad.

Al participar, cada jugador acepta conocer y acatar cada una de las normas que se reflejan en este documento, actuando en consecuencia y manteniendo siempre una buena deportividad.

IDENTIDAD DE EQUIPO

En el momento en el que se publiquen los equipos inscriptos, la organización adjudicará un COLOR a cada equipo, que lo representará junto a su nombre a lo largo del evento.

Se puntuará positivamente que los participantes se hagan con una camiseta, con el fin de que el equipo tenga una uniformidad y sea fácilmente reconocible durante el evento y en la realización de cada prueba.

Por último, se aconseja que el equipo aparte de tener estos elementos identificativos (nombre y color), se prepare un grito de guerra que realizar antes de cada prueba.



PUNTUALIDAD

Las pruebas se sucederán sin demora en los horarios anunciados. Cada equipo deberá conocer a qué hora y dónde debe estar en cada prueba, estando preparado para jugar al menos 10 minutos antes del comienzo de esta.

El juez árbitro dará por descalificado al equipo si los participantes de este no se encuentran en la zona preparados para jugar 5 minutos después de la hora previamente fijada para el inicio de la prueba.

La organización se reserva el derecho y la decisión de atrasar una prueba, por los motivos que sean, anunciándolo a todos los equipos afectados y dando el mismo margen de tiempo de retraso a todos por igual.

CONDUCTA Y DISCIPLINA

Todo jugador deberá comportarse de forma cortés y educada durante todo el tiempo que permanezca en el ámbito de cualquier competición y durante la realización de las pruebas, esté o no participando en ellas, así como respetar a cualquier persona que se encuentre en la misma.

La organización tiene plena potestad para penalizar a cualquier equipo si comete actos de incorrección y desconsideración o agresiones verbales o físicas hacia cualquier participante o miembro de la organización de La Competición entre Casetas. Se tendrán en cuenta los comportamientos, actitudes y 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 éste.

Las penalizaciones por este tipo de infracciones podrán ir desde 30 puntos en la clasificación hasta la descalificación directa del equipo en toda la competición.

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

PRUEBAS

Cada prueba tendrá un número concreto de participantes por equipo. Dependerá de cada equipo la elección de sus representantes para cada prueba.

Es obligatoria la participación de todos los equipos en todas las pruebas. Si por un casual, un equipo no se presenta a una prueba, quedará inmediatamente descalificado de la Competición entre Casetas, perdiendo el derecho todos los jugadores del equipo a la participación en la siguiente edición. Para poder participar en una prueba es obligatorio que los jugadores representantes del equipo no presenten signos de embriaguez, reservándose el derecho la organización de descalificar al equipo correspondiente en dicha prueba si se da el caso. Es obligatorio que cada persona del equipo participe en al menos una prueba.



Un responsable de la organización anotará antes del comienzo de cada prueba las personas que van participando en cada una y en caso de no cumplir esta norma, la organización restará 20 puntos por cada participante que incumpla la norma al cómputo global de puntos del equipo.

Para hacer cumplir esta norma, la organización podrá solicitar en cualquier momento a los participantes que se identifiquen mediante su DNI, pasaporte o carné de conducir (original o fotocopia) con el fin de controlar la participación.

La organización no se responsabiliza de los posibles fraudes de identificación y tampoco se responsabilizará de las lesiones que los jugadores puedan tener durante la realización del evento.

En caso de que un jugador se lesione, comprobándose que no puede continuar el juego, se le otorgarán 5 minutos para su atención o recuperación. Si una vez atendido no puede continuar en el juego se retirará, aunque la prueba no haya terminado. En este caso el jugador podrá ser sustituido por otro de sus compañeros para poder completar la prueba, siempre y cuando el sustituto no supere el límite de pruebas establecido.

TORO MECÁNICO

LUGAR: CASETA MUNICIPAL

PARTICIPANTES: 4 participantes por cada equipo.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA



“Toro mecánico” es una prueba donde la agilidad, aguante y trabajo de los participantes es la clave del éxito.

El objetivo es aguantar el máximo tiempo posible subido en el toro mecánico para poder lograr el mejor tiempo para tu equipo.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La prueba será de una sola ronda donde participarán los 4 jugadores seleccionados para participar por cada equipo, donde al menos un participante deberá ser mujer. El orden de los participantes será establecido por el propio equipo antes del inicio de la prueba.

El objetivo de la prueba es que el participante aguante el máximo tiempo posible montado en el toro. Primero los movimientos serán más o menos suaves, pero la intensidad se irá incrementado. Queda totalmente prohibido utilizar cualquier elemento externo a la prueba para intentar agarrarse al toro (correa, cuerda, etc) o sujetar el toro por los cuernos, penalizando con la descalificación de la prueba del participante, si este caso se diera el resto de participantes del equipo que no comentan infracción pueden continuar en la prueba.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la prueba y anotados los tiempos de cada equipo, se procederá a calcular el tiempo total.



En caso de empate se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados, el resto de equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma puntuación.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de la competición entre casetas.

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º, 9º..
Puntos	25	23	21	19	17	15	13	10



JUEGO DEL PAÑUELO

PARTICIPANTES: 6 participantes por cada equipo.

ORGANIZACIÓN: Fase de grupos y eliminatorias, de 5 puntos cada una.

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Para vencer en el juego del pañuelo debes ser rápido, conocer muy bien los números y tener buenos reflejos y atención para correr cuando sea tu turno. El juego del pañuelo mejora la psicomotricidad, la agilidad de respuesta. En este juego podrás vencer fácilmente siempre que tengas una estrategia para escapar.



El juego del pañuelo es una actividad recreativa de persecución en la cual dos equipos se enfrentan en un espacio abierto e intentan atrapar un pañuelo evitando ser pillados por el equipo contrario. Este juego es generalmente dirigido por una persona de la organización que recibe el nombre de “pañuelero” y que se encarga de indicar la participación de los jugadores y generar las mismas oportunidades para ambos equipos.

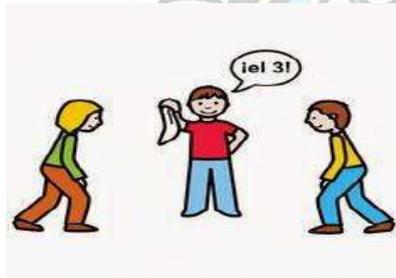
NORMATIVA DE LA PRUEBA

Para el juego del pañuelo participarán 6 jugadores por cada equipo, que deben enumerarse y notificar a la organización antes del inicio de la prueba, de modo que cada jugador tenga asignado un número determinado desde el 1 al 6 que debe recordar, esa será su señal de llamada. Por lo tanto, cada grupo tendrá números compartidos con el equipo contrario, sin embargo esta repartición es secreta para que el otro equipo no se entere de los números asignados a los participantes. Cada equipo se sitúa en un extremo del campo de juego formando una hilera, y en el centro y a la misma distancia entre los dos equipos, se coloca el árbitro o pañuelero.





El pañuelero se mantendrá sobre una raya que divide en dos el campo de juego y gritará un número; los jugadores de cada equipo que tengan dicho número se lanzarán a por el pañuelo que sostiene el árbitro. Tendrán que cogerlo y volver con su equipo antes de que el otro jugador lo capture.



No se puede sobrepasar la línea que marca la posición del árbitro antes de que algún jugador coja el pañuelo. Es muy frecuente que ambos jugadores lleguen al mismo tiempo al pañuelo. Se sucederán entonces amagos de cogerlo por parte de los jugadores de ambos equipos, de forma que si un participante finge cogerlo y el otro empieza a perseguirlo traspasando la raya, perderá el punto.

Los aspectos más importantes de la prueba son los siguientes;

- 1.** Si un jugador traspasa la línea central apoyando cualquier parte del cuerpo en el campo contrario cuando el contrincante aún no ha cogido el pañuelo, pierde el punto y se apunta una falta.
- 2.** Si un jugador coge el pañuelo y rápidamente retrocede a su campo traspasando la línea final que lo delimita gana esa jugada, obteniendo un punto.
- 3.** Si un jugador coge el pañuelo y rápidamente retrocede a su campo pero antes de traspasar la línea final que lo delimita es alcanzado por su opositor, el primero perderá el punto y seguirá jugando.



4. Si al gritar un número, el jugador correspondiente sale a por el pañuelo pisando o rebasando la línea de fondo de su campo, este perderá el punto de esa ronda y se apuntará una falta.

5. Si al gritar un número por el árbitro, en un equipo nadie lo tiene asignado y por lo tanto no salen a por el pañuelo, el equipo contrario puntuará de igual modo.

6. Todos los jugadores deberán tener asignados un número.

7. Para la realización de la prueba será a través de una fase con dos grupos, y una fase eliminatoria donde pasarán los dos primeros clasificados de cada grupo, el enfrentamiento en la semifinal de la fase eliminatoria se realizará con equipos de diferente grupo.

8. Para determinar la clasificación de la fase de grupos, se tendrá en cuenta primero el número de victorias en cada enfrentamiento, en caso de empate, se resolverá atendiendo al número de puntos obtenidos en cada enfrentamiento, si persistiera el empate, se atenderá al resultado en el enfrentamiento directo de ambos equipos.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

La clasificación de cada equipo viene determinada por la posición en la fase de grupo y fase eliminatoria, en caso de empate se mirarán los puntos totales en cada enfrentamiento y las faltas cometidas, y aún así persistiera el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados, el resto de equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma puntuación.



Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º, 9º..
Puntos	25	23	21	19	17	15	13	10



BUSCAR Y LOCALIZAR

PARTICIPANTES: 2 PARTICIPANTES POR CADA EQUIPO

ORGANIZACIÓN: 3 TANDAS

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Buscar y localizar es una prueba a contrarreloj por el recinto ferial donde los participantes deben de localizar a una determinada persona que estará en alguna caseta de nuestro recinto ferial, una vez localizada a la persona los participantes deberán tomarse una foto con dicha persona y volver al punto de salida para enseñársela a la organización, todo esto en el menor tiempo posible.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La organización facilitará detalles de la posible ubicación de la persona a localizar así como una imagen de la misma, quedará totalmente prohibido llamar o preguntar a personas que no sean miembros del equipo, si se realizará se anotará como falta.



Una vez localizada a la persona se volverá al punto de salida donde se anotará el tiempo realizado y se facilitará la siguiente persona a buscar.

PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez terminada las tres tandas y tomados todos los tiempos y faltas de los participantes, se procederá a sumar el tiempo que han invertido en realizar las tres búsquedas y sumarse las penalizaciones, si las hubiese.

Quedará en primer lugar el equipo cuyo tiempo sea menor y el último el que tenga mayor tiempo. En caso de empate, cuenta en primer lugar el número de faltas de cada equipo, si aun así persiste el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

La posición de cada equipo dará lugar a una puntuación general de la competición entre casetas.

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º, 9º..
Puntos	25	23	21	19	17	15	13	10



LA PATATA CALIENTE

PARTICIPANTES: 3 participantes por cada equipo

ORGANIZACIÓN: Eliminatorias

DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA

Los participantes de equipo tendrán que ir respondiendo a preguntas con la cifra exacta de la respuesta mientras sostienen una patata que se irá hinchando poco a poco. Si la patata explota mientras el participante lo sostiene, éste quedará eliminado de la prueba. Ganará el equipo que mantenga a más miembros de su equipo en pie.

NORMATIVA DE LA PRUEBA

La organización realizará distintas preguntas a los participantes de los diferentes equipos, está totalmente prohibido que otro miembro del equipo, que no sea el que sostiene la patata caliente, le ayude a este dándole la cifra de la respuesta, si así lo hiciera, será una falta.

Para esta prueba, que será la última, los equipos participantes vendrán determinados por el número total de equipos inscritos;

8 o más equipos; participarán los 8 primeros equipos.

Menos de 8 equipos; participarán los 4 primeros equipos de la clasificación general.



PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

Una vez finalizada la eliminatoria, se puntuará a los equipos según el orden de la eliminatoria, para los equipos que hayan sido eliminados en la misma fase de eliminatoria, para desempatar se tendrá en cuenta el número de contrincantes eliminados en la última ronda jugada y faltas cometidas, si aún persistiera el empate, se dará el mismo puesto con su respectiva puntuación a los equipos empatados. El resto de equipos obtendrán los puestos correspondientes al cómputo total, ignorando que otros equipos hayan obtenido la misma posición.

Puesto	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º
Puntos	25	23	21	19	17	15	13	10

