



## **I DESAFÍO CASTÚO DE GUAREÑA**

**31 DE JULIO Y 01 DE AGOSTO DE 2026**

**ESTADIO MUNICIPAL DE "LA NORIA"**

**BASES Y NORMATIVA**

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

Las concejalías de Turismo, Desarrollo Rural y Participación Juvenil y la concejalía de Deportes y Festejos, organizan en el marco de la III Semana Juvenil de la localidad, celebrada entre el 27 de julio y el 2 de agosto de 2026, el primer “**Desafío Castúo**” de Guareña, que se realizará los días **31 de julio y 1 de agosto** en el **estadio municipal de “La Noria”**, con el objetivo de incentivar el ocio saludable y la participación activa de la juventud, en un entorno lúdico y festivo.

Para ello, es obligatorio que cada participante de cada selección, disfrute de todos los juegos tradicionales que se van a disputar en estos primeros juegos, ya que este evento está organizado y pensado para pasar unos días divertidos en convivencia con el resto de participantes y con plena deportividad. Es importante tener esto en cuenta por todos y cada uno de los participantes y actuar en consecuencia.

### 1. INSCRIPCIONES:

El plazo de inscripción permanecerá abierto desde la fecha de publicación de estas bases hasta el día 30 de junio. Las inscripciones se realizarán de forma **PRESENCIAL** en el Centro Cultural de la localidad o de manera **ON-LINE** en el siguiente enlace [<https://aytoguarena.es/desafio-castuo-2026/>], con un coste de 10€ por equipo. Será necesario presentar nombre y apellidos, DNI y un teléfono de contacto.

En **ambos casos** (presencial y online), el pago deberá realizarse mediante **transferencia bancaria**, siendo obligatorio adjuntar el justificante de pago junto con la inscripción del equipo, al siguiente número de cuenta: **ES7830090005041141316925**, indicando el nombre de la persona responsable y el concepto “Desafío Castúo”.

Este importe incluye: camisetas del equipo, pancartas de presentación del equipo, detalles de participación, bebidas y aperitivo de clausura.

El cierre del plazo de inscripciones será el martes, día 30 de junio, inclusive. La competición se llevará a cabo, siempre que haya un **mínimo de 6 equipos**.

La organización realizará previamente a las pruebas, una reunión informativa con los capitanes y capitanas de cada equipo, con el fin de ofrecer la información necesaria sobre el desarrollo, horarios y demás contenido del evento.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

### 2. NORMAS DE PARTICIPACIÓN:

#### 2.1. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS

Los **equipos** estarán formados por un máximo de **10 personas**, con **dos personas suplentes** (12). Cada equipo tiene que tener una persona que ejerza de **capitán/na** y será la persona responsable de dirigir al equipo en todo momento, así como de elegir a las personas que jugarán o disputarán cada una de las pruebas.

El capitán o la capitana del equipo será la única persona encargada de notificar a la organización quiénes son los compañeros que jugarán en cada una de las pruebas. Al final de la competición, se revisará que **todos los integrantes** de los equipos **hayan participado**, en al menos una prueba.

Para poder participar los/as integrantes de cada equipo tienen que tener al menos **14 años de edad (+14)**.

#### 2.2. PUNTUALIDAD

- Todos los equipos con sus integrantes, deberán estar sin retraso en los horarios anunciados en redes sociales y comunicados previamente a la persona representante del grupo. El **orden de los equipos se ha obtenido en sorteo**, previamente realizado de manera pública y no podrá ser cambiado sin la autorización de la organización.

- Se darán **tres avisos** máximos por equipo para acudir a realizar cada prueba. En caso de **no presentarse**, se anulará la participación del equipo en dicha prueba, **restando**, además, **5 puntos de la clasificación general**.

- Asimismo, **al inicio de cada prueba** —aunque no corresponda competir en ese momento— **todos los equipos deberán encontrarse presentes** a la hora establecida. La puntuación asignada dependerá del número de asistentes:

- 0 puntos si asisten menos de 5 participantes.
- 5 puntos si asisten entre 5 y 10 participantes.
- 10 puntos si asisten todos los participantes del equipo.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

### 2.3. INDUMENTARIA

Cada participante deberá presentarse a jugar con la equipación que le ha facilitado previamente la organización, con el número de su equipo en la espalda. En el caso del “capitán/a” de cada grupo, llevarán en todo momento, el **brazalete** facilitado por la organización, que indica dicha responsabilidad.

### 2.4. PRESENTACIÓN DE EQUIPOS

- Se convocará a todos los equipos en el **Campo de Fútbol “La Noria” a las 20:00h del día 31 de julio** para el desfile de presentación de los mismos. Cada equipo irá encabezado por las pancartas que les ha facilitado la organización previamente.

- A cada capitán/a se le hará entrega de los detalles de los participantes de su equipo.

- Para premiar la asistencia al desfile, se otorgarán los siguientes puntos en función del número de miembros del equipo que estén presentes en el mismo:

- 0 puntos si asisten menos de 5 participantes.
- 5 puntos si asisten entre 5 y 10 participantes.
- 10 puntos si asisten todos los participantes del equipo.

Se puntuará de manera extra (10 puntos) si el equipo lleva preparada una presentación animada (coreo, baile, “jaca”, etc.). Indicando previamente a la organización qué música van a utilizar para dicha presentación.

Todos los equipos **deberán pasar por el photocall** que estará ubicado en el escenario. El tiempo máximo para tomar la foto del equipo será de 2 minutos, si se supera ese límite se restará 10 puntos en la clasificación final.

Si se consigue realizar la fotografía en el tiempo estimado, se le sumará 10 puntos en la clasificación final. Habrá un árbitro indicando cuándo comienza el tiempo de cada equipo, cada vez que el espacio del photocall quede libre.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

### 2.5. CONDUCTA Y DISCIPLINA

Cada participante deberá mantener una actitud respetuosa y un comportamiento adecuado durante cualquier prueba o competición que se esté desarrollando, incluso cuando no esté participando en ella, así como mostrar respeto hacia quienes sí estén compitiendo.

Cada equipo tendrá asignado un árbitro que controlará el correcto desarrollo del equipo asignado durante las pruebas que sean necesarias. Esto se asignará mediante sorteo el mismo día de la presentación de equipos.

La organización se reserva el derecho de sancionar a cualquier equipo que cometa conductas inapropiadas, faltas de respeto o agresiones verbales o físicas hacia miembros de otros equipos, público u organización. Las penalizaciones por este tipo de infracciones podrán oscilar entre el descenso de 30 puntos en la clasificación general y la expulsión directa del equipo de la competición.

### 03. JUEGOS

#### 3.1. DUELOS

En la categoría de juegos de duelos, los equipos se enfrentarán entre sí mediante emparejamientos determinados por sorteo previo. Cada duelo enfrentará a dos equipos.

Tras cada enfrentamiento, ambos equipos obtendrán puntuación:

- El equipo ganador recibirá la puntuación más alta correspondiente a ese duelo.
- El equipo que no gane recibirá una puntuación menor, pero también sumará puntos.

De este modo, todos los equipos puntúan, aunque el vencedor del duelo obtendrá la mayor recompensa en la clasificación.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**EL GARROTE**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** Una persona por equipo.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** Dos participantes, sentados en el suelo frente a frente, apoyan las plantas de los pies en un separador y sujetan con ambas manos un palo de madera, en posición horizontal llamado garrote. Desde esa posición, cada jugador tira hacia sí mismo con el objetivo de levantar al contrincante del suelo.

Los enfrentamientos se organizan mediante un sorteo previo que determina la clasificación inicial. A partir de ahí, los equipos se enfrentan entre sí en eliminatorias sucesivas: quienes ganan pasan a la siguiente ronda y continúan compitiendo entre ellos hasta que uno logra imponerse al resto y se proclama vencedor.

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** En cada enfrentamiento, ambos participantes se colocarán sentados en el suelo frente a frente, con las plantas apoyadas en un separador y sosteniendo el garrote con las manos. La colocación de las manos, ya sea por el interior o exterior del garrote, se determinará mediante un sorteo de “cara o cruz”; el ganador decidirá la forma en que colocarán las manos en esa partida.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

Durante el juego, los jugadores deberán mantener las piernas lo más extendidas posible, ya que esta postura ofrece mayor resistencia. Si algún participante no puede estirarlas completamente, se permitirá una ligera flexión de rodillas, aunque se considerará que esta posición otorga cierta ventaja al rival por la menor extensión de las piernas.

El inicio de la partida será indicado por el silbato del árbitro, momento en el cual ambos podrán comenzar a tirar del garrote. Si un jugador se adelanta al sonido del silbato, el intento se considerará nulo y se repetirá la señal de inicio. En caso de que se adelante nuevamente, será descalificado, y su oponente avanzará automáticamente a la siguiente fase.

La victoria deberá ser clara y evidente mediante el levantamiento del adversario; no se considerará descalificación si el trasero del jugador se separa ligeramente del suelo durante el desarrollo del juego. Igualmente, se considerará victoria, si uno de los dos participantes suelta el garrote. Todos los participantes deberán respetar estas normas para garantizar un enfrentamiento seguro, justo y equitativo.

### PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

La puntuación se asigna según la clasificación obtenida en la prueba, desde el equipo con mayor puntuación hasta el último clasificado.

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 |

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

### LA SOGA



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 6 participantes de cada equipo.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** Cada equipo estará compuesto por seis participantes elegidos previamente por el/la capitán/a del grupo. Se jugará en un terreno llano y una soga de aproximadamente 25 metros de longitud, con un pañuelo atado en el punto medio.

En el terreno se trazará una línea central que divide la pista en dos mitades y delimita el área de juego. Cada equipo se situará en su mitad, y además se marcarán dos líneas paralelas a la línea central que no deben ser rebasadas por los participantes durante la partida.

El objetivo del juego es medir la fuerza entre los equipos. Cada equipo debe tirar de la soga intentando llevar al equipo contrario hacia su terreno. Gana el equipo que logre introducir el pañuelo dentro de su campo, respetando siempre los límites marcados por las líneas de delimitación.

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** El juego se desarrolla en un terreno en el que se traza una línea central que divide la pista en dos mitades iguales. Además, se marcan dos líneas paralelas a esta línea central, una en cada campo, que delimitan el espacio de acción y que no pueden ser sobrepasadas por los participantes durante la partida. En el centro de la soga se coloca un pañuelo o una marca visible que servirá como referencia para determinar el equipo ganador.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

Participan dos equipos con el mismo número de jugadores, situados cada uno en su mitad del campo y sujetando la soga. A la señal de inicio, ambos equipos comienzan a tirar de la cuerda de manera simultánea con el objetivo de arrastrar al equipo contrario hacia su terreno.

El objetivo del juego es demostrar la fuerza y coordinación del equipo, resultando vencedor aquel que consiga desplazar el pañuelo situado en la cuerda hasta introducirlo dentro de su campo, respetando en todo momento los límites establecidos por las líneas de delimitación. Durante el desarrollo del juego, los participantes deberán mantener una posición adecuada y no podrán rebasar las líneas marcadas, garantizando así el correcto desarrollo de la competición.

Cualquier conducta antideportiva, como soltar la soga intencionadamente o sobrepasar los límites, puede resultar en la pérdida de la partida.

Un árbitro supervisará todo el desarrollo del juego, velando por el cumplimiento de las normas, delimitando las áreas de juego y determinando de manera definitiva al equipo ganador.

**PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA:** La puntuación se asigna según la clasificación obtenida en la prueba, desde el equipo con mayor puntuación hasta el último clasificado.

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 |

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**EL PAÑUELO TRADICIONAL**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 12 participantes. 6 de cada equipo.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** El juego del pañuelo enfrenta a dos equipos de seis participantes cada uno, y se desarrolla en un terreno llano y delimitado. Antes de comenzar la partida, a cada jugador se le asigna un número al azar, del uno al seis, que lo identifica durante el juego. En el centro del campo se coloca un árbitro con un pañuelo, que será el elemento clave de la competencia.

Cuando el árbitro dice un número al azar, los jugadores de cada equipo que tengan ese número deben correr hacia el centro para intentar tomar el pañuelo y regresar a su posición sin que el jugador del equipo contrario logre arrebatárselo. Mientras tanto, el contrincante correspondiente tratará de impedirlo, persiguiendo al jugador que corre con el pañuelo para intentar capturarlo antes de que cruce de nuevo su línea de partida.

El juego pone a prueba la rapidez, la agilidad y la astucia de los participantes, así como la coordinación entre los miembros de cada equipo. Gana el equipo que más pañuelos pueda recoger y proteger.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Antes de iniciar, cada jugador recibe un número al azar que lo identifica durante la partida. Durante todo el juego, los participantes deben respetar los límites marcados para sus posiciones iniciales y no pueden sobrepasarlos. Además, ningún jugador podrá rebasar la línea antes de que se diga su número; en caso de hacerlo, quedará automáticamente eliminado.

Cuando se intente arrebatar el pañuelo al participante del equipo contrario, en ningún caso se permitirá empujar, derribar o caer sobre la persona que lo lleva, garantizando así la seguridad de todos los participantes.

El árbitro o los árbitros supervisarán que se cumplan todas las normas, asegurándose de que no haya conductas antideportivas y de que el juego se desarrolle de manera justa. Gana el equipo que logre recoger más pañuelos y regresar a su posición respetando los límites y las reglas de juego.

**PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA:** La puntuación se asigna según la clasificación obtenida en la prueba, desde el equipo con mayor puntuación hasta el último clasificado.

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 |

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

### **3.2. PRUEBAS CRONOMETRADAS**

En las **pruebas cronometradas**, el rendimiento de los equipos estará condicionado **por el tiempo**.

En estas pruebas habrá un **tiempo límite previamente establecido**. Durante ese periodo, los equipos deberán realizar la actividad de forma continua hasta que el tiempo termine. Cuando el tiempo se agote, la prueba finalizará automáticamente.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**EL MELÓN**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 3 integrantes de cada equipo, en total 6 por ronda.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** Este juego se realiza por **equipos de tres personas** y consiste en una **prueba cronometrada** que pone a prueba la coordinación y el trabajo en equipo. Cada integrante del equipo tiene un rol específico: uno se sitúa **cerca de la zona de los melones** para recogerlos, el segundo se coloca **un poco más alejado** y recibe los melones del primero, lanzándolos hacia el tercer miembro del equipo, que se encuentra en una **posición elevada** como una plataforma, remolque o superficie alta.

El participante en altura debe **recibir los melones y colocarlos en la zona de almacenamiento** lo más rápido posible, mientras los compañeros del suelo continúan coordinando los lanzamientos de manera continua. Se trata de un juego que combina destreza y rapidez, utilizando **melones, un cultivo típico de verano de nuestro pueblo**, que añade un toque tradicional y local a la actividad.

Gana el equipo que **consiga trasladar y almacenar todos los melones más rápido**.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** La prueba se realizará por **equipos de tres participantes**, de manera cronometrada. Dos integrantes del equipo se colocarán en el **suelo** y el tercero en una **posición elevada** habilitada por la organización, como una plataforma, un remolque o superficie similar. El objetivo será trasladar **40 melones** hasta la zona de almacenamiento junto al participante en altura.

El traslado se realizará mediante una **cadena de lanzamientos coordinados**: un participante se situará **cerca de la zona donde se encuentran los melones** para recogerlos; el segundo, **un poco más alejado**, recibirá el melón del primero y será el encargado de lanzarlo hacia arriba al tercer miembro del equipo, que lo recibirá y lo colocará en la zona designada. Este proceso se repetirá hasta completar la totalidad de los melones.

El **tiempo comenzará a contarse** con el primer lanzamiento y finalizará cuando el último melón haya sido recibido y almacenado correctamente. ~~Se aplicará una penalización de 10 segundos por cada melón roto, que se sumará al tiempo final.~~

Gana el equipo que **complete los 40 melones en el menor tiempo total**, incluyendo las posibles penalizaciones. Durante toda la prueba, los participantes deberán **mantener sus posiciones asignadas** y trasladar los melones únicamente mediante los lanzamientos establecidos. La organización se reserva el derecho de **detener la prueba ante cualquier situación de riesgo** y de resolver cualquier circunstancia no prevista en la normativa.

### PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA:

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 |

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**LOS AGUAORES**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 10 participantes.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** En este juego participan varios equipos cuyos miembros deberán completar un recorrido transportando cubos de agua desde el punto de salida hasta la meta.

Cada participante coloca su cubo sobre la cabeza, apoyándolo en una almohadilla proporcionada por la organización para mantener el equilibrio. Durante el recorrido solo está permitido sujetar el cubo con una mano, mientras la otra debe permanecer libre.

Los jugadores deberán avanzar hasta el final del circuito superando distintos obstáculos, intentando no derramar el agua por el camino. Al llegar a la meta, el participante verterá el agua en un recipiente transparente que corresponde a su equipo.

Una vez que el primer participante haya vaciado completamente su cubo en el recipiente, deberá correr hasta el inicio, llenar el cubo de agua y dárselo al siguiente compañero para completar el circuito.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Al inicio del juego, todos los equipos tendrán sus cubos llenos de agua preparados en la zona de salida.

Cada participante deberá colocar el cubo sobre la cabeza, apoyándolo en el paño proporcionado por la organización para facilitar el equilibrio. Durante todo el recorrido el cubo solo podrá sujetarse con una mano, y el jugador no podrá cambiar de mano en ningún momento mientras esté realizando el trayecto. Únicamente estará permitido utilizar las dos manos en el momento de vaciar el cubo en el recipiente situado en la meta.

El participante deberá completar el circuito superando los diferentes obstáculos establecidos hasta llegar a la zona final, donde verterá el agua en el recipiente transparente correspondiente a su equipo. Una vez haya vaciado completamente el cubo, el jugador deberá regresar corriendo a la zona de salida, donde entregará el cubo lleno de agua al siguiente compañero, que repetirá el mismo recorrido siguiendo las mismas normas.

En la prueba participarán todos los integrantes de cada equipo realizando el recorrido de forma consecutiva. En el caso de que todos los miembros del equipo hayan completado su turno, el relevo volverá a comenzar desde el primer participante, repitiendo el mismo proceso hasta que la organización dé por finalizada la prueba.

Si durante el recorrido el cubo cae al suelo o el participante lo sujeta con una mano distinta a la que comenzó la prueba, el intento se considerará inválido y deberá repetir el recorrido desde el inicio.

Al finalizar, se comprobará la cantidad de agua acumulada en el recipiente de cada equipo, resultando ganador el equipo que haya conseguido transportar y conservar la mayor cantidad de agua durante toda la actividad.

### PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

El número de litros de agua acumulados por cada equipo se multiplicará por 10 para obtener la puntuación final.

Por ejemplo, si un equipo consigue 5 litros de agua, su puntuación será:  $5 \text{ L} \times 10 = 50$  puntos.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**P'ALLÁ AGUA Y P'ACÁ PAJA**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 10 participantes.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** En este juego participan varios equipos que compiten al mismo tiempo en una **prueba cronometrada**. Cada equipo se coloca en su punto de salida con una carretilla y varios compañeros preparados para participar.

Cuando comienza la prueba, **una persona del equipo toma la carretilla** y sube en ella **uno de sus compañeros**. A continuación, **debe empujarla hasta el otro extremo del recorrido**, donde dejará al compañero que transporta. Después, el participante que ha sido trasladado en la carretilla, regresa rápidamente al punto de salida con la carretilla vacía para recoger a otro miembro de su equipo y repetir el mismo recorrido.

**El proceso continúa hasta que todos los compañeros hayan sido transportados al otro lado**. La actividad pone a prueba la velocidad, la resistencia y la coordinación del equipo, ya que los participantes deben organizarse bien para completar el recorrido en el menor tiempo posible. Gana el equipo que consiga trasladar a todos sus integrantes en el menor tiempo.

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Cada equipo se situará en su punto de salida con una carretilla, mientras todos los integrantes permanecen preparados para participar.

El inicio de la prueba será indicado por los árbitros, que serán los encargados de dar la señal de salida y de cronometrar todas las carreras, registrando el tiempo empleado por cada equipo.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

Durante el desarrollo de la prueba, los equipos deberán respetar el recorrido marcado por la organización y mantener el transporte de los participantes siempre mediante la carretilla, no estando permitido empujarla entre varias personas al mismo tiempo ni realizar cambios fuera de las zonas indicadas.

Si durante el recorrido la carretilla se vuelca o el participante cae al suelo, el intento se considerará inválido y el equipo deberá regresar al punto de salida y comenzar nuevamente el recorrido desde el inicio con ese mismo participante.

El tiempo comenzará a contar con la señal de los árbitros y se detendrá cuando el último miembro del equipo haya sido transportado y haya cruzado completamente la línea final. Resultará ganador el equipo que consiga trasladar a todos sus integrantes en el menor tiempo posible.

### PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º | 7º |
|--------|----|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 | 54 |

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

### 3.3. PRUEBAS DE CARRERA

Las pruebas de carrera son actividades en las que los equipos deben **recorrer un circuito** determinado **lo más rápido posible**, poniendo a prueba su velocidad, coordinación y resistencia. Cada equipo compite simultáneamente, siguiendo el recorrido marcado por la organización, hasta cruzar la línea de meta.

Al finalizar la prueba, los equipos recibirán puntuación en función del orden de llegada: el equipo que llegue primero obtendrá la mayor puntuación, el segundo equipo la siguiente más alta, y así sucesivamente hasta completar la clasificación. Este sistema permite valorar tanto la rapidez como la estrategia de cada equipo a lo largo del recorrido.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**EL BURRO**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 10 participantes.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** En este juego tradicional participan **todos los jugadores** que deberán recorrer una hilera saltando sobre los compañeros y las compañeras que se colocan a lo largo del camino.

Quienes serán saltados deben situarse **perpendicularmente a la dirección de la carrera**, inclinar el torso hacia adelante y apoyar sus manos sobre las rodillas o muslos, manteniendo el equilibrio para recibir el impulso del saltador.

Los participantes que realizan el salto deben apoyar las manos sobre la espalda del compañero, impulsarse con fuerza y elevar ambas piernas para superar al jugador, aterrizando con seguridad y continuando hasta la siguiente posición de la hilera, donde volverán a ser saltados.

El objetivo es **completar la hilera saltando** a todos los compañeros sin caerse ni perder el ritmo. Gana el equipo que logre recorrer todo el tramo con mayor agilidad y coordinación, hasta llegar a la línea de meta todos sus participantes.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Todos los jugadores de cada equipo deben participar activamente, alternando entre la posición de saltador y la de compañero saltado hasta completar toda la hilera. Los jugadores que serán saltados deberán colocarse perpendicularmente a la dirección del recorrido, inclinar el torso hacia adelante y apoyar sus manos sobre las rodillas o muslos para mantener el equilibrio. Durante el salto, no está permitido moverse ni cambiar de posición.

Los saltadores deberán apoyar las manos sobre la espalda del compañero, impulsarse con fuerza y elevar ambas piernas para superar al jugador de manera segura. Al aterrizar, deberán hacerlo con control y continuar hacia la siguiente posición de la hilera, donde repetirán el mismo procedimiento hasta completar todo el tramo.

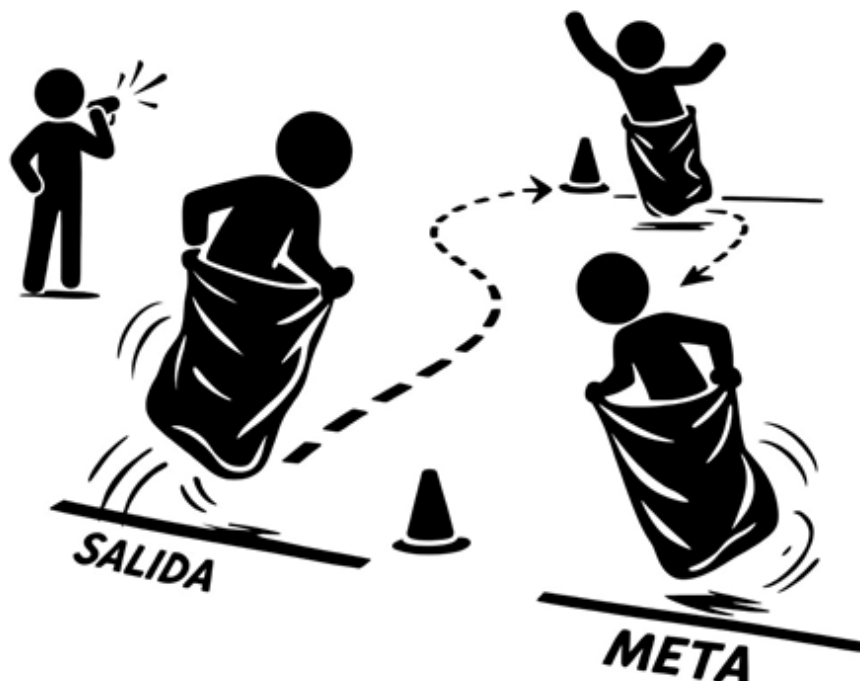
El inicio de la prueba será indicado por los árbitros o la organización, quienes también se encargarán de supervisar el cumplimiento de las normas durante todo el recorrido. Una vez finalizada la prueba, los equipos recibirán puntuación en función del orden de llegada, otorgando la mayor puntuación al equipo que llegue primero, la siguiente más alta al segundo, y así sucesivamente.

### PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA

| PUESTO | 1º | 2º | 3º | 4º | 5º | 6º |
|--------|----|----|----|----|----|----|
| PUNTOS | 60 | 59 | 58 | 57 | 56 | 55 |

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**SACO CON RELEVO**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 10 participantes.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** Cada equipo estará compuesto por **dos participantes**, quienes deberán recorrer una distancia saltando dentro de un saco.

El comienzo lo dará el **toque de silbato**. La primera persona comenzará desde la línea de salida y avanzará hasta el extremo opuesto, donde **su compañero/a estará esperando para recibir el relevo**.

Una vez que la primera persona llegue, la siguiente iniciará el recorrido de regreso, también dentro del saco, hasta la línea de salida. El equipo que complete ambos tramos correctamente será el ganador.

Durante el recorrido, las personas deben permanecer dentro del saco y avanzar únicamente saltando.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Cada equipo estará compuesto por dos participantes, quienes deberán recorrer una distancia determinada saltando dentro de un saco. La prueba dará inicio con el toque de silbato indicado por los árbitros u organización. El primer participante comenzará desde la línea de salida y avanzará hasta el extremo opuesto, donde su compañero o compañera estará esperando para recibir el relevo.

Una vez que el primer participante llegue al final del recorrido, el segundo miembro del equipo iniciará el trayecto de regreso, también dentro del saco, hasta la línea de salida. El equipo que complete ambos tramos correctamente será declarado ganador.

Durante todo el recorrido, los participantes deberán permanecer dentro del saco y avanzar únicamente saltando. Si en algún momento se caen o sacan algún pie fuera del saco, deberán regresar al inicio y comenzar nuevamente desde la línea de salida.

Los árbitros o la organización serán responsables de dar la señal de inicio, supervisar que se cumplan todas las normas durante la competición. Al igual que en el juego anterior, los equipos recibirán puntuación en función del orden de llegada, otorgando la mayor puntuación al equipo que llegue primero, la siguiente más alta al segundo, y así sucesivamente.

**PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA:**

| <b>PUESTO</b> | <b>1º</b> | <b>2º</b> | <b>3º</b> | <b>4º</b> | <b>5º</b> | <b>6º</b> |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>PUNTOS</b> | <b>60</b> | <b>59</b> | <b>58</b> | <b>57</b> | <b>56</b> | <b>55</b> |

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**LA CARRETILLA HUMANA**



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 6 integrantes de cada equipo.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** En este juego participan **equipos de 6 integrantes cada uno**. La dinámica consiste en que **dos jugadores** de cada equipo se turnan para realizar la prueba: **uno hará de carretilla** y el otro **lo sostendrá por las piernas**, formando la típica postura de “**carretilla humana**”.

Al iniciar la carrera, todos los equipos arrancan al mismo tiempo, avanzando por el recorrido lo más rápido posible sin perder el equilibrio. La carretilla debe desplazarse apoyando las manos sobre el suelo, mientras su compañero sostiene firmemente las piernas para impulsarlo y mantener la estabilidad.

Importante: no puede salir el siguiente par del equipo hasta que la primera carretilla haya cruzado la meta, por lo que cada relevo dependerá del desempeño del anterior. Cada equipo realizará un total de 3 carreras, asegurándose de que todos los integrantes tengan su turno.

El equipo ganador será aquel que complete las tres carreras antes.

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** Cada equipo estará formado por 6 integrantes, y **la prueba se realizará mediante relevos**, de manera que dos participantes actúen a la vez, uno como carretilla y otro sosteniendo sus piernas. La señal de inicio será dada por los árbitros u organización, quienes además supervisarán que se cumplan todas las normas durante la carrera. **Ningún relevo podrá comenzar hasta que el par anterior haya cruzado completamente la meta.**

Durante el recorrido, la carretilla deberá avanzar apoyando las manos en el suelo, mientras su compañero sostiene firmemente las piernas. Queda prohibido soltar la postura, empujar a otros equipos o interferir con los demás participantes. Si en algún momento la carretilla pierde el equilibrio y alguno de los integrantes cae, el equipo deberá reanudar el recorrido desde el punto donde se produjo la caída, siguiendo las indicaciones de los árbitros.

Cada equipo realizará tres carreras, asegurándose de que todos los integrantes participen en los turnos. Los equipos recibirán puntuación en función del orden de llegada, otorgando la mayor puntuación al equipo que llegue primero, la siguiente más alta al segundo, y así sucesivamente

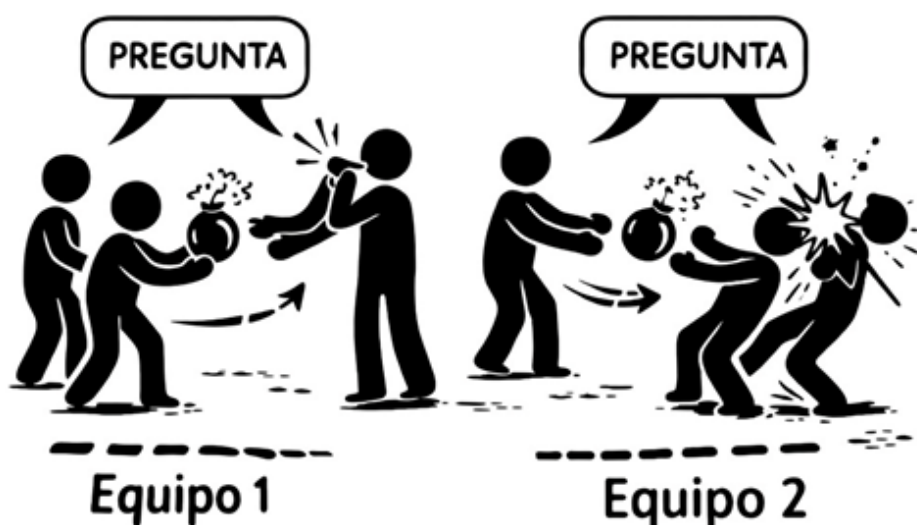
**PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA**

| <b>PUESTO</b> | <b>1º</b> | <b>2º</b> | <b>3º</b> | <b>4º</b> | <b>5º</b> | <b>6º</b> |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>PUNTOS</b> | <b>60</b> | <b>59</b> | <b>58</b> | <b>57</b> | <b>56</b> | <b>55</b> |

NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

3.4. PRUEBA FINAL

EL PIPORRO CALIENTE



**NÚMERO DE PARTICIPANTES:** 4 integrantes por equipo.

**DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA:** En este juego participan los dos equipos mejor clasificados de la competencia, enfrentándose en una prueba de cultura general. Cada equipo debe responder preguntas de forma rápida y estratégica, pasando el piporro entre sus miembros y al equipo contrario según acierten o fallen.

El objetivo es mantener el control del piporro (globo) sin que explote, respondiendo correctamente y rotando entre los jugadores que aún no hayan contestado bien. Si un piporro explota mientras un participante lo sostiene, este queda eliminado y el equipo continúa con los integrantes restantes.

Gana el equipo que resista más tiempo con sus integrantes o que acumule más respuestas correctas, demostrando rapidez mental, coordinación y conocimiento colectivo, todo bajo la supervisión de los árbitros u organización.

## NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026

**NORMATIVA DE LA PRUEBA:** En este juego participarán únicamente los dos equipos con mayor puntuación en la clasificación general. Cuatro integrantes de cada equipo deberán participar de forma rotativa, respondiendo a las preguntas de cultura general según la dinámica establecida.

Se utilizarán 6 piporros en total. Cada piporro será entregado a un participante por los árbitros u organización al momento de formularle una pregunta. Cuando un jugador reciba el piporro, deberá responder correctamente: si acierta, pasará el piporro al equipo contrario y se moverá al final de su fila; si falla, deberá mantener el piporro hasta contestar correctamente. El piporro siempre debe entregarse a un participante distinto que aún no haya respondido correctamente, y los equipos se turnarán siguiendo esta dinámica.

Si un piporro explota mientras un participante lo sostiene, ese jugador quedará eliminado de la ronda, y el equipo continuará con los integrantes restantes. Los piporros explotados se retirarán del juego, y la organización velará por la seguridad de todos los participantes.

Gana el equipo que mantenga al menos un integrante en pie tras la explosión de los. Los árbitros u organización serán responsables de supervisar el cumplimiento de las normas, garantizar la seguridad y declarar al equipo ganador.

**PUNTUACIÓN DE LA PRUEBA:** En esta prueba no hay puntos, pero **ganará el equipo que quede con algún integrante dentro de la prueba.**

**NORMATIVA I DESAFÍO CASTÚO. GUAREÑA 2026**

**4. PREMIOS.**

Los premios se darán una vez hayan finalizado todas las pruebas y previo al aperitivo final.

- **PRIMER CLASIFICADO.** Trofeo + cena o comida.
- **SEGUNDO CLASIFICADO.** Trofeo + lotes productos ibéricos.
- **TERCER CLASIFICADO.** Trofeo + lote castúo.
- **PREMIO A LA DEPORTIVIDAD.**

**LA INSCRIPCIÓN EN LA COMPETICIÓN IMPLICA LA ACEPTACIÓN ÍNTEGRA DE LAS PRESENTES BASES POR PARTE DE LOS PARTICIPANTES.**