

TIRA Y AFLOJA O JUEGO DE LA SOGA

Juego en el que participan dos equipos, uno contra otro, tirando en dirección opuesta por ambos extremos de la misma cuerda. La cuerda se marca, aproximadamente a media distancia de su longitud, con un pañuelo o trozo de tela atado a la misma. De forma paralela, en el suelo, se hace una marca que coincida en distancia con el pañuelo o tela.

Al dar la señal ambos equipos deberán tirar de la cuerda hacia su lado, intentando arrastrar al equipo contrario.

El fin del juego es que uno de los dos equipos consiga, gracias a haber ejercido más fuerza de tiro que el equipo adversario, desplazar la marca de la cuerda hacia su lado y sobrepasar una marca establecida previamente en el suelo a la misma altura que la marca de la cuerda en un tiempo en el que se pruebe que el equipo ganador tiene el pañuelo en su terreno, o que consigan derribar a todos los participantes del equipo contrario por consecuencia de la fuerza de tiro.

Los nombres de los equipos que se denominan serán los siguientes: Centauros Lunáticos y Minotauros Dementes.

Inscripción y formación de los equipos:

•1 – La inscripción se realizará a través de la opción específica correspondiente habilitada en la página web del festival. El plazo se cerrará el viernes 16 de Junio a las 21:00 horas, o cuando se hayan cubierto todas las plazas.

•2 – Cada equipo estará compuesto por 10 personas, hombres y mujeres, que se habrán inscrito previamente en el juego (ver punto 1). El número total de participantes será de 60, divididos en tres turnos de 20 personas:

Centauros Lunáticos contra Minotauros Dementes – Turno Uno (los 20 primeros inscritos)

Centauros Lunáticos contra Minotauros Dementes – Turno Dos (los 20 siguientes)

Centauros Lunáticos contra Minotauros Dementes - Turno Tres (los últimos 20)

+ un máximo de 15 personas que quedarán en lista de espera.

En caso de que algunos de primeros 60 participantes inscritos comunique a la organización su cancelación de inscripción las personas en lista de espera serán convocadas por riguroso orden de inscripción hasta completar los 60 participantes necesarios para el correcto desarrollo del juego.

•3 – Las listas de los equipos se realizarán por riguroso orden de inscripción. En el momento en el que se hayan completado ambos equipos, con 10 participantes cada uno, del turno Uno se comenzará una segunda lista para el turno Dos y finalmente se hará lo mismo hasta completar el turno Tres. Una vez completados los tres turnos se realizará una lista de Reservas o Lista de Espera con los interesados que se apunten a partir de ese momento y se informará por correo electrónico a estos inscritos de su situación en los grupos. Todo esto, siempre y cuando haya suficientes interesados.

•4 – Se permitirá, únicamente en el momento de realizar la inscripción, que los participantes puedan realizar una petición de preferencia a pertenecer a uno u otro equipo, no así elegir el turno en el que se va a participar. Esto es así por ser necesario que un turno esté completo antes de iniciar la lista del siguiente turno. Se intentará respetar esa solicitud en la medida que sea posible para la organización.

No obstante, la organización se guarda el derecho a realizar los cambios que considere necesarios en los equipos con el fin de realizar la actividad de la manera que considere adecuada.

En caso de cambio por parte de la organización de una persona de uno a otro equipo, el cambio será notificado por correo a los afectados antes del festival o incluso en a nivel presencial en el mismo momento de la actividad. No será posible por parte del participante afectado apelar esta decisión.

Normas de Juegos del Ávalon Summer Faerie Fest 2017

Si no existe preferencia por ninguno de los dos equipos el interesado en inscribirse dejará la opción en blanco para la libre asignación por parte de la organización.

- 5 – No se tendrán en cuenta las solicitudes de cambio de equipo por parte de los participantes si se eligió uno al inscribirse previamente, ni la preferencia por uno de ellos si no se indicó en el momento de la inscripción los datos adecuados a través de la web.
- 6 – Una vez cerrado el plazo de inscripción, o bien cuando se hayan completado ambos equipos, y como consecuencia completados los turnos, se enviará un correo a los jugadores confirmando el número de participante, el equipo por el que luchará y un archivo PDF con la imagen de una papeleta que el interesado deberá llevar impresa el día del festival y que será entregada en el punto de información correspondiente. Éste será indicado en su momento por la organización. Se actuará de forma similar con la lista de espera o Reservas, lo cuales pasarían a ocupar el puesto de la persona que se, por motivos de aviso o ajenos a la organización, notifique o no la cancelación de la reserva o esté ausente en el momento en el que se haya citado a todo el mundo al inicio de la actividad u organización presencial de la misma.
- 7 – Las inscripciones a esta actividad son personales e intransferibles. Una vez inscrito y asignado un equipo, no se permitirá a los participantes el intercambio de equipo con otro participante ni del equipo contrario, ni de otro turno de manera presencial en el festival, con el fin de que la organización pueda llevar lo mejor posible el control de la misma.

El día del festival:

- 8 – Todo participante cambiará la papeleta que se le haya enviado por correo electrónico días antes en el punto de información, indicado en el evento, por una identificación concreta para esta actividad que deberá llevar visible en el momento de empezar la competición y con el fin de que los encargados de dirigirla puedan identificarle en todo momento.
- 9 – En caso de que en algún turno no fuese posible completar los equipos, ni siquiera con los Reserva, la celebración de la competición en dicho turno, estará sujeta a que se encuentren voluntarios el mismo día de la celebración del evento que deseen participar, hasta conseguir el número de personas indicadas para la actividad. En este caso, no será necesario llegar a 10 participantes por equipo. Se avisará a los inscritos de esta circunstancia con antelación por correo electrónico o cuando vayan al punto de encuentro antes de comenzar el juego. La organización no puede garantizar la realización de la actividad en el caso de que los inscritos ausentes no hayan notificado su ausencia previamente y de no encontrar presencialmente en el festival el número de gente requerido para la realización de la misma.

Dinámica del juego:

- 10 – En todo momento habrá varios miembros de la organización coordinando y dirigiendo la actividad a pie de campo y recordarán las normas y la dinámica de funcionamiento a los inscritos en el momento de comenzar. Serán las personas de referencia y quienes tomen las decisiones finales para beneficio de la actividad y la diversión de todos, sin posibilidad de apelación por parte de los participantes.
- 11 – Antes de comenzar la competición, en el caso de que a simple vista ambos equipos enfrentados estuvieran excepcionalmente descompensados, los árbitros se guardarán el derecho de hacer algún intercambio de última hora entre miembros de ambos equipos con la finalidad de que el

Normas de Juegos del Ávalon Summer Faerie Fest 2017

equipo gane justamente. Siempre por razones de deportividad y con el fin de que el juego sea más justo y entretenido para todos.

- 12 – La colocación de los tiradores de ambos equipos en la soga, se hará siguiendo el orden de número asignado que, se prevé, coincidirá con el orden de solicitud. Serán colocados en los puestos delanteros los primeros en haber solicitado la participación cuyo número de “dorsal” sea menor y de ahí hasta el final de la fila, les seguirán los participantes que lleven números de dorsal consecutivos.
- 13 – Una vez colocados todos los miembros de ambos equipos deberán esperar a la señal del árbitro para empezar a tirar de la cuerda.
- 14 – Una vez comenzada la competición, si algún tirador se hace daño o considera la necesidad de abandonar la competición, deberá levantar la mano y gritar “FUERA”, dejando el campo y a su equipo con un participante menos.
- 15 – Ganará el equipo que consiga desplazar la marca de la cuerda hacia su lado y sobrepasar la marca establecida en el suelo en un tiempo en el que se pruebe que el equipo ganador tiene el pañuelo en su terreno o que consiga derribar a todos los participantes del equipo contrario por consecuencia de la fuerza de tiro.
- 16 – Los miembros de los equipos ganadores recibirán un diploma que les acredite como ganadores de cada categoría y una mención especial en la Galería de los Campeones de la web de Avalon Summer Faerie Fest 2017.