

Normas de los juegos de las Olimpiadas Rurales 2025

Normas generales de las olimpiadas

1. Los equipos estarán formados por un mínimo de 5 integrantes y un máximo de 8. Así, en todos los juegos participarán 5 miembros de cada equipo, mientras los otros integrantes, si los hubiera, se quedarán animando o descansando.
2. Al haber finalizado todos los juegos, deberán haber participado todos/as los/as integrantes del grupo en al menos 6 de las 9 pruebas.
3. Después de haber finalizado cada bloque de juegos se realizará una final. Si un grupo es finalista en varios juegos en un mismo bloque, sólo podrá participar en una final.
4. Cada grupo deberá de tener obligatoriamente, al menos, un/a participante mayor de 50 años y uno/a menor de 12, que deberán de participar de las actividades

Normas específicas de los juegos

1. Salto a piola.
Un miembro de cada equipo se colocará en posición agachada y los cuatro miembros restantes en fila. Cuando se dé comienzo al juego, el primer integrante de la fila tendrá que saltar sobre el miembro que está agachado y sucesivamente, colocarse en posición agachada para que el siguiente miembro pueda saltar y así hasta completar el recorrido marcado.
La posición en la que debe colocarse cada miembro estará señalada en el suelo con un cono, si algún miembro no se coloca en la posición indicada, tendrá que volver al inicio.
2. Carreras de sacos.
En este juego, los miembros de cada equipo se colocarán en fila uno detrás de otro, el primero de ellos estará metido en un saco. Cuando se dé orden de salida, tendrá que llegar, saltando con el saco, hasta el punto indicado y volver. Después, será el siguiente participante el que, con el saco, realizará el trayecto y así hasta que todos los miembros del equipo lo hayan realizado.
3. Tirar de la Soga.
En este juego cada grupo se colocará en un extremo de la cuerda, agarrándola con fuerza. Cuando el monitor pite, los dos equipos deberán tirar hacia su lado y el equipo cuyo primer integrante pise la marca del suelo, perderá.
4. Carrera de Carretilla
En este juego, dos miembros del equipo se colocarán en posición. Cuando se dé orden de salida, tendrán que llegar hasta un cono situado a unos metros, rodearlo y volver a la posición de inicio. Después, tendrá la siguiente pareja que realizar el trayecto y así, hasta completar tres vueltas. Si el equipo está compuesto por cinco miembros, un miembro del equipo participará dos veces.

Código Seguro De Verificación	t0iBNpDj95074hRa9miovw==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	M. Carmen Vega Barroso	Firmado	19/10/2025 16:58:45
Observaciones		Página	1/2
Url De Verificación	https://portal.dipusevilla.es/vfirmaAytos/code/t0iBNpDj95074hRa9miovw==		



5. Carreras de zancos.

En este juego, los miembros de cada equipo se colocarán en fila uno detrás de otro, el primero de ellos se colocará encima de unos zancos. Cuando se dé orden de salida, tendrá que llegar hasta el punto indicado y volver. Después, será el siguiente participante el que, con los zancos puestos, realizará el trayecto y así hasta que todos los miembros del equipo lo hayan realizado.

Si en algún momento del recorrido, el participante se cae de los zancos, deberá volver al inicio del trayecto.

6. Lanzamiento de adoquín.

Este juego consistirá en lanzar un adoquín lo más lejos posible. Para ello, el participante se colocará dentro de un aro, del cual no se podrá salir y desde ahí, lanzará el adoquín. Al finalizar el juego, es decir, cuando los cinco miembros del equipo hayan lanzado el adoquín, se sumarán todas las distancias conseguidas y el resultado será la distancia conseguida por el equipo.

7. Porteo de huevo:

En este juego, los miembros de cada equipo se colocarán en fila detrás de un cono o aro. El primer participante llevará una pala con un huevo. Éste deberá llegar, con el huevo siempre dentro de la pala, hasta el punto indicado y volver. En ningún momento podrá tocar ni agarrar el huevo durante el recorrido y, si éste se cae, tendrá que volver a empezar. En juego terminará cuando todos los integrantes de equipo hayan conseguido realizar el recorrido.

8. Comba.

En este juego, los cinco integrantes del equipo se meterán dentro de la comba y deberán saltar, todos a la vez, el mayor número posible de veces.

9. Sillita de la reina: competirán los 3 equipos simultáneamente.

En este juego, dos miembros del equipo cogen a otro en posición "sillita de la reina". Al orden de salida, tendrán que realizar un recorrido y volver. Después, serán otros tres participantes (dos haciendo la silla y otro sentado) los que hagan el recorrido. Así, hasta que realicen tres veces el recorrido (cada recorrido será realizado por una pareja diferente). Un miembro del equipo realizará en recorrido dos veces.

Código Seguro De Verificación	t0iBNpDj95074hRa9miovw==	Estado	Fecha y hora
Firmado Por	M. Carmen Vega Barroso	Firmado	19/10/2025 16:58:45
Observaciones		Página	2/2
Url De Verificación	https://portal.dipusevilla.es/vfirmaAytos/code/t0iBNpDj95074hRa9miovw==		

